

# Assassin's Creed: Odyssey

Un anno dopo l'uscita dell'ottimo [Assassin's Creed: Origins](#), il quale ha rappresentato un netto cambiamento con il passato grazie a un combat system riveduto e all'inserimento di alcuni elementi ruolistici, Ubisoft prova ancora a percorrere questa strada spingendo l'acceleratore ancora di più verso la componente ruolistica con **Assassin's Creed: Odyssey**, che può essere considerato il primo vero RPG appartenente alla saga.

Dopo una breve introduzione ambientata ai giorni nostri, il giocatore è chiamato a scegliere il proprio personaggio, cosa che rappresenta un netto cambiamento con il passato: possiamo scegliere se impersonare un personaggio femminile o maschile, **Kassandra** o **Alexios**, anche se Ubisoft ha dichiarato che Kassandra è la protagonista canonica di questo episodio. In ogni caso la storia sarà la medesima a prescindere dal personaggio che si sceglierà, risultando come una scelta puramente estetica.

Il nostro protagonista è un **misthios** ovvero un mercenario di origini spartane (il gioco è ambientato nell'antica Grecia circa 400 anni prima di *Origins*) il quale, sopravvissuto alla morte da bambino, andrà alla ricerca della famiglia e della verità. Dopo un breve capitolo introduttivo ambientato nella piccola isola di Cefalonia, in cui impareremo a familiarizzare con i comandi e a intraprendere le prime missioni, il nostro protagonista partirà attraversando l'intera Grecia, da Atene alla Macedonia, passando ovviamente per Sparta.

Come da tradizione per il franchise, incontreremo personaggi celebri come **Socrate**, **Erodoto** e **Pericle**, con cui potremo interagire tra alleanze e scelte discretamente rilevanti visto che, per la prima volta nella saga, abbiamo a disposizione dialoghi a scelta multipla, che potranno portare a un diverso esito di alcune quest e a finali differenti.

La narrazione purtroppo non è il punto forte di questo titolo: la lunga avventura che dovremo affrontare non è raccontata con maestria e le interazioni con i personaggi di spicco dell'epoca risultano forse poco credibili con inoltre, una difficoltà palese a empatizzare con il protagonista il quale, essendo un mercenario, è in grado di schierarsi e combattere a piacimento con una fazione o l'altra (spartani o ateniesi) salvo poi ottenere successivamente, missioni anche dalla fazione nemica appena affrontata, come se nulla fosse accaduto.

Inoltre la trama ambientata nei nostri giorni, con protagonista la Leyla Hassan conosciuta in *Origins*, assume un ruolo ancor più marginale con i rimandi alla [mitologia della saga](#), relegati alla parte finale dell'avventura.

Il mondo di **Assassin's Creed: Odyssey** è il più vasto dell'intera saga, ed è interamente esplorabile sin dalle prime ore di gioco anche via mare, grazie alla nostra nave: l'Adrestia. Inoltre, la cura per i dettagli è paragonabile a quella del prequel, offrendo scorci mozzafiato, pur rimanendo ancorato ai 30 FPS (provato su PS4 Pro).

I personaggi, anche se ben realizzati, non risultano validi rispetto al capitolo precedente, con animazioni facciali a volte discutibili e accompagnati da una minore espressività; lo stesso discorso vale anche per i personaggi secondari, che non godono di dettagli e modellazione su alti livelli. Anche il comparto sonoro, pur vantando una colonna sonora orecchiabile, non riesce a suscitare le

stesse emozioni avutesi con *Origins* e anche i dialoghi in italiano sembrano soffrire dello stesso problema: infatti, si può notare alcune frasi, che dovrebbero appartenere allo stesso dialogo, vengano recitate con tonalità molto differenti, e forse accentuata da Jolanda Granato, la doppiatrice di **Kassandra**. Di ottima fattura invece la controparte inglese, con tonalità e accenti adatti alle ambientazioni greche.



