

# 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.

---

## Far Cry 5 - La Storia del Grande Pdor, Figlio di Kmer

Il franchise **Far Cry** ha da sempre avuto un buon successo, sin dai tempi in cui **Crytek** e il suo **CryEngine** fecero sfoggio della potenza tecnica senza compromessi. Dopo un secondo capitolo e un lungometraggio alquanto discutibile, la serie ha conosciuto una lunga pausa sino al 2012, quando **Far Cry 3** stravolse i **sandbox** portando enorme varietà d'azione e personaggi del calibro di **Vaas Montenegro** alla ribalta. Il quarto capitolo ha seguito la strada intrapresa, migliorando alcuni aspetti, e rendendosi in tutto e per tutto una semplice evoluzione di quanto visto in precedenza, mentre **Primal** è stato in grado di portarci nella preistoria e, nonostante alcuni evidenti difetti, ad apportare qualcosa di nuovo nel panorama videoludico.

**Far Cry 5** non si allontana dal sentiero tracciato dai capitoli principali, replicando, ma in maniera ancor più esagerata, tutto il meglio della serie. Cominciano però a delinearci gli stessi segnali che hanno poi portato alla pausa già di un franchise Ubisoft: *Assassin's Creed*, e a *Far Cry* potrebbe toccare lo stesso turnover.

# Justice League

Approcciarsi alle vicende narrate in *Far Cry 5* non è così semplice: l'impianto narrativo vede le sue radici nella fittizia **Hope County**, piccola cittadina del Montana, sotto il controllo della famiglia **Seed** e il loro **Eden's Gate**, una setta religiosa militarizzata, che "veglia" sui suoi credenti per salvarli dalla fine del mondo. Quel che contraddistingue questo capitolo è la totale serietà con cui sono raccontate e sviluppate le varie storie, il cui fulcro, **Joseph Seed**, Padre e guida del proprio "popolo", risulta essere molto diverso da **Vaas Montenegro** e **Pagan Min**. La sua sana e controllata follia e la sua pacatezza, sia nelle parole che nei modi, rendono il suo personaggio quasi divino e a tratti magnetico.

Tutt'altro discorso riguarda i tre fratelli **John, Jacob** e **Faith**, ognuno con una propria precisa caratterizzazione e idee, tutte racchiuse nella cieca fede verso il culto. La forza di *Far Cry 5* sta tutta qui, in un poker di personaggi ben scritti e che giocano un ruolo fondamentale all'interno di Hope County; la loro presenza è tangibile in ogni strada, accampamento e "nell'aria", confermando ancora una volta la capacità di Ubisoft di creare personaggi memorabili.

Tutto ciò si contrappone però a un contesto molto caciarone e un set di compagni di viaggio molto sopra le righe. Proprio come il film del duo Snyder/Whedon, *Far Cry 5* è un titolo schizofrenico, che alterna la massima serietà e una cupezza a tratti tragica, alla leggerezza disarmante che caratterizza la sua narrazione per la maggior parte del tempo. Manca appunto quell'amalgama perfetta presente nel terzo e quarto capitolo e, nonostante ci si trovi davanti a personaggi migliori, una storia più matura e ricca di colpi di scena, tra cucinare testicoli di toro e dar fuoco a edeniti sulle note di **Burn Baby Burn**, finisce per perdere efficacia. Un'ulteriore botta alla credibilità del titolo è data dall'isolamento forzato della cittadina nel bel mezzo degli Stati Uniti dei nostri giorni: per quanto si sia cercato di spiegarne i motivi, non risulta comunque sufficientemente credibile che al paese più potente al mondo, in un'era di telecamere, internet e satelliti in ogni dove, possa sfuggire una setta violenta, autrice di atti ai limiti del crimine contro l'umanità. Certo, l'ispirazione è chiara: il **Tempio del Popolo** era una setta realmente esistita a Jonestown, fondata e guidata da **Jim Jones** che indusse **909 credenti a suicidarsi con il cianuro**, dopo l'omicidio di cinque persone, tra cui un deputato del Congresso degli Stati Uniti e l'imminente intervento dell'esercito.

