

Мэтт Бути, глава Xbox Game Studios, провел собрание, на котором обсуждались будущие цели подразделения. "Нам нужны небольшие игры, которые обеспечат нам престиж и награды", — сказал Бути сотрудникам, согласно внутренним комментариям, переданным The Verge.

Для некоторых слушателей это была неожиданная цель: Microsoft только что закрыла японского разработчика Tango Gameworks, который выпустил небольшой престижный хит Hi-Fi Rush.

Hi-Fi Rush, ставшая неожиданным релизом в прошлом году, получила высокую оценку за инновации и очарование. В ритм-экшене звучала музыка The Black Keys и Nine Inch Nails, а художественный стиль напоминал гиперстилизированные игры эпохи PS2. Всего через четыре месяца после выхода Hi-Fi Rush набрала 3 миллиона игроков. В сезон наград 2023-2024 годов игра получила премии Game Award, Game Developers Choice и BAFTA.

Хотя Microsoft не делится данными о продажах, очевидно, что она осталась довольна игрой. Когда поползли слухи о том, что игра не пользуется успехом в коммерческом плане, Аарон Гринберг, вице-президент по маркетингу игр Xbox, написал на сайте X, что Hi-Fi Rush "стала хитом для нас и наших игроков по всем ключевым показателям и ожиданиям".

По общему мнению, включая собственное мнение Microsoft, Tango Gameworks сделала хит и нечто совершенно непохожее на то, что она делала раньше. До Hi-Fi Rush компания Tango Gameworks была известна исключительно своими хоррор-играми на выживание, включая серию The Evil Within и Ghostwire: Tokyo. В интервью Kinda Funny Games глава Xbox Фил Спенсер рассказал о том, как важно для Xbox позволить студиям создавать игры за пределами их зоны комфорта.

"Я хочу дать командам творческую платформу, чтобы они могли реализовать свои способности, реализовать свои стремления", — сказал Спенсер.

Хотя мы не знаем, какие именно цели Microsoft ставила перед Hi-Fi Rush, очевидно, что аппетит к подобным играм есть, и Tango Gameworks идеально подходит для их реализации. Более того, согласно отчету Bloomberg, Tango Gameworks находилась в процессе разработки продолжения Hi-Fi Rush до того, как ее закрыли.

Выпустив Hi-Fi Rush, Tango Gameworks предоставила Microsoft именно то, что, по словам Бути, ему нужно: небольшую, творчески уникальную, высоко оцененную и

отмеченную наградами игру. Комментарии Бути говорят о том, что руководители Xbox не смогли распознать, что у них на руках — или просто не знали, как воспользоваться успехом, к которому стремились.