Il vero punto forte del gioco è rappresentato dal gameplay: gli sviluppatori hanno preso quanto di buono fatto in *Origins*, migliorandolo, trasformando il titolo in un gioco di ruolo al 100%. I miglioramenti partono dal combat system, che ripropone gli stessi comandi del prequel, con l'impossibilità di utilizzare uno scudo; quindi potremo soltanto schivare o deflettere i colpi ricevuti con la nostra arma e questa modifica, rende molto più frenetici e divertenti gli scontri. Vengono inoltre introdotti diversi colpi speciali sia per gli attacchi corpo a corpo che per gli attacchi con l'arco, oltre ovviamente che per l'assassino: potremo specializzare il nostro personaggio in una delle tre discipline attraverso altrettanti alberi delle abilità, spendendo i punti guadagnati con l'aumento di livello. Infatti ai livelli più bassi, risulta davvero difficile eliminare alcuni nemici con un colpo solo come accadeva in precedenza senza spendere adeguatamente dei punti nelle abilità di assassinio ma possiamo anche rendere più efficaci le nostre frecce spendendo punti in abilità con l'arco. Insomma, la scelta è ampia.

La libertà di personalizzazione è uno dei punti forti del gioco e spinge i giocatori a provare le diverse discipline grazie anche all'equipaggiamento che può offrire diversi bonus sia alle armi che al tipo di combattimento. Come ogni gioco di ruolo che si rispetti però, si avrà la necessità di aumentare di livello per potere affrontare nemici sempre più forti e quindi sarà richiesto al giocatore di compiere diverse missioni secondarie per poter essere del livello adatto per proseguire nella storia principale. Per "aiutare" i giocatori, Ubisoft ha inserito un boost all'esperienza di gioco permanente, acquistabile con denaro reale: tale pratica, già presente in *Origins*, nonostante il gioco possa essere portato tranquillamente a termine senza il suo utilizzo, basta soltanto fare qualche missione secondaria di tanto in tanto per accumulare i punti esperienza necessari, senza grosse fatiche. La presenza di questo tipo di **microtransazioni** mette gli sviluppatori sotto una cattiva luce, essendo il

gioco venduto a prezzo pieno, e chiedere al giocatore di pagare un prezzo maggiore per renderlo più facile è una pratica che a nostro avviso rovina l'esperienza di gioco. Speriamo venga eliminata nei titoli seguenti.

A parte questa spiacevole parentesi, **Assassin's Creed: Odyssey** è un gran bel gioco, che offre svariate ore di divertimento, con numerosissime missioni secondari che garantiscono tante ore di gameplay. In questo gioco inoltre sono state inserite anche diverse missioni da affrontare in mare, in cui saremo al comando della nostra nave (come accadeva in **Assassin's Creed IV: Black Flag**) che è possibile potenziare per renderla più efficace contro avversari di livello più alto che incontreremo nei nostri viaggi.

Per portare a termine la storia principale serviranno almeno 50 ore, ma non è tutto: infatti, oltre a quella, verranno sbloccati altri due filoni principali che dovranno essere affrontati a un livello avanzato e che sveleranno importanti elementi della trama. Considerato dunque che per completare anche queste storyline impiegheremo diverse ore e se aggiungiamo l'enorme quantità di missioni secondarie, il quantitativo di ore totali necessarie a completare il tutto supera abbondantemente il centinaio.



**Assassin's Creed: Odyssey** è un gioco di ruolo immenso e segna un cambiamento netto con il passato, forse anche troppo per gli appassionati. Se però lo si guarda come gioco a sé stante non si può negare l'enorme impegno degli sviluppatori nel realizzare il titolo, che offre il gameplay migliore di tutta la saga e tantissime ore di gioco. Alcuni difetti però, negano al titolo di arrivare all'eccellenza e speriamo che **Ubisoft** in futuro, possa regalarci l'**Assassin's Creed** perfetto che gli appassionati aspettano da lungo tempo.

