

Cinque cose illogiche nei videogames

I videogame come ormai ben sappiamo sono pieni zeppi di piccoli “difettucci” che potrebbero essere tranquillamente evitati, ma quelli che mostreremo in questa Top sono così illogici che meriterebbero il daspo da tutte le leggi fisiche conosciute. Tuttavia alcuni di essi rendono il gameplay sicuramente meno noioso, perché diciamo pure, morire costantemente al primo colpo di calibro 50 BMG sarebbe fin troppo stressante.

“Tu sei nuovo, non ti ho mai picchiato”

Perché differenziare tutti gli NPC quando possiamo farne 10-15 e “spawnarli” a caso? Effettivamente in una caterva di videogame sono presenti giusto un paio di “esemplari” di NPC, inseriti all’interno del gioco senza curarsi del fatto che a volte possiamo beccarne una decina, uguali, in un singolo vicolo. La soluzione a questo problema potrebbe essere una vasta gamma di accessori e un sistema di combinazioni procedurale per variare il più possibile gli NPC riducendo ovviamente il rischio di incontrare costantemente dei gemelli.

Una piuma e una armatura nucleare hanno lo stesso peso

Armature nucleari, minigun, arsenali completi, dal *melee* ai lanciamissili, passando per le mitragliatrici leggere, il tutto senza pesare un solo grammo sul nostro personaggio che al confronto **Steve** di *Minecraft* è una mammoletta. In fondo che volete che sia trasportare 450kg di armi e non perdere un solo punto di mobilità? Certo, è anche vero che fermarsi ogni 100 metri è abbastanza noioso e fin “troppo” realistico per un gameplay accessibile, ma in fondo, noi gamer siamo incontentabili, che ci volete fare.

Bassi profili... e mitragliatrici leggere

Riprendendo in piccola parte il paragrafo precedente possiamo ancora notare come tutti gli arsenali di cui veniamo dotati siano totalmente trasparenti! Ce ne andiamo tranquillamente in giro in bermuda e polo con dentro RPG-7 e M249 (si **GTA V** ci riferiamo a te). Cosa totalmente irrealistica e oltre ogni logica, che però aiuta ad avere un basso profilo... anche se in titoli come *GTA* il basso profilo è un sacrilegio.

“Il tempo guarisce tutte le ferite”

È esattamente così che dissero i grandi saggi, tuttavia non avrebbero mai pensato che il mondo videoludico prendesse alla lettera questa massima. Di fatto, in moltissimi titoli non importa se abbiate un’emorragia in corso o un arto quasi tranciato, il tempo riparerà qualsiasi cosa. Roba da far invidia ai più grandi traumatologi e reparti di pronto soccorso al mondo, venire sfiorati da un colpo di artiglieria e risanarsi automaticamente dopo 10 secondi appena.

Uno alla volta per favore

È vero, dei nostri tanto amati nemici possiamo dire di tutto ma tralasciando i loro difetti, si dimostrano gentili ed educati. Stanno lì a guardarci mentre riduciamo i loro alleati come scolapasta e non appena abbiamo finito con un loro compagno si fanno avanti gentilmente senza tante pretese, chiedono solo di essere malamente uccisi. Non volete accontentarli?

Come avete visto ce ne sono per tutti i gusti, ma non finisce sicuramente qui, e probabilmente

ritorneremo con una seconda parte di questa Top a breve.

Rockstar Games: tra traguardi stellari e dipendenti scontenti

È ormai un dato di fatto che **Red Dead Redemption 2** sia il gioco più acclamato di quest'anno e non solo superando di netto tutti i suoi "coetanei" come *Spider-Man*, *Assassin's Creed Odyssey* e il sempre annuale appuntamento EA, *FIFA 19*, giusto per citare alcuni tra i più recenti. Ha persino raggiunto il secondo posto tra i giochi più venduti di sempre durante il periodo di lancio, preceduto dal fratello maggiore **GTA V**, un primato tutto Rockstar Games insomma.

Si può solo lontanamente immaginare quanto lavoro ci sia dietro a titoli dove il free roaming e la cura per i dettagli sono solo alla base e soprattutto, nelle fasi finali dello sviluppo (di solito si parla dell'ultimo anno prima del rilascio), la mole di cose da fare può essere davvero massacrante per un dipendente le cui ore settimanali non sono abbastanza per terminare tutto: ecco che entrano in gioco gli **straordinari**. Fin qui tutto normale, se non fosse che nessun pagamento extra è stato previsto per chi non avesse un contratto a ore e avesse deciso di rimanere per più tempo in ufficio.



Questa situazione ha creato parecchie reazioni differenti tra i membri dei vari team di sviluppo, molti dei quali hanno voluto raccontare le loro esperienze, spesso discordanti, a [Kotaku](#): chi ha detto di aver considerato l'esperienza di **RDR2** ambiziosa e soddisfacente, seppur molto impegnativa; chi invece ha dovuto rinunciare a malincuore a tempo libero, amici e famiglia per portarsi avanti con il lavoro, arrivando a compromettere la propria salute mentale; chi dice di essere passato dalle normali **37 ore settimanali a 60**, chi invece a 80; chi è ottimista e spera di ricevere un meritato bonus per le vendite del gioco e chi infine ha deciso di abbandonare tutto. Di contro, **Rockstar** ha messo in chiaro, tramite **Jennifer Kolbe**, [che nessun dipendente è obbligato](#) a prendere parte agli

straordinari, sia esso assunto da poco o da molto tempo, e chi decide di non farlo non è in alcun modo screditato o considerato meno lodevole.

Probabilmente in molti vi starete chiedendo il perché di tanto trambusto quando situazioni simili sono all'ordine del giorno in un paese come il nostro, che da altre parti sono "abituati troppo bene", che "dovrebbero essere grati di avere un lavoro". Ma tutto ciò non vuol forse dire che in posti come l'**Inghilterra** o gli **USA** il lavoratore è molto più socialmente considerato e tutelato? Facciamoci due domande e chiediamoci se non siamo effettivamente noi quelli in torto, se parlare male della propria situazione lavorativa (quando non è effettivamente buona) sia più da persone deboli che non sanno adattarsi e stare al loro posto o da persone consapevoli di poter meritare di meglio.

