

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.

Electronic Arts chiude Visceral Games

Electronic Arts, aggiornando i propri fan sullo sviluppo del progetto di **Star Wars** della **Visceral Games** capitanato da **Amy Hennig**, ha annunciato che la divisione verrà chiusa e lo sviluppo del titolo passerà a **EA Vancouver**. Ovviamente questo influirà sulla data di rilascio originariamente

prevista per l'anno fiscale 2019. **Visceral Games**, nota come **EA Redwood** dal 1998 al 2009, è stata lo studio che in passato ha rilasciato titoli come la trilogia di **Dead Space**, **Dante's Inferno** e **Battlefield Hardline** e che ora farà la stessa fine degli altri *studios* acquisiti da **EA** e che successivamente hanno chiuso come Bullfrog, Westwood Studios, Bioware, Origin e molti altri.

Patrick Söderlund, vice presidente esecutivo di Electronic Arts scrive:

«La nostra industria si evolve sempre più velocemente, come mai in passato. I giochi a cui vogliamo dedicare del tempo, le esperienze che vogliamo trarre da questi giochi, il modo in cui li giochiamo... tutto questo cambia di continuo. Sono questi i criteri che si seguono quando si creano i giochi. In questo ambiente che cambia continuamente facciamo in modo di creare esperienze che i nostri giocatori desiderano e oggi stiamo per fare un cambio significativo per uno dei nostri titoli.

Il nostro studio Visceral stava sviluppando un titolo action-adventure ambientato nell'universo di Star Wars. Allo stato attuale, stava prendendo forma come un gioco d'avventura basato su una storia lineare. Durante tutto il processo di sviluppo abbiamo testato il concept del gioco con i giocatori, ascoltato i loro feedback e analizzato i cambiamenti del mercato. È chiaro che per consegnare un'esperienza che i giocatori desiderano rivisitare e di cui godere a lungo nel tempo bisogna cambiare le carte in tavola. Manterremo lo spettacolare comparto visivo tipico dell'universo di Star Wars e ci concentreremo nel portare una storia di Star Wars alla luce. Più importante, punteremo ad un'esperienza più ampia che possa portare varietà e utenza generale, che mostri le capacità del nostro Frostbite Engine e rimescoli gli elementi centrali del gioco per consegnare ai giocatori un'avventura di Star Wars più profonda e che si presti all'esplorazione.

Questo ci porta ad altri cambiamenti:

Un team dal EA Worldwide Studios prenderà le redini dello sviluppo di questo gioco, capitanato dalla EA Vancouver che stava già lavorando al progetto. La nostra Visceral Studio chiuderà presto i battenti e stiamo tentando di trasferire più membri del team possibili in altri progetti o in altri team EA. Infine, anche se avevamo programmato in origine il lancio di questo gioco per il tardo 2019, stiamo cercando un nuovo periodo per la data di rilascio che annunceremo in futuro. Portare alla vita nuovi giochi di Star Wars per ogni appassionato nel mondo è la forza che ci fa andare avanti come creatori. È ciò che ci ha ispirati nel consegnare la nuovissima esperienza di Star Wars Battlefront II, lanciato giusto qualche settimana fa. ».

A quanto pare **EA Vancouver** erediterà gli asset del gioco e il materiale finora concepito. Sembra come se **EA** stia tentando di trasformare questo progetto di **Star Wars** in un gioco dal servizio online simile a **Destiny**; questo spiegherebbe la necessità di tempo. È possibile però che non tutti i dipendenti verranno accorpati in nuovi team di sviluppo; altre compagnie di sviluppo, in cerca di personale competente, hanno dato vita al nuovo trend su Twitter "**#visceraljobs**" intento a trovare i

dipendenti della **Visceral** la cui dimissione è certa o ancora da contrattare. Ancora incerto invece il futuro del coinvolgimento di **Amy Hennig**, sceneggiatrice di **Uncharted**, il cui rapporto con **EA** è ancora da definire.