

Arkane Austin работала над большим обновлением к Redfall до того, как Microsoft отказалась от игры и закрыла студию

У ныне закрытой Redfall была дорожная карта поддержки, над которой активно работали до того, как Microsoft свернула разработку и закрыла студию.

До недавнего времени Arkane Austin работала над DLC и обновлениями для игры, рассчитывая на их выпуск, сообщает IGN. По мнению IGN, вчерашнее внутреннее объявление Microsoft о закрытии разработчика, а также студии Hi-Fi Rush Tango Gameworks стало шоком для сотрудников.

Отмененный контент Hero Pass, который должен был добавить двух новых персонажей в вампирский кооперативный шутер, должен был выйти на этот Хэллоуин. Если бы он вышел, то Hero Pass ознаменовал бы полтора года пост-релизной поддержки игры, которая пережила катастрофический запуск и постоянно сокращающуюся базу игроков.

У Arkane Austin есть история создания впечатляющих и инновационных игр, и это родословная, которой все должны гордиться.. Тем не менее сейчас вновь появились опасения, что всегда онлайн Redfall может стать неиграбельной, если Microsoft отключит ее серверы. В марте прошлого года, перед выходом Redfall, Arkane Austin заявила, что работает над исправлением, которое отменит требование постоянного онлайн в Redfall, что вызвало негативную реакцию при первом анонсе.

Однако оффлайн-режим так и не появился. Судя по всему, майское обновление Redfall должно было добавить возможность играть в автономном режиме, что, в свою очередь, помогло бы сохранить игру в будущем. К сожалению для игроков, эта возможность так и не увидит свет.

Redfall – одна из самых громких катастроф в истории Xbox. На старте игра получила множество нареканий со стороны критиков и игроков, а ее разработка, как сообщается, была очень сложной. Неудачи Redfall на старте в конечном итоге привели к тому, что такие руководители, как Фил Спенсер и Мэтт Бути, выступили с заявлениями о роли Xbox в слабом релизе. В прошлом году тогдашний глава издательства Bethesda Softworks Пит Хайнс заверил игроков, что Arkane не бросит Redfall, и выразил уверенность, что через 10 лет это будет хорошая игра, в которую люди захотят поиграть на Game Pass.

Но прошло больше месяца, прежде чем Arkane выпустила первый большой патч для Redfall, несмотря на то, что игру критиковали за безвкусные миссии, неинтересные бои, плохой ИИ врагов, низкую производительность, огромное количество ошибок, требование постоянного подключения к сети и многое другое.

Arkane Austin работала над большим обновлением к Redfall до того, как Microsoft отказалась от игры и закрыла студию

Потребовалось пять месяцев, чтобы версия для Xbox Series X получила поддержку 60 кадров в секунду, а в следующем месяце Arkane снова расстроила фанатов, когда в третьем патче появилась новая снайперская винтовка, а не такие востребованные функции, как автономный режим. И это было последнее, что услышали фанаты.