[Red Dead Redemption 2 farà aumentare i profitti di Rockstar del 38%](#)

Il lancio di **Red Dead Redemption 2** è stato un successo generale, grazie allo sviluppo che ha curato il gioco nei minimi particolari e al comparto tecnico; un titolo davvero molto atteso tanto che potrebbe far **aumentare di circa il 38% i profitti di Rockstar Games**, gli sviluppatori del titolo. A dichiararlo sarebbe stato l'analista **Gerrick Johnson** che, come riporta [Bloomberg](#), prevede il raggiungimento di ben **538 milioni** di dollari da parte di **Take Two Interactive** l'azienda statunitense che si occupa da anni della distribuzione dei titoli Rockstar. Lo scorso anno, il colosso che ha dato vita alla saga di *GTA* ha guadagnato circa **383 milioni** di dollari solamente per le vendite di quest'ultimo e grazie a *Red Dead Redemption 2* alla fine di quest'anno potrebbe raggiungere e superare la soglia dei 538 milioni.

Gli analisti prevedono che *RDR 2* possa vendere più di **15 milioni di copie** in tutto il mondo, anche se, a causa di alcune [polemiche sulle condizioni di lavoro](#) degli sviluppatori, che dovevano lavorare per più di 100 ore settimanali per poter terminare il lavoro in tempo, il lancio non è andato come previsto, ma è stato comunque un successo.

Il CEO di **Take Two, Strauss Zelnick**, però, ha dichiarato che il totale del ricavato dai diritti non sarà solo merito di *Red Dead Redemption 2*, ma sarà comunque il risultato di tutte le etichette pubblicate da Rockstar in questi anni.

[Assassin's Creed: vita e morte di un credo](#)

Durante lo speciale dedicato alla storia di [Tomb Raider](#) e alla sua eroina **Lara Croft**, vi fu un piccolo passaggio in cui si misero in parallelo le travagliate vicende del brand **Core Design** con saghe successive come *Call of Duty* o *Assassin's Creed*. Per la serie "la storia si ripete" e in concomitanza con l'arrivo di *Assassin's Creed: Odyssey*, ripercorriamo le gesta e gli alti e bassi di una delle saghe più famose degli ultimi anni. Sin dalla sua comparsa, *Assassin's Creed* è entrato prepotentemente nell'immaginario collettivo, subito riconoscibile e trasposto in innumerevoli modi, tra videogame (ovviamente), romanzi, fumetti, fino al lungometraggio con **Michael Fassbender** del 2016. *Assassin's Creed* è anche il simbolo estremo del cambiamento del mercato videoludico, fatto di

serializzazioni, che a lungo andare hanno finito per corrompere la qualità dei titoli, fino al radicale cambiamento avvenuto con *Origins* e *Odyssey*, fresco fresco di uscita.

L'inizio è già il futuro?



La crescita di **Ubisoft** come compagnia accelerò improvvisamente nel 1997, quando a Montréal venne aperto il suo studio più importante, contando all'attivo più di 2100 dipendenti. La svolta reale però, si ebbe con l'acquisizione dei diritti di *Prince of Persia*, brand storico creato da **Jordan Mechner**, debuttato nel 1989 e rivoluzionario per l'epoca, creando di fatto gli action moderni e sdoganando l'uso del mo-cap nei videogiochi. La voglia di creare un titolo nuovo di zecca era molta e capo del progetto venne nominato **Patrice Désilet** che con *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* (2003) cambiò per sempre il genere action, divenendo ispirazione per tutti i suoi simili sino ai giorni nostri. Il successo e la stima acquisita dai numerosi riconoscimenti, convinse Ubisoft a dare carta bianca a Désilet per un nuovo progetto, un *Prince of Persia* (con successivo sottotitolo *Assassins*) da far uscire sulle console di nuova generazione: **PlayStation 3** e **Xbox 360**. Al suo fianco entra in scena anche **Jade Raymond**, che nel frattempo si era fatta un nome soprattutto per il successo di *The Sims Online* (2002). Nel frattempo Patrice si interessò molto alla storia degli *hashāshīn*, una setta che operava durante la Terza Crociata e che sarebbe stato il punto focale del nuovo gioco. Ben presto si accorsero che con *Prince of Persia* il nuovo progetto aveva ben poco in comune e decisero così di creare una nuova IP: **Assassin's Creed**. C'è da notare sin da subito come questo processo potrebbe di nuovo avverarsi, ma lo vedremo meglio in seguito. Mentre lo sviluppo del nuovo brand andava a gonfie vele, un piccolo team era stato preposto alla realizzazione di un progetto parallelo, un **Assassin's Creed** da proporre per **PlayStation 2** e Xbox. Di questo progetto non se ne seppe più nulla e, stranamente, non fu l'unica volta.

Benché controverso, con alcuni difetti rilevanti, il primo concept è probabilmente il vero e unico *Assassin's Creed*, partendo da un ottimo incipit di trama in cui chiunque ha la possibilità di rivivere i ricordi dei propri antenati memorizzati nel D.N.A. attraverso una macchina denominata **Animus**. Il protagonista era **Desmond Miles**, un giovane barista rapito dalla **Abstergo Industries**, con l'intento di trovare un manufatto prezioso perso in medio oriente. Desmond ha un antenato, vissuto all'incirca nel 1191 che potrebbe sapere dove si trova, **Altair Ibn La-Ahad**.

Quando uscì, nel 2007, questo gioco spaccò la critica: chi lo ritenne un capolavoro, chi mediocre a causa di una certa ripetitività. In ogni caso fece segnare un record di vendite. Tecnicamente eccezionale, con texture dettagliate e tanti personaggi su schermo il perno centrale del progetto era però tutt'altro:

«Quando gli altri seguono ciecamente la verità, ricorda: nulla è reale. Quando gli altri si piegano alla morale e alle leggi, ricorda: tutto è lecito. Agiamo nell'ombra per servire la luce. Siamo Assassini. Nulla è reale, tutto è lecito.»



