

Издательству Take-Two пришлось отменить несколько неанонсированных игр

Финансовые отчеты Take-Two также раскрывают информацию о нескольких играх, отмененных компанией в рамках текущих проектов: в планах стало на 12 игр меньше, в пересчете на то, о чем ранее сообщало издательство, которое, однако, заверило, что это не были крупные игры.

Подтверждением тому может служить тот факт, что официальные планы Take Two говорят о 40 играх, запланированных на конец 2027 финансового года, не считая тех, что появятся в результате предстоящего приобретения Gearbox, что, по сути, означает сокращение на 12 игр по сравнению с 52, которые, как сообщала сама компания, находились в разработке у собственных команд.

Это не означает, что все 12 игр, о которых идет речь, были отменены, так как возможно, что некоторые из них просто выходят за рамки временных рамок, используемых Take-Two для среднесрочных планов, а именно 2027 финансового года.

В любом случае, отмененные игры не будут принадлежать к сериям, которые издатель считает основными, как подчеркнул президент Карл Слатофф на собрании акционеров, где он рассказал о маневре, направленном на оптимизацию внутренних проектов компании.

Однако "эти игры не относятся ни к одной из наших основных франшиз и, как ожидалось, не окажут реального влияния на рост наших доходов", - пояснил Слатофф, намекнув, что отмененные игры, скорее всего, были второстепенными проектами.

Ожидается, что программа сокращения расходов приведет к экономии 155 миллионов долларов, пояснила финансовый директор Лейни Голдштейн (Lainie Goldstein), что, конечно же, к сожалению, связано с сокращением проектов и, вероятно, персонала, что, очевидно, не слишком афишируется в финансовых результатах.

В апреле прошлого года Take-Two сообщила о своем намерении сократить 5% персонала, то есть около 600 рабочих мест.