

Индустриальные НОВОСТИ

http://www.gameland.ru



S

Nintendo и Panasonic объявили новые подробности проекта Dolphin

Если кто не заметил или пропустил, то позвольте вам напомнить, что главной новостью прошедшей выставки E3 стал анонс американским отделением Nintendo своей новой платформы, проходящей сегодня под кодовым названием Project Dolphin. В тот день было сказано много слов о разработанном для нее компанией IBM революционном процессоре (который, как выяснилось, все еще не готов к массовому производству, что немного расходит с официальными данными Nintendo), а также разработанной отпочковавшейся от Silicon Graphics компанией Art X графической подсистеме (которая, как это ни печально, также пока не готова, чем и было вызвано отсутствие на пресс-конференции Nintendo хоть каких-либо данных о ее производительности). В то же самое время участие в этом проекте корпорации Matsushita в тот день было преподнесено журналистам довольно однобоко, отчего у многих сложилось впечатление, что оно ограничится всего лишь сборкой для Nintendo ее консолей и оснащение их своими устройствами для проигрывания дисков формата DVD. И мало кто в тот день обратил внимание, что за несколько часов до американской премьеры Dolphin в Японии состоялось несколько менее яркое, однако гораздо более значительное мероприятие, на котором сам нынешний президент Nintendo, совместно с президентом корпорации Matsushita, рассказали журналистам о дальнейших планах сотрудничества своих многоуважаемых компаний.

Итак, перво-наперво стоит заметить, что президенты таких корпораций, как Matsushita, не посещают мероприятий, посвященных выходу продукции, только частично связанной с ее непосредственной деятельностью. Именно поэтому некоторые японские журналисты уже сегодня поспешили сделать закономерный вывод, что впереди нас ждет война не между Nintendo, Sony и Sega за контроль над каким-то там рынком видеоигр, а более масштабный поединок между Matsushita, Sony, Toshiba, NEC и Hitachi за контроль над гораздо более обширным рынком электронных развлечений, аналога которому в мире пока не существует. Ключом же к победе в этой борьбе, по мнению многих, должна стать интеграция различных игровых и неигровых функций в один аппарат, над созданием которых сегодня работают все вышеперечисленные компании. Как вы уже знаете, Sony и Toshiba сегодня активно готовят к выпуску в начале следующего года свою работающую на DVD безымянную консоль, которую обычной консолью уже назвать никак нельзя. То же самое, кажется, сегодня творится и в стане Sega, которая, вроде бы, готовит выпустить весной следующего года совместимый с Dreamcast DVD-плеер, который также на привычную нам приставку будет походить лишь возможностью проигрывать на нем игры. Последним же в эту гонку должен будет вступить непонятный пока Dolphin. Однако, как стало ясно из слов представителей Matsushita, кро-

ме самой «приставки», которая будет выпущена под торговой маркой Nintendo, примерно в то же время должны будут поступить в продажу как аналогичный ей портативный DVD-плеер под торговой маркой Panasonic, так и некий аппарат (которому уже было дано кодовое название X-21), который будет способен воспроизводить и принимать как игры, так и музыку с фильмами. Этот аппарат, спектр возможностей которого и спецификации, естественно, пока не разглашаются, по всей видимости и станет той основой, на которой Matsushita будет строить свое будущее в качестве одного из основных участников зарождающегося рынка электронных развлечений будущего.

