

Создатель Monkey Island работает над ролевой игрой, вдохновленной классической Zelda

Рон Гилберт вернулся: после нескольких лет отсутствия на сцене активной разработки игр создатель Monkey Island недавно вернулся к заметной творческой фазе и в качестве своего следующего проекта работает над пиксельной игрой, которую описывают как смесь Zelda, Diablo и Thimbleweed Park, и это звучит определенно интересно.

Судя по всему, разработка началась уже несколько месяцев назад, и уже появились первые изображения, дающие представление о том, о чём идет речь. Действительно, отсылка к Zelda вполне очевидна как в общем сеттинге, так и в пиксельной графике.

Тот факт, что среди источников вдохновения упоминается Diablo, указывает на то, что это своего рода ролевая игра, но, похоже, в ней есть место и для головоломок, поскольку в ней также есть отсылки к Thimbleweed Park, которая была чистым квестом.

На самом деле, служебный список Рона Гилberta заставляет предположить, что в этой игре также будет достаточно головоломок, которые нужно будет решать, а в сочетании с другими механиками, может получиться очень интересный микс.

На изображениях также видны этапы внутри подземелий, а также полоски HP, уровни и оружие, так что, похоже, это смешанная игра в стиле action-adventure с вероятными элементами RPG, но стоит подождать более подробной демонстрации, чтобы узнать ее получше.

Точной даты выхода пока нет, но ожидается, что игра, у которой еще нет точного названия, появится в конце 2024 или, возможно, в начале 2025 года, опять же от лейбла Terrible Toybox, с которым Гилберт также выпустил недавнюю Return to Monkey Island.

Все права защищены

save pdf date >>> 15.12.2025