

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 a 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.