

Эксперт рассказал о кризисе игр-блокбастеров. Всему виной  
раздутые бюджеты

В 2023 году были успешные релизы, но растущие бюджеты на разработку игр, такие как \$300 млн на *Marvel's Spider-Man 2*, сильно снижают прибыльность.

В феврале 2024 года главный операционный директор Sony Хироки Тотоки заявил о необходимости более агрессивного выпуска игр на ПК для повышения прибыли.

Microsoft, в лице главы игрового подразделения Фила Спенсера, отметила важность поиска новых клиентов. В этой связи компания начала выпускать свои эксклюзивные игры на PlayStation и Nintendo Switch.

Самым сложным стало наблюдать за массовыми увольнениями в 2024 году. Такие крупные разработчики, как Riot, Microsoft, Sony, Electronic Arts и другие, уволили тысячи сотрудников. Недавно Microsoft закрыла три студии Bethesda.

Джейк Соломон, бывший сотрудник Firaxis Games, в интервью рассказал о текущем состоянии индустрии. «Слишком много людей потеряли работу, и это очень грустно. Рынок сейчас жесткий, AAA-игры очень дорогие и трудно окупаемые».