Più di mille licenziamenti nel settore videoludico nell'ultimo anno

Gli ultimi 12 mesi sono stati segnati da diverse chiusure nel settore dell'industria videoludica, con più di 1000 sviluppatori che hanno perso il proprio lavoro.
Dopo la quasi chiusura di **Telltale Games**, PC Gamer ha stilato una lista degli studi che sono stati costretti a chiudere da Settembre 2017, includendo (se noto) il numero di persone rimaste disoccupate.

- **Telltale**, anche se non ha chiuso definitivamente, è rimasta con un team di sole 25 persone, che stanno lavorando per ultimare il loro ultimo progetto; ma dopo il licenziamento di almeno 250 persone, la compagnia non è altro che uno spettro di quello che era in passato.
- A Ottobre, Electronic Arts ha deciso di chiudere **Visceral Games**, gli sviluppatori di ***Dead Space***, con almeno 80 licenziamenti.
- **Motiga**, gli sviluppatori del **MOBA *Gigantic***, sono stati costretti a licenziare circa 70 persone a Novembre, rimanendo con un team di poche persone che mantengono in vita il gioco, anche se a Febbraio ne hanno annunciato la chiusura.
- **CCP,** lo studio di ***EVE Online***, ha annunciato di aver abbandonato il mercato **VR**, chiudendo lo sede di Atlanta e riducendo lo studio di Shanghai con circa 100 licenziamenti.
- **Gazillion Entertainment**, lo studio dietro a ***Marvel Heroes***, è stato costretto a chiudere a Novembre a causa della fine della partnership con **Marvel**, lasciando disoccupate circa 200 persone.
- **The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency,** lo studio di **David Jaffe** che ha sviluppato **Drawn to Death**, ha chiuso a Febbraio, licenziando lo staff.
- **Boss Key Productions**, , lo studio di **Cliff Bleszinski**, ha chiuso a Maggio, meno di un anno dopo il debutto del loro titolo ***LawBreakers***. Lo studio aveva circa 60 dipendenti.
- **Wargaming**, conosciuto prima come **Gas Powered Games**, ha chiuso lo studio di Seattle a Maggio, licenziando circa 150 persone.
- **Carbine Studios**, sviluppatori di ***WildStar***, hanno chiuso dopo più di un decennio, annunciando che il loro MMO andrà offline da Novembre.
- Infine la chiusura dei creatori di ***Dead Rising***, **Capcom Vancouver**; lo studio aveva 158 impiegati.

Le chiusure e i licenziamenti sono una triste realtà dell'industria videoludica, specialmente in questi ultimi 12 mesi. Fortunatamente, l'industria spesso corre in aiuto agli ex dipendenti di compagnie che hanno dovuto chiudere, come recentemente dimostrato dall'hashtag **#TelltaleJobs** che circola sui social media.