Но вернемся пока к Nintendo, которой, как это ни печально, наряду с Sega в недалеком будущем будет отведена лишь роль поставщика игр для форматов от таких столпов индустрии бытовой электроники, как та же Matsushita. Но пока до этого еще не дошло, именно ей придется взвалить на себя весь груз ответственности по успешному запуску своего нового формата. И тут мы подошли к самому интересному. Как все мы прекрасно знаем, без верной политики по работе с независимыми издательствами и без постоянной подпитки их деньгами и эксклюзивными контрактами никакому формату не занять на рынке доминирующей позиции. И именно в этом вопросе мы все и смотрим на Nintendo с определенным сомнением, которое ей еще придется развеять. А пока она эти сомнения лишь только усугубила, объявив на весь мир о том, что к производству игр, с которыми их новая платформа будет выпущена в свет, она никого, кроме себя и еще пары неназванных компаний, подпускать не намерена. И пока неизвестно, насколько такая политика, в конце концов, окажется дальновидной. А тем временем сам проект Dolphin, похоже, привлек к себе внимание не только Panasonic, но и такую интересную компанию, как NEC, которой непонятно каким образом удастся сотрудничать со всеми, с кем только можно. Как вы, наверное, уже знаете, именно этой компании удалось стать производителем графической подсистемы для Dreamcast и, одновременно, некоторых компонентов для приставки Nintendo 64. Так вот, по сведениям из достоверных источников, именно этой компании вскоре достанется почетное право также производить и графическую подсистему для мистического проекта Dolphin. Но по этому поводу более подробной информации пока не поступало, поэтому, наверное, стоит перейти к следующему вопросу. И для разнообразия следующей новостью станет то, что маленькая французская компания

Titus приобрела контрольный пакет акций Interplay

А также немножко акций издательства Virgin. На удивление такая по виду внушительная покупка обошлась французам в какие-то там 35 миллионов долларов, что для издательства калибра Interplay, согласитесь, довольно мало. Так вот, после завершения этой сделки

президент американского издательства был смещен со своего поста и заменен на одного из основателей Titus. Тем не менее бывший президент Interplay останется на одном из руководящих постов в своей родной компании и продолжит следить за ее деятельностью, только теперь в ином качестве. С другой стороны, новые владельцы издательства Titus, Interplay и внушительной части Virgin впоследствии объявили о том, что они намерены в самое ближайшее время начать процесс реорганизации своего хозяйства в более мобильную и организованную компанию, которая будет работать под единым названием (при всем при этом, торговые марки Interplay, по всей видимости, будут и дальше использоваться Titus'ом для продажи игр в США). Результаты же их деятельности нам станут известны уже первого июля. А пока давайте вернемся в мир видеоигр, тем более что поводов для этого у нас сейчас имеется предостаточно. Как вам, например, такая новость, что

Sega объявила о своей дальнейшей реструктуризации, окончательной смене руководства и снижении в Японии цены на Dreamcast

Причем сразу на 30 процентов. Теперь, начиная с 24 июня, в этой части света данную консоль можно будет приобрести примерно за 160 американских долларов. Такое резкое снижение цен было вызвано тем фактом, что после бурного старта японские продажи DC довольно резко упали, и все потому, что массовый рынок до последнего времени пугала сравнительно высокая цена этой консоли, а также нерегулярный выход для нее действительно достойных покупок игр (вкуче с периодическим переносом дат выхода многих многообещающих проектов). Теперь же вместе с объявлением новой цены на свой аппарат, а также более-менее приличной линейкой заявленных к выходу этим летом игр Sega надеется значительно расширить круг обладателей Dreamcast'а в Японии и на высокой ноте выпустить свою консоль в Европе и Америке. Но не об этом речь. За несколько дней до этого анонса руководство Sega объявило о своем решении произвести внутри компании целый ряд изменений, которые в перспективе должны будут улучшить ее пошатнувшееся после провала Saturn'а и заметного сужения рынка игровых автоматов финансовое положение. Перво-наперво руководство компании приняло решение сократить в ближайшее время около 1000 своих сотрудников, в основном из отделений, работающих на рынке игровых автоматов. Кроме этого, самих этих отделений, как самостоятельных единиц, в ближайшее время в Sega больше не будет. В соответствии с последними решениями все ее внутренние команды разработчиков уже в ближайшее время будут объединены в единое целое. Вместе с этим, бывшему президенту Sega Enterprises, в прошлом смещенному со своего поста и переведенному в ранг начальника уже несуществующих отделений игровых автоматов, после последних изменений в ее структуре пришлось и вовсе покинуть свою родную компанию. Да, напоследок Sega успела объявить о том, что по той причи-

