

СМИ: игровое подразделение "теперь не Xbox, а Microsoft Gaming", а Фил Спенсер имеет гораздо меньше свободы действий

В редакционной статье, опубликованной IGN, приводятся слова двух бывших сотрудников Xbox, которые выражают обеспокоенность текущим состоянием подразделения и решением о закрытии Tango Frameworks, Arkane Austin и двух других студий под крылом Bethesda.

Картина нарисована не самая радужная: они утверждают, что игровое подразделение "больше не Xbox, а Microsoft Gaming", а это значит, что Фил Спенсер и его команда имеют гораздо меньше свободы действий и вынуждены подчиняться давлению со стороны топ-менеджмента. Они также говорят о том, что Xbox разросся слишком сильно и быстро, и после приобретения Activision Blizzard стало сложно оптимально управлять огромным количеством студий и сотрудников.

"Я долго беседовал с некоторыми основателями Xbox, и все мы пришли к одному выводу: это уже не Xbox, а Microsoft Gaming", - рассказал IGN один из двух источников.

Другой же рассказал о недавних закрытиях в Bethesda и о том, что подразделение Xbox стало слишком большим и сложным в управлении.

Также, по словам анонимных источников, внезапный рост подразделения Xbox привел к все более навязчивому вмешательству со стороны руководства Microsoft, причем до такой степени, что за решением о закрытии студий Bethesda может стоять не Фил Спенсер.

Также поговаривают, что Наделла, генеральный директор Microsoft, возможно, ужесточил контроль над Xbox из-за снижения прибыли подразделения и стагнации подписки на Xbox Game Pass, что может замедлить рост всей компании на фондовом рынке.