

По словам Ubisoft, Assassin's Creed Shadows станет самой графически проработанной игрой в серии

В интервью Famitsu, продюсер Карл Онни рассказал, что с помощью новых технологий стало возможным создать красивую Японию с большим количеством графических деталей, что дало разработчикам простор для творчества и возможность передать различные элементы света.

Если исходить из слов продюсера, то можно понять, что Assassin's Creed Shadows может стать шагом вперед для серии с графической точки зрения, предлагая постоянно меняющийся мир с точки зрения графики и не создавая проблем для геймплея. Продюсер также признался, что Ubisoft намерена продолжить работу, уже начатую в Assassin's Creed Mirage, и еще больше расширить возможности стелса: сеттинг Shadows показался идеальной возможностью улучшить и этот аспект.

Впрочем, поживем — увидим, удастся ли убедить в этом фанатов, учитывая, насколько негативным был прием первого официального трейлера.