не, что она не собирается в ближайшее время выходить на рынок портативных игровых систем, она намерена начать выпуск игр на Gameboy. Последнее, между прочим, вообще тянет на маленькую сенсацию и говорит о том, с кем Sega будет сотрудничать, случись что с ее последней игровой системой. Но об этом позже, а пока настало время перейти к следующей новости, которая пришла нам из далекой Англии, где известное издательство

Codemasters приобрело компанию Sensible Software

И тем самым прибавило к своему и без того культовому статусу (среди английских фанатов игр и в особенности журналистов) еще немного культовости. Как вы, наверное, помните, когда-то не менее знаменитая компания Sensible, прославившаяся такими играми, как Sensible Soccer, Cannon Fodder и прочее, попала в гигантскую, по их масштабам, финансовую яму, вылезти из которой ей так и не удалось до сих пор. Все дело в том, что в один прекрасный момент ее руководство приняло решение начать дорогостоящую разработку некой игры «для взрослых» под кодовым названием Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll, которую они сами не смогли ни закончить, ни продать какому-нибудь третьему издательству. А тем временем индустрия не стояла на месте, и о когда-то знаменитой компании Sensible мы стали потихоньку забывать. Ну а теперь мы о ней снова вспомним, так как значительно разбогатевшая и поумневшая компания Codemasters теперь вряд ли упустит возможность заработать на бывлой славе Sensible еще немного денег. Так что ждите скорых анонсов. А тем временем уже в Америке издательства

Microsoft и Konami договорились о сотрудничестве

В соответствии с которым американскому гиганту достались все права на перевод и издание на PC лучших игр от Konami, а японскому гиганту достались все права на перевод и издание лучших игр от Microsoft на игровые приставки. Более подробную информацию по этому вопросу обе стороны должны будут объявить этим летом. Кстати говоря, не только Microsoft и Konami решили заключить пакт о сотрудничестве. Так, скажем, издательство Interactive Magic приняло решение продать всю свою линейку игр издательству Ubi Soft, оставив за собой лишь права на их on-line версии, в которые можно будет играть исключительно на их собственной игровой службе в Интернет. В то же самое время принадлежащее Sony (бывшее) издательство Psygnosis продало права на издательство своих игр для PC в Европе американскому издательству GT Interactive. Кроме этого компания Square приняла решение отказаться от самодельного издания своих игр в Европе и передала это почетное право издательству Sony, которое, к великому сожалению фанатов, набралось смелости выпустить в этом году только 2 их проекта, одним из которых стала, естественно, Final Fantasy VIII. Ну и, напоследок, до нас дошла информация, что английское издательство

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

1. Baldur's Gate Interplay
2. MP Roller Coaster Tycoon Hasbro Interactive
3. SimCity 3000 Electronic Arts
4. Civ: Call to Power Activision
5. Cabela's Big Game Hunter 2 Activision
6. Bugs Life: Active Play Disney
7. Tomb Raider 3 Eidos
8. Deer Avenger Havas Interactive
9. Hoyle Casino Havas Interactive
10. Monopoly Game Hasbro

Самые популярные видеоигры Америки

1. Pokemon Blue Nintendo GB
2. Pokemon Red Nintendo GB
3. Need for Speed EA PS
4. Triple Play 2000 EA PS
5. Syphon Filter Sony N64
6. Super Smash Bros Nintendo N64
7. Mario Party Nintendo N64
8. Major League Baseball 2000 Sony PS
9. Army Man 3D 3DO PS
10. Legend of Legaia Sony PS

Англия все форматы

1. Grand Theft Auto Take Two PS
2. Gran Turismo: Platinum Sony PS
3. Grand Theft Auto Take Two PS
4. FIFA'99 EA PS, PC, N64
5. Championship Manager 3 Eidos PC
6. Tomb Raider 2 Eidos PS, PC
7. Metal Gear Solid Konami PS
8. Crash Bandicoot 2: Platinum Sony PS
9. Ridge Racer Type 4 Sony PS
10. Castlevania Konami PS