

[Speciale E3 - Ubisoft annuncia The Crew 2](#)

Ubisoft annuncia *The Crew 2*, nuovo capitolo per il famoso gioco di corse, è stato mostrato uno spettacolare trailer. Nel gioco, come si vede dal trailer, si possono guidare oltre alle auto da corsa: fuoristrada, moto da cross, motoscafi, elicotteri e molto altro ancora.

The Crew 2 uscirà durante il 2018 per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, ma sarà preceduto da una beta che sarà annunciata più avanti.

[Speciale E3 - Annunciato Mario+Rabbids Kingdom Battle](#)

Ubisoft sta per sfornare un nuovo gioco per Switch, si intitolerà *Mario+Rabbids Kingdom Battle* e sarà uno strategico a turni che supporterà multiplayer co-op in locale. Hanno mostrato un video gameplay e un trailer.

Mario+Rabbids uscirà per Switch il 29 agosto.

[Speciale E3 - Ubisoft](#)

Inizierà tra poco la conferenza **Ubisoft** all'E3. Abbiamo già assistito all'annuncio di **Assassin's Creed: Origins** durante la conferenza Microsoft ma ci aspettiamo ulteriori sorprese dalla software house transalpina.

Vi ricordiamo la diretta sul nostro [canale Youtube](#).

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Era già stato leakato qualche giorno ma ora eccolo qui: fa la sua comparsa **Mario+Rabbids Kingdom Battle**, un curioso crossover che unisce la mascotte **Nintendo** e un brand in qualche modo importante dell'universo Ubisoft. Uscirà il 29 agosto solo per Nintendo Switch.

Assassin's Creed: Origins

Dopo l'anno di silenzio della saga, ecco che torna su console e PC il nuovo capitolo che racconterà la storia della nascita della Confraternita, in arrivo il **27 ottobre 2017**.

The Crew 2

Ed ecco che l'aria cambia: il famoso open-world online automobilistico uscirà nel 2018, ma sarà disponibile presto in versione beta.

South Park Scontri Di-retti

Già annunciato l'anno scorso, ma ora ha già una data di uscita approssimativa: ottobre 2017.

Trasference VR

Di questo nuovo titolo si sa solo che sarà basato sulla realtà virtuale uscirà nella primavera dell'anno prossimo.

Skull & Bones

Pronti a ritornare pirati dopo **Assassin's Creed Black Flag**? Ecco Skull & Bones, che sarà disponibile nell'autunno 2018

Just Dance 2018

Come EA con Fifa, Ubisoft non manca con il suo appuntamento annuale con ***Just Dance***, disponibile da ottobre 2017.

South Park Phone Destroyer

C'è spazio anche per il mobile: è stato mostrato solo il trailer, ma noi già lo amiamo. Meno male che uscirà entro quest'anno.

StarLink: Battle of Atlas

Dalla Terra passiamo allo spazio! Anche questo un titolo totalmente nuovo, uscirà nell'autunno 2018

Steep Road to the Olympics

Stasera non ci facciamo mancare davvero nulla, neanche il DLC che ci porterà alle prossime olimpiadi invernali. In arrivo il 5 dicembre.

Far Cry 5

Era già stato annunciato e infatti non è mancato a questo importantissimo appuntamento portandoci un trailer gameplay che ci ha lasciato soddisfatti e farà di nuovo parlare di sé il 27 febbraio 2018, data del rilascio.

Beyond Good & Evil 2

A 15 anni di distanza dal primo episodio, ritorna il videogioco d'avventura di Michel Ancel, che ha ringraziato i suoi fans per aver tenuto duro fino all'annuncio di oggi.

[Assassin's Creed: Origins: nuovi particolari](#)

La famosa rivista di settore, **Gameinformer**, ha svelato importanti particolari sul nuovo capitolo di *Assassin's Creed*, che, come si vociferava, si chiamerà **Assassin's Creed: Origins**.

