

Дмитрий Алексов



**ИСТОРИЯ ЗВО**

12+

# Дмитрий Алексов

## История 3DO

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=40260188](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=40260188)*

*SelfPub; 2019*

### **Аннотация**

Эту консоль многие застали в 90-х. В основном была распространена модель от Panasonic – FZ-10. В России ее волна популярности пришлась уже на то время, когда у нее на родине в США дела шли откровенно плохо. К сожалению, не выдержав конкуренции с Nintendo и Sony, 3DO так и не успела вывести на рынок свою новую игровую систему – M2.

# Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Глава 1. Начало пути              | 6  |
| Глава 2. Общие цели и видение     | 11 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 12 |

*«Мультимедиа платформа, которая изменит индустрию»* – примерно так описывал свое новое детище Трип Хокинс. Этот человек всегда мыслит широкими категориями и был готов по-настоящему перевернуть консольный рынок с ног на голову. В его голове родилась идея, послужившая толчком к созданию 3DO как платформы. До него никто не действовал подобным образом. Он считал, что ему удастся создать уникальный продукт, технологически превосходящий все существующие на тот момент решения. Но, к сожалению, даже в гениальных идеях порой случаются неудачи. Причиной тому стала череда обстоятельств, повлекшая за собой финансовые потери компании. Но что произошло на самом деле?

*Сегодня мы углубимся в историю игровой платформы 3DO. Многие знают эту консоль благодаря модели FZ-10 от Panasonic, ставшей самой популярной не только у нас в стране, но и во всем мире. Эта система имеет богатую, хотя и не очень продолжительную историю. И мы подробно рассмотрим, как же зародилась и развивалась 3DO и проследим за теми событиями, что привели к уходу компании из рынка игровых консолей.*

*Этот рассказ можно назвать по-настоящему уникальным. Мне удалось по эл. почте связаться с отцом 3DO – Трипом Хокинсом. Он согласился ответить на самые животрепещущие вопросы, связанные с историей зарождения и дальнейшей жизни его детища. Уверен, Вы почерпнете из*

*этого исторического экскурса немало интересного и узнаете о секретах игровой системы. Приятного чтения!*

# Глава 1. Начало пути

Трип рос любознательным ребенком, и не только любил учиться, узнавая все новое, но также исследовать и создавать игры. В детстве он был большим любителем настольных игр и проводил за ними много времени. Далее у него проснулся интерес к компьютерным технологиям.

Так в 1978 году он устроился в Apple. Тогда еще это небольшая компания всего лишь с 50 сотрудниками. Трип нередко вспоминает то время, когда он не просто работал, а набирался настоящего опыта и внимательно наблюдал за своими коллегами. Но в голове Хокинса всегда присутствовала идея, что когда-нибудь он станет основателем собственной компании, способной громко заявить о себе в индустрии компьютерных технологий.

Наблюдая за тем, как работает компания Джобса, он учился внутренней кухне этого бизнеса. Смотрел, как налаживать отношения с партнерами, дистрибьюторами, сокращать издержки и осуществлять выгодные сделки. Так, 28 мая 1982 года он стал владельцем собственной компании под названием Electronic Arts. Первое время он работал дома и искал художников, рекламных менеджеров и других нужных людей для успешного старта своего первого серьезного бизнеса. Осенью приятель Трипа Ден Валентайн предоставил ему свой офис, откуда можно уже было работать полноценно и

нанять сотрудников.



Шло время. Electronic Arts накапливала опыт и приобретала репутацию успешного издателя компьютерных игр. Тогда внимание Хокинса сосредоточилось целиком и полностью на сегменте персональных компьютеров. Он верил, что именно за ними будущее, поскольку компьютер лишен всех тех проблем и ограничений, присущих консолям, – как в технической части, так и в рамках ограничений самого платформодержателя. Но не пройдет и 10 лет, как его точка зрения кардинальным образом изменится. Однако, за эти годы произойдет ряд событий, предшествующих таким переменам в его мировоззрении.

На консольный рынок они выпустили свои первые проекты *Skate or Die* и *Immortal* для NES. Трип был очень осторожен в отношениях с Nintendo, поскольку знал их серьезные правила работы с разработчиками. Он ни в коем случае не хотел терять статус независимого издателя и довольствоваться прибылью, которую станет контролировать японский гигант. Ему удалось достичь с корпорацией компромисса и выпустить игры, оставаясь независимым издателем. Поначалу он смотрел на все это скептически. Ему казалось, что это больше нужно Nintendo, нежели Electronic Arts. Из года в год список тайтлов, принадлежащих его компании стремительно расширялся и продажи игр только росли. Серьезно консоли он пока не рассматривал, тем более его отталкивала закрытая и строгая политика Nintendo.

Все изменилось, когда на рынок США ворвалась Sega со своей консолью Genesis. Тогда Трип сделал ход конем и путем реверс-инжиниринга сделал свою версию консоли на основе процессора Motorola. Юридически Sega будет трудно доказать вину компании, она только потеряет большое количество времени и денег, а это японскому гиганту совсем не нужно. Дабы не допустить вражды и не сорвать запуск собственной консоли, Sega соглашается на особое сотрудничество с EA и выдает ей льготы на выпуск собственных тайтлов, не ограничивая их в производстве и создании игр. Тогда Трип Хокинс совершенно точно понял, что настало время обратить серьезное внимание на консоли, ведь рынок электронных развлечений менялся на глазах и он сам занимал немаловажное место в этой истории.

Все те события, что развернулись в конце 80-х и начале 90-х станут отправной точкой для появления совершенно новой игровой системы, призванной перевернуть индустрию – 3DO.

## Глава 2. Общие цели и видение

Практически сразу после своего релиза в США, в 1989 году, стало ясно, что Atari Lynx не сможет достигнуть значимого успеха и подвинуть в сегменте портативных консолей Game Boy. Хотя Lynx превосходила по многим пунктам продукт от Nintendo, у нее не получилось предоставить людям по-настоящему стоящий девайс, в котором библиотека игр удовлетворяла бы потребности широкой аудитории. Хотя само по себе устройство сделано хорошо и у нее были все шансы добиться достойных результатов. Но Atari нередко принимала странные решения, не уделяя должного внимания многим аспектам продвижения своей линейки продуктов.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.