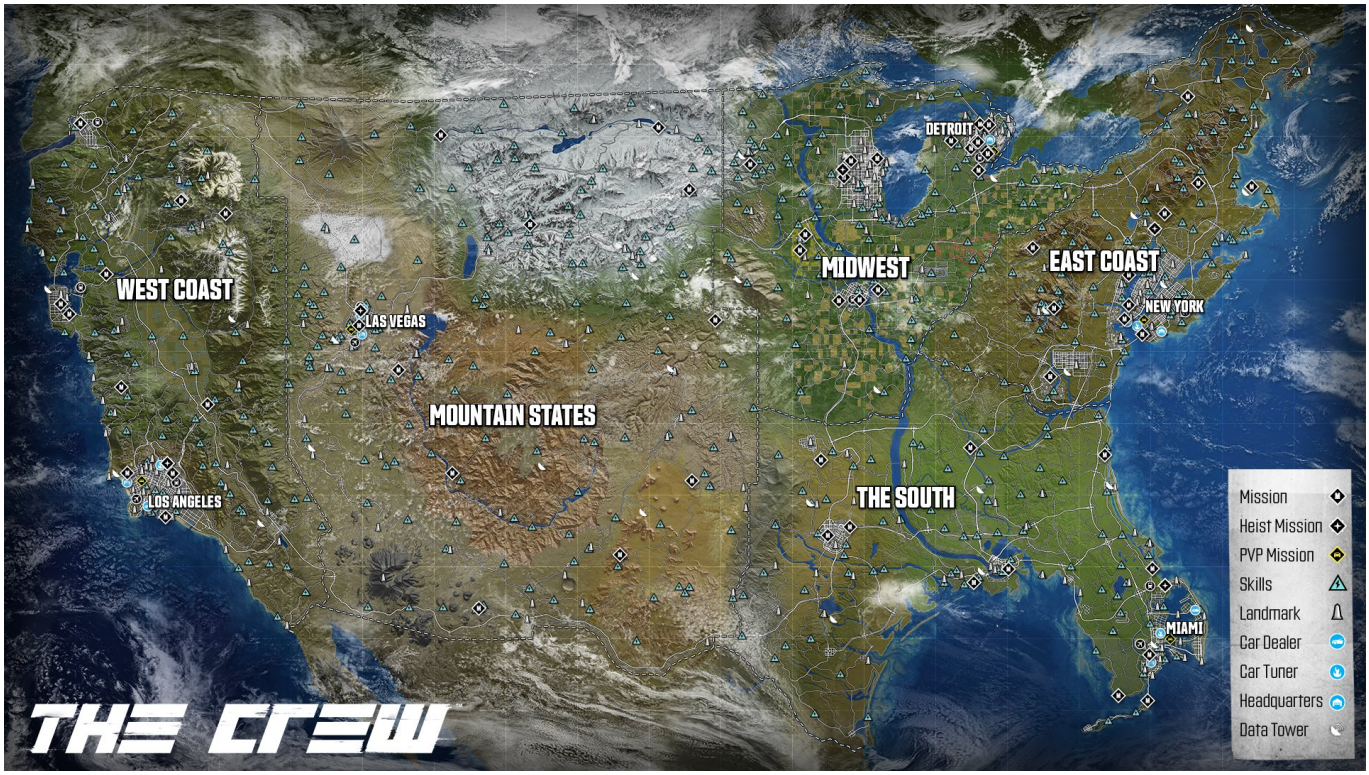
Gli open-world più grandi di sempre

Ormai diventato uno dei generi più amati di sempre, gli open-world sono videogames caratterizzati da una abnorme quantità di mappa visitabile, e la sua estensione ha da sempre dato via a gare tra le software house. In questa classifica vedremo le mappe più grandi mai realizzate, alcune sfruttando qualche piccolo trick.

