

Studiare divertendosi portando a spasso

Bayek

Se ci pensiamo bene, in **Assassin's Creed Origins** migliaia di piccoli egiziani digitali svolgono il loro lavoro all'interno dell'Antico Egitto riprodotto nel gioco. Raccolgono frutti, trasportano merci, vendono nei mercati, si occupano dei campi e, sì, anche di mummificazioni varie ed eventuali.

Una enorme mole di lavoro per gli sviluppatori, quasi 3 anni di incessante sviluppo e studio per riprodurre così minuziosamente tutto ciò che circonda i giocatori durante il gameplay: gli stessi giocatori a cui, d'altro canto, non interesserà minimamente il contesto del gioco, perché saranno interessati semplicemente a finire il titolo prima possibile scorrazzando a destra e a manca per completare le missioni, raccogliere tesori e far saltare qualche testa qua e là, per poi riposarsi e attendere la prossima uscita della serie.

Ubisoft, ha deciso di rilanciare e promuovere l'immane lavoro dietro l'ultimo **AC**, rilasciando la modalità **Discovery Tour**: una versione del gioco senza combattimenti o missioni, che trasformerà **Assassin's Creed Origins** in un museo virtuale, accompagnando i giocatori in un tour dell'Antico Egitto tramite circa **75 visite guidate**. Modalità che era stata già annunciata lo scorso anno e che sarà disponibile gratuitamente per tutti i possessori del gioco dal **20 Febbraio** o altrimenti disponibile per l'acquisto come stand-alone su **Steam** e **Uplay** per **20\$**.

Data la minuziosità con la quale è stato storicamente riprodotto l'Egitto nell'ultimo capitolo della saga degli assassini più famosi del mondo, non ci stupisce affatto l'entusiasmo dello storico di **Ubisoft**, **Maxime Durand**, che [intervistato](#) da [Gamesindustry.biz](#) dice:

«Il **Discovery Tour** è un sogno che abbiamo da tantissimo tempo. Siamo stati fortunati perché il nostro *top management* ci ha totalmente supportato in questa iniziativa. Pensiamo che l'enorme quantità di lavoro e dedizione che abbiamo riproposto nell'Antico Egitto debba essere condivisa con il maggior numero di persone possibile. Abbiamo creato un ambiente *open world* in cui speriamo che il nostro lavoro sulla credibilità (degli usi e costumi oltre che delle monumentali strutture) consenta ai giocatori di immergersi totalmente all'interno dei vari tour virtuali, perché possiamo condividere più dettagli ed evidenziare il loro vero valore. Per noi è molto stimolante fornire informazioni accademiche dettagliate su un periodo storico per il quale abbiamo studiato tanto»

Tuttavia la cosa interessante va anche oltre lo studio, la dedizione e la precisione con il quale ha lavorato il Team di **Durand**, poiché questa nuova chiave di lettura dei videogiochi potrebbe infrangere la barriera di quella che da sempre ha dichiarato incompatibilità con questo mondo: **l'educazione scolastica**.

Durand, nella fase di produzione del **Discovery Tour**, ha espresso molto chiaramente al team di sviluppo che gli insegnanti, non avrebbero dovuto avere alcun timore nel mostrare i contenuti di **Assassin's Creed** nelle loro classi, permettendo così agli studenti di immergersi nell'Antico Egitto e saperne di più in un modo completamente nuovo, sicuro e interattivo:

«Da diversi anni riceviamo testimonianze da parte degli insegnanti, in cui ci comunicano di stare registrando dei video, sicuri per la scuola, dei nostri giochi per creare il proprio materiale didattico. Ma questa volta, non solo non dovranno temere di mostrare alcun contenuto

“pericoloso” ai loro studenti, ma verranno fornite anche ulteriori informazioni accademiche a cura di storici ed egittologi qualificati»

Insomma sarebbe bello vedere un giorno che questa nuova tipologia di interazione tra studenti e videogiochi possa raggiungere anche obiettivi più lontani, come per esempio essere introdotta all'interno di tutti i musei, per raccontare la storia in un modo completamente nuovo, coinvolgente e interattivo. Come è stato per l'evento promozionale del **Discovery Tour di AC Origins**, avvenuto all'interno del **British Museum**, data la grossa mole di antichi manufatti egizi presenti al suo interno.

