



Interview mit Isaac Zhang zu F.I.S.T. Forged in Shadow Torch

Description

Im Unreal-Blog [gibt es ein Interview mit dem CEO von TiGames, Isaac Zhang](#). Es geht um das kunstvolle Design des Spiels F.I.S.T., die Inspiration durch einen Klassiker von Hayao Miyazaki und warum sich das Studio für ein Kaninchen als heldenhaften Protagonisten entschieden hat.

F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch ist ein Spiel im Metroidvania-Stil mit einem anthropomorphen Hasen mit Mech-Arm und einer Reihe von Tieren in der Hauptrolle, das ein Dieselpunk-Kunstdesign über den reichen Wandteppich einer von Shanghai beeinflussten Weltstadt legt. Das Action-Adventure wurde für die Beherrschung des Genres und den unvergesslichen Aufbau der Welt gelobt. Cubed3 schrieb in seiner Rezension: „Alles an diesem Titel ist eine Freude, und das großartige, fesselnde Gameplay wird durch eine wunderschöne Welt ergänzt, die auf der PS5 sowohl visuell als auch in Bezug auf die Charaktere und die Geschichte zum Leben erwacht.“

Date Created

11. November 2021

Author

sven