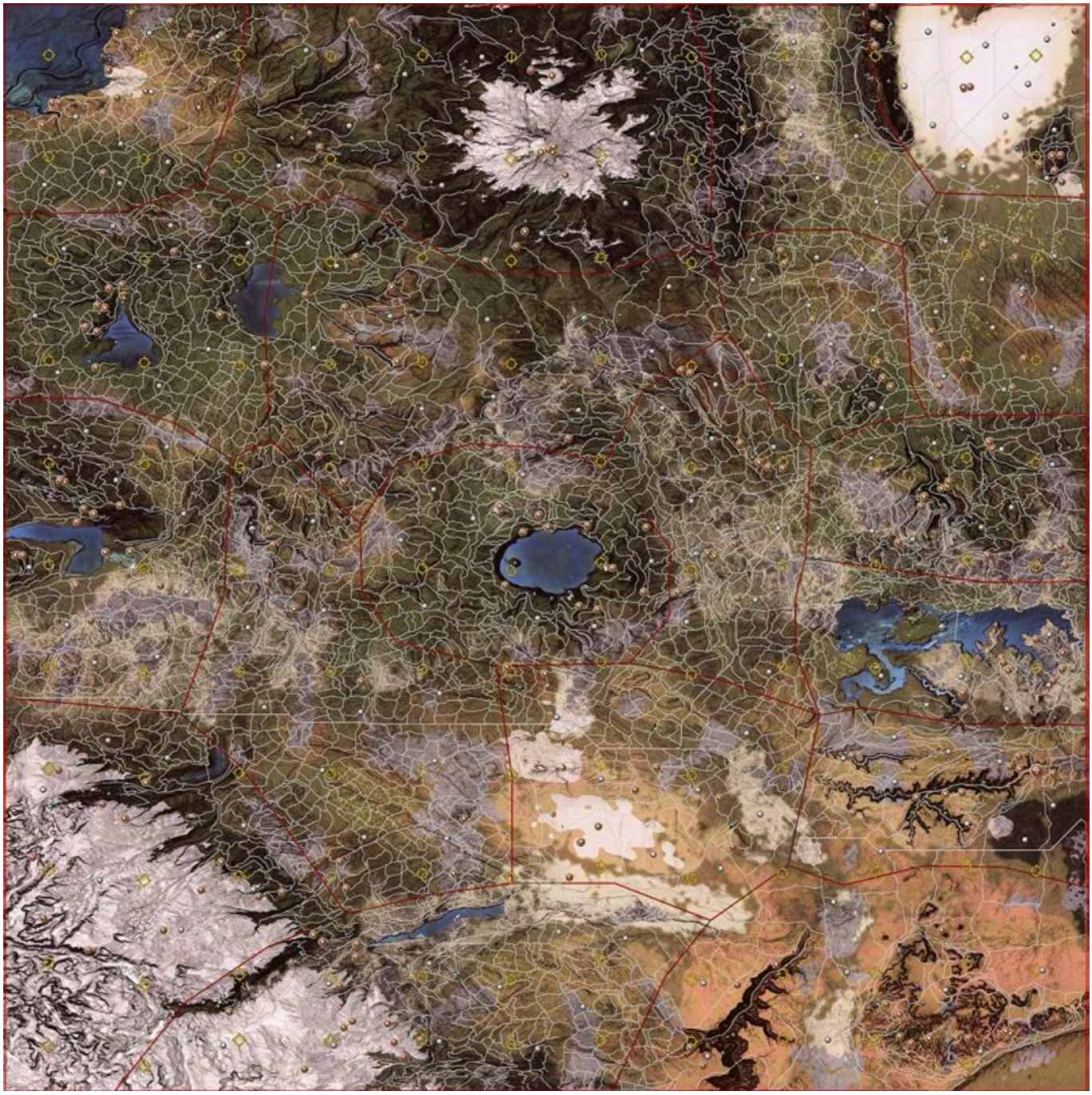
The Crew non si infama!

Con una riproduzione degli Stati Uniti d'America di ben 5 mila chilometri quadrati, ***The Crew***, racing game di **Ubisoft**, apre la nostra classifica, basta pensare che per attraversare la mappa, da costa a costa a bordo di una delle auto più veloci, occorrono circa 45 minuti di gioco reali. Un'estensione parecchio enorme, considerando che poi gli sviluppatori hanno anche dovuto riempire l'ambiente di gioco, ma siamo solo all'inizio.



È tutta questione di Fuel

Un'altro racing game, un'altro posto in classifica con ***Fuel***, con i suoi esorbitanti 14.400km² di mappa, più o meno quanto l'estensione di tutti i 25 parchi nazionali italiani messi insieme. Nonostante la spropositata ampiezza il titolo offre molteplici ambienti, dai deserti più aridi, alle montagne più ripide, di certo non mancano i panorami da visitare.