Ma cosa vuol dire “nulla è reale tutto è lecito”? In poche parole, tutto ciò che viviamo, osserviamo e facciamo è ciò che genera in noi il senso di libertà, facendoci credere che solo noi siamo artefici del nostro destino ma, in realtà, è solo una mera illusione. Ogni nostra azione è controllata, tutto ciò che vediamo è solo ciò che ci è stato posto davanti per nascondere la verità. “Tutto è lecito” deriva da questa consapevolezza, che il mondo che vediamo sia finzione e che dobbiamo fare tutto il possibile per trarcene fuori al fine di riconquistare la libertà, prendendo coscienza delle nostre azioni e accettarle, siano esse positive o negative. Ma, come ogni cosa su questa terra, anche il Credo vive di profonde contraddizioni, dove ad esempio si promuove la pace ma si agisce tramite assassini. Anche il Credo in sé si scontra con la promulgazione del libero arbitrio e la fede assoluta, dato che i membri seguono un rigido regolamento, dando piena fedeltà alla setta.

Sia ben chiaro, non si tratta di errori o disattenzioni nello stilare la sceneggiatura: l'opera di Désilet è ricca di profonde tematiche, sia filosofiche che umastiche che, sommate a un gameplay che prevede un'accurata ricerca di indizi su come approcciare l'assassinio di turno, è ripreso solo successivamente in *Dishonored*, forse più *Assassin's Creed* di molti titoli della saga Ubisoft. Anche lo scontro con i **Templari**, fazione nemica del gioco, sia in Terra Santa che ai giorni nostri, non è mai mostrato come un semplice “buoni contro cattivi” presentandosi come uno scontro di filosofie diverse: entrambi vogliono la pace ed entrambi, uccidono per ottenerla. Benché si potesse osare di più narrativamente parlando, la sfida tra le due fazioni rimane uno degli elementi più interessanti, pur risultando standardizzato nei capitoli successivi.

L'importanza dell'entrata in scena di *Assassin's Creed* la vediamo tuttora: tutti i *free roaming*

successivi prendono in qualche modo spunto dal lavoro di Ubisoft Montréal che è riuscita a rivoluzionare il genere portando su schermo centinaia di NPC, un mondo vivo e variegato oltre alla possibilità di esplorare l'intera mappa nelle tre dimensioni visto che Altair è anche un ottimo scalatore. A tal proposito, AC ha anche il merito di aver sdoganato la moda del parkour, dove tantissimi traceur hanno cercato di emulare le gesta degli assassini tra i tetti e le mura delle città moderne; tutto questo rientra nell'iconicità di un brand divenuto uno dei più importanti videogiochi della storia. Ma a proposito di storia: una delle caratteristiche del brand, visibile sin da subito, è lo sfruttamento delle informazioni storiche al fine di ricreare un contesto autentico. È così che gli ambienti, a cominciare da Gerusalemme, agli avvenimenti e personaggi, sono studiati per dare un senso di autenticità. Certo, alcuni avvenimenti sono "romanzati" e adattati alle esigenze videoludiche ma, in generale, già dal primo capitolo, *Assassin's Creed* viene utilizzato come supporto alle lezioni di storia nelle varie università.

Con **8 milioni** di copie vendute Ubisoft non poté che spremere il brand fino al midollo, ripetendo la storia di Core Design. Poco dopo, infatti, arrivò per **Nintendo DS** *Assassin's Creed: Altaïr Chronicles*, prequel diretto del titolo originale. E siamo solo all'inizio.

Uno tira l'altro



Si arriva così al secondo capitolo, ritenuto dai più il migliore della saga. Si passa dal Medio Oriente con Altair all'Italia rinascimentale di **Ezio Auditore**, che ci accompagnerà per tanto tempo, forse troppo. Siamo nel 2009 e il gioco, anticipato da ottimi trailer in CGI, viene contornato da tre corti in live action, *Assassin's Creed: Lineage*, primo tentativo di sfruttamento del brand al di fuori del meta videoludico. Sviluppato da **Ubisoft Digital Arts** e **Hybride Technologies** (*300*, *Sin City*), riesce nell'intento di introdurre in maniera quasi perfetta le nuove vicende che affrontiamo all'interno del gioco. *Assassin's Creed II* rappresenta anche una grande risposta alle tante critiche ricevute al rilascio dell'opera originale, migliorando tutti gli aspetti possibili, dalla componente tecnica, al gameplay passando alla trama, più ricca e coinvolgente, grazie anche a un team composto da **450 persone**, numeri difficilmente raggiungibili da altre produzioni. Le tematiche fondanti del franchise erano ancora visibili, ma si cominciava a delinearsi la standardizzazione delle due fazioni,

Assassini e Templari, come un mero scontro tra bene e male, alla stregua di Autobot e Decepticon. Ambientato tra la congiura dei Pazzi nei confronti di Lorenzo il Magnifico e il regno di **Rodrigo Borgia**, il gioco si dipana tra **Firenze**, **Venezia** e altre ambientazioni italiane tra cui **Monteriggioni**, luogo di nascita di Ezio e hub centrale sia nel passato che nelle vicende contemporanee. A colpire è la caratterizzazione di Ezio Auditore, un uomo che vediamo letteralmente nascere e pian piano crescerà sino a diventare un Maestro Assassino. Le sue convinzioni e motivazioni evolveranno nel corso dell'opera e questo, assieme alle splendide ambientazioni e un gameplay estremamente appagante rendono il secondo capitolo una forte rivincita.

Assassin's Creed II è ricordato anche per il suo finale, coraggioso e rivelatorio, mostrando uno scopo che nel primo *Assassin's Creed* era appena accennato: conosciamo per la prima volta la funzione di Ezio Auditore e di Desmond Miles, chi realizzò i manufatti chiamati **Frutti dell'Eden** e soprattutto la consapevolezza che la saga sarebbe durata davvero tanto. Inoltre, elemento che diverrà centrale è il cosiddetto **Effetto Osmosi** che permette a Desmond (ma effettivamente a chiunque interagisca con l'Animus) di assimilare le abilità dei propri antenati e divenire quindi un Assassino a tutti gli effetti.

