

Xbox Game Pass приводит к тому, что каждая игра, запускаемая на сервисе, не достигает своих целей по продажам

По словам бывшего сотрудника Xbox, основное внимание, уделяемое Xbox Game Pass, может оказаться гораздо более серьезной проблемой, чем многие ожидали, поскольку это одна из причин закрытия Tango Gameworks и Arkane Austin.

В новом посте, опубликованном в LinkedIn, Брэд Хилдербранд, который до этого месяца был старшим менеджером по связям с общественностью в 343 Industries, The Coalition, Compulsion Games и других, подчеркнул, насколько серьезной проблемой является служба подписки. Каждая игра, запускаемая на сервисе, сильно не достигает своих целей по продажам. Это считается ежемесячным отнесением части дохода к самым эффективным играм Game Pass, но это не решает проблему, поскольку большинство игр не остаются на вершине чарта более месяца или двух. Ситуация усугубляется и количеством подписчиков, которое не растет так сильно, как в прошлом. Таким образом, объем доходов, которые он приписывает играм, не соответствует бюджету.

Сохранение Xbox Game Pass в таком виде не было бы проблемой, если бы Xbox не продолжила серию приобретений. Еще три или четыре года назад это подразделение было, по сути, ошибкой округления в бухгалтерских книгах Microsoft, поскольку оно приносило определенные деньги и стоило не так уж много, поэтому другие части бизнеса компенсировали это. Но после покупки Bethesda и Activision всё изменилось, и ожидается, что Xbox выделит 70 миллиардов долларов, потраченных на выкуп издателя Call of Duty, или максимально сократит расходы, пока они пытаются это сделать.

По словам Брэда Хилдербранда, это создает невозможную проблему, которую можно решить с помощью Xbox Game Pass. Игры, которые должны были привлечь новых подписчиков, такие как Redfall и Starfield, не смогли этого сделать, и на горизонте нет ни одной игры, способной на это, за исключением Call of Duty. В то же время размещение новой игры в серии на Xbox Game Pass в первый же день ставит под угрозу гарантированный доход. Таким образом, независимо от того, будет ли решено публиковать игру в сервисе с первого дня или нет, Xbox либо продолжит терять лицо из-за отказа от обещаний, либо потеряет деньги. В конце концов, заключил Брэд Хилдербранд, Call of Duty и другие крупные проекты будут в порядке, но небольшие студии понесут удар, потому что какими бы хорошими они ни были, они никогда не смогут заработать достаточно денег, чтобы компенсировать дыру в 70 миллиардов долларов, из которой Xbox должна вытащить себя сама.

Из-за неопределенности относительно своего будущего, закрытия студий разработки и запуска игр в плохом состоянии Xbox определенно сталкивается с одними из самых сложных проблем. Независимо от того, как компания решит действовать, несомненно, что сервис Xbox Game Pass придется радикально изменить, и именно это сейчас

Xbox Game Pass приводит к тому, что каждая игра, запускаемая на сервисе, не достигает своих целей по продажам

обсуждает игровое подразделение Microsoft.