Ubisoft e il futuro degli open world

Ubisoft, si è sempre contraddistinta per i suoi titoli open world praticamente immensi. Ma da una intervista al vice president of creative, **Lionel Raynaud**, sembra che Ubisoft si voglia superare, tramite l'introduzione di viaggi in epoche differenti e mappe paragonabili come dimensione a *Origins,* all'interno di un singolo capitolo di ***Assassin's Creed***, che molto probabilmente arriverà sulle prossime console di nuova generazione.

> **"Abbiamo una tecnologia in grado di superare i limiti della attuale memoria e con questo, saremmo in grado, di vivere diversi periodi storici in *Assassin's Creed*, utilizzando l'Animus per viaggiare da uno all'altro.**"

Sembra inoltre che il passaggio tra una mappa e l'altra possa avvenire senza soluzione di continuità, arrivando a esplorare terre lontane nello spazio e nel tempo in batter d'occhio. Non dimentichiamo che tutto ciò potrebbe essere applicato ad altri franchise come ***Far Cry*** e ***Watch Dogs***, anche se più sulle ambientazioni geografiche che temporali.

Con queste dichiarazioni si spera nell'arrivo di nuovi ***Assassin's Creed*** in cui si potrà seguire una timeline differente in base alle scelte effettuate e magari, avere una storia diversa dagli altri giocatori.

Ubisoft vorrebbe allontanarsi da esperienze di gioco "finite"

In un'intervista rilasciata nel suo blog, **Lionel Raynaud** di **Ubisoft** ha spiegato il motivo per cui la compagnia francese vorrebbe tenere impegnati i giocatori, smettendo di proporre esperienze di gioco che siano "finite", in favore di titoli costruiti attorno non più a una lunga storia, ma una narrativa più frammentata in diversi archi più piccoli.
Secondo Raynaud, lo studio non vuole che i loro giochi non abbiano più nulla da offrire dopo aver portato a termine la storia principale e questo, significa creare un'esperienza che sia abbastanza ricca da spingere il giocatore a ritornare a giocare anche dopo il finale principale.
Ubisoft aveva anche espresso opinioni simili alla conferenza E3 di quest'anno, come riportato da VentureBeat, dove è stato spiegato come in ***Assassin's Creed: Odyssey*** i giocatori non potranno semplicemente portare a termine la storia, e che le loro decisioni porteranno sempre a nuovi conflitti e avventure.