Per esser stato il gioco più presente sulle copertine di settore, *Assassin's Creed II* è entrato nel **Guinness World Record**, che si aggiunge ai tantissimi riconoscimenti ricevuti in quel periodo. Anche il compositore danese **Jesper Kyd**, che si è occupato della colonna sonora del prequel, arrivò alle luci della ribalta per la realizzazione del tema **Ezio's Family** e le musiche presenti all'interno del gioco. Questo gli diede l'opportunità di dedicarsi ai futuri *Assassin's Creed* sino a *Revelations*. Il suo tema è divenuto così importante da essere associato immediatamente al brand soltanto ascoltando qualche nota ed è divenuto base sulla quale sviluppare i temi successivi, ri-arrangiati per l'occasione. Quasi contemporaneo al capitolo principale, ***Assassin's Creed: Bloodlines*** è il primo titolo di questa franchise ad approdare su PSP e sequel diretto del capostipite, con protagonista Altaïr, accompagnato anche da ***Assassin's Creed: Discovery*** per Nintendo DS e iPhone.

Anticipato dal corto animato ***Assassin's Creed: Ascendance***, l'approccio alla serializzazione si materializza nel 2010 con ***Assassin's Creed: Brotherhood***, che introduce per la prima volta **elementi multiplayer**, mettendoci nei panni di un Ezio divenuto capo della setta di **Roma**, comandando un manipolo di sottoposti.

La trama, che segue direttamente gli eventi del secondo capitolo, forse è meno coinvolgente, ma è in grado di dare nuovo peso a Desmond e al destino del mondo, tutto ambientato (tranne nel finale) nella sola città di Roma. La nostra Capitale è stata ricostruita minuziosamente, enorme e percorribile interamente a cavallo, altra novità del franchise. Anche qui il finale è riuscito a far parlare di se, essendo a tutti gli effetti un grosso **cliffhanger** che a molti utenti non è andato giù. Questo espediente, nel bene e nel male ha reso *Assassin's Creed* un'enorme "serie TV" e i risultati di questa scelta si sarebbero visti molto presto. Grazie a questo nuovo sequel, lo sceneggiatore **Jeffrey Yohalem**, vinse il premio per la migliore sceneggiatura.



Ma il 2010 segna anche un addio importante: **Patrice Désilet**, autore e mente creativa della serie, si dimette, in cerca di maggiore libertà creativa che troverà in **THQ** lavorando sull'ormai mitologico **1666 Amsterdam** mentre, **Jane Raymond** viene promossa e messa a capo della produzione di **Sprinter Cell: Blacklist**.

Senza un timone definitivo e passato a **Ubisoft Sofia**, il 2011 è il turno di **Assassin's Creed: Revelations**. Forse non tutti sanno che le idee alla base di quest'ultimo capitolo sono ricavate da un titolo previsto per Nintendo 3DS, **Assassin's Creed: Lost Legacy**, presentato all'E3 2010 ma senza mai vedere la luce.

In questo capitolo diventa centrale scoprire la vera natura del Credo e del reale scopo di Ezio Auditore. Interessante è la possibilità del protagonista di rivivere i ricordi di Altaïr attraverso un Frutto dell'Eden, una sorta di Animus vecchio stampo. Suddivisi in cinque ricordi, le storie dedicate all'Assassino originale restituiscono un personaggio ben più complesso di quanto fatto intravedere in precedenza, mostrando una forte umanità, rappresentando forse il vero pregio di *Revelations*.

Sotto la guida del nuovo direttore creativo **Alexandre Amancio**, pur non vantando una trama molto elaborata, questo capitolo riesce ancora a fare centro, non solo per la ricostruzione della vita di Altaïr ma anche per approfondire ulteriormente Desmond Miles, nel frattempo in coma e tenuto in vita dall'Animus. Finalmente si scopriranno innumerevoli segreti e le ragioni per cui si è arrivati a questo punto, aspettando l'ultimo e ufficiale terzo capitolo.

Gli ultimi giorni di Ezio Auditore sono racchiusi in un corto, **Assassin's Creed: Embers**, un ultimo saluto a un uomo che abbiamo visto nascere, crescere e maturare fino a diventare una leggenda.

Il paradosso storico



Nonostante le ottime vendite, il pubblico sentiva l'esigenza di qualcosa di realmente nuovo. **Assassin's Creed III** (2012), il titolo più ambizioso di sempre nella storia di Ubisoft era la risposta, con la produzione passata da Alexandre Amancio ad **Alex Hutchinson**.

Nuova ambientazione e nuova location, all'interno della **Rivoluzione Americana**, che vede **Connor Kenway**, il nuovo protagonista, muoversi tra le fila degli schieramenti. Per i nativi americani **Ratonhnhaké:ton**, figlio del templare **Haytham Kenway** e di una nativa americana Kanien'kehá:ka, Connor è il figlio di due mondi contrapposti. Dopo la distruzione del villaggio dove cresciuto e la morte della madre, egli cerca vendetta unendosi così alla causa degli Assassini. Purtroppo la sua caratterizzazione è forse quella meno riuscita: di potenziale da vendere ce n'era, vista la sua doppia origine (da un lato nativo americano, dall'altro inglese), che avrebbe potuto portare a conflitti interiori del tutto trascurati, come del resto remore sulle idee del Credo visto che il padre ricopre il ruolo di Gran Maestro dei Templari. Fortunatamente la parte riservata a Desmond è ben gestita, ed è possibile vederne i miglioramenti da Assassino del terzo millennio.

Impianto tecnico ragguardevole con l'avvento del nuovo motore grafico denominato **Anvil Next**, che ha permesso l'utilizzo di tantissimi personaggi su schermo, animazioni migliori e miglior definizione in generale più l'introduzione della **navigazione** a bordo di un piccolo vascello, contornati da **cambiamenti meteorologici** in grado di influenzare il gameplay. Il finale di *Assassin's Creed III* è quello che tutti si aspettavano e funziona, fino a un certo punto. La conclusione della saga di Desmond Miles trova compimento, anche se tutto risulta forse un po' troppo accelerato e senza il giusto pathos ad accompagnarci tra le scene. Purtroppo, il post credit non lascia adito a dubbi: la saga di *Assassin's Creed* continuerà, anche senza Desmond.