Se già negli anni '70 tutto questo era difficile da nascondere, figuriamoci alle soglie degli anni '20 del XXI secolo.

A completare l'offerta ci pensano il **multiplayer** e soprattutto la **Modalità Arcade**, dove è presente anche un editor di mappe in cui è possibile utilizzare asset provenienti dagli ultimi successi di casa Ubisoft. Si possono selezionare classi predefinite ed essere catapultati in tantissime aree, sia per sessioni cooperative che competitive. Un'ottima aggiunta in grado di prolungare di molto la longevità del titolo.



## La definizione di follia

Il feeling è sempre lo stesso: come detto poc'anzi non sono presenti particolari innovazioni e tutta la libertà che ha caratterizzato i precedenti capitoli è ancor più presente in **Far Cry 5**. La mappa di gioco è enorme, suddivisa in tre zone principali, ognuna controllata da uno dei fratelli Seed. Ogni zona è ampiamente caratterizzata ma ogni elemento di gameplay è riscontrabile un po' dappertutto. Colpisce sin da subito la totale assenza delle classiche scalate delle torri radio per liberare sezioni della mappa, in favore di un'esplorazione più terragna e in fin dei conti piacevole. Tutto l'ambiente di gioco è costellato di piccole missioni secondarie, nuovi personaggi con cui interagire, luoghi segreti e tanto altro, fornendo un pacchetto ludico capace di intrattenere ben al di là della progressione principale.

Una delle più grandi novità riguarda il **reclutamento di mercenari** (classici NPC o personaggi originali) con determinate peculiarità caratteriali e di gameplay; potremmo assoldarli - una volta reclutati attraverso apposite missioni - due per volta, fornendo un supporto fondamentale in certi casi: alcuni arriveranno su un aereo o un elicottero da combattimento, altri saranno più improntati allo stealth, mentre altri ancora adorano farsi sentire fino ai confini della mappa. Questo sistema porta molta varietà d'approccio durante le missioni o durante i classici scontri per la conquista degli avamposti o in campo aperto, **permettendo di gestire la posizione e quando aprire il fuoco**. Purtroppo molte volte l'intelligenza artificiale non aiuta, rendendo le situazioni difficili più di quanto dovrebbero essere. Ogni AI avrà la propria specifica arma mentre noi, fortunatamente, potremo contare su un buon arsenale, anche se non estremamente vario: pistole, mitra, fucili e armi per così dire "esotiche", sono personalizzabili sia nell'estetica che nella costruzione, aggiungendo mirini avanzati o caricatori più capienti. Visto l'andazzo del titolo, una maggiore personalizzazione degli strumenti di morte di certo non avrebbe guastato, aumentando ulteriormente il senso di possesso della propria arma. Stesso discorso vale anche per i mezzi di trasporto, molto vari ma "costretti a rimanere se stessi" per tutta la durata del gioco.

**Sparisce anche il crafting** in favore dei potenziamenti (**Tratti**) che potremmo accumulare aumentando la nostra esperienza: l'albero delle abilità dunque non conterrà solo il miglioramento delle "doti" del nostro protagonista ma permetterà lo sblocco di alcune feature come la tuta alare o la capienza delle munizioni, un tempo possibile solo con la costruzione di una borsa più grande. Questo ha permesso uno snellimento delle meccaniche, abbracciando ancor di più la natura arcade del titolo.

Anche i mezzi con cui ci muoveremo per le strade di Hope County risultano abbastanza semplici da guidare, soprattutto barche e veicoli. Ognuno di essi però possiede delle piccole differenze: l'intento di diversificare il comportamento delle vetture è ampiamenti visibile ma tutto questo sparisce, di fronte al caos che si genera nella tumultuosa cittadina americana.



Anche il **gunplay** rimane ancorato ai suoi classici stilemi, dove tutto tende alla facilità d'uso. Ogni arma è però ben caratterizzata e non fatterete a trovare la vostra preferita. Potremmo portarne **quattro**, una volta attivato i potenziamenti necessari e questo, assieme al resto dell'arsenale fatto di granate, C4, esche per animali e chi più ne ha più ne metta, favorisce la massima libertà d'approccio; possiamo essere **furtivi come un ninja**, disattivando tutti gli allarmi e attaccare come un'ombra i nemici; possiamo **bombardare e mitragliare dal cielo** a bordo di elicotteri e aerei oppure, per i più smalzati, l'**approccio alla Rambo**, con mitragliatrice pesante e lanciagranate.

