"Господин Кан!!"

"Господин Нисеко. Как поживаете?"

"Какое облегчение видеть вас в здравии. Ну как, понравились вам достопримечательности Осаки?"

"Да, как и ожидалось, здесь есть на что посмотреть, в отличие от Токио. А кто этот человек рядом с вами?"

"Ах, да, точно. Эй, Кумамото, поздоровайся. Это тот парень с поезда, про которого я тебе рассказывал"

"Здравствуйте. Меня зовут Кумамото Сигэру"

"Господин Кумамото Сигэру?"

Я сам не заметил, как с глупым выражением лица крикнул его имя на все фойе.

"Вы меня знаете?"

"А, простите, просто вижу вас впервые, это же вы разработчик и создатель Ослика Кома?"

"Да, все верно. Спасибо большое. Так вы фанат Ослика Кома? Вам понравилась игра?"

Я слабо пожал поданную им руку.

Так быстро встретить легендарного директора, знаменитого на весь мир?

Я думал, что увижу только когда попаду в Нинтендо; однако, подумать только, господин Гунпей вытащил его сюда, на встречу со мной.

Кумамото Сигэру: даже человек, далекий от игр, знает великолепного Супер Мариджи с его усами.

Кроме того, работы Легенды Карин, Город животных, Лисья звезда (иллюстрация), и т.д. ... все они будут созданы в будущем им.

"Меня зовут Кан Жунхук. Очень приятно, господин Кумамото"

"Гунпей сказал, что мне НАДО увидеть вас, поэтому я здесь; я надеюсь, мы не сильно тревожим вас неожиданным визитом"

В 2015 году Господину Кумамото Сигэру было 62 года, то есть в мое время, и вид у него тогда был измученный; однако здесь, в 1983 году, он был веселым молодым человеком в свои 30 лет."

"Предлагаю продолжить наш разговор в каком-нибудь другом месте. Я понимаю, что пока довольно рано, но как вы смотрите на хороший обед?"

"Да, давайте отобедаем"

Мы вышли из отеля и направились в ближайший другой.

Заказав первое, я с улыбкой приступил к разговору с господином Кумамото.

"Я слышал, что Ослик Ком очень популярен на американском рынке аркадных игр, мои поздравления"

"Я сам не знал, что моя игра станет настолько успешной. Отдел Нинтендо в Америке даже попросили выставочный испытательный стенд, который будет располагаться в игровых центрах. Мне нечем было заняться, поэтому я сделал им игру..."

Эта история, я ее тоже знаю.

В 1983 году Минтендо собиралась устроить настоящий дебош на американском игровом рынке, и им нужен был игровой автомат, чтобы установить его в игровом центре.

Однако их "мы-не-должны-тратить-человеческие-силы-на-то, что-возможно, а-возможно и-не-принесет" образ мышления привел их в отдел разработки игр, к Кумамото, чтобы не было слишком много хлопот.

Он руководил техническим оснащением, что крайне отличалось от программирования, и он смог создать героя и внедрить язык описания графов DOT.

Так, он создал игру с образом Кинг-Конга, спасающего госпожу, на легких уровнях.

Эта игра мгновенно всколыхнула американский рынок, зажигая новую надежду на рынке аркадных игр.

И с тех пор, образ Мариджи, который был в игре Ослика Кома, начал развиваться, пока не стал братьями Мариджи.

А в 1985-ом году...

Когда Супер Мариджи выпустили на консолях семейства, они сменили акцент с аркадных игр на консоли, в которые можно было играть дома.

Нинтендо начали свою деятельность, веря, что один гений стоит ста мошенников, и этим гением был человек напротив меня.

****

— К слову, когда вы собираетесь развивать продолжение к «Donkey Kong» из 80-х?

— Вообще-то, сиквел уже готов, мы планировали выпустить его на днях.

— Да? А можно спросить, какой там игровой режим?

Возможно из-за отсутствия системы защиты авторских прав, господин Кумамото так легко поведал о содержимом игры.

— На этот раз я хочу изменить сюжет и создать абсолютно нового героя, который спасет принцессу от «Donkey Kong».

Они должно быть завершили проект, чтобы поддержать Famicom, выпущенную недавно.

Господин Гунпэй с гордой улыбкой следил за нашим разговором.

«Mario Bros.» господина Кумамото представляла собой игру на двух челове, в которой как и в

«Donkey Kong», нужно побеждать грибовых воинов и черепах. При разговоре с господином Кумамото о «Mario Bros.», я предложил кое-что.

— Господин Кумамото…

— Да. Какие-либо вопросы по моей игре?

— Скорее, вопрос о следующем проекте, продолжении «Mario Bros.», чем об этой завершённой и готовой к продаже версии.

— Вы имеете в виду сиквел? Мы ещё не знаем, как игроки отреагируют на эту игру, поэтому планирование следующей игры для нас немного…

http://tl.rulate.ru/book/1563/2555805