Un piccolo sospetto poteva già nascere una volta notata l'uscita contemporanea di **Assassin's Creed: Liberation** per **PlayStation Vita**, con protagonista la prima donna Assassina **Aveline De Grandpré** di origini franco-africane e del tutto contemporaneo al terzo capitolo ufficiale. Passa poco più di un anno e la serializzazione comincia a mostrare i primi segni di cedimento. **Assassin's Creed IV: Black Flag** (2013) stravolge totalmente le fondamenta del franchise, proponendosi come un prequel del terzo capitolo in cui abbiamo come protagonista **Edward Kenway**, padre di Haytham e nonno di Connor. L'**ambientazione totalmente piratesca** a prima vista sembra rappresentare il classico "salto dello squalo", con scelte che mal si sposano con quanto visto finora. Eppure funziona, dando focus alle prime vere **battaglie navali** del franchise, estremamente coreografiche e molto

belle a vedersi grazie anche alla splendida realizzazione dell'acqua, da qui vero fiore all'occhiello per tutte le produzioni Ubisoft. Purtroppo si riscontrano alcune semplificazioni narrative dovute principalmente a un accelerato effetto osmosi e al quasi totale abbandono della componente moderna.

La serializzazione raggiunge il picco nel 2014 quando, oltre al capitolo ufficiale **Unity**, arriva anche **Rogue**, col senno di poi, il più interessante dei due. **Assassin's Creed: Rogue** parte da una premessa interessante: **Shay Patrick Cormac** è un giovane assassino che pian piano comincia a dubitare del Credo. Dopo una serie di vicissitudini decide di passare all'altra sponda, entrando a tutti gli effetti nell'Ordine dei Templari e da qui purtroppo, le cose cadranno nell'anonimato sul piano narrativo. Interpretare l'altra faccia della moneta è stata un'ottima idea e forse in qualche modo studiata a suo tempo: impersonare non solo un Templare, ma un ex Assassino che ha rinnegato la causa, nelle mani giuste sarebbe potuto essere un colpo da maestro, mettendo i giocatori nella difficile e "reale" scelta tra le due fazioni, così come nell'idea originale. Piccola nota: **Rogue** è a tutti gli effetti un prequel di **Unity**.



Ma tutte le attenzioni, ovviamente, erano su **Assassin's Creed: Unity**, nel bene e soprattutto nel male.

Il primo **vero passo falso** di Ubisoft avviene paradossalmente quando sembrava aver portato le giuste novità e riavvicinare così il franchise alla sua epoca d'oro, al primo debutto sulle console di nuova generazione, PlayStation 4 e Xbox One. È ricordato per aver introdotto il **co-op online**, una reale **modalità stealth** e soprattutto la possibilità di variare approccio durante le missioni principali, sfruttando vari elementi dovuto ai tumultuosi giorni della **Rivoluzione Francese**. **Arno Victor Dorian**, il protagonista storico, rappresenta un'altra occasione mancata, simile negli aspetti caratteriali sia a Ezio Auditore che Altair ma, come avvenuto per i recenti predecessori, perso in un bicchier d'acqua. Anche la nuova ambientazione, chiamata a gran voce dal pubblico, non risulta incisiva dando la spiacevole sensazione che le vicende di **Assassin's Creed: Unity** sarebbero potute funzionare anche in altre epoche, senza risentirne. Ma i problemi erano ben altri: il poco tempo a disposizione si fece sentire questa volta, portando un gioco affetto da **numerosi glitch e bug** che diedero al pubblico e alla critica un buon pretesto per affossare il titolo. Fu una mazzata, con il CEO di Ubisoft **Yannis Mallat costretto a scusarsi personalmente**, oltre che una forte perdita di valore in borsa.

A questo punto, chiunque avrebbe imparato la lezione. Critica e pubblico si erano fatti più esigenti ma, nonostante questo, l'anno dopo (2015) ci fu tempo per un altro *Assassin's Creed*. Inizialmente conosciuto come **Victory**, questo nuovo capitolo si basa su un piccolo aneddoto interessante. Non è stato accennato in questo testo ma, ogni anno, a un certo punto e come ormai una tradizione, scattava il **"toto ambientazione"** del nuovo *Assassin's Creed* e le proposte erano davvero innumerevoli e forse potrete trovare piccole correlazioni con quanto accaduto: chi urlava alla Rivoluzione Francese, chi a quella Russa, chi all'Antico Egitto, al Giappone Feudale e chi altri ancora alla Londra Vittoriana. Proprio su quest'ultima uno sviluppatore interrogato sulla possibilità di vedere il prossimo titolo ambientato in tale epoca lo esclude, facendo notare come l'epoca vittoriana era già stata fin troppo trasposta nei vari media. Ecco dunque **Assassin's Creed: Syndicate**, ambientato - pensate un po' - nella Londra Vittoriana, portando una grandissima novità, probabilmente figlia del successo di **GTA V**: i protagonisti questa volta erano due, una coppia di gemelli di nome **Jacob e Evie Frye**, intercambiabili e con missioni dedicate a ognuno di essi. Le loro caratteristiche così diverse rendono questo titolo uno dei più vari del franchise, potendo contare sulla forza bruta di Jacob o sulla furtività letale di Evie. Nonostante in fin dei conti sia uno dei migliori *Assassin's Creed*, le vendite non furono all'altezza: il ricordo di *Unity* era ancora troppo fresco e quindi, fu presa una forte e drastica decisione. Basta. Stop alla serializzazione annuale e puntare su un nuovo capitolo, con nuove idee e soprattutto, più tempo per svilupparle. Si arriva così al paradosso. Ubisoft ha creato una serie di titoli basati su fatti storici realmente accaduti eppure dalla propria storia non è riuscita a imparare la lezione più importante: bisogna sapersi fermare.

Il futuro è già accaduto?



Prima di arrivare al cambiamento radicale e probabilmente irreversibile, c'è tempo per **Assassin's Creed: Chronicles**, una piccola trilogia composta da avventure nella Cina del XVI secolo, nell'India britannica del XIX secolo e nella Russia del XX secolo. I tre protagonisti, **Shao Jun** (presente in *Embers*), **Arbaaz Mir** e **Nikolai Orelov**, sono immersi in **ambientazioni 2.5D**, un esperimento riuscito e piccolo segnale di cambiamento per il franchise.