Durand, per concludere, ammette solo di avere una piccola riserva sulla parte “divertente” della nuova modalità che potrebbe andare persa dal momento che il gioco verrà privato di uccisioni e missioni da compiere. Sperando però al contempo di arginare la perdita con l'inserimento di più tour virtuali possibili. In ogni caso non ci rimane che attendere gli ormai pochissimi giorni che distano dal lancio della nuova modalità per tastare con mano quanto affermato dallo staff di **Ubisoft**. Che sia divertente o meno, l'utilizzo dei tour virtuali attraverso gli usi e costumi delle diverse epoche storiche rappresenterebbe sicuramente un grande passo verso una direzione che in futuro potrebbe cambiare totalmente l'approccio allo studio da parte degli studenti di tutto il mondo.

Ubisoft raggiungerà il suo miglior fatturato di sempre nel prossimo anno fiscale?

Secondo le previsioni della stessa compagnia, che ha registrato un guadagno di quasi **1,2 miliardi di euro** nei primi nove mesi dello scorso anno fiscale (iniziato l'1 aprile 2017), si aspetta il raggiungimento degli 1,6 miliardi entro la fine del suddetto (31 marzo 2018), ma le vedute sembrano essere molto più larghe e ottimistiche: lo stesso **Yves Guillemot** sta riponendo molta fiducia nelle espansioni di **Assassin's Creed Origins** e soprattutto nel lancio di **Far Cry 5**, che secondo la casa francese potrebbe essere non solo il migliore della serie, ma persino l'uscita più importante in assoluto della prima metà del 2018.

Una grandissima parte del reddito di **Ubisoft** arriva inoltre dal mercato digitale, da cui proviene il 60% delle entrate attuali e, con incredibile sorpresa, il primato di vendite recentemente ottenuto non proviene nè dalle distribuzioni su pc nè dalle grandi console casalinghe, ma bensì dalla console ibrida di **Nintendo: Mario + Rabbids Kingdom Battle** non solo è il gioco **third party** più venduto su Switch, ma ha portato la stessa casa produttrice al primo posto per quanto riguarda questo settore, il che ha sicuramente incoraggiato la compagnia a sviluppare più titoli del genere e a includere i team più importanti nella produzione.

Ma è nell'anno fiscale 2018/2019 che si aspetta il “boom”: grazie all'uscita di **The Crew 2** e **Skull and Bones**, annunciati allo scorso **E3**, in uscita rispettivamente il 16 marzo e durante il prossimo autunno, si prevede un fatturato di **2,1 miliardi di euro**, il più alto di sempre per Ubisoft, che per l'occasione ha reso pubblico un grafico che mostra le sue entrate (espresse in milioni di euro) dal 2005 al 2019, basandosi ovviamente sugli obiettivi posti per quanto riguarda gli ultimi due anni.

SALES (M€)

X 4



*Based on targets

Che sia un'aspettativa troppo ottimista? Non resta che aspettare e vedere come i prossimi titoli in uscita verranno accettati dal grande pubblico.

[Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege](#)

Dopo tre anni dal suo rilascio, **Rainbow: Six Siege**, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. *Outbreak* è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in **The Division**. Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

Assassin's Creed Origins

Dopo una pausa di due anni, **Ubisoft** ritorna col suo prodotto di punta, questa volta proponendo le origini dell'intera saga vissute attraverso gli occhi di **Bayek** di Siwa, medjay dell'antico Egitto del periodo tolemaico, per risalire alla nascita della Setta degli Assassini (chiamati Occulti in questo gioco).

La serie targata Ubisoft ha registrato negli anni degli alti e bassi, toccando l'apice con il secondo capitolo (del quale sono stati realizzati due sequel), per poi scendere in basso con il terzo (a parere di chi scrive deludente dal punto di vista della trama), e successivamente riprendersi con il quarto **Black Flag** (forte di una bella storia incentrata sui pirati e di un gameplay divertente), al quale però sono susseguiti un paio di titoli deludenti: **Unity**, azzoppato dagli eccessivi bug in fase di lancio e da un gameplay non all'altezza delle aspettative, e **Syndicate**, che non apportava sostanziali migliorie al gioco precedente.

