

Энтузиаст показал, как выглядела бы Elden Ring, если бы её делала небольшая инди-студия

Хардкорная ролевая игра Elden Ring была выпущена ещё в 2022 году, став венцом творений знаменитой японской студии FromSoftware. Проект достиг многомиллионных продаж и собрал огромную базу преданных фанатов, чему во многом способствовали детально проработанный открытый мир, богатый внутриигровой лор и качественный визуальный ряд. Elden Ring стала такой, какой мы её знаем, благодаря работе большой студии с внушительным бюджетом и десятками опытных разработчиков. Но как бы выглядела игра, если бы её создавала независимая и небольшая команда авторов? Ответить на этот вопрос попытался пользователь под ником aFoxInDaBox.

Энтузиаст представил достаточно подробный взгляд на то, как могла бы выглядеть Elden Ring от инди-студии. Пользователь показал концепт игры, который сохраняет узнаваемый визуальный и геймплейный стиль проекта, но при этом отражает значительно меньший масштаб студии разработчиков.

По мнению автора ролика, Elden Ring от независимой команды была бы сделана в виде платформера с разнообразными локациями, а визуальный стиль был бы изменён в пользу атмосферного пиксель-арта. Несмотря на такие значительные изменения, даже в таком виде проект остаётся очень привлекательным для поклонников жанра.