

По слухам, разработчики внутренних студий Xbox растеряны и не чувствуют никакой поддержки от Microsoft

Xbox в очередной раз оказалась в центре скандала за свое последнее решение. Ранее люди были разочарованы подходом к выпуску эксклюзивов на других платформах, а на этот раз закрытие известных студий вызвало очередные ругательства в адрес Xbox.

Однако интересно то, что у руководства Xbox, похоже, нет четких планов на будущее. В новых слухах также говорится, что внутренние студии чувствуют, что им не хватает поддержки со стороны Microsoft.

Сообщение поступило от инсайдера Джеза Кордена, который утверждает, что слышал нелицеприятные заявления от разработчиков Xbox из разных студий. В своем последнем твите он утверждает, что эти студии чувствуют отсутствие поддержки.

Более того, у них нет четкого представления о том, какими должны быть показатели Xbox для успешного релиза. Он утверждает, что его источники использовали фразу "летать вслепую", когда речь шла об этой области, намекая на то, что они все еще находятся в неведении относительно того, что Xbox определяет как успешную игру.

Тем временем игровой гигант сосредоточился на Game Pass. Ранее он рекламировал эту подписку как катализатор для более креативных релизов. Несмотря на это, компания закрыла Tango Gameworks после того, как та выпустила Hi-Fi Rush, релиз, который является примером креативности игр AA.

На фоне низких показателей на рынке аппаратного обеспечения Xbox, похоже, оказался в сложном положении с продажами программного обеспечения. Игровой гигант, похоже, собирается полностью сосредоточиться на массовых IP, отдавая предпочтение только самым успешным релизам.

Джез Корден также ставит под сомнение предстоящий релиз Hellblade 2.

Он утверждает, что у этого цифрового релиза был не самый лучший маркетинг, предшествующий запуску. Если игра не будет соответствовать чрезвычайно высоким стандартам Xbox, Ninja Theory может постигнуть ту же участь, что и Arkane Austin и Tango Gameworks.

Как уже говорилось ранее, Xbox, похоже, сосредоточилась на перераспределении ресурсов в пользу таких IP, как Call of Duty. Это может еще больше повлиять на разнообразие текущей линейки игр от Microsoft, которая и так с трудом конкурирует с предложениями Sony и Nintendo.