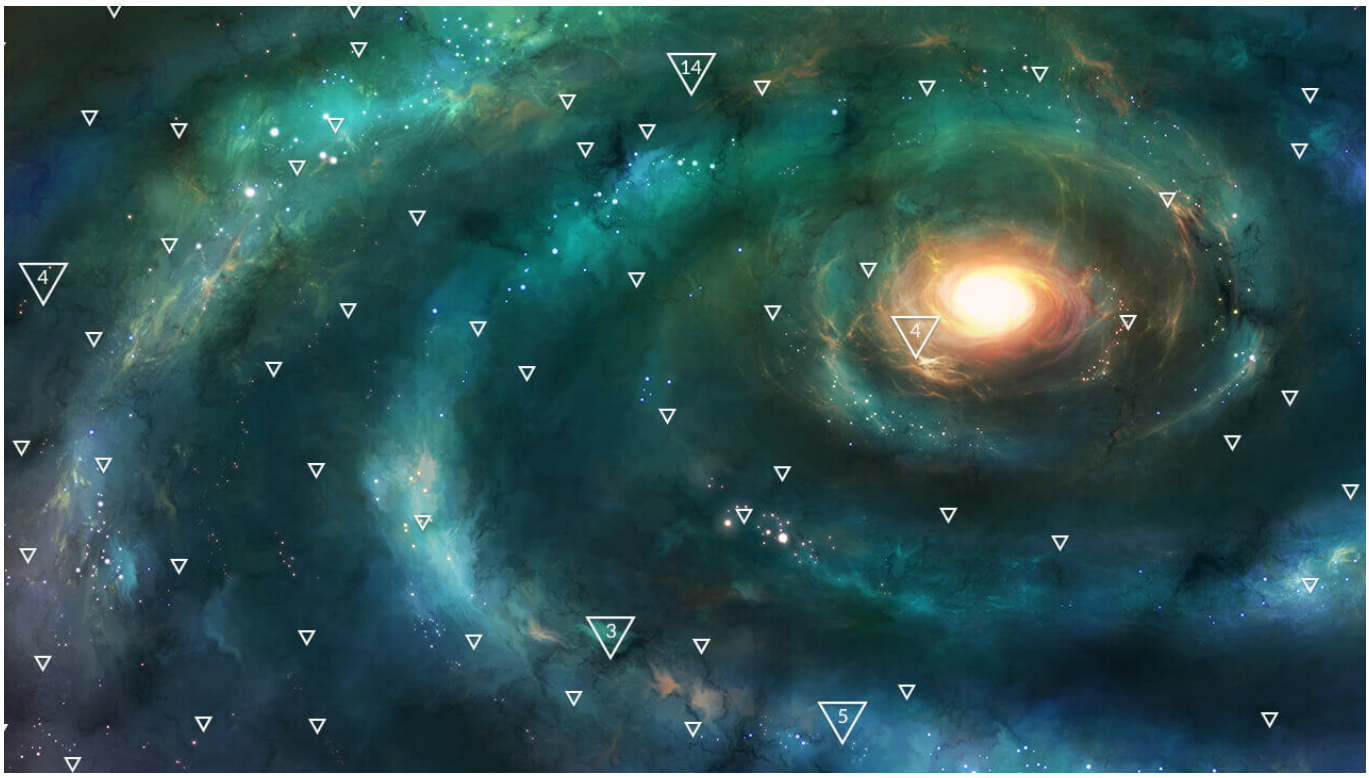


Un po’ di jogging con The Elder Scroll II: Daggerfall

Saliamo sul podio con un fuoriclasse, ***The Elder Scroll II: Daggerfall***, e una mappa assurdamente enorme, parliamo di ben 160.000km^2, anche se c’è da specificare che queste dimensioni sono ottenute in modo **procedurale**, cioè gli ambienti di gioco vengono creati e distrutti ad ogni passaggio, rimanendo comunque gli stessi ad ogni passaggio. Per percorrere l’intera mappa dalla cima alla base occorrono 70 stressanti ore, su YouTube trovate facilmente i video (ovviamente divisi in un paio d’ore ciascuno).

Minecraft, a due cubi da qui

Chi oggi non conosce ***Minecraft*** di **Mojang**? Un titolo che tra l'altro ha da poco superato le vendite globali di ***Tetris*** e di fatto è diventato il videogame più venduto della storia. Ma oggi parliamo delle sue straordinarie estensioni, per anni si è pensato che la sua mappa "infinita" fosse limitata dall'hardware o dal codice stesso, successivamente fu calcolato che le dimensioni di ***Minecraft*** coprono per 8 volte la superficie terrestre, per un totale di 4 miliardi di km², anch'essi creati in modo procedurale.

Il centro della galassia con No Man’s Sky

Qui tocchiamo letteralmente i confini dell’infinito, infatti ***No Man’s Sky***, che si potrebbe anche definire un open-universe ha delle dimensioni a dir poco inconcepibili, con 18.446.744.073.709.551.616 pianeti è il nostro numero 1 in classifica, visitando tutti i pianeti per un solo secondo ci vorrebbero 585 miliardi di anni per visitarli tutti, insomma se avete deciso di esplorare tutto il gioco fatevi curare. Creato ancora una volta in modo procedurale, l’universo del gioco ha dimensioni tali da rendere altamente improbabile incontrare altri giocatori in multiplayer.