Il tempo passava, il 2016 non vide sulla scena alcun titolo fino a quando cominciarono ad apparire in rete alcuni *leak* riguardanti la nuova ambientazione e nuove modalità di gioco. **Origins**, questo era il nome del nuovo capitolo, estremamente diverso dai suoi predecessori e che avrebbe permesso di scoprire come la Setta degli Assassini mosse i suoi primi passi. Ambientato quasi interamente nell'**Antico Egitto**, questo *Assassin's Creed* ci metteva nei panni di **Bayek di Siwa** ma anche di sua moglie **Aya** (colei che diede davvero il via a tutto) immersi nei classici stilemi di vendetta nei confronti di cospiratori sparsi per le vie egiziane e non solo. Viene reintrodotta una trama parallela contemporanea con protagonista una ricercatrice dell'Abstergo **Leyla Hassan** che contravvenendo agli ordini di **Sophia Rikkin** (antagonista nel lungometraggio) si reca in Egitto per trovare uno dei Frutti dell'Eden. In questa fase i collegamenti diretti ad **Assassin's Creed III** si fanno più evidenti, dimostrando la voglia di riprendere quanto lasciato in sospeso precedentemente. In questo capitolo viene introdotto un nuovo tipo di Animus, in grado di far rivivere **ricordi anche senza l'uso del proprio D.N.A.**

Le novità di *Assassin's Creed: Origins* sono molteplici, a cominciare dalla maggior enfasi alla componente **RPG**, integrata quasi alla perfezione, con la presenza di livelli per il protagonista e nemici, livello di rarità per l'equipaggiamento e molto altro. Anche il criticatissimo **combat system** viene stravolto, avvicinandosi più a un **souls like**. La rappresentazione dell'Egitto del Medio Regno è poi da mozzare il fiato, con scorci idilliaci, ambienti molto vari e in grado di restituire quella "magia" che si prova stando ai piedi dei giganteschi monumenti egizi. Viene inoltre introdotto il **Discovery Tour**, una sorta di **visita guidata** alla storia dell'Antico Egitto, possibile grazie alla collaborazione con storici e archeologi del settore.

Grazie a queste implementazioni, *Assassin's Creed: Origins* è riuscito a riportare quasi in auge il valore del brand, venendo valutato molto positivamente da critica e pubblico.

Ma, nel frattempo, le notizie su un nuovo *Assassin's Creed* si facevano sempre più concrete, rimettendo ansia ai fan con un possibile capitolo ogni anno. Arriviamo dunque ad **Assassin's Creed: Odyssey**, che fin da subito si presenta molto controverso.

Se i fan si aspettavano un sequel di *Origins* per ovvi motivi narrativi, *Odyssey* è invece un **prequel** sviluppato in contemporanea al suo predecessore. Ambientato nell'**antica Grecia** di 300 anni prima rispetto agli eventi egizi, la prima novità che salta all'occhio è la possibilità di **scelta del sesso** del personaggio a inizio partita, simil *Fallout 4*. Nonostante sia stato specificato dalla stessa Ubisoft che **Kassandra** è la vera protagonista del gioco, avremo la possibilità di impersonare anche **Alexios**; entrambi mercenari spartani e discendenti di Leonida I, combatteranno nella **Guerra del Peloponneso** contro l'esercito ateniese. A livello di gameplay non sembrano esserci grosse novità se non per una maggiore presenza di elementi RPG ed elementi sovranaturali associati agli dèi greci (quasi sicuramente Frutti dell'Eden). Quello che cambia realmente l'intera natura del brand e che ha lasciato interdetti molti fan è la presenza dei **dialoghi a scelta multipla**, alla stregua di un *Mass Effect*: la loro presenza si scontra quasi "violentemente" con quanto narrato finora, in cui, chi rivive i ricordi dei propri antenati, non può in alcun modo alterarne gli eventi. Essendo presente anche la possibilità di mentire al proprio interlocutore, crea un problema di *continuity* e forse giustificabile in un solo modo: più si va a ritroso, più difficile è la ricostruzione degli eventi dal D.N.A. Che i dialoghi a scelta multipla siano un sistema dell'Animus per riempire le falle? Si tratta di pura e semplice speculazione e non ci resta che verificarlo giocando.

Ma, a questo punto, ritorniamo alla prima domanda; del resto non abbiamo fatto altro che notare come la storia in qualche modo si ripeta. Abbiamo parlato di come *Assassin's Creed* sia nato da un *Prince of Persia* molto diverso dai suoi predecessori e proprio per questo si decise di creare questa nuova IP. E se, appunto, la storia si ripetesse? *Assassin's Creed: Odyssey* è qualcosa di completamente diverso, non un frutto di una semplice evoluzione come lo furono *Unity* o *Syndicate*. Ha quindi ancora senso sfruttare un brand sì famoso, ma forse stantio? Sappiamo già che **nel 2019 non uscirà nessun Assassin's Creed**, dandoci probabilmente appuntamento per il 2020 e la nuova generazione di console. Che sia il primo di una nuova stirpe?

E fummo tutti assassini



Come già accennato, l'impatto di *Assassin's Creed* nella cultura pop è stato un fulmine a ciel sereno. Sin dalla presentazione di Altaïr, del suo cappuccio bianco, delle sue acrobazie, del **Salto della Fede** e soprattutto della **Lama Celata**, tutto è divenuto ben presto elemento d'ispirazione per tanti fan e non solo. Proprio la caratteristica arma, la sua meccanica ed estetica, sono diventati uno dei punti di forza del brand, e uno degli elementi più iconici della storia dei videogame. Anche il Parkour è stata disciplina passata dalla nicchia all'esplosione mediatica, con innumerevoli *traceur* in cosplay da Assassino, realizzare le stesse evoluzioni tra i tetti e i muri delle città. *Assassin's Creed* era ovunque, anche all'interno di altri videogiochi: famoso è l'*easter egg* dedicato al franchise da **The Witcher II**, in cui era possibile trovare Altaïr a seguito di un salto della fede mal riuscito, steso morente su un pagliaio. Ma anche **Kojima** si è divertito in tal senso, sfruttando una partnership tra Konami e Ubisoft e il **Pesce d'Aprile**: in un trailer presentato da **Jade Raymond**, era possibile osservare un assassino utilizzare armi da fuoco moderne, facendo presagire un *Assassin's Creed* ambientato nel futuro. Ma di lì a poco l'inganno venne svelato, mostrando sotto la famosa tunica, niente meno che **Solid Snake**. Il costume di Altaïr infatti, era una delle skin sbloccabili in **Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots**.