Pare confermata l'ambientazione **Egizia**, il **gameplay** riprenderà alcune meccaniche di famosi **RPG**, come *The Elder Scrolls* o *Skyrim*, e usufruirà di una nuova intelligenza artificiale e di un rinnovato combat-system, simile a quello visto in *The Witcher 3*, che rivoluzionerà l'intero mondo di gioco.

Il protagonista si chiamerà **Bayek**, un prigioniero dalle dubbie origini, e durante il suo viaggio si muoverà a cavallo, nuotando o tramite imbarcazioni; molto probabilmente non saranno presenti battaglie navali. Ci sarà una rivisitazione dell'"**Eagle Eye**", comando che darà la possibilità di controllare un'aquila, utile in questo caso non per visualizzare i nemici, ma per scoprire parti della mappa oscurate e vari oggetti nascosti.

Gli **NPC** saranno influenzati dal ciclo solare, di giorno mangeranno e lavoreranno, mentre la notte riposeranno. Saranno presenti grandi città come **Alessandria d'Egitto** o **Menfi**.

Su reddit si discute già riguardo la data storica in cui sarà ambientato il gioco, che dovrebbe collocarsi durante il regno di **Cleopatra**, nel periodo tolemaico (60 a.C - 30 a.C).



Gameinformer ha, inoltre, fornito le varie edizioni con cui Ubisoft presenterà il titolo: la versione **Standard**, la **Deluxe Pack** e la **Gold Edition**, quest'ultimo contenente il Deluxe Pack e il Season Pass. La **Gold Steelbook Edition** comprenderà invece la **Deluxe Pack**, il **Season Pass** e in aggiunta lo **Steelbook**. Chi effettuerà il pre-order del gioco avrà l'accesso alla missione esclusiva **The Secrets of the First Pyramids**.

La data del rilascio dovrebbe essere il **27 ottobre 2017**, ma aspettiamo delle notizie più sicure dalla conferenza Ubisoft che si terrà all'[E3](#) il lunedì 12 giugno alle 22:00 (ora italiana).

Seguite le varie conferenze dell'E3 con noi, in live sui nostri canali [Twitch](#) e [Youtube](#).

[Life is Strange 2 è finalmente ufficiale](#)

La conferma è arrivata nelle ultime ore: Square-Enix e Dontnod sono al lavoro per sviluppare il secondo capitolo di ***Life is strange***.

Per festeggiare il superamento del traguardo di **3 milioni di copie** vendute, lo studio francese ha rilasciato un video dove annuncia di star lavorando sul nuovo titolo, che non sarà comunque presente all'E3.

In attesa del rilascio, guardate cosa dicono Michel, Rod e Luke:

[E3 2017: ecco le date delle conferenze](#)

Ecco tutte le date per le conferenze dell'**E3 2017**, di cui indichiamo l'ora italiana:

Electronic Arts: sabato 10 giugno, ore 21:00

Microsoft: domenica 11 giugno, ore 23:00

Bethesda: lunedì 12 giugno, ore 04:00

PC Gaming Show: lunedì 12 giugno, ore 19:00

Ubisoft: lunedì 12 giugno, ore 22:00

Sony: martedì 13 giugno, ore 03:00

Nintendo: martedì 13 giugno, ore 18:00

Di seguito la **[tabella ufficiale](#)**:

GameCompass seguirà in diretta le principali, in particolare:



E3 2017 CON GAMECOMPASS

11 GIUGNO	23:00	MICROSOFT
12 GIUGNO	19:00	PC GAMING SHOW
	22:00	UBISOFT
13 GIUGNO	03:00	SONY PLAYSTATION
	18:00	NINTENDO



Svelati The Crew 2, Far Cry 5 e un nuovo Assassin's Creed

Si vede proprio che l'E3 si avvicina: Ubisoft ha, infatti, svelato un po' a sorpresa, *Far Cry 5* e *The Crew 2*.

