

Фил Спенсер прокомментировал закрытие студий Xbox: "Иногда приходится принимать трудные решения"

Глава Xbox Фил Спенсер впервые после скандального закрытия студий Arkane Austin и Tango Gameworks в рамках масштабных увольнений в Microsoft (около 1900 человек) прокомментировал ситуацию.

В интервью IGN на Live 2024 Спенсер подчеркнул, что "закрытие любой команды — это всегда тяжело". Он признал, что решение было непростым, но его диктовала необходимость "вести устойчивый бизнес".

"Сейчас самое время сосредоточиться на команде и отдельных сотрудниках", — сказал Спенсер, выразив сочувствие пострадавшим и пообещав им "выходное пособие и другие меры поддержки".

Он добавил, что его решения не продиктованы пиаром, а "направлены на обеспечение долгосрочного развития Xbox". "Иногда мне приходится принимать сложные решения, которые мне не нравятся", — резюмировал Спенсер.

Напомним, что закрытие студий, работавших над Redfall, Hi-Fi Rush и The Evil Within, вызвало волну негодования в игровом сообществе.

Это первый публичный комментарий Спенсера по данному вопросу, однако он не стал вдаваться в подробности причин закрытия или давать прогнозы относительно будущего Xbox.

Стоит отметить, что позиция Спенсера эхом повторяет заявления других руководителей Xbox, которые также подчеркивали "здоровье бизнеса" в долгосрочной перспективе.