

Relic Entertainment наконец стала независимой студией. Разработчик таких игр, как Warhammer 40,000: Space Marine, Company of Heroes и Age of Empires 4, существует уже почти 30 лет.

Первоначально Relic объявила о своем решении стать независимой в марте после серии увольнений из Sega, ее предыдущего совладельца. Объявляя о партнерстве с новым инвестором Emona Capital, Relic заявила о своем намерении продолжать создавать великолепные стратегии в реальном времени, одновременно процветая как независимый разработчик. Цель Relic — сотрудничать с издателями, инвестируя при этом в существующие, известные ИС. Ранее компания была продана Sega в 2013 году, когда THQ объявила о банкротстве. Права на Homeworld, одну из самых знаковых франшиз компании, были проданы Gearbox Software во время реструктуризации.

К сожалению, после ухода от Sega в Relic Entertainment произошло еще больше увольнений. Хотя решение о создании независимой студии, возможно, было принято в интересах предотвращения новых ненужных увольнений, стало очевидно, что подобных ситуаций нельзя полностью избежать. Эти увольнения сопровождались общеотраслевой реструктуризацией, продолжавшейся в 2023 году и продолжающейся в 2024 году, в общей сложности на данный момент затронув почти 20 000 человек.

Похоже, что более успешные студии, которые ранее были в партнерстве с такими гигантами индустрии, как Sega, Microsoft и Sony, решают стать независимыми как средство выживания. Чтобы избежать безудержных закрытий и увольнений, затрагивающих целые группы работников, и спасти как можно больше команд, такие компании, как Relic Entertainment и Toys for Bob, решили стать независимыми, что может вынудить студии создавать игры, более разумные с точки зрения масштаба и амбиций, но дает им больше шансов продолжать создавать игры вообще.