Di entrambi i titoli si sa davvero poco, tranne per qualche rumor sul primo che lo vedrebbe in un'ambientazione **western**. L'unica cosa certa di entrambi i titoli è il periodo d'uscita entro **marzo 2018**.

Oltre a questo, si conosce anche la data della conferenza Ubisoft (ve la ricordiamo: 12 giugno alle 22:00, ora italiana) che a questo punto ci aspettiamo esaltante.

The logo for 'The Crew 2' features the word 'THE' in a small, bold, italicized font above the word 'CREW' in a large, bold, italicized font. The number '2' is positioned to the right of 'CREW', enclosed in a yellow square with a diagonal slash.The logo for 'Far Cry 5' features the word 'FARCRY' in a large, bold, white font with a blue outline, followed by the number '5' in a large, bold, white font with a red outline. The entire logo is set against a black background.

Sull'account Twitter ufficiale di **Assassin's Creed** è stato inoltre condiviso un nuovo logo che lascia ormai pochi dubbi sulla presenza all'E3 2017 di un nuovo titolo della saga.

Make history. Subscribe to the Ubisoft US YouTube channel and stay tuned for this year's E3. #AssassinsCreed <https://t.co/q2czPk63kM>

— Assassin's Creed (@assassinscreed) [16 maggio 2017](#)

[Assassin's Creed Origins verrà annunciato all'E3?](#)

Dopo l'assenza dagli scaffali lo scorso anno, il nuovo **Assassin's Creed**, [come accennavamo in quest'articolo](#), potrebbe essere presentato quest'anno all'E3.

Sembra confermata la nuova ambientazione egizia e la riconferma del doppio protagonista, strada

intrapresa con **Syndicate**.

Saranno, quindi, di nuovo un uomo e una donna a immergersi nelle nuove ambientazioni che, sempre secondo i rumor, saranno le più grandi mai create e che toccheranno diversi territori, come Grecia e zone dell'Asia non meglio specificate; questo anche grazie al ritorno della navigazione bellica, oltre che esplorativa.

Un'ulteriore notizia riguarda anche lo sviluppo dei personaggi, aspetto che, a quanto pare, riserverà moltissime novità, con una struttura molto simile a quella di **The Elder Scroll V: Skyrim**.

Per scoprire se tutto ciò sarà confermato dobbiamo solo attendere l'inizio dell'E3 fra circa un mese.

For Honor

Ok brava gente di **Nottingham** è tempo di bilanci (???) e di nuove (e buone, e cattive) notizie quindi eccoci a parlare della nuova fatica **Ubisoft**, chiedendoci: sarà ancora la solita tempesta di merda e bug dei loro precedenti lavori e, in tal caso, sotto tutto quanto, ci sarà qualcosa di buono?

(Se ve lo state chiedendo: sì, la frase introduttiva è totalmente inutile)

Uh, mi ricorda qualcosa?

For Honor, nuovo gioco targato Ubisoft, pone la risposta a un quesito che nessuno si è mai veramente posto: il sistema di combattimento di Assassin's Creed, potrebbe essere utilizzato per un gioco di combattimento online? E se sì quanto ci possiamo marciare sopra?

Nato nel lontano 2000 - non ci interessa davvero ricordarlo - la serie di Assassin's Creed (che rispondeva ad altre domande mai veramente poste a proposito di Prince of Persia) ci portava tra stradine polverose, torri, mura di pietra e minareti a guidare un muslim-nigga-ninja-parkour tra le strade di Medina (no, Medina non credo sia stata nemmeno mai menzionata, ma va bene come nome per luogo esotico e mediorientale) squarciando gole a irritanti figure politiche locali e mettere in atto nuovi e divertenti modi per morire o castrarsi arrampicandosi un po' ovunque.

