

Ранее на этой неделе Microsoft объявила о закрытии ряда своих студий, в том числе Arkane Austin (Prey, Redfall), Tango Gameworks (The Evil Within, Hi-Fi Rush) и Alpha Dog Games, а Roundhouse Studios будет поглощена ZeniMax Online Studios для работы над The Elder Scrolls Online. Это следует за почти 1900 увольнениями в начале года, в основном из недавно приобретенных Microsoft команд Activision Blizzard. К сожалению, похоже, это не конец.

По словам надежного журналиста Джейсона Шрайера из Bloomberg, людям в организации Xbox сообщили, что грядут новые сокращения. На данный момент неясно, какие подразделения будут затронуты, и возможно ли еще закрытие студий.

Хотя это уже было довольно ясно, согласно отчету Шрайера, закрытие Arkane Austin и Tango Gameworks стало шоком для сотрудников, поскольку обе студии фактически находились в процессе продвижения новых игр и набора персонала для будущей разработки. Сообщалось, что Tango представила продолжение Hi-Fi Rush, а Arkane представила новый однопользовательский иммерсивный симулятор в духе игр Dishonored.

Согласно Шрайеру, на внутренней конференции глава ZeniMax Media Джилл Брафф (ZeniMax — головная компания Bethesda) сказала, что цель состоит в том, чтобы сосредоточить внимание Bethesda на меньшем количестве крупных проектов, поскольку «трудно поддерживать девять студий по всему миру с небольшой центральной командой и постоянно растущим набором задач». Arkane Austin и Tango Gameworks, возможно, просто оказались не в том месте и не в то время, поскольку они только что выпустили игры и еще не приступили к следующей работе, поскольку Microsoft стремилась к консолидации.

Интересно, что Шрайер также упоминает Xbox Game Pass, который в последние годы находился в стагнации, а расходы на игровую подписку выросли всего на 1 процент за последний год. Шрайер намекает, что это может быть причиной увольнений Xbox: когда в центре внимания был Game Pass, Microsoft нуждалась в стабильном потоке эксклюзивов, чтобы обеспечить его. Если Game Pass больше не в центре внимания, возможно, имеет смысл сосредоточиться на более крупных AAA-играх, чтобы они могли конкурировать с Sony. Излишне говорить, что это потенциально не сулит ничего хорошего таким разработчикам, как Double Fine, Compulsion Games и Ninja Theory, которые в основном были куплены для создания небольших игр для Game Pass.