

Я зажег огни.

.*Бип*, *бип*, *бип*

В этот раз мои пальцы двигались плавно, как в танце.

Отметку в 500 500 прошел с легкостью, проблема в 800 000 все еще стояла на пути. В этот момент клиенты и босс неимоверно быстро перемещались, как будто специально избегая главного героя.

Однако, я не могу сдаться.

Уже 850 000, еще 50 000 и я буду на первом месте!!

Бип, *бип*, *бип* *бип*, *бип*, *бип* *бип*, *бип*, *бип**бип*, *бип*, *бип*

Я когда-либо отдавался игре вот настолько в своей жизни?

Я просто умирал от нетерпения узнать, что ожидало меня там, за 1-ое место в этой в-не-зем-ной игре, которая давала реальные деньги.

Рядом с иконкой первого места была изображена корона, которая по-видимому была короной победителя, и мне не терпелось ее заполучить.

Не может быть.

Никак не может быть!

Нельзя думать об отвлекающих вещах. Малейшая ошибка, и игра будет закончена для меня. Нужно двигаться как машина, успевая зарабатывать очки.

Бип, *бип*, *бип*, *БИП*, *БИП*, *БИП*, *БИП*!!

Текущий балл 890 000.

Отлично!!! Почти!!!

Я полностью сосредоточился на игре, как одержимый, забывая даже моргать временами. Я давно уже перестал ощущать свои пальцы, но я не мог сдаться.

Если сдамся, придется начать с самого начала!!

БИП, *бип*, *бип*!!

Этот начальник просто сукин сын!!

Где ты, черт побери!!

-*БИП*, *бип*, *бип*!!

Покупатель нервничает, ты снова опаздываешь!!

AAAAAAAAAA!!

-Тудум-дудум!!

Я сделал это...да, я это сделал.

902 000.... Да, я на первом месте!!

Но, этого недостаточно, я смогу пройти весь путь и набрать максимум в 999 999!!!

Даже когда я уже занял первое место, мои пальцы не переставали работать. Сейчас я уже забывал дышать иной раз. Я даже не знал, правильно ли я нажимал на кнопки. И в этот миг, когда все цифры были 9....

-*Пипипипипипипи*

ИГРА ПРОЙДЕНА

"Эмм? Оно говорит, пройдена?"

На этой консоли Гейм энд Уотч есть понятие "пройти игру"?

Как бы там ни было....

-*Плюх*

Я плюхнулся на диван и выдохнул.

"Я прошел ее. Все кончилось..."

-Пипипипипипи!!

Я услышал игривые звуки на Гейм энд Уотч, где на черно-белом экране появился фейерверк. Ха-ха.

Выглядит так, как будто я и вправду прошел игру; однако, если игра пройдена, значит зарплата больше не будет поступать?

И ты за все это время, только сейчас вспомнил про это?!"

"Эм.....200 миллиардов вон мне на всю оставшуюся жизнь хватит, да еще и останется чуть-чуть..."

100 000 сверху погоды не делают.

Все равно, чувства удовлетворения от прохождения игры более, чем достаточно. С довольной улыбкой я обратил внимание на странность, которая произошла с экраном.

"Цветной...?"

Все правильно.

Черно-белый LCD экран с технологией стоп-моушн анимацией полностью переключился на цветной.

"Что это? Что-то еще осталось?"

Внезапно на чистом белом экране сверху вылез текст.

[Пожалуйста, выберите год, в который Вы хотите отправиться]

При виде этих слов в моей голове послышался голос старика из аркадного магазина.

"Молодой человек.... если бы вы могли путешествовать во времени, в какую эпоху вы бы отправились?"

Могли ли те слова иметь отношение к тому, что сейчас происходит?

Я быстро менял цифры на моргающем тексте на экране.

Самый первый год - 1983.

Начало кризиса Атари. Иронично, но год падения Атари, 83-ий был в то же время знаменательной вехой, знаменем новой надежды в Японии; Минтендо разработали новое поколение консолей для игрового мира.

Самым интересным было то, что пока я менял даты, экран отображал различных выдающихся личностей игрового мира, имевшие отношение к этой дате.

От разработчиков, усердно трудящихся над разработкой игр сегодня, до различных людей, которые уже давно умерли.

В этом списке я искал Нисеко Гунпея[*], изобретателя Гейм энд Уотч, который был у меня в руках. Пока я бессознательно трогал нижний экран, дисплей показал краткую информацию о нем.

[*] Гумпэй Ёкои, встречаются варианты Гунпэй Ёкой или Гумпэй Ёкой (10 сентября 1941 — 4 октября 1997) был одним из важнейших лиц компании Nintendo, а также в истории видеоигр в целом. Он был продюсером таких известных видеоигр, как Metroid, Super Mario Land, Super Mario World 2: Yoshi's Island и Kid Icarus, а также движущей силой в разработках Game Boy и других важных технологий Nintendo. Создал Варио и Йоши из серии игр Mario.

"Подумать только, у него есть сенсорное распознавание. Устройство само обновилось и стало последней моделью?"

Пока я пальцем листал по информационному листу снизу, я нашел кое-что интересное.

Это была его программа поездок 1983 года.

Его график был полностью забит по времени в каждом городе, который он посещал, и если я надумаю отправиться в эту эпоху, эта штука будет отличным навигатором.

"Если я смогу правильно им пользоваться, смогу ли я встречаться с выдающимися личностями?"

Фактически, если я могу путешествовать во времени, то я могу отправиться и в эпоху Супер-Персонализации, туда, где игры были в большей безопасности; однако, желая испытать на себе возрождение игровой индустрии, я нажал "Подтвердить" на 1983 году, как я и сказал тогда старику.

<http://tl.rulate.ru/book/1563/1410691>