E mostrando, in mezzo a tutto questo, un sistema di combattimento tanto semplice quanto effettivamente accattivante e divertente.

No, davvero, quel sistema di parate a tempo che si traduceva in perfetti colpi mortali, quel meccanismo di colpi susseguiti con il giusto tempismo per inanellare esecuzioni letali (più preciso era il tempo, più velocemente terminava il duello), un sistema per rompere la guardia dell'avversario che aggiungeva quel gusto di tattica in più, rendevano veramente piacevole affrontare nemici armati di spade d'acciaio brutalmente affilate e protetti da armature rose dalle sabbie dei deserti in un gioco che in teoria puntava tutto sull'esplorazione dinamica e sulla corsa fra tetti e minareti morendo in modi buffi e divertenti.

Il sistema di combattimento rimase sostanzialmente invariato per la quasi decina di capitoli della saga principale, a parte alcune stronzate nel mezzo poi eliminate con uno "scusate-ci-siamo-sbagliati-fate-finta-di-niente", mietendo regolari apprezzamenti (via via in quantità minore, ma solo perché a secco di novità dagli esordi) finché alla Ubisoft probabilmente qualcuno avrà detto: ma farci un gioco di combattimenti su?

E così fu

Alla Ubisoft quindi si chiesero: ok, abbiamo, chissà come, un sistema di combattimento all'arma

bianca in un videogioco semplice e accattivante per alcuni, ma che pretesto usiamo per far scannare la gente tra sé?

Ipotesi 1) Un reame magico vuole invadere il nostro mondo, allora, per scongiurare il pericolo, vengono indetti una decina di tornei dove i nostri campioni dovranno affrontare i lor...

No no, già fatto, cazzo dici...

Ipotesi 2) Un tizio a capo di un'organizzazione terroristica o di ecoterroristi - non abbiamo ben capito questa parte ancora - va in giro per il mondo a fare danni e tizi palestrati da ogni parte del mondo si menano a cas...

No, no! Già fatto anche questo.

Ipotesi 3) Ok, sentite qua: padre, figlio e il figlio del figlio, quindi il nipote, si menano e, non si sa perché, cercano di ammazzarsi da quarant'anni, peggio di Beautiful, ma per farlo scomodano multinazionali, organizzazioni terroristiche cyborg, burdell...

No! Già visto cazzo!

Ipotesi 4) Allora. Medioevo basso, Rinascimento, non abbiamo nemmeno mai capito questo, una spada maledetta va in giro a seminare il caos per il mondo e un manipolo di guerrieri da ogni parte del mondo cerca di impossessarsene per motivi personali finc...

NO! Già visto! Ottima storyline, comunque.

Cerchiamo qualcosa di più semplice!

Mmh... Pirati vs. Ninja?

Ma non dire cazzate.

Cavalieri vs. Barbari?

Mh, forse ci siamo, ma manca ancora qualche cosa...

Cavalieri vs. Barbari vs. Samurai?

GENIOH!



E così nacque questo gioco

Questo gioco, in buona sintesi, si basa su un meme medio-grosso dell'internet, su due meme distinti

volendo, e cerca di ricavarci sopra un qualcosa di robusto e soprattutto credibile.

Le basi del gioco sono le seguenti:

