

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.

[Presentato Pro Evolution Soccer 2019](#)

Dopo il rilascio di [informazioni per errore](#), da parte di **PlayStation Store Honk Hong**, ecco che **PES 2019** viene presentato ufficialmente; un'edizione importante sotto tanti punti di vista, a cominciare dalla perdita delle licenze di **Champion's** ed **Europa League** che forse, finiranno tra le grinfie del suo rivale di sempre.

Per recuperare un po' di terreno ecco che entrano in scena nuove licenze ufficiali per campionati, squadre e stadi, anche se al momento, non abbiamo a disposizione nomi tangibili e, soprattutto, non ci è dato sapere se queste nuove introduzioni saranno in qualche modo esclusive. Quello che salta all'occhio però, è la **partnership con l'International Champions Cup (ICC)**, che troverà spazio anche in una Master League migliorata sotto diversi aspetti. Verranno introdotte anche nuove Legende, con focus particolare su **David Beckham**, che vanterà anche un'edizione speciale ricca di contenuti aggiuntivi, come l'ottenimento del campione inglese e **Philippe Coutinho** (nuovo ambasciatore del brand) in prestito senza limite temporale all'interno del MyClub.

Scendendo in campo, le migliorie più evidenti sembrano essere improntate sulle animazioni dei calciatori e soprattutto su una feature interessante come quella della **Fatica Visibile**, in grado di influire sulle movenze dei protagonisti in campo con l'andare del tempo. Non è una novità in assoluto, ma un'enfasi ulteriore su questo aspetto potrebbe rendere le partite ancor più tattiche, risparmiando le forze in fase di difesa o attaccare e pressare un calciatore in evidenti difficoltà atletiche.

Anche la già ottima fisica del pallone riceverà un boost in tal senso, con un maggiore studio sulla posizione di calciatore e pallone e le dirette conseguenze fisiche ma anche di contorno, con nuove animazioni di tifosi ed esultanze dopo aver messo a segno un gol.

Miglioramenti importanti anche dal punto di vista tecnico con lo sfruttamento del **software Enlighten** e un'accurata **global illumination**, per una resa migliore di luci e ombre in tempo reale e che ben si sposerebbe al **meteo dinamico** (sempre se sarà confermato). Il **4K e l'HDR** sono ormai realtà e **PES** non sarà da meno, promettendo una resa grafica superiore, soprattutto su PS4 Pro e Xbox One X, progettate per spingere al massimo queste caratteristiche.

Infine le edizioni: tre saranno le edizioni disponibili al lancio, il **30 Agosto** (molto in anticipo rispetto alla solita tabella di marcia) partendo dalla già citata **Beckham Edition**, accompagnata dalla **Standard** e dalla **Legend**, disponibile solo in versione digitale.

[Xbox One: 35 milioni di unità vendute](#)

Secondo un analista di **Niko Partners**, **Daniel 'ZhugeEx' Ahmad**, **Xbox One** è vicina alla soglia delle 35 milioni di unità vendute in tutto il mondo.

Ahmad ha anche precisato che, prendendo in considerazione i rispettivi lanci negli Stati Uniti, l'ultima console **Microsoft**, **Xbox One X** ha venduto più di **PlayStation 4 Pro**. La casa di Redmond,

purtroppo, ha smesso di rivelare i dati ufficiali sulle console vendute dal 2015, quando le vendite totali ammontavano a 10 milioni; Quindi, considerando questo fattore, il numero di console vendute da parte di **Microsoft** non è ufficiale per cui, dobbiamo accontentarci.



[Ubisoft svela qualche dettaglio su Far Cry 5](#)

Mentre si aspetta con ansia l'uscita di **Far Cry 5**, per il mese di marzo, Ubisoft ha iniziato a divulgare maggiori informazioni sullo sparatutto in prima persona. Oggi, è stato rilasciato un nuovo video che mostra buona parte del nuovo gameplay e anche alcuni elementi riferiti a **co-op e personaggi**. Il video presenta il direttore creativo di **Far Cry 5 Dan Hay** e il produttore associato **Philippe Fournier** fornendo nuovi dettagli. Hay ha parlato del numero di personaggi che saranno presenti in **Far Cry 5**: i giochi precedenti della serie tendevano ad averne tra i 18 e i 20 distribuiti in tutto il mondo di gioco, mentre **Far Cry 5** ne vanta attualmente più di 65. Questi personaggi sono unici e porteranno a missioni e scopi specifici. Questo porta Fournier a discutere di come la co-op funzionerà in **Far Cry 5**, per la maggior parte simile a **Far Cry 4**. Fournier ha parlato in modo specifico della soddisfazione che si prova quando un giocatore pilota un elicottero mentre un altro scende in vista di un combattimento o si muove via terra. Ci sono altri aspetti toccati in questo video, che spaziano dalla "vita sessuale" e altri frammenti di gameplay con un lanciafiamme. **Far Cry 5** uscirà su PS4, Xbox One e PC il **27 marzo 2018**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGV1Zc21XNjNpSkElMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlIwZW5jcnlwdGVk

[Presente un piccolo Master Chief all'interno di ogni Xbox One X](#)

Xbox One X è la risposta di **Microsoft** alla concorrente PlayStation 4 Pro di **Sony**. Xbox One X uscirà il mese prossimo e sarà una versione migliorata di Xbox One che, aumenterà le prestazioni di gioco fino agli ambiti 4K 60 fps. Lo YouTuber **Unocero** è riuscito a mettere le mani su una Xbox One X e ad aprirla, notando che al suo interno è presente un'incisione che rappresenta **Master Chief**, protagonista della saga di **Halo**, nell'atto di cavalcare uno scorpione. Ovviamente, tutto questo non è casuale: lo scorpione fa riferimento al nome del progetto della console, Project Scorpion.

