

Hi-Fi Rush, неожиданный релиз прошлого года, захватил игровой мир. Этот ритм-экшен, в котором звучала музыка легендарных групп, получил множество наград и собрал более 3 миллионов игроков всего за четыре месяца. Microsoft сама похвасталась успехом игры, назвав ее «прорывным хитом».

Но вот в чем загвоздка: на следующий день после закрытия студии глава Xbox Game Studios Мэтт Бутти (Matt Booty) во время общего собрания компании подчеркнул, что компания стремится к «небольшим играм, которые приносят нам престиж и награды». Это заявление оставило многих сотрудников в недоумении, учитывая, что Tango Gameworks отлично подошла под это описание с Hi-Fi Rush.

Еще большее недоумение вызвала приверженность Microsoft японским разработкам. Глава Xbox Фил Спенсер ранее говорил о важности поощрения творческой свободы и появления японских эксклюзивов на платформе. Он даже намекнул, что в Японии будет больше AAA-игр, аналогичных прошлым эксклюзивам для Xbox 360, таким как Lost Odyssey. Однако после закрытия Tango Gameworks (студия японская) неясно, сохранятся ли эти планы.