

[Beyond Good and Evil 2: ecco cosa ci aspetta](#)

Dopo quasi un decennio di attesa finalmente *Beyond Good & Evil 2* è stato confermato. **Michel Ancel** rilasciando un'intervista a **Kotaku** aveva dichiarato che il gioco era ormai in fase di sviluppo da anni, e che proprio in quel momento si trovava a giocare la "Day Zero version" (una prima versione di debug del gioco solo disponibile agli sviluppatori).



Enorme l'hype generato dal trailer rilasciato nel 2008 ma, per colpa di numerosi problemi interni al team di sviluppo, il gioco svanì nel nulla. A differenza della vecchia produzione "cestinata" che sarebbe stata un sequel al primo capitolo il gioco mostrato da **Ancel** e **Gabrielle Shrager** (narrative designer) durante la conferenza **Ubisoft** svoltasi all'**E3** di Los Angeles sarebbe un prequel. Durante una dimostrazione a "porte chiuse" del gioco, Ancel avrebbe detto "non fate attenzione alla grafica", in quanto molti degli asset della versione mostrata sarebbero momentanei e con molta probabilità saranno cambiati.

La dimostrazione proseguì dimostrando come in *Beyond Good and Evil 2* lo spazio venga simulato e come i cicli del giorno e della notte non siano solamente un cambio di colore dello cielo o del sole come avviene oggi in moltissimi giochi ma una simulazione accurata del movimento delle stelle.

"Quando vedi un tramonto in *Beyond Good and Evil 2*, quel tramonto è reale"



Ancel quindi ingrandì la visuale zoomando all'indietro facendo notare come senza caricamenti riuscisse a muoversi dal livello del terreno fino allo spazio più profondo. Continuò spiegando che chi adora la fantascienza ama il senso di libertà e di esplorazione e che questi elementi sarebbero castrati in presenza di frustranti attese di caricamento.

Questo solo un brevissimo esempio dell'ambizione degli sviluppatori che stanno lavorando a *Beyond Good and Evil 2*; **Ancel** spera di riuscire a rilasciare una versione beta del gioco disponibile ai giocatori entro la fine dell'anno.