Uno dei meme più vecchi del panorama ludico della nostra generazione - parliamo di anni ottanta, roba molto vecchia, roba da D&D prima edizione - si basa sul conflitto tra la figura del cavaliere in armatura massiccia e spadone a due mani, da un lato, e il barbaro mezzo nudo con ascione bipenne e tanta frenesia di sangue, dall'altro; è un po' un sottotesto nemmeno troppo esplorato che può apparire in qualsiasi tentativo di creazione artistica di genere, partendo da D&D, appunto, con la conflittualità tra la classe guerriero vs classe barbaro, e su quale sia la migliore (guerriero ovviamente, lo dice la parola stessa, guer-rie-ro, se c'è una tecnica o un modo che serve per accoppiare meglio un'altra persona in combattimento allora lui DEVE conoscerla), ma anche passando in maniera nemmeno troppo evidente per Warcraft, con, per esempio, i paladini dell'Alleanza in armatura spada e scudo contro gli orchi selvaggi dell'Orda, fino ad altre decine di giochi di ruolo e produzioni artiche e letterarie di genere: in Conan, ad esempio, dove vediamo il nudo cimmero disprezzare armature e orpelli mentre massacra decine di cavalieri di Aquilonia. Un principio volendo anche più profondo della natura narrativa moderna affondando le sue radici culturali nel passato, quando gli ordinatissimi e disciplinati soldati romani si scontravano contro le tribù barbariche del nord che calavano nude, feroci e gioiose nella battaglia, i romani vincendo solitamente, perché andare nudi in battaglia era un po' un'idea del cazzo di solito. Fino alla figura estremamente antica del cavaliere cristiano, che, erede del mondo apollineo greco, schiavizzato nella Sacra Chiesa Romana, si scontrava contro i Berserker indomiti e sanguinari, invasati da Odino, nelle estreme regioni del nord dell'Europa Medievale. Ecco, un tema così ricco, vasto e potente per la nostra memoria collettiva risolto in venti secondi di pretestuosità videoludica.

E i samurai invece?

Ecco, se per il primo conflitto For Honor attinge da un'idea che affonda nella radice stessa della nostra cultura il secondo conflitto è basato su un meme molto più moderno e molto più fesso che è: "ma è migliore la spada occidentale o la katana?", dove legioni di bimbominkia che compongono la fanbase di questa ultima - che ha l'unico pregio di aver avuto un'ottima campagna pubblicitaria- si scontrano contro la dura realtà dei fatti, cioè che una spada Reitschwert ad una katana la distruggeva sempre e comunque.

Con tali e tante premesse creative che genere di gioco salterà fuori direte voi?

Boh, onestamente ce lo stiamo chiedendo anche noi.

For Honor si basa sostanzialmente su alcuni conflitti e meme nati o portati su internet e un sistema di combattimento divertente ma di certo non innovativo, che punta sostanzialmente tutto sulle dinamiche di puro gameplay tra giocatori tesi a volersi scannare nella maniera più caciaronissima e metallara possibile, quindi, al netto di una cornice narrativa apparentemente ancora più scarna, e che definire pretestuosa pare addirittura già pretestuoso in partenza, il fulcro del gioco pare essere quello di menarsi solo e menarsi duro. E a questo punto conviene addentrarci in quello che è il sistema di gioco.



Classi e poste

Allora molte altre considerazioni del gioco, a questo punto sono partite a parlare per prima cosa del sistema di classi che, come abbiamo detto più sopra, dovrebbe incarnare quello che è l'anima del gioco.

Noi noi, a noi c'è rompe er cazzo partire così perché A) non lo reputiamo interessante, lo sappiamo già, tre tipi diversi che se vojono menà B) il vero punto di interesse, per me, in un gioco di combattimento è il sistema di combattimento.

For Honor si avvale, come abbiamo già detto, di un sistema di combattimento preso di peso da Assassin's Creed in generale (anche perché è bene ricordare che nemmeno il sistema di AC è rimasto sempre coerente con se stesso), con alcune importanti innovazioni, diciamo che, anche se non uguale, se avete giocato ad AC vi troverete con la sensazione di stare provando qualcosa di già conosciuto.

La base principale del sistema di gioco sono le pose, che, mutuando un termine dalla scherma reale, potremmo chiamare "poste", per utilizzare un termine più specifico e caro ai ricostruttori della scherma storica o, più semplicemente, e per farlo meglio comprendere a tutti potremmo utilizzare il termine "guardie", sicuramente più usato e riconoscibile e legato alle arti marziali in generale, anche se originario proprio della scherma.

