

Разработчик Metal: Hellsinger выступил против Game Pass, увидев, как сервис влияет на продажи

Дэвид Гольдфарб, основатель The Outsiders, студии, которая создала ритмичный шутер от первого лица Metal: Hellsinger, рассказал в теме в социальной сети X, что Game Pass повлиял на продажи их игры до такой степени, что он лично сейчас против службы подписки Microsoft.

Вся дискуссия началась, когда Гольдфарб упомянул Game Pass как одну из причин, почему недавний релиз Senua's Saga: Hellblade 2 не приносит больших результатов как с точки зрения количества игроков, так и с точки зрения продаж.

«Давайте начнем с Game Pass. Затем давайте обсудим нулевой маркетинг. Затем мы сможем перейти к тому, что, нравится вам это или нет, это нишевая игра», — сказал он в своем сообщении. Кроме того, он добавил, что Game Pass съест «вашу аудиторию заживо на ПК, особенно если у вас короткая игра без повторных прохождений».

Когда его спросили, почему команда тогда решила заключить сделку с Microsoft о включении Metal: Hellsinger в первый день Game Pass, если он был против этого сервиса, Гольдфарб ответил, что он не был против, пока они не выпустили игру на Game Pass и «узнали как это повлияло на продажи».

Основатель The Outsiders не уточнил, какое именно влияние запуск Game Pass оказал на продажи, но исходя из его изменения позиции в отношении сервиса, мы можем предположить, что Metal: Hellsinger плохо продавалась на платформах ПК и Xbox, где она была доступна в Game Pass.