

Final Fantasy 14 Online наконец-то добралась до Xbox и показала,
что японские игры там не нужны

Весной этого года популярная многопользовательская ролевая игра Final Fantasy 14 Online наконец-то посетила Xbox Series S|X. Игра на протяжении 10 лет была доступна только на ПК и консолях PS, но Microsoft удалось убедить японских разработчиков выпустить ремастер. Компания заявляла о "большом количестве" поклонников, желающих поиграть в главные японские проекты и прикоснуться к знаменитой серии Final Fantasy. Реальность оказалась довольно жестокой.

Судя по всему, игроки Xbox не заинтересованы в разнообразных релизах на своей консоли. Последние данные наглядно показывают, что японские проекты не пользуются спросом даже при условии больших скидок. Final Fantasy 14 Online, релиз которой якобы так ждали, спустя несколько месяцев после релиза так и не смогла пробиться в чарты популярных проектов. Даже сейчас, имея внушительную скидку, проект не попадает в список 400 лучших платных игр.

Летняя распродажа на Xbox Series S|X также показывает печальную тенденцию с другими японскими играми. Игроки неохотно покупают игры, созданные в азиатском регионе, отдавая предпочтение тривиальным и разрекламированным тайтлам.