---

# Zeus' Battlegrounds

Sviluppato da **Industry Games**, *Zeus' Battlegrounds* è un battle Royale free to play che, a differenza di colossi come *Fortnite* e *PUBG*, propone uno stile di combattimento basato principalmente sul combattimento *melee* (corpo a corpo).

Il titolo è ambientato nell'antica Grecia, dove vestiremo i panni di un combattente che tenterà di prevalere sugli altri così da guadagnarsi il suo posto d'onore nell'Olimpo.



Fin dalla schermata iniziale avremo la possibilità di scegliere il sesso del nostro personaggio, e di personalizzarlo a nostro piacimento così da creare qualcosa di più vicino alla nostra forma ultraterrena. Una volta finita l'attesa nella piattaforma dove ci "accoglierà" **Zeus**, verremo catapultati fuori e come meteore ci schianteremo sulla terra. Una volta atterrati ci ritroveremo disarmati. L'obiettivo primario sarà quello di cercare delle armi fra le molte all'interno del titolo, da asce, martelli, doppie spade e altro ancora. Inoltre, sarà possibile trovare armi da lancio, e anche delle magie elementari consumabili. Per facilitarci i movimenti gli sviluppatori hanno inserito anche le cavalcature, infatti, in svariati punti della mappa sarà possibile trovare dei cavalli da poter usare come mezzi di trasporto. Tuttavia, il controllo di quest'ultimi è abbastanza impreciso ma, fortunatamente, essendo un gioco in **early access** tutto può ancora variare. Inoltre, come in ogni titolo del genere potremo scegliere diverse modalità quali **solo**, **duo** e **team**.



Durante la nostra permanenza nel battleground, potremo dotarci di vari tipi di armi, grazie all'enorme quantità di varianti presenti. Anche le armature non sono da meno: infatti, potremmo trovare 4 livelli d'armatura e vari tipologie di quest'ultime. Come ogni altro titolo del genere, ogni tanto per la mappa verrà "inviato" un forziere sacro che conterrà armi di tutt'altro livello, in una parola "divine". Inoltre, all'interno della mappa saranno presenti i templi di dei come **Atene** e **Zeus**, dei quali, una volta raggiunti, si otterrà il loro favore, che conferirà un'abilità temporanea atta a favorire il nostro personaggio con alcuni vantaggi. Al momento, il titolo necessita di alcuni bilanciamenti su alcune armi che risultano troppo forti, o altre dove l'hit box è pessima. Infatti, in alcuni casi, mi sono ritrovato realmente in difficoltà nell'effettuare delle lotte con determinate armi.



La **mappa di gioco** è veramente gigantesca e molto variegata, talmente grande che è come se si giocasse a nascondino. Il titolo presenta una coerenza ammirevole, non sono presenti forzature visibili, ogni scelta stilistica risulta congrua. Un punto in suo favore è sicuramente la possibilità di poter giocare il titolo **sia in prima che in terza persona**. Il FOV è ben regolato in entrambi i casi. Una delle pecche è la resa **grafica**, vedere tante di magnifiche ambientazioni semplificate nella definizione è veramente uno strazio per gli occhi, spero vivamente che la migliorino al più presto, anche se da quel punto di vista c'è da dire che il team di sviluppo ha fatto un buon lavoro con la **gestione dei modelli** e delle **texture**. Dal punto di vista del **sonoro**, la OST è orecchiabile e gli effetti sono discreti.



Per gli amanti del genere battle royale, il titolo è assolutamente da consigliare, *Zeus' Battlegrounds* merita sicuramente una possibilità. Togliendo i vari bug e la grafica di medio livello, questo gioco ha grandissime chance di riuscire a farsi valere con la grande quantità di opportunità che un titolo del genere, se migliorato, può proporre. Infine, vi ricordiamo che il titolo sarà disponibile su PC e PS4.