Sony повысила прогноз продаж подразделения видеоигр, вернется к производству роботов

// 30.06.2016
https://uzkimyosanoat.uz/ru/press/news-economy/sony-povysila-prognoz-prodazh-podrazdeleniya-videoigr-vernetsya-k-proizvodstvu-robotov

Японская компания Sony в среду повысила целевой показатель продаж в подразделении видеоигр в 2017 году в надежде на успех нового шлема виртуальной реальности и сообщила, что вновь займётся производством роботов после 10-летнего перерыва.

В то же время технологический гигант ухудшил прогноз продаж матриц из-за снижения спроса на смартфоны и сохранил прогноз операционной прибыли в размере 500 миллиардов иен ($4,9 миллиарда) в финансовом году, начавшемся в апреле.

Глава компании Кадзуо Хираи сказал на пресс-конференции, что подразделение видеоигр должно стать главным драйвером роста Sony за счёт хороших продаж игровых консолей, увеличения числа подписчиков сети PlayStation и запуска шлема виртуальной реальности PlayStation VR.

Продажи шлема стартуют в октябре. Его стоимость составит $399, тогда как очки Oculus Rift - главный конкурент VR от компании Facebook - стоят $599.

"Это сфера, где Sony может по максимуму использовать знания камер, съёмочного процесса, производства контента, а также активов индустрии развлечений", - сказал Хираи.

Он также подтвердил, что Sony намерена представить робота, "способного выстраивать эмоциональную связь".

Компания была первопроходцем в робототехнике. В 1999 году она представила собаку-робота AIBO, а в 2003 - гуманоида QRIO. Между тем разработки были приостановлены, так как компания в течение 10 лет пыталась сократить расходы в подразделении бытовой электроники на фоне жесткой ценовой конкуренции с другими азиатскими компаниями. Последние AIBO и QRIO были выпущены в 2006 году. ($1 = 102,4500 иены)

Источник: ru.reuters.com/article/businessNews/idRUKCN0ZF0TO