Ognuno di questi approcci è estremamente appagante e spinge il giocatore a ingegnarsi per trovare nuovi modi di affrontare il pericolo. *Far Cry 5* diverte, nonostante il forte senso di déjà vu, ma non si tratta comunque di un gioco semplice: trovarsi a corto di munizioni può accadere spesso e i nemici, benché non brillino di Q.I. digitale, sono numerosi e discretamente vari.

## Cartoline interattive

L'evoluzione del **Dunia Engine** sembra aver raggiunto il suo apice. Gli splendidi paesaggi del Montana restituiscono meraviglia, quasi da indurre a fermarsi per ammirare i panorami. Ogni regione di Hope County è ben caratterizzata dal punto di vista delle ambientazioni, passando da praterie sconfinite a boschi nei quali perdersi, alte vette da scalare e fiumi da navigare. Insomma, il mix perfetto per una vacanza reale nelle **wilderness areas** statunitensi.

Tutto ciò fortunatamente è anche ben ottimizzato e senza problemi evidenti, dove l'utilizzo dei vari filtri regalano un'esperienza pulita e priva di cali di frame che possono compromettere la giocabilità, tralasciando un po' di pop-up, soprattutto quando ci si ritrova in aria e qualche glitch qua e là. A colpire è l'**impianto luci**, in grado di rendere la cittadina quasi un paradiso, evocativo e idilliaco, visibile soprattutto in zone specifiche della mappa. La varietà di ambientazioni non combacia però con la varietà di flora e fauna, dove si è fatto davvero poco: nonostante l'enorme mappa a disposizione saranno pochi gli animali che incontreremo e le cui specie si contano su due mani scarse.

Il **comparto audio** si fregia dei migliori doppiatori, non solo per i protagonisti ma anche per i comprimari, restituendo credibili e freddi nella loro follia nel caso dei *villain* o del tutto fuori di testa per i nostri compagni. Peccato solo per la ripetitività dei dialoghi - quasi ossessivi - tra i membri della nostra crew e soprattutto l'interruzione delle conversazioni (che riguardano anche l'accesso a nuove missioni) nel caso in cui qualche nemico si trovi a moderata distanza senza rappresentare una minaccia. Un po' di cura in più da questo punto di vista non avrebbe di certo guastato.

Per finire le musiche, perfette per accompagnare l'azione sia quelle create ad hoc per il titolo che quelle su licenza. Incredibilmente molto belle anche quelle Edenite, nella loro versione di *Radio Maria*.



## In conclusione

**Far Cry 5** è la summa di tutto il meglio proposto dal 2012 a oggi nel franchise. Forse rappresenta anche l'ultima evoluzione possibile: sì, ci si diverte, intrattiene come pochi, portando su schermo personaggi assolutamente memorabili, ma è anche vero che molto sa di già visto e a tratti si percepisce una mancanza di idee o la voglia di andare sul sicuro. Ben vengano in questo caso i **Blood Dragon** e i **Primal**, così diversi eppure capaci di portare una ventata di aria nuova a una formula collaudata ma che rischia di fare la fine di un'altra setta, quella degli assassini.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

## [Ubisoft si appresta ad aprire un nuovo studio a Winnipeg](#)

La nota software house e publisher **Ubisoft** si appresta ad aprire un nuovo studio in suolo canadese. In aggiunta alle sedi di Montreal, Quebec City, Saguenay, Toronto e Halifax, la società ha scelto **Winnipeg** come sede per il suo nuovo studio.

A capo del nuovo studio vi è suo primo e unico impiegato al momento, l'amministratore delegato **Darryl Long**. Quest'ultimo ha trascorso gli ultimi 15 anni all'interno della sede di Montreal, inizialmente come programmatore specializzato in intelligenza artificiale e, al momento, ricopre la carica di produttore di **Far Cry 5**.



