

Microsoft despedirá a 9000 empleados de distintos estudios de Xbox

A pesar de que la industria del videojuego no está pasando por su mejor momento desde hace unos años, nunca deja de sorprender e impactar el recibir noticias de despidos masivos en algún estudio. Y en el capítulo de hoy, Microsoft y Xbox fueron los protagonistas, al dejar sin trabajo a aproximadamente 9000 empleados a nivel mundial, de los cuales, la mayoría forman parte de Xbox Game Studios.

En un inicio, esto no era más que un simple rumor, pero no fue hasta que a través del medio [The Seattle Times](#), un portavoz de Microsoft afirmara que un 4%, o aproximadamente 9.100, del total de empleados de la compañía, fueron afectados.

“Seguimos implementando cambios organizativos y laborales que son necesarios para posicionar a la empresa y a los equipos para el éxito en un mercado dinámico”, afirmó el portavoz.

En un mensaje enviado a todo el personal, Phil Spencer, CEO de Microsoft Gaming, afirmó que diseñaron los recortes para «terminar o disminuir el trabajo en ciertas áreas del negocio y seguir el ejemplo de Microsoft de eliminar capas de gestión para aumentar la agilidad y la eficacia».

Pero... ¿Qué estudios de Xbox se vieron afectados por los despidos?

Según Bloomberg, la división King, desarrolladores de Candy Crush, está recortando el 10% de su plantilla, lo que equivale a unos 200 puestos de trabajo. Otras oficinas europeas, como ZeniMax, han comenzado a informar a sus empleados sobre los recortes de personal en curso, y se espera que las unidades estadounidenses reciban la notificación hoy mismo. Con esto, la cancelación de un MMO no anunciado del estudio afectó al estudio.

El medio también mencionó que los desarrolladores de Forza, Turn 10; los estudios de apoyo de Call of Duty: Raven Software y High Moon Studios, también se ha visto afectados.

En un comunicado, Matt Booty, Presidente de Xbox Game Studios confirmó la cancelación del remake de Perfect Dark, así como el

cierre de su estudio (The Initiative). Booty dijo que las decisiones “reflejan un esfuerzo más amplio para ajustar las prioridades y enfocar los recursos para preparar a nuestros equipos para un mayor éxito dentro de un panorama industrial cambiante”.

Otro juego de Xbox que cancelaron fue Everwild de Rare. Si bien el estudio no cerró, los despidos también lo golpearon. Incluso, [según el medio VGC](#), Gregg Mayles, director de Rare por más de 35 años, ha dejado el estudio tras la cancelación del juego.

Esto sigue a los despidos realizados en enero de 2023, que dejó sin trabajo a más de 1900 empleados en Activision Blizzard, Bethesda y Xbox. En septiembre de 2024, se anunció la supresión de otros 650 puestos de trabajo en la división de videojuegos de Microsoft.

Con información de ÚN