Assassin's revenge

La storia di questo capitolo è tra le più interessanti dell'intera saga, almeno per quanto riguarda la parte giocata nell'antico Egitto: per chi non lo sapesse, la serie di **Assassin's Creed** si è sempre distinta per una parte "moderna", nella quale si controlla un personaggio (**Desmond Miles** nei primi tre capitoli) atto a utilizzare l'**Animus** (macchinario che permette di rivivere in prima persona i ricordi di vite passate) che a sua volta impersonerà un membro della **Confraternita degli Assassini** nella parte ambientata nel passato e che dovrà trovare degli oggetti potentissimi chiamati **Frutti dell'Eden**.

Nei primi due capitoli questo dualismo si è rivelato a suo modo interessante, ma dopo il terzo (che pone fine della storia di Desmond) la modernità avrà un ruolo sempre più marginale e confusionario (forse per mancanza di idee).

Assassin's Creed Origins non è tanto diverso da questo punto di vista: si impersonerà Bayek per la stragrande maggioranza del tempo, mentre la sua controparte moderna avrà un ruolo di pochi minuti che si svolgerà in una zona ristretta.

Sin dall'inizio del gioco, il nostro eroe sarà spinto da un desiderio di vendetta a causa dell'uccisione del figlio per mano di alcuni uomini mascherati appartenenti a una setta chiamata "**Ordine degli Antichi**".

Assieme alla moglie **Aya** (anche lei abile combattente), Bayek viaggerà attraverso l'intero Egitto per smascherare gli assassini del figlio e quindi ucciderli. Il rapporto tra Bayek e Aya è ben caratterizzato e credibile, attraverso momenti tragici e toccanti empatizzeremo per loro e assisteremo alle cause che li hanno spinti a creare l'Ordine degli Assassini.

Assassin's beauty

Il **comparto tecnico** del gioco è ottimo sotto quasi tutti i punti di vista: le ambientazioni sono

realizzate con una cura maniacale, si evince una notevole attenzione per i dettagli sia sul piano storico che paesaggistico. La mappa di gioco è immensa e non si notano rallentamenti, nemmeno quando prendiamo il controllo dell'**aquila** di Bayek (novità di questo episodio), e soprattutto finalmente è interamente esplorabile sin dall'inizio, senza quei fastidiosi muri che causavano la desincronizzazione nei giochi precedenti.

La **modellazione poligonale** dei personaggi principali risulta eccellente, a differenza dei PNG secondari che lascia invece un po' a desiderare, con modelli anonimi e troppo simili tra loro, ma possiamo chiudere un occhio considerando la vastità di un mondo così aperto e realizzato così bene. Persino l'acqua è finalmente realizzata bene, un dettaglio da cui si nota una grande cura sul piano tecnico, portandoci a ritenerla la migliore per realizzazione fra i giochi sandbox usciti di recente.

Stesso discorso si può fare per la **colonna sonora** composta da **Sarah Schachner**, la quale ha già lavorato ad alcuni episodi precedenti della saga: le musiche sono bellissime e fondono perfettamente strumenti classici a effetti synth, e sono utilizzate sapientemente in relazione ai momenti di gioco, rendendole appropriate al contesto e creando un'armonia fra immagine e sonoro che valorizza la messa in scena.

Il **doppiaggio** in lingua inglese è ottimo, mentre se si decide di scaricare la lingua italiana (in questo episodio tutte le lingue a parte l'inglese necessitano un download separato) si può assistere a cambi di tonalità che risultano non di rado comici, chiaro indice del fatto che i doppiatori non avessero idea delle scene del gioco a cui stavano lavorando. In ogni caso sono disponibili i sottotitoli in italiano, che noi vi consigliamo insieme al doppiaggio in inglese.

