



INTERVISTA A YANNIS MALLAT, PRODUTTORE ESECUTIVO DI PRINCE OF PERSIA 2 (TITOLO PROVVISORIO)

1. L'attesa per questo gioco è decisamente alta, considerando che The Prince of Persia Le Sabbie del Tempo è stato uno dei videogiochi più lodati della scorsa stagione. In che modo questa cosa influenza la vostra pianificazione e strategia per Prince of Persia 2?

Il team di sviluppo ha accolto con molto piacere l'apprezzamento da parte della critica di *Prince of Persia Le Sabbie del Tempo*. E' veramente appagante constatare che il nostro duro lavoro è stato riconosciuto dagli appassionati di videogiochi. In ogni caso, non credo che i riconoscimenti ricevuti con il nostro primo gioco abbiano in qualche modo influenzato la pianificazione e la strategia per il nuovo titolo. Il nostro obiettivo rimane lo stesso: vogliamo fare il miglior gioco possibile. Se tutto va bene, un altro gioco dell'anno. La principale differenza: l'anno scorso, nessuno si aspettava tanto. Quest'anno, sanno cosa possiamo fare!

2. I sequel possono essere difficili da realizzare perché da un lato devi soddisfare i fan del precedente titolo e dall'altro devi cercare di attirare un maggior pubblico, in parte differente. Come state affrontando questa sfida?

Stiamo spendendo molto tempo per capire che cosa il pubblico abbia apprezzato maggiormente nel primo gioco e abbiamo identificato nell'esperienza di gioco ciò che li ha fatti divertire. E' nostra intenzione ricostruire e migliorare queste caratteristiche. E, come ogni sviluppatore ti risponderà, anche dopo aver terminato un gioco che ormai è sugli scaffali dei negozi, lo hai ancora in testa e continui a pensare a tutte quelle fantastiche opzioni che ti piacerebbe aggiungere. Il vantaggio di fare un sequel è di avere l'opportunità di fare tutto questo! Abbiamo quindi ripreso il miglior gioco del 2003 apportando ogni possibile migliorìa. Siamo rimasti fedeli all'atmosfera generale, ma ci saranno diverse sorprese una volta che raggiungerà gli scaffali dei negozi, in grado di stupire i fan più accaniti ma anche di attrarre una nuova schiera di appassionati!

