

Hasbro выделила миллиард долларов на разработку игр своих внутренних студий

Прошлый год стал грандиозным для видеоигрового бизнеса Hasbro: Monopoly Go и Baldur's Gate 3 принесли производителю игрушек два самых больших игровых хитов на сегодняшний день.

Но эти игры были лицензионными, их разработкой занимались Scopely и Larian Studios соответственно. И несмотря на успех этих партнерств, Hasbro решила вложить значительные средства в развитие собственных внутренних разработок. Дэн Айоуб, глава отдела разработки цифровых продуктов бренда Wizards of the Coast, принадлежащего Hasbro, подчеркнул это на Game Developers Conference.

В настоящее время у компании четыре студии AAA. Это Atomic Arcade из Северной Каролины, которая работает над игрой Snake Eyes GI Joe, которую Аюб называет «не GI Joe вашего папы».

Например, в Atomic Arcade создают крупномасштабную игру по вселенной "Бросок кобры" с участием команды, стоявшей за оригинальную серию Batman Arkham.

Монреальская Invoke Studios работает над игрой по вселенной Dungeons & Dragons, а остинская Skeleton Key, как можно догадаться по названию, "делает что-то жуткое".

Наконец, в Остине есть еще одна мастерская под названием Archetype, где ветеран BioWare и ведущий дизайнер Star Wars: Knights of the Old Republic Джеймс Олен работает над новой франшизой под названием Exodus.