

Moon Studios объяснила, почему не стала сотрудничать с Microsoft по выпуску No Rest for the Wicked

Moon Studios — команда, прославившаяся благодаря серии Ori, которая долгое время оставалась эксклюзивом для Xbox и до сих пор не является полностью мультиплатформенной, и именно желание охватить более широкую аудиторию подтолкнуло команду не возобновлять сотрудничество с Microsoft для выпуска No Rest for the Wicked.

Как объяснил Томас Малер, генеральный директор студии, идея заключалась в том, чтобы попытаться максимально расширить границы проекта:

Более того, согласно сообщению Малера, уже было много поклонников серии Ori, которые просили игры для PlayStation, и факт невозможности удовлетворить этот запрос рассматривался как ограничение для команды, несмотря на то, что игра также вышла на Nintendo Switch.

По этой причине, среди прочего, Малер сообщил, что он очень ценит новое видение Microsoft, согласно которому игры Xbox открываются для других платформ, и это принцип, который он также хотел бы видеть реализованным Sony в играх PlayStation. Однако в начале разработки No Rest for the Wicked ситуация все еще была иной:

По словам генерального директора Moon Studios, «если мы хотим, чтобы наша отрасль росла, мы должны прекратить делать игры эксклюзивными и сделать доступ к ним максимально простым и дешевым для всех».