Non sono mancati nemmeno i classici **romanzi**, da **Assassin's Creed: Rinascimento**, il primo della serie, ad **Assassin's Creed: Forsaken**, tutti scritti con la speranza di approfondire e ampliare quanto avveniva all'interno del videogioco, anche se non riuscendoci pienamente mentre, sicuramente più interessanti sono i **fumetti**, come la serie dedicata a **Nikolai Orelov** con **Assassin's Creed: The Fall**, ambientato negli anni antecedenti alla rivoluzione russa con lo scopo di fermare lo Zar Nicola II. Le serie sono molteplici e tutte di discreto successo, come anche **Aquilus**, ambientato in epoca romana e sempre oggetto di speculazione da parte dei fan su un possibile nuovo capitolo videoludico.

Il successo del brand venne sfruttato sino allo svilimento e in concomitanza con la diminuzione delle vendite e dei risultati deludenti degli ultimi capitoli come *Syndicate*, la forza di *Assassin's Creed* pian piano cominciò a scemare. A mitigare un po' la situazione intervennero **20th Century Fox** e **Michael Fassbender**, produttore della trasposizione cinematografica del videogioco. Interpretando **Callum Lynch** e **Aguilar**, assassino spagnolo durante il periodo di inquisizione

spagnola, Fassbender non è riuscito a far centro nel cuore dei fan e soprattutto ad attirare nuovi "credenti", per via di una sceneggiatura travagliata e la mancanza di spessore dei protagonisti, pur vantando nel cast **Marion Cotillard, Jeremy Irons**. Il tentativo di creare dunque un universo espanso si è spento sul nascere e anche le notizie sui futuri sequel non sembrano suggerire il contrario.

Giunti alla fine del nostro viaggio ci accorgiamo di una cosa: le epoche cambiano ma il concetto di **saturazione** evidentemente, è faticoso da comprendere. Per chi vi scrive, passando dal racconto di **Tomb Raider** ad **Assassin's Creed**, la sensazione di déjà vu è lampante, e sono solo due dei tanti brand presenti sul mercato. Perché dunque si ricade negli stessi errori? Avidità? Potrebbe essere una risposta semplice ma forse è proprio la natura dell'Animus a fornirci la risposta: siamo programmati per fare le stesse scelte, indipendentemente dal contesto; a meno che non giochiate *Odyssey*, sia chiaro.

C'è da dire però che nonostante *Assassin's Creed* goda di amore e odio in egual misura, non si può trascurare la forza mediatica e l'importanza che la sua realizzazione ha portato all'interno del mondo videoludico, non solo all'interno degli ambienti *free roaming*, ma a tutto il panorama, dando il via definitivo all'aumento di personale, costi e contorno nella realizzazione di un videogioco.

Non ci resta dunque che attendere il nuovo capitolo, cercando di capirne il destino e se mai avrà una fine.

[Grand Theft Auto V ha venduto quasi 95 milioni di copie](#)

Durante l'ultima *conference call* di **Take Two**, è stato annunciato che **Grand Theft Auto V** è vicino all'incredibile risultato di **95 milioni di copie vendute**.

Stando all'azienda statunitense, parte del successo è dovuto ai continui aggiornamenti gratuiti di **GTA Online**, che non smette di mietere successo e che si appresta a vivere il suo anno più remunerativo di sempre.

Il titolo ha portato guadagni pari a **6 miliardi di dollari** nelle casse di **Take Two**, e risulta essere uno dei titoli di più successo nella storia dei videogiochi, tanto da apparire ancora nelle classifiche dei giochi più venduti in America e nel Regno Unito dopo 5 anni dall'uscita.

[Combattimenti aerei e veicoli che si](#)

trasformano sono in arrivo su GTA Online

Nonostante **GTA V** sia uscito 4 anni fa, la sua componente online ha ancora un grande riscontro di pubblico. I continui aggiornamenti al contenuto a cadenza mensile hanno fatto guadagnare oltre 400 milioni di dollari a **Rockstar** nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno del 2017. Il prossimo DLC in uscita a Ottobre include le modalità "**Multiveicolo**", "**Condannati**" e "**Duello Aereo**"

Nella modalità "**Multiveicolo**" i giocatori quindi potranno gareggiare con veicoli capaci di trasformarsi e percorrere terra, aria e acqua.

Nella modalità "**Condannati**" un giocatore sarà marchiato e destinato a morire dopo un certo lasso di tempo fino a quando non ucciderà un avversario e gli passerà il marchio, mettendosi quindi in salvo.

La modalità "**Duello Aereo**" consentirà ai giocatori di sfidarsi in combattimenti aerei all'ultimo sangue.

Come di consueto questo DLC comprenderà anche dei veicoli bonus come un elicottero da guerra ispirato a un AH-64 Apache, una supercar velocissima e un veicolo che si ispira ai cartoni animati. Tutto questo ben di Dio arriverà in una data imprecisata di Ottobre.

GTA V su Switch forse è realtà

Sembra che la stessa fonte che aveva predetto l'arrivo su Switch di *LA Noire*, abbia rilasciato un leak che prevede la pubblicazione di *GTA V* per la console ibrida di casa Nintendo.

Vern, utente di **NeoGAF**, che aveva predetto con largo anticipo l'arrivo della Remaster di *LA Noire* da parte di **Rockstar Games** si lascia volutamente sfuggire che la casa statunitense **abbia intenzione di far uscire altri titoli per la nuova console**, tra questi vi sia *GTA V*.