Assassin's skills

Una delle grandi novità di questo episodio è quella dell'inserimento di **elementi RPG** nel sistema di gioco di *Assassin's Creed*: adesso sarà possibile accumulare esperienza e salire di livello, personalizzare il personaggio tramite l'**albero delle abilità**, il potenziale di danno inflitto aumenterà sia con il livello del PG, sia con le abilità che andremo sbloccando, sia con vari potenziamenti che potremo fabbricare raccogliendo determinati materiali, e lo stesso discorso vale in termini di difesa e via dicendo.

Il sistema di combattimento è stato rivisto: adesso risulta molto più simile a quello di **Dark Souls**, con il **tasto dorsale sinistro** dedicato alla **parata con lo scudo** (con il giusto tempismo, premendo un tasto mentre ci stanno attaccando potremo sbilanciare l'avversario, rendendolo vulnerabile per breve tempo) e il **tasto dorsale destro all'attacco leggero**, mentre con il **grilletto sinistro** potremo prendere la mira con l'arco e **scoccare** con il **grilletto destro**, tasto che serve anche per sferrare l'**attacco potente** con le armi da mischia. Si nota un certo miglioramento sul piano del *combat system* dei passati capitoli, i quali risultavano monotoni e poco divertenti, ma c'è ancora un ampio margine di miglioramento, in quanto l'IA dei nemici è molto facile da aggirare: con un po' di pratica potremo far fuori qualsiasi nemico, a patto che sia di livello simile al nostro, mentre con i nemici di qualche livello in più non avremo speranza, rendendo l'accumulo di esperienza necessario al completamento del gioco.

Ci sono miglioramenti anche per quanto riguarda l'aspetto **parkour**: tutto risulta più semplice, è necessario premere soltanto un tasto per arrampicarsi, è presente un solo tipo di corsa, e il personaggio farà la maggior parte delle volte quello che vorremo noi (le cadute accidentali dei capitoli passati sono soltanto un brutto ricordo).

Fra tutti questi aspetti positivi, una **nota negativa** riguarda le animazioni del protagonista, in gran parte riciclate rispetto ai giochi precedenti.



Assassin's greed

In un'epoca in cui impazzano le **microtransazioni**, *Assassin's Creed Origins* non si sottrae alla tendenza: i giocatori potranno acquistare sia oggetti di gioco puramente estetici, sia armi potentissime, sia materiali per il crafting, sia esperienza e punti necessari a sviluppare le abilità, facilitando enormemente il completamento del gioco, mentre chi sceglierà di non pagare (e quindi di giocare il titolo nella sua interezza) dovrà completare le missioni secondarie per acquisire l'esperienza necessaria.

Anche se il gioco non necessita di **loot box** per essere portato a termine, pensiamo ancora che una simile pratica possa in qualche modo rovinare l'esperienza di gioco nelle recenti opere videoludiche, portando alcuni utenti a ottenere vantaggi con un semplice esborso di denaro, che permette di livellarsi a chi invece voglia fare la "fatica" di acquisire esperienza sul campo di gioco, che è poi quel che distingue un vero gamer.



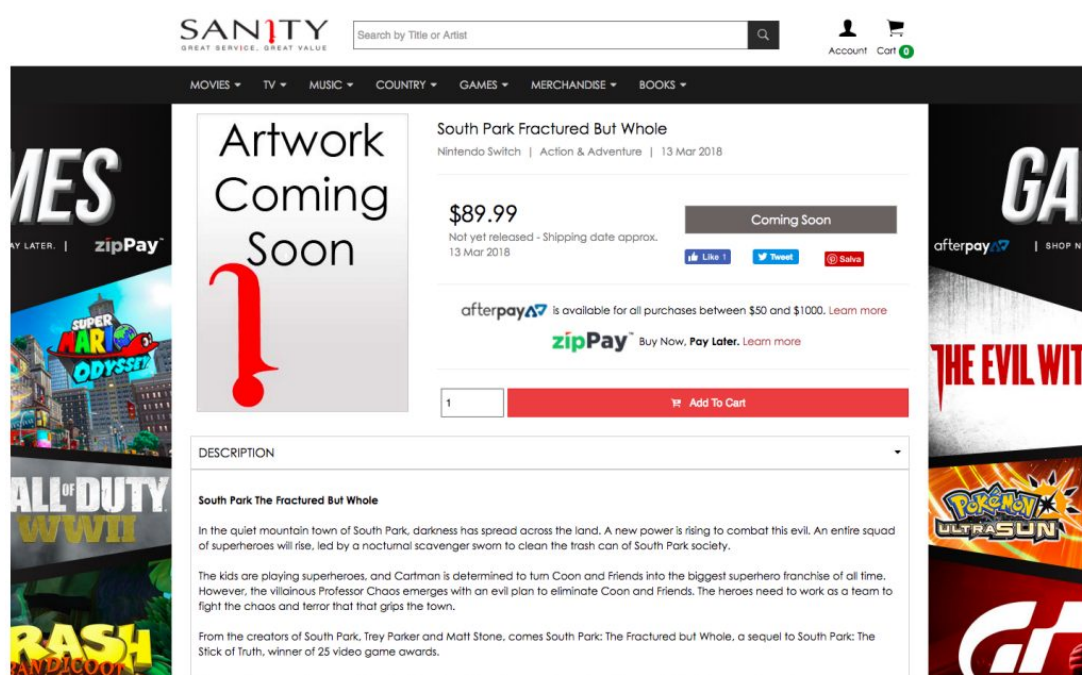
Conclusioni

Ubisoft è riuscita nell'intento di dare nuova vita alla serie con questo capitolo, che offre una grafica eccezionale, sia su console che su PC, un gameplay rinnovato e certamente migliore rispetto ai capitoli precedenti, una mappa di gioco immensa, tantissime missioni (alcune delle quali un po' ripetitive, a dirla tutta), una trama convincente e un'ottima colonna sonora.

Se non teniamo conto delle ormai ineluttabili microtransazioni, avremo un gioco che offre tantissime ore di divertimento e che si colloca di certo tra i migliori episodi della serie.

[South Park: Scontri Di-retti presto su Nintendo Switch?](#)

Sanity, secondo rivenditore di musica e video in Australia, ha messo in elenco **South Park: The Fractured But Whole** (in Italia **Scontri Di-retti**) per Nintendo Switch in una lista di prodotti che classificati come "coming soon". Il gioco arriverebbe relativamente presto, il **13 marzo 2018**, al prezzo di 89,99 \$. Al momento non esiste alcuna conferma ufficiale da parte di Ubisoft e di Nintendo una versione del gioco per Switch, ma i rapporti fra le due case hanno portato buoni frutti nell'ultimo anno, a partire da titoli come **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, e l'ipotesi di un accordo non pare affatto assurda. Aggiungiamo, inoltre, il fatto che a una Nintendo Direct Mini segue spesso un **Nintendo Direct** circa 10-15 giorni dopo, potremmo aspettarci un'annuncio di questa puntata.



Utomik: il nuovo servizio di streaming videoludico in arrivo quest'anno

Il 2018 inizia con delle belle notizie per il mondo dello streaming di videogiochi, infatti, proprio nelle scorse ore, è stato annunciato che il servizio **Utomik** verrà rilasciato ufficialmente nei primi mesi del 2018 e, con molta probabilità, potrebbe arrivare anche sul mercato italiano.

Utomik uscirà con più di **670 giochi disponibili**, che verranno aggiornati settimanalmente aggiungendo 5 nuovi giochi, e con circa **70 partner editoriali** tra cui **Ubisoft, Warner Bros. Interactive, Epic Games, SEGA** e molte altre.

La piattaforma verrà lanciata sul mercato con una tariffa di circa **5,99€ al mese** per un singolo utente e **9,99€ al mese** per il family plan, con quattro utenti.

Il pagamento della tariffa vi consentirà di accedere ad una vasta libreria contenente circa **670 giochi** da poter giocare in streaming, ma se non avete una connessione che permetta uno streaming decente, allora, potrete scaricare parte del gioco sul vostro PC così da avviarlo da locale e rendere lo streaming molto più fluido e godibile.

[Ubisoft anticipa i regali di Natale con ben 3 giochi gratuiti](#)

Da poche ore l'editore francese **Ubisoft** ha aperto gli **Happy Playdays**, un'iniziativa dove vengono messi a disposizione ben 3 giochi gratuiti per PC sullo store di Ubisoft, **uPlay**. I giochi in questione sono: **Watch Dogs**, **World in Conflict: Complete Edition** e **Assassin's Creed IV Black Flag**. Ubisoft si veste da Babbo Natale per anticipare i regali di natale, ma il tempo a disposizione è limitato fino al **23 Dicembre**.

[Tom Clancy's Rainbow Six Siege rende disponibile il pass per l'anno 3](#)

Pronto il pass stagionale per **l'anno 3 di Rainbow Six Siege**, disponibile su PC, PS4 e Xbox One, garantendo l'accesso a tutti e otto i nuovi operatori appena rilasciati. Grazie al pass in questione si potrà godere anche di un abbonamento VIP per un anno, un accesso anticipato di 7 giorni agli Operatori, 600 crediti Rainbow Six, potenziamento fama, articoli in sconto nel negozio, e altro ancora. I possessori di pass per l'anno 2 riceveranno 600 crediti extra quando investiranno nel nuovo pass.

[Top 7: Le Migliori Soundtrack da Menù del nuovo millennio](#)

Una delle cose a cui si fa poco caso è la soundtrack presente nel menù d'avvio di qualsiasi videogame. Come per la colonna sonora, la musica presente in questo frangente ha un'importanza cruciale in quanto ci introduce al contesto, presentandosi come "un biglietto da visita", in grado di darci immediatamente un'indicazione sulla qualità di un titolo. Ecco quindi le sette migliori tracce di questo inizio millennio.

#7 Jack Wall - Suicide Mission (Mass Effect 2)

Mass Effect 2, rispetto al capitolo d'esordio, rappresenta un deciso cambio di rotta sotto tanti punti di vista, anche nelle musiche. Le ambientazioni più cupe influiscono anche sulla *soundtrack*, che abbandona i temi idilliaci ed epici di *Mass Effect* per temi più drammatici e votati all'azione. **Suicide Mission** è il tema principale del gioco e il tema del finale, facendo la sua comparsa dal primo secondo della schermata start.

Si avverte subito la differenza con *Mass Effect* e sarà preludio di una delle avventure migliori di sempre. **Jack Wall**, per questo tema, si è ispirato a suoni cardine della fantascienza classica, mettendo assieme elementi musicali diversi tra loro, regalando brividi dalla prima schermata

#6 Michael McCann - Main Menu (Deus Ex Human Revolution)

In uno dei migliori *reboot* degli ultimi anni, una delle eccellenze è il comparto sonoro, gestito dal compositore **Michael McCann**, che ha dato vita, oltre al tema citato, anche al tema principale del gioco, tra i migliori della storia dei videogiochi, ovvero **Icarus**. Proprio ispirato a *Icarus* è il tema presente nel menù, anche se più dolce nei toni, con un misto di elettronica e orchestrale, leggero ed elegante, quasi come un dolce benvenuto, o un bentornato, al rientro a casa.

#5 Jesper Kyd - Ezio's Family (Assassin's Creed II)

Benché la saga di **Assassin's Creed** sia composta di alti e bassi, quello che è sempre stato di buon livello è il comparto sonoro, sia per il doppiaggio ed effetti sonori sia, ovviamente, per le musiche utilizzate. Scegliere tra i vari AC è stato difficile ma, alla fine, la risposta era scontata: **Ezio's family** è ormai diventata iconica, riconducibile immediatamente al brand e base su cui si sono ispirate la maggior parte delle soundtrack dei capitoli successivi. Il danese **Jesper Kyd** è riuscito a creare un tema che introduce subito l'ambientazione rinascimentale, con note suggestive e perfettamente integrate all'atmosfera del gioco.

