

Господин Гунпей уже был мертвенно-бледный.

Хо-хо... я что, перегнул палку с ним?

Может сменить кнут на пряник?

У господина Гунпея шел холодный пот, который он вытирал носовым платком, пытаясь улыбаться мне.

Он родился в 1941 году, а в 1965 начал работать на Минтендо и разработал и придумал множества хороших продуктов.

Минтендо первыми популяризировали Корейские игральные карты; даже компания "Козырные карты" первыми начали импортировать у них, и стали очень известной карточной компанией.

Господин Гунпей, новый сотрудник, осматривал оборудование, которое разрезало карты, но работа настолько легкой, что в свободное время он использовал запчасти и делал игрушки, которые считались хитом продаж игрушечных магазинов современности.

В этих магазинах можно было с легкостью найти ручные игрушки в форме вытянутого зигзага.

Их изобретателем был именно этот человек возле меня. И мне было тридцать лет, когда я узнал это.

Гейм энд Уотч был не совсем чтобы игрой, а скорее игрушкой в экраном для детей.

Считалось, что эффект погружения в игру делает эту игру действительно детской, но аудитория оказалась гораздо старше, и игра завоевала всю нацию.

Благодаря успеху Гейм энд Уотч, он получил бесконечное количество похвал от компании, и везде, где бы он ни был, он встречал людей с его игрушками.

Но сейчас у него было нервное выражение лица.

В первый раз он встретил человека, который стер в пыль его детище.

Я остановил свои издевки..

"Однако, если устранить пару проблем, это будет несравненное устройство"

"Правда? Какие части, по вашему, нужно исправить?"

"Во-первых, нужно избавиться от этой технологии стоп-моушн на ЖК экране. Также, под разные игры нужен более гибкий экран, стойкий к движениям, и еще нужно внедрить картридж систему. К примеру"

Я достал записную книжку из своего рюкзака .и начал делать наброски карандашом.

Это был точный дизайн ГеймБоя, который Нинтендо выпустил в 1989 году.

Челюсть господина Гунпея раскрывалась все больше и больше от удивления и восторга моим дизайном ГеймБоя.

"П-подождите.... Для чего тут так много места позади ЖК экрана?"

"Это для картриджей"

"А, еще снизу будут кнопка включения и микрофоны. На прошлой неделе выпустили контроллеры, очень похожие на те консоли Фэмили... Эй? А почему это кнопки не ровные и не диагональные?"

"То же самое почувствовал я, когда играл в Гейм энд Уотч. Я заметил, что с диагональным расположением гораздо легче играется, чем с вертикальным. Я часто неправильно нажимал на кнопки при игре.

"Так вот в чем дело..."

"Для новой модели, которая будет после Гейм энд Воуч, этот дизайн будет как нельзя кстати"

"Соотношение ЖК экрана и игрового картриджа 4:3... Как Вы думаете, сколько игр подойдут для такого устройства? Нинтендо не такая уж и большая компания. Не все работодатели должны заикливаться на разработке игр... Если бы они создали устройство, под которое бы можно было писать игры в течение нескольких лет, как минимум?"

"Нинтендо может создать только несколько культовых, образцовых игр, как Осел Ком, к примеру. Когда продажи этой консоли достигнут тех значений, что и Гейм энд Уотч, тогда все мигом побегут разрабатывать игры"

"А, так вот что вы хотите..."

"Конечно, а потом собирать лицензионные платежи с этих компаний. Им должно уходить примерно половины с продаж программного обеспечения..."

"А-а-а!"

Господин Гунпей воскликнул от удивления и ударил себя по коленям.

Он не мог пошевелить ртом.

Он медленно осматривал мои наброски, холодный пот выступил на его лице.

Что ж, это было ожидаемо, показать человеку устройство, которое он сам же придумает в будущем спустя некоторое время.

"Это восхитительно..."

Половина дохода с продажи игр компаний, которые их разрабатывали, эта мысль была схожа с первоначальной идеей заработка.

К тому же, рынок разработки мобильных игр был никем не занят, любая цена, которую назначала компания, сразу становилась рыночной ценой.

Очень важно предугадать момент до того, как начнется конкуренция на рынке.

НЕГА и Банзай начали борьбу за рынок с 1990-ых годов.

К тому же, могло ли случиться так, что устройство, которое предполагалось выпустить в 1989

году, вышло в свет гораздо раньше?

Всю дорогу до Киото, мы только и разговаривали о новой мобильной консоли и очень сблизилась.

Господина Гунпея очень удивило, что я кореец.

Он полагал, что я японец, раз у меня почти нет акцента при разговоре.

"Следующая станция - Шин Осака. Внимание, поезд пребывает на станцию Шин Осака"

<http://tl.rulate.ru/book/1563/2551079>