

"Спасибо вам за понимание"

Мужчина слегка поклонился мне и побежал наверх.

Я понял, что и у меня времени не так много, и мне нужно поторопиться.

Спустя время я уже стоял на посадочной платформе.

"А-17, А-17, это здесь"

Я предъявил свой посадочный билет, и со спокойной душой сел в поезд.

Сиденье бизнес-класса было мягким, чистым, что я три с половиной часа спал до Киото.

Пока я шел к своему месту, я заметил знакомого мужчину, сидевшего у окна.

"Извините, можно тут сесть?"

"А, да конечно"

"Здравствуйте. Вот мы снова и встретились"

"Какое совпадение"

Вот, садитесь сюда"

Мужчина, предложивший мне сесть, был ни кто иной, как сам Нисеко Гунпей...

Создатель игрового устройства, Гейм энд Уотч, ключевая фигура в выпуске портативных устройств Минтендо до 2015 года: ну и разработчик Гейм Боя.

Поблагодарив, я расположился рядом с ним.

На самом деле это все был его гениальный план использовать Гейм энд Уотч с будущего, чтобы найти господина Гунпея и сесть возле него.

Встреча на фуд-корте, конечно, было совпадением, но первая встреча была весьма удачной.

"Я вам благодарен за то, что вы сделали, там, на фуд-корте"

Настоящий японец.

Так много благодарить за одно благое дело.

Спустя некоторое время поезд тронулся, а мы хорошенько пообедали с ним.

Меня уже начинал пробирать сильный кашель от того, что мы кланялись друг другу каждый раз, когда встречались взглядами.

Выпив зеленый чай из торгового автомата, я, за неимением ничего другого, медленно приступил к осуществлению своего плана.

А именно достать Гейм энд Уотч из рюкзака.

Первой игрой была модель с встроенной игрой ШАР.

При виде меня, господин Гунпей радостно заулыбался, видя в моих руках игровое устройство, которое создал он.

Его радовало то, что вся страна любила его устройство, которое было для него, как дитя.

-Пиу -Пиу

По купе разлетелся ритм звуков маленького шара, бегавшего по экрану.

"Простите, не слишком громко для вас?"

Я извинялся и выключал звуковую поддержку.

"Нет, никаких проблем. Продолжайте"

Это наверное из-за того, что я играл в устройство, придуманное им.

Однако, я специально начала высказывать свою критику о модели Гейм энд Уотч.

"Почему, раз уж устройство переносное, у него нет хотя бы разъемов для наушников... как считаете?"

"Что? А, точно. Чтобы играть в нее в общественном месте. Вам для этого нужен разъем для наушников?"

"Верно. Несмотря на то, что игра отображается на экране, звук является ее важной составляющей"

В ответ на мои жалобы господин Гунпей только кивал, а потом, вытащив маленькую записную книжку, начала что-то дотошно записывать.

"Извините, можно спросить, а с какими еще проблемами вы сталкивались, когда играли в нее?"

"О, их много"

"Прям совсем-совсем?"

Его лицо нахмурилось.

"Само устройство неумелое, недостойное даже"

"Прошу прощения"

На лице господина Гунпея появились морщины.

"Я сказал, что это бездарное устройство"

"Что?"

"Мне нравятся игры Минтендо, я купил все модели Гейм энд Уотч, которые когда-либо выходили. Я даже был в Акихабаре, чтобы купить консоль Семейства консолей.

"Правда? Спасибо большое"

"Эмм? А за что вы меня благодарите?"

"А? Нет, я просто оговорился, продолжайте, пожалуйста"

Господин Гунпей смотрел на меня увлеченными глазами.

Я достал три модели Гейм энд Уотч из своего рюкзака; все, кроме той, что я купил в 2015.

"И вправду все модели"

"Да, но даже у последней модели, СТРЕЛКА, нет разъема для наушников. Самое важное это то, что главный герой это ковбой, поэтому звуки выстрела ружья очень важны. Вы пробовали играть в нее без звука?"

"Н-нет"

"Попробуйте"

Господин Гунпей взял СТРЕЛКА из моих рук и начал играть в нее без звука.

Спустя время он вернул ее мне и одобрительно кивнул.

"В отличие от ШАРА, эта игра без звука многое теряет"

"Я о том же. Что они курили, когда делали это....."

Я старательно в полной мере посмеяться над его детищем.

Его лицо ожесточилось.

Однако я на этом не остановился.

"И самое главное, прям сказать, вершина айсберга, одна консоль поддерживает только одну игру"

"А?"

"Система картриджей была изобретена Атари еще в 70-ых, так что это довольно старая технология, но ведь модели Гейм энд Уотч выпускаются последние три года, и они до сих пор не ввели систему картриджей. Я в этом вижу отличную выгоду для увеличения продаж"

"От.... отличная выгода. Но ведь на экране с анимацией стоп-моушн нельзя воспроизводить слишком много действий."

"А вот это самая последняя проблема. Именно поэтому все игры похожи друг на друга. Технология стоп-моушн способствует быстрому обучению игрока. Поэтому и игры нет конца. Или после смерти игрока. Проще говоря, никакого захватывающего, цепляющего эффекта у игры"

"Вы говорите, что никакой радости...?"

<http://tl.rulate.ru/book/1563/2551078>