[Nuova patch per The Witcher 3: Wild Hunt rilasciata per PS4 Pro](#)

Come già annunciato durante la conferenza di **Microsoft** all'E3, **The Witcher 3: Wild Hunt** avrebbe potuto ricevere degli aggiornamenti per migliorare il supporto per **PS4 Pro** e **Xbox One X**. Oggi questa promessa è stata mantenuta: infatti **CD Projekt Red** ha rilasciato una patch proprio per **The Witcher 3: Wild Hunt**. La patch aggiunge un supporto per **PlayStation 4 Pro** che migliorerà la qualità del titolo e permetterà di giocare al meglio; il peso di questa patch è di 140 MB, o di 133 MB per chi possiede la **Game of the Year Edition**.



[Amazon Pre-Order: Xbox One X “Scorpio” è già sold out.](#)

L'edizione limitata denominata “**Scorpio Edition**”, che prende il nome dal nome in codice che aveva la console durante le fasi di sviluppo è stata da poco resa disponibile al pre-order sul sito **Amazon** in varie nazioni. Gli ordini sono schizzati alle stelle, tanto che durante una intervista rilasciata sul canale del [Youtuber Rocket Beans](#), **Aaron Greenberg** conferma che la console è andata sold out in 25 minuti.

«Penso che la console sia andata in sold out in 25 minuti. Noi ci aspettavamo che le scorte durassero circa una settimana ed invece è andata sold out in meno di un giorno. Non rilasciamo il numero esatto di console destinate ai pre-order su Amazon ma ovviamente questa edizione limitata era destinata agli hardcore fan, quelli che di solito stanno in fila di fronte ai negozi.»

Al di sopra di ogni aspettativa l'analista **Daniel Ahmad** di **Niko Partners** ci fa notare che i pre-order su **Amazon U.S.** della Xbox One X "Scorpio" sono stati così alti da permettere alla console **Microsoft** di superare quelli della **Playstation 4 Pro**, così da sorpassarla nella classifica dei **Best Sellers**.

Xbox One X pre orders seem to be doing well on Amazon. Already ahead of PS4 Pro on Amazon US for 2017 YTD. pic.twitter.com/qarehlgvNS

— Daniel Ahmad (@ZhugeEX) [August 23, 2017](#)

L'edizione limitata includerà il supporto verticale ma la **MS** non esclude la possibilità di poterlo acquistare separatamente in futuro.

[Destiny 2: annunciata una limited edition del dualshock 4 e nuovi bundle](#)

Da poche ore [PlayStation.Blog](#) ha annunciato che il 6 settembre sarà rilasciata una **limited edition del Dualshock 4**, che avrà i loghi delle 3 classi e sul touch pad il logo di *Destiny 2*, in colorazione bianca con le scritte color oro. Oltre all'edizione limitata del Dualshock 4, PlayStation avrà anche diversi nuovi bundle:

- PlayStation 4 Pro Jet Black + Destiny 2
- PlayStation 4 Pro Glacier Withe + Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black, Dualshock 4 extra e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 500GB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2

Tutti questi Bundle e Limited Edition del Dualshock 4 saranno disponibili il 6 settembre, data d'uscita di *Destiny 2*

[Crash Bandicoot N. Sane Trilogy: nuovo DLC](#)

Playstation ha rilasciato un DLC per **Crash Bandicoot N.Sane Trilogy** contenente un livello chiamato *Stormy Ascent*. Questo livello extra è disponibile gratuitamente solo fino al 19 Agosto 2017. *Stormy Ascent* è stato progettato da Naughty Dog come livello del primo *Crash Bandicoot*, ma

è stato rimosso dal gioco per via della sua difficoltà. I dati del livello sono rimasti all'interno del disco per l'originale **PlayStation**, quindi è possibile accedervi tramite GameShark. Il livello ha molte somiglianze con il livello *Slippery Climb* ed è il più lungo dei livelli presenti su *Crash Bandicoot*. In seguito trovate il trailer pubblicato da **Playstation**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRjI0T0hFem9Pa0klM0ZIY3ZlciUzRDElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen](#)

Durante l'**E3** di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.

La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K** a **60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.

Il sito tedesco [Golem.de](#) ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4** standard, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD** (**Head-Mounted Display**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».

E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD**, **Vega** e **Ryzen** sulla nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).

L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.