Se così fosse, Nintendo guadagnerebbe un titolo che ancora oggi, dopo ben 4 anni riesce a vendere migliaia e migliaia di copie.

Otis: l'abbattimento delle barriere tra serie TV e spettatore

L'interattività, si sa, è alla base del videogioco e, salvo rari casi, unico media a detenerlo. Si è sempre parlato di interattività anche nel cinema o serie TV, portando il pubblico a scegliere determinate situazioni, creando così delle storie del tutto personali. Negli ultimi anni tanti sono stati gli esperimenti in tal senso ma finiti ben presto nel dimenticatoio.

L'ultimo tentativo è stato fatto con **Otis**, una serie in questo momento online con un episodio pilota, della durata di circa sette minuti, con uscita prevista per il 2018. *Otis* si presenta come un **crime drama** dove è possibile letteralmente *switchare* tra i tre personaggi principali tramite i tasti A, S e D, osservando le loro vite e in che modo esse si intreccino. Facendo un esempio pratico è assimilabile al cambio istantaneo tra **Michael, Trevor e Franklin** in **GTA V** in cui, utilizzando i tasti digitali sul pad, potevamo interagire con ognuno di essi senza che questi interrompessero la loro "vita" di tutti i giorni. Se per un puro videogioco è un'innovazione che porta varietà in termini di trama e gameplay, per una serie TV le cose si fanno più complicate, ma andiamo con ordine.

L'intento degli ideatori è quello di portare al pubblico una storia unica per ognuno di noi, non portando delle ramificazioni di trama dovute a delle scelte di dialogo, come per le avventure grafiche, ma con qualcosa di nuovo e di difficile produzione, sulla base del mito biblico di Caino e Abele. Le difficoltà di produrre e dirigere qualcosa del genere sono immense e, a detta di **Casey Stein**, uno degli ideatori, tutto doveva essere meticolosamente studiato con l'ausilio di un cronometro per fare in modo che tutti i pezzi di puzzle coincidessero senza perdere frame importanti di storia. Infatti, ad un primo sguardo, sembra che le singole storie siano girate in maniera indipendente, ma dopo una manciata di secondi e qualche *switch*, capirete le difficoltà del caso. Questo significa che bisogna vedere l'episodio almeno un paio di volte per capire bene il tutto; siamo noi ad editare continuamente la puntata e decidere che ritmo deve prendere. Personalmente non mi sono mai trovato davanti ad una cosa così peculiare e diciamo che bisogna prenderci la mano; ma una volta entrati nel *mood*, le classiche storie vi sembreranno fin troppo "guidate". Pensate a quante storie ci siamo persi in tutti questi anni, quanti dettagli non ripresi e magari quanto tempo guadagnato. Una serie come **True Detective** sarebbe finita in una puntata in quanto, con questo stratagemma, avremmo potuto capire subito l'intera situazione. Ed è proprio qui che sorgono delle perplessità; se da un lato questa nuova esperienza porta effettivamente qualcosa di nuovo, scegliendo noi cosa vedere e quando, da un lato può venir meno il trasporto emotivo creato da una determinata storia, sceneggiata con un percorso ben stabilito fino al climax finale e goduto grazie all'empatia generata col protagonista. Può essere, comunque, considerata una strada parallela alle classiche storie monodirezionali che siamo abituati a vedere e che troveranno ulteriore sviluppo in seguito.

In basso, potrete trovare il link che porta al pilota di Otis.

<https://nukhu.com/otis/>



[Speciale E3 - Primo gameplay per Need for Speed Payback](#)

L'EA Play è stata anche l'occasione per vedere per la prima volta *Need for Speed Payback*, annunciato solo qualche giorno fa.

Nel primo gameplay mostrato abbiamo potuto saggiare le molte novità che il titolo propone, a cominciare dalla "Modalità Rapina", che per molti aspetti ricorda quanto visto nel primo *Fast & Furious* dove, su un'auto elaborata (in questo caso una fiammante **Koenigsegg Regera**), si va all'inseguimento di un camion con un carico prezioso.

Capiamo subito che l'intento di **Criterion** è quello di realizzare un open world ricco d'azione e quasi indistinguibile dai lungometraggi di genere, soprattutto grazie all'incalzare delle musiche e dei continui dialoghi tra **Jess** e **Tyler**, due dei tre protagonisti del gioco. Proprio loro sono la sorpresa del **reveal**: ognuno dei tre personaggi ha abilità uniche e una maggiore propensione all'utilizzo di determinate vetture come - da quanto ci è apparso - le **Hypercar** per **Jess** e le **Muscle car** per **Tyler**. Del terzo character non si è visto nulla, ma anche lui sarà controllabile dal giocatore, anche se non è chiaro se sarà possibile operare una scelta tra i personaggi, come visto in *GTA V*, oppure se questa sarà del tutto arbitraria in base agli eventi. Una cosa che salta all'occhio è l'utilizzo dei **ralenty** in stile *Burnout 3: Takedown*, sviluppato sempre da Criterion nel 2004, che sicuramente enfatizza alcuni momenti spettacolari ma rischia anche di spezzare l'azione se utilizzato senza moderazione.

Oltre a quanto si era venuto a conoscenza precedentemente, vedere questo primo gameplay ci ha fatto notare come l'utilizzo del **Frostbite** sta di anno in anno migliorando: tutto risulta più pulito e dettagliato e soprattutto le luci fanno la parte del leone.

Appuntamento ai prossimi aggiornamenti che sicuramente non tarderanno ad arrivare.

Rilasciata una mod di Rick & Morty per GTA

V

La notizia piacerà a tutti i fan della nota serie animata **Rick & Morty**: il modder **Jedidiah515** ha creato [una mod per GTA V](#) che porta il folle scienziato e suo nipote per le strade di **Los Santos**. La mod ricrea non solo fisicamente i due noti personaggi, ma comprende anche varie frasi ricorrenti tratte dalla serie animata, nonché la navicella spaziale creata da Rick Sanchez (scaricabile in una [mod a parte](#))

Sul canale YouTube **Modded Games** è stato rilasciato un video che mostra il gameplay della mod: