

Гейм энд Уотч было сделана для 5 ~ 6-летних, так что управление было совсем не трудным. Были правые и левые клавиши со стрелками и кнопки подтверждения.

Главный герой игры был сотрудником компании, который встречался с клиентами и готовил отчеты на своем столе, и пытался получить одобрение босса; каждое действие отображалось через эффект остановочной анимации.

Суть игры заключалась в том, чтобы быстро двигаться слева направо и сводить клиентов с боссом.

Самое интересное было то, что время, за которое вы должны были встретиться с клиентом было ограничено, или же босс менял свое местоположение, в итоге ГГ не удавалось получить одобрение, и он отставал от темпа игры.

"Очень качественно сделано"

"А вы прекрасно разбираетесь в играх~"

"Я играл в эти игры, когда еще был ребенком, и я уже понял алгоритм.. Кстати, персонаж этой игры очень похож на меня."

"Сотрудники все одинаковы. Ха-ха ... "

"Это верно. Удручает, что даже в игре я завален работой"

"Серьезно? Ха-ха ~ "

После того, как я немного поиграл, я закрыл крышку и вернул устройство старику. Старик очень внимательно смотрел на меня, когда я передавал ему консоль в руки.

"До сегодняшнего дня я создавал только онлайн-игры для ПК, но есть также куча мобильных игр; но, по сравнению с прошлым, трудно создать игру, которая станет популярной. Игра должна приносить удовольствие, при минимальных усилиях со стороны игрока"

"Разве это не пустая трата времени? Может игрокам нужно дать то, что они ищут"

"Не думаю, что это правда. Игры, которые были популярны в прошлом, до сих пор играют на старых консолях, правда таких людей немного по всему миру. Бесплатная игра никогда не будет популярной. Самое главное в игре это ее качество"

Зачем я объясняю это старику? Однако, я не мог остановить свой поток мыслей, который

рвался на свободу последние несколько месяцев.

"Не могу отрицать тот факт, что самыми популярными играми являются мобильные игры для подростков. Однако, мы должны давать игрокам право выбора. Выпускать похожие игры и говорит "попробуйте их", потому что они бесплатны глупо и рано или поздно закончится.

"Вдобавок к этому, если не желаешь тратить силы на игру, тогда просто заплати. Разве неправильно так действовать?"

"Однако, сегодня... игры, которые мы зовем "мусором" без конца выходят, заполняя рынок. Но когда прекратится поток денег, они просто свернут все сервера, скажут "Пока" и уйдут."

"Так понятнее?"

"Очень хорошо говорите, молодой человек"

"Фуф, фуф, простите, что -то я заработался, Господин"

"Нет, нет, ваши слова прям как глоток свежего воздуха, в любом случае, разработчик игр должен иметь собственное мнение.

"Высказал все, что хотел и прям легче стало"

"Правда? Хаха, тогда послушайте меня, молодой человек. Если бы могли путешествовать во времени в прошлое, в какую эпоху вы бы отправились?"

"Что? Ай, я право не знаю, Это конечно не вопрос для размышлений, но все равно, идея мне по нраву. Мне кажется,я бы отправился в 1983"

"Почему?"

"Потому что это время после Атари шока и до выпуска второго поколения консолей нинтендо, эпоха молодых и перспективных разработчиков игр"

"Правда? Ха-ха, хорошо, в 1980 случилось много веселого. В это время появилось понятие "видеоигра". Если вы отправитесь в ту эпоху, вы так и будете продолжать разработку игр?"

Вопрос старика поверг меня в глубокое раздумье. Как будто мы играли в шахматы, старик будто сделал свой ход и надменно смотрел над тем, как я призадумался.

"Нет, я не буду разработчиком"

"Ммм? Почему нет? Вы теперь ненавидете игры?"

"Нет, я не думаю, что будучи разработчиком игр я смогу создать игру, которую хотел бы создать сам лично"

"Ммм? Что это значит?"

"Если бы я со своими знаниями попал в то время, я бы скорее создал игровую консоль, нет, я бы создал игровую компанию, которая вытеснит с рынка Нинтендо и Сони"

Ага, ты хочешь стать начальником и создавать игры, которые пожелаешь сам. Хорошая идея ~ просто невероятно"

"Правда? Ха, ха... даже об упоминании об этом я весь взбудоражен. Был ад с вами поболтать, господин. Я чувствую, как огромный камень упал с груди моей"

"Что? Уже уходите?"

"Завтра надо быть на работе? Разве не должны все работники приходить вовремя?"

"Даа, мне тоже нужно закрываться? Уже очень поздно"

"Хотите уже закрыться? Я могу помочь вам убратсья здесь"

"Правда? У вас хорошее воспитание, молодой человек. Можете принести мне почту с улицы?"

"Да, конечно"

Когда я вышел из магазина, то увидел в руке консоль Гейм энд Уотч, которую я прихватил с собой случайно. О нет, надо сейчас же вернуть, иначе меня могут обвинить в воровстве. Единственная на всем свете, ей цены наверное нет"

Я тут же повернулся назад, думая...

"Что...?"

Наглухо закрытая дверь стояла перед моими глазами.

"Что это? Господин? ГОСПОДИН~!!"

Чувство, будто мне все приснилось. Ярко освещенный магазин вдруг стал темным зданием.

"Я сейчас сплю?"

Я ущипнул себя за щеку, и ощутил вполне реальную боль. Непохоже, чтобы я видел призрака, но тогда как такое возможно? Но..... в моей правой руке.....

Я опустил голову и посмотрел на консоль Game & Watch, которая все еще была в моих руках.

"Что.....что, черт побери, тут происходит?"

<http://tl.rulate.ru/book/1563/1410688>