

Jonge Groningse Game Designer brengt nieuw strategiespel uit

Konkwest maakt de grand strategy genre meer toegankelijk voor jong en oud

Op vrijdag 10 mei verschijnt de gloednieuwe game, die het strategy genre zal opschudden. *Konkwest* de "arcade grand strategy game", is het eerste commerciële project van indie game developer Vincent Busch, recentelijk afgestudeerd van de bachelor Game Design aan de Hanze.

Konkwest combineert elementen van populair bordspel *Diplomacy* met simulatieaspecten geïnspireerd door *Europa Universalis* en *Civilization* én een wereldbol geïnspireerd door *Google Earth*. "Alhoewel dat al een unieke combinatie is, zijn er nog wat andere bijzondere features waardoor *Konkwest* echt opvalt", zegt ontwikkelaar Vincent Busch van Vincent Creative Technologies.

Anders dan bij de meeste strategiespellen beeldt *Konkwest* de wereld af als een wereldbol in plaats van een platte kaart. Het spel neemt niet plaats in één specifieke historische periode af, maar laat zijn spelers kiezen uit verschillende startscenario's door de geschiedenis heen, fictieve scenario's, en scenario's die spelers zelf door middel van mods toegevoegd hebben. Het spel is makkelijk te spelen voor zowel ervaren gamers als mensen die nog onbekend zijn met het genre. Dat is gedeeltelijk te danken aan *Konkwest*'s single-resource economy, die ervoor zorgt dat spelers niet al te veel statistieken in hun achterhoofd moeten houden.

Vincent begon *Konkwest* te ontwikkelen als een zijproject naast zijn studie Game Design in maart 2022, maar het idee ontstond veel eerder. In 2016, toen Google+ nog bestond, bouwde hij een rollenspelgroep op het platform. Spelers konden fantastische rijken verzinnen, op een wereldkaart plaatsen, en de rol van leider in hun eigen geschiedenis spelen. "Het was een groot plezier om te zien hoe spelers met elkaar en met de gamewereld die we samen hadden opgebouwd omgingen, om landen te zien groeien en uit elkaar vallen. Ik probeerde altijd door balancing te zorgen dat iedereen het naar hun zin zou hebben, en het beter te maken door wereldkaarten en gebeurtenissen te illustreren," zegt Vincent. Hierdoor geïnspireerd begon hij *Konkwest* te ontwikkelen als een vergelijkbare game ervaring.

Over de jaren heen is *Konkwest* geëvolueerd van een passieproject naar de voornaamste bezigheid van Vincent. Gedurende de afgelopen maanden is het spel uitbundig getest door tientallen vrijwilligers, waarop hun feedback werd gebruikt om een soepele speelervaring te ontwikkelen. In various sessions the game has been tested by several dozen participants providing valuable feedback and helping to create a well-functioning game experience. Natuurlijk ging niet alles op rolletjes. Verschillende problemen kwamen te voren, van softwareproblemen tot spelfouten, en eenmaal moest Vincent de lancering van het spel een paar maanden uitstellen. Vincent legt uit: "Ik geloof dat het spel samen te kunnen spelen een heel belangrijke functie van het spel is, en ik wou zorgen dat dit goed werkte voordat ik het spel op de markt bracht."

Alhoewel Vincent geen eerdere marketing ervaring had, kon hij met de hulp van zijn vrienden enkele YouTubers en influencers bereiken. Gelukkig voor de ontwikkelaar resulteerde dit in een [gameplay-video van de populaire gaming-YouTuber Drew Durnil](#), die door meer dan 100.000 mensen werd bekeken. Dit bracht het spel onder de aandacht van veel gamers.

Na meer dan twee jaar werk is [Konkwest](#) eindelijk klaar voor het publiek en op Steam te vinden.