<https://www.youtube.com/watch?v=eZvhREeVTYo>

#4 Main Theme (Transformers Fall Of Cybertron)

Viviamo in un'epoca in cui i film di Micheal Bay dedicati ai robottoni continuano a deludere; per cui, perché non recuperare i titoli **High Moon Studios**, veri e propri atti d'amore per i **Transformers**? Il menù che presenta il pianeta **Cybertron** devastato dall'ormai secolare guerra tra **Autobot** e **Decepticon** è accompagnato da un tema che definire epico è davvero riduttivo. Veniamo accolti da due boati "**Hans Zimmer School**" e una prima parte che è soltanto la miccia all'esplosione di energia ci apprestiamo a vedere. Lo scontro finale tra **Optimus Prime** e **Megatron** sarà accompagnato dallo stesso tema.

#3 EXILE feat Flo Rida - The Next Door/Indestructible (Street Fighter 4)

Diciamoci la verità, i picchiaduro sono ancora legati a soundtrack discendenti dai cabinati, cosa che riempie i vecchi appassionati di nostalgia, ma che rischia di far perdere *appeal* alle le nuove generazioni.

Proprio alla serie **Street Fighter** si devono cambiamenti, anche radicali, da questo punto di vista ed è col quarto capitolo che si raggiunge il picco: **The next door / indestructible** non è solo il tema della intro ma si fa sentire - eccome - anche nel menù. Proposta in due versioni, una giapponese mista ad inglese cantata dagli **Exile** e una versione statunitense, che vede presente anche la voce di **Florida**.

Il risultato è un tema energico, in pieno stile *Street Fighter*, in grado di mettere la carica a partire dalla selezione del personaggio.

#2 Cœur De Pirate - Aurora's Theme (Child of Light)

Nel sorprendente titolo **Ubisoft**, spicca tra le tante cose, la soundtrack, realizzata dalla canadese **Patrice Martin**, in arte **Cœur de pirat**, una ragazza di soli 26 anni. Tutte le musiche sono bellissime, ma è il tema principale a spiccare, accogliendo il giocatore come un caldo abbraccio. Il

tema, sufficientemente epico rispecchia esattamente cosa si percepisce dal gioco e dalla protagonista, la piccola grande **Aurora** che attraverso questa fiaba, affronterà mille difficoltà fino al lieto fine. Tante emozioni in una sola volta per un tema sofisticato e realizzato da una ragazza di talento.

#1 Nick Arundel - Batman Arkham City Main Theme (Batman Arkham City)

Hans Zimmer ci ha abituati piuttosto bene con la trilogia di Nolan, ma anche la serie videoludica, per molti superiore alla controparte cinematografica, non è da meno. In **Arkham Asylum** non si ricordano musiche particolari, quel tema speciale che rimane in testa per giorni, cosa che trova rimedio nel sequel, dove avviene un decisivo boost per tutto il comparto audio. Il menù si apre con un tema epico, arrangiato alla perfezione e di natura orchestrale, che riempie di brividi e per un attimo ci immedesima nei panni del Cavaliere Oscuro.

[Nuova modalità zombie per Rainbow Six Siege](#)

È stato annunciato da Ubisoft il terzo anno di *Rainbow Six Siege*, che si svolgerà in quattro stagioni trimestrali a partire da gennaio 2018, come di consueto, e con due nuovi operativi e nuove mappe. Tuttavia ci sarà qualcosa di inusuale nel nuovo anno: un evento cooperativo chiamato **Outbreak**. Sembra essere una modalità zombi, legata al tema del rischio biologico e di quarantena della Stagione 1, **Operazione Chimera**, che comprende due nuovi operatori specializzati in rischio biologico, di nazionalità Francese e Russa. Ubisoft Montreal dichiara che nel fine settimana si combatterà «contro qualcosa che potresti non aspettarti» in Outbreak, disponibile gratuitamente per tutti i giocatori di *Rainbow Six Siege*.

Abbiamo solo alcuni frammenti di informazioni sulle altre stagioni. La seconda stagione ci porterà in una nuova sede in Italia e includerà due nuovi operatori **GIS italiani**; La terza stagione includerà una rielaborazione completa di una mappa esistente (TBA) e includerà operatori di Scotland Yard (Regno Unito) e Delta Force (Stati Uniti); la Stagione 4 porterà in una nuova posizione in Marocco e

includerà due operatori GIGR marocchini.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0Ql
MjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOHhfRW1IZ3NLY1klMjIlMj
BmcmFtZWJvcmlUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=