

После заявлений Xbox и Nintendo о повышении цен на новые игры до \$80 многие в индустрии начали бить тревогу.

Это уже второе подорожание за последние годы: от \$60 к \$70 и теперь к \$80. Поводом называют рост затрат на разработку. По оценке аналитиков, средний бюджет AAA-игр вырос с \$128 млн до \$440 млн за десятилетие. Но аудитория за это время почти не увеличилась.

При этом три самые высоко оцененные игры 2025 года стоят от \$30 до \$50: *Clair Obscur*, *Blue Prince* и *Split Fiction*. Все они сделаны небольшими командами, без избыточного бюджета и с ясной творческой концепцией.

Они продаются сотнями тысяч и миллионами копий, потому что понятны и доступны, а не потому что в них вложено сотни миллионов.

Повышение цен до \$80 может сделать крупные релизы менее привлекательными, особенно на фоне бесплатных и инди-игр. Игры превращаются в предмет роскоши — и это опасный путь для отрасли, которая уже страдает от стагнации и массовых увольнений.