Il team di [GamesIndustry.biz](https://www.gamesindustry.biz) ha approfittato di quest'occasione per intervistare **Long**, il quale ha affermato che la possibilità di avviare uno studio da zero è stata un'opportunità irripetibile e che, inoltre, lo avvicinerà alla sua città natia.

L'amministratore delegato ha affermato che questa sede è stata creata per contribuire alla realizzazione di giochi **AAA** del calibro di saghe quali *Assassin's Creed*, *Far Cry* e *Watch Dogs*. L'obiettivo della sede è quello di ricercare, sviluppare strumenti, aumentando la qualità del "fattore open world" dei loro giochi.

Long ha affermato che lo studio conta di raggiungere i 100 impiegati entro 5 anni; Ubisoft conta di trovare impiegati talentuosi e, ha specificato, che tra Manitoba e Winnipeg è presente un'ampia quantità di talenti videoludici nascosti. Infatti, ha sottolineato che i vari corsi della **Red River College** e i programmi d'ingegneria, informatica, intelligenza artificiale e robotica dell'Università di Manitoba siano adatti a produrre sviluppatori in grado di aiutarli nel loro progetto.

Prima di ricoprire le vesti d'amministratore delegato, Long, si è appunto occupato della costruzione di 1/3 del mondo di *Far Cry 5* presso **Ubisoft Toronto**, popolando l'universo di gioco con la fauna insieme al team di **Shanghai** mentre, con il team della sede di Kiev, ha lavorato sul motore grafico e sulla versione per PC.

Attualmente **Ubisoft** conta 13.000 dipendenti distribuiti in 30 paesi di tutto il mondo, anche se 4.500 di lavorano in Canada.

---

## [Far Cry 5 è il capitolo della serie venduto più velocemente](#)

*Far Cry 5*, anche se è sul mercato da poco tempo, è già diventato il titolo più venduto della serie. **Ubisoft** ha dichiarato che durante la prima settimana, *Far Cry 5* ha raddoppiato il numero di vendite

raggiunto dal precedente quarto capitolo, diventando così il secondo più grande lancio nella storia di **Ubisoft**, appena al di sotto di *Tom Clancy's The Division*. *Far Cry 5* registra numeri eccellenti anche sul fronte streaming e contenuti video con oltre **55.000 ore di trasmissioni su Twitch** e 117 milioni di visualizzazioni per i contenuti pubblicati su **YouTube**.

Il produttore esecutivo di *Far Cry*, **Dan Hay**, ha dichiarato:

«Sono davvero lieto di vedere che il culmine di tanti anni di lavoro da parte del team stia dando i suoi frutti. Siamo commossi dall'accoglienza che i giocatori hanno riservato a *Far Cry 5* e soprattutto, desiderosi di continuare a espandere e supportare la community di *Far Cry* nei mesi e negli anni a venire».



## [Ubisoft svela qualche dettaglio su Far Cry 5](#)

Mentre si aspetta con ansia l'uscita di *Far Cry 5*, per il mese di marzo, Ubisoft ha iniziato a divulgare maggiori informazioni sullo sparatutto in prima persona. Oggi, è stato rilasciato un nuovo video che mostra buona parte del nuovo gameplay e anche alcuni elementi riferiti a **co-op e personaggi**. Il video presenta il direttore creativo di *Far Cry 5* **Dan Hay** e il produttore associato **Philippe Fournier** fornendo nuovi dettagli. Hay ha parlato del numero di personaggi che saranno presenti in *Far Cry 5*: i giochi precedenti della serie tendevano ad averne tra i 18 e i 20 distribuiti in tutto il mondo di gioco, mentre *Far Cry 5* ne vanta attualmente più di 65. Questi personaggi sono unici e porteranno a missioni e scopi specifici. Questo porta Fournier a discutere di come la co-op funzionerà in *Far Cry 5*, per la maggior parte simile a *Far Cry 4*. Fournier ha parlato in modo



- **League of war VR arena**
- **Stifeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**
- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epiletica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

**Spider-Man** ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

**Detroit: Become Human**, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

**Sony** ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

---

**[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.



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) <https://t.co/q2czPk63kM>

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