Il gioco quindi pone la scelta fra tre "poste" o "guardie" principali. Si parte da una modalità che potremmo definire "a riposo", dove potremmo semplicemente correre, camminare ed arrampicarci, a una modalità di "puntamento" dove designeremo un bersaglio specifico da aggredire e colpire in tutta similitudine rispetto ad AC dove, appunto, si passa da una modalità di corsa ad una modalità di combattimento. Una piccola nota di gameplay fatto di non poter puntare i "minions" ovvero i NPC di basso livello presenti nel gioco, i soldati semplici, insomma, il cui unico scopo designato è fare da carne da macello per i nostri avatar per raggiungere determinati obiettivi di gioco (far avanzare il nostro fronte e far arretrare il fronte nemico), per ricaricare abilità personali o per semplice sadica soddisfazione personale.

Quindi, tolti i minions da macellare con spensierata allegria, ci troveremo a puntare solo i soldati di più alto livello, ovvero quelli gestiti dagli altri giocatori o, in mancanza di questi, da una IA

decisamente più aggressiva e agguerrita.

Ed è nella scelta della “guardia”, della “posta” che si impernia tutto il nucleo del gioco. L’aspetto principale di questo gameplay risiede, come dicevamo, infatti nel poter scegliere tre guardie differenti, una guardia alta che intercetta i colpi portati dall’alto, una guardia sinistra ed una guardia destra che intercettano rispettivamente i colpi portati lateralmente a destra e a sinistra; ed è principalmente qui che ruota tutta la meccanica di gameplay perché noi, in uno scontro 1 contro 1, dovremo cercare di intercettare l’esatta direzione dei fendenti che ci verranno scagliati contro cercando di prevedere, anticipare e gareggiare in riflessi contro il nostro oppositore.

Tutto qui.

Questa innovazione diciamo che tanto innovazione non è, un sistema del tutto simile lo si può trovare ad esempio nell’indie game War of the Roses, uscito nel 2013 e sostanzialmente con le stesse basi di For Honor, se si esclude un’ambientazione storicamente accurata e ricercata, una profondità di spirito maggiore, e un’esecuzione frenata però da un’inevitabile mancanza di mezzi, duelli all’arma bianca in multiplayer tra schiere di cavalieri con visuale in terza persona. Dove la dinamica dei duelli era determinata dal dover intercettare la direzione della lama dell’avversario muovendosi nella sua stessa direzione. Reso molto molto più complicato da un gioco dal tempismo più dinamico e con nessun tipo di sistema di “avviso” se non quello puramente visivo.

Quindi l’idea di dover intercettare la direzione dei colpi di spada non è nemmeno così nuova come si potrebbe pensare, ma sicuramente in questo gameplay viene resa in maniera dinamica e divertente. Un’altra nota piacevole è che, partendo dal primissimo tutorial, si potrebbe essere indotti a pensare che il giochino di intercettare la direzione dei colpi sia estremamente semplificato, visto che la traiettoria del fendente ci viene indicata non solo dall’animazione, ma anche dal grosso h.u.d. centrale, i cui tre settori si coloreranno di rosso in corrispondenza della direzione del colpo; ecco, niente di tutto ciò – la velocità dei colpi del nostro avversario e la rapidità con cui potrebbe cambiare direzione – può rendere la sfida decisamente impegnativa, come è facilmente intuibile fin dalle primissime missioni di tutorial.

Questo si traduce, almeno da come si è visto nelle prime esperienze con le demo e le beta, ad esempio in una ricerca del puro attacco, nell’essere i primi a colpire, una situazione dinamica del tutto vicina a quella di uno scontro reale dove, mancando la capacità tecnica di intercettare o schivare i colpi (considerando comunque che è più semplice passare all’attacco che cercare di parare oltre un certo limite di tempo) si preferisce attaccare forsennatamente e con foga.

