

Похоже, что Assassin's Creed Shadows потребует постоянного подключения к сети

Компания Ubisoft сообщила много новой информации о Assassin's Creed Shadows после первого трейлера. В этом приключении феодальная Япония показана через призму двух персонажей, что знаменует собой возвращение к формуле Ubisoft из Assassin's Creed Syndicate.

Помимо подробностей об открытом мире, персонажах и различных изданиях игры, Ubisoft, похоже, подтвердила требование постоянного подключения к сети.

Согласно странице в цифровом магазине, PlayStation классифицирует Assassin's Creed Shadows как игру, требующую сетевой игры. Такой рейтинг обычно присваивается играм, которым требуется постоянное подключение к сети

Между тем, информация от Resetera подтверждает требование наличия интернета для установки игры с диска. Для сравнения, на странице магазина PlayStation нет аналогичных требований к Avatar: Frontiers of Pandora.

Это различие свидетельствует о том, что Ubisoft движется в сторону онлайнового подхода для Assassin's Creed Shadows. Возможно, это связано с платформой Infinity, которая привнесет в игру такие элементы, как боевые пропуска и микротранзакции.

Это, похоже, впервые для франшизы. Хотя для большинства людей в 2024 году наличие постоянного подключения к сети вряд ли является большой проблемой, фанаты явно не одобряют эту практику, поскольку она приводит к самым разнообразным проблемам.

Возможно, PlayStation допустила ошибку на странице своего магазина, но фанатам придется подождать дальнейших разъяснений от Ubisoft, если это действительно так. А пока, судя по всему, это начало новой эры для франшизы, которая пока может не слишком нравиться фанатам.