

Interview mit King’s Bounty II Entwickler Nikolay Baryshnikov

Description

Das ursprüngliche King’s Bounty war ein Rollenspielwunder aus dem Jahr 1990. Das von Jon Van Caneghem entworfene Computerspiel hat viele der prägenden Designelemente beeinflusst, die später zu den Grundpfeilern eines rundenbasierten Strategie-Rollenspiels werden sollten. Van Caneghem nutzte den Rahmen des King’s Bounty-Designs, um die Heroes of Might and Magic-Serie zu entwickeln.

Aber es dauerte fast 20 Jahre, bevor ein weiteres King’s Bounty-Spiel veröffentlicht wurde, und es war keine direkte Fortsetzung. Stattdessen war King’s Bounty: The Legend eine spirituelle Fortsetzung, aus der eine eigene Reihe von Titeln hervorging. Sie erschien von 2007 bis 2014 .

Doch erst in diesem Jahr erhielt der ursprüngliche Klassiker seine erste offizielle Fortsetzung. Mit King’s Bounty II wollten die Entwickler von 1C Entertainment nicht nur an das einflussreiche Original anknüpfen, sondern den Ansatz des Spiels um eine modernere Perspektive und eine offene Welt erweitern.

Im Unreal-Blog gibt es nun ein Interview mit dem Entwickler (CEO) Nikolay Baryshnikov. Er sprach über die Designentscheidungen, die zu dieser Rückkehr zu einem 30 Jahre alten Spiel geführt haben. Was das Studio zu erreichen hofft und welche Inspirationen es bei der Entwicklung des weitläufigen taktischen Rollenspiels genutzt hat.

Date Created
14. Oktober 2021
Author
sven