

Разработчики Ascendant Studios, авторы Immortals of Aveum, сообщили, что приступили к работе над новой игрой, вновь созданной на движке Unreal Engine 5.

Подтверждение пришло через сообщение на официальном сайте студии, опубликованное по случаю объявления о том, что Immortals of Aveum поступит в каталог PC и Xbox Game Pass в ближайшие дни. На данный момент команда не стала уточнять подробности, лишь подтвердив, что работа над Unreal Engine 5.2 уже началась, и мы надеемся выпустить игру "для версии 5.3 или более поздней" движка Epic Games.

"Мы уже начали работу над нашим следующим проектом на движке Unreal Engine 5.2 и надеемся выпустить его в версии EU 5.3 или выше!" – говорится в сообщении студии.

Ascendant Studios – студия-разработчик, расположенная в Сан-Рафаэле, штат Калифорния, основанная Бретом Роббинсом, бывшим креативным директором EA и Sledgehammer Games, а также другими ветеранами индустрии. Дебютной работой студии стала игра Immortals of Aveum, вышедшая 22 августа прошлого года на PC, PS5 и Xbox Series X|S в партнерстве с Electronic Arts.

Несмотря на ряд достоинств, игра не смогла полностью убедить публику и критиков. На старте продажи игры оказались значительно ниже запланированных студией показателей, настолько, что через несколько недель компания уволила половину команды разработчиков. В интервью, опубликованном в ноябре, Роббинс объяснил, что главной причиной коммерческого провала игры стал выбранный период релиза, который был слишком переполнен громкими именами и шумихой в прессе, такими как Baldur's Gate 3 и Armored Core 6, в год, который и так был слишком обильным на игры.

Согласно отчету Polygon, в прошлом месяце произошло дальнейшее сокращение персонала, что, если это подтвердится, означает, что штат сотрудников, работающих над новым проектом Ascendant Studios, намного меньше, чем над Immortals of Aveum, по крайней мере, на данный момент.