

Ведущий дизайнер чешской студии Warhorse Прокоп Йирса, который занимается проработкой игрового мира в Kingdom Come: Deliverance 2, поделился интересной информацией в ходе своего последнего интервью. Он напомнил, что сиквел позиционируется командой разработчиков как реалистичная RPG, тем не менее, от некоторых привычных формул этого жанра авторы решили намеренно отказаться. Это касается событий и решений игрока в первой части игры. Продолжение не станет в открытую узнавать у игроков, чем они занимались в Kingdom Come: Deliverance, предлагая более тонкий подход.

Предыстория главного героя в Kingdom Come: Deliverance 2 будет раскрываться постепенно и через отдельные диалоги. По словам Йирсы, временами персонажи в игре будут интересоваться у геймеров событиями из первой части. В таких диалогах можно будет рассказать о своих подвигах или решениях, формируя образ главного героя и задавая тон некоторым событиям.

Такой подход был выбран разработчиками, так как он выглядит более естественным с точки зрения формирования истории, позволяя игрокам в какой-то степени самостоятельно создавать прошлое своего персонажа. Несмотря на такую возможность, некоторые события из первой игры будут определены разработчиками для создания цельного сюжета.

— поясняет Прокоп Йирса.

Kingdom Come: Deliverance 2 создается для ПК и консолей, однако пока не имеет точной даты релиза. Напомним, ранее авторы RPG рассказали о том, с какими сложностями столкнулись во время создания дебютного трейлера сиквела.