Ora, che questa modalità di gioco sia frutto solo dell’inesperienza dei giocatori nuovi a questo tipo di gameplay, e che magari in futuro un sistema di gioco più tecnico venga maggiormente impiegato e premiato non possiamo saperlo, ma sarà sicuramente un ottimo punto di partenza per dinamiche di gameplay più particolari e studiate.

L’arte della guerra

Un buon motivo per sperare per il meglio, da questo punto di vista, è il sistema di perks e talenti che è stato allestito attorno al gioco: ci riferiamo al così detto sistema “arte della guerra”, un sistema che, in teoria, dovrebbe permetterci di calibrare la potenza dei nostri colpi, la cadenza e la velocità, anche in merito a un preciso metodo di gioco (ad esempio difensivo, rispetto a uno offensivo.)

Staremo a vedere.

Bisogna ammettere che, a questo punto dell’esperienza di gioco, sia l’hype che l’effettivo divertimento tendono a salire parecchio: le prime esperienze beta, i primi scontri all’arma bianca contro un IA o un’altra persona reale dall’altra parte regalano un divertimento che da molto tempo non si provava, il cercare la tattica giusta, allenare l’occhio a prendere le misure dell’avversario, crearsi la propria build personale ottimizzando nella maniera più efficiente il proprio sistema di gioco, sono esperienze che al primo impatto possono ben definirsi esaltanti ma resta da vedere se dopo la fase di esaltazione iniziale rimanga qualcosa di solido. Penso che solo il tempo potrà dirlo. Quello è un ottimo sistema di bilanciamento se possibile.

Per intenzioni e realizzazione, For Honor sembra non avere falle nelle sue ambizioni; se poi ci spostiamo su considerazioni meramente grafiche, non ci vengono riservate brutte sorprese nemmeno lì, anzi.

Il motore AnvilNext sembra dare il meglio di sé dopo le numerose esperienze, anche molto negative, con i precedenti AC, le animazioni sono assolutamente fluide e dinamiche, le texture nitide, l'environment e lo sviluppo dei modelli 3D è, ovviamente, tutto all'altezza di casa Ubisoft, forse una delle migliori software house dal punto di vista della creazione artistica di personaggi e ambienti virtuali. Certo il concept design (essendo anche l'idea alla base non proprio originale) non brilla per innovazioni, anzi, in molti punti fa proprio pesare una sensazione di già visto ma alla fine è, indubbiamente, un "già visto" come dio comanda e un'assoluta gioia per gli occhi.

Unica nota possibile di scizzo per quanto riguarda il comparto tecnico possiamo farla su come alla Ubisoft abbiano deciso di strutturare il multiplayer, con un sistema di hosting server riservato esclusivamente ai giocatori, dispensando quindi mamma Ubisoft dal mettere a disposizione dei server per i suoi, si prospetta, numerosi giocatori, ma le partite saranno di volta in volta hostate dai giocatori, con tutte le crisi isteriche e l'internet rage che è possibile prevedere e che fanno nascere seri, serissimi dubbi, sulla longevità del brand che la Ubisoft sta evidentemente cercando di creare.

Huzzah! Huzzah! Huzzah!

Tirando le somme For Honor sembra essere un gioco che vuole puntare dritto al sodo, senza perdersi per strada in obiettivi che non intende evidentemente raggiungere e con l'onestà, bisogna dirlo, di non voler nemmeno fare finta di provarci o di voler abbindolare qualcuno. È un gioco di combattimento puro e semplice dove si chiede al giocatore semplicemente di godersi l'esperienza nel miglior modo possibile. Se è quello che cercate (e sono in molti a cercarlo) allora avrete il vostro gioco dell'anno.

E per il futuro magari non è detto che si possa evolvere in qualcosa di ancora più profondo al quale potervisici affezionare meglio.

In alto le spade e che il sangue scorra a fiumi allora, e speriamo che basti per sostenere il tutto.