Что ж, учитывая что в 1980 продумывание сиквела требовало огромного времени, в отличие от 2015 года, когда сиквел разрабатывался одновременно с первой частью, нерешительность господина Кумамото была оправданной.

— Мне кажется, что образ Марио очень легко распознать, он превзойдет даже «Donkey Kong».

— Из этого следует, что после старта продаж «Mario Bros.», игра станет очень популярной.

— Мой вопрос заключается в продумывании 'особого продолжения' к этой игре.

— 'Особое продолжение'?

Кумамото непонимающе смотрел на меня.

Справа от него господин Гунпэй улыбнулся, как будто знал что-то.

"Началось": подумал он и поправил очки.

Сайд-скроллинг.

Этот чудесный метод избавит игровой экран от его ограниченности.

Самый распространённый игровой метод 2015, но не 1980-ых.

В эти годы все игры ограничивались неподвижным задним фоном.

Начало и конец игры протекали в ограниченном диапазоне, исключением не стали и «Donkey Kong» и «Галуг».

В своей попытке сделать настоящий прорыв в игровой индустрии я ощущал себя человеком, который сделает первый шаг на Луну.

— Мы будем двигать задний фон.

— Что-что? Что мы сделаем?

Господин Кумамото и господин Гунпэй не сразу меня поняли.

Конечно, трудно с первого раза понять сайд-скроллинг.

Я достал свою записную книжку из рюкзака, достал ручку и положил всё перед господином Кумамото.

— Смотрите сюда.

— Этот квадрат обозначает игровой экран.

— А здесь внутри, это Марио господина Кумамото.

— А это…

Я провёл ручкой длинную линию за пределы квадрата.

— А это игровое поле.

— А-А-А!

Господин Кумамото закричал и хлопнул себя по бедру.

Однако, господин Гунпэй всё ещё поглядывал на нас двоих.

— Вот оно в чём дело!!

— Точно!!

— Начало и конец игры не должны происходить на одном фоне.

— Картинка сзади будет постоянно двигаться, как кинолента, как будто главные герои движутся вперёд.

Я показал ему только схему, а он домыслил всю схему.

Одной маленькой подсказки хватило, чтобы он понял всю суть сайд-скроллинга.

— Гунпэй, ты был прав. Господин Кан Жунхук гений! ГЕНИЙ!!

— Эй-эй, Сигэру, я до сих пор ещё ни черта не понял. Что значит: 'игровое поле будет меняться на игровом экране'? Я спрашиваю, потому что вы хотите показать что-то, что находится за экраном...

Кумамото пришлось в двух словах объяснить господину Гунпэю, после чего тот сразу просветлел и уставился на меня.

— Откуда у Вас зарождаются такие идеи? Вы полностью меняете отношение к играм.

— Думаю, с этим методом игровое восприятие станет более приключенческим и захватывающим.

Господин Кумамото бормотал что-то похожее на заклинание, наклонившись над схемой сайд-скроллинга.

Хмм?

А теперь он что делает?

Закрыл глаза, как будто представляет что-то в уме.

Открыв глаза, господин Кумамото широко улыбнулся.

— Я думал о черновом варианте для продолжения игры.

Так быстро?

Он смог набросать идею для следующего проекта?

Сейчас господин Кумамото буквально лежал на столе, чирикая ручкой и бешено набрасывая рисунки кирпичей, ящика со знаком вопроса, и флаг с изображённым грибом на нём....

Это же главные составляющие игры «Super Mario».

— Марио спасает принцессу.

— Принцессу?

— Рыцари всегда спасали принцесс, но Марио будет современным героем.

— Он спасёт принцессу Грибового королевства от монстра.

Господин Гунпэй слушал его и восхищался.

— Ох.... Очень интересная задумка. Продолжайте...

— Во-первых, герой Марио будет водопроводчиком.

— Он будет работать в тёмном и сыром месте.

— Монстр будет....

— Хммм...

— Хладнокровная и скользкая рептилия, такое существо нам отлично подойдет.

— Оно украдёт принцессу Грибового королевства, а Марио, выходец из этого же Королевства, начнёт своё путешествие по её спасению и сражению с врагами.

"Что за человек! Он создал всю игру за такое время? Гений, просто гений!" - думал я, сидя за столом со скрещенными ногами и поглядывая на господина Кумамото.

Мои пальцы судорожно постукивали от осознания, что я сейчас засвидетельствую рождение игры мирового масштаба.

Господин Гунпэй обратился к господину Кумамото.

— Тогда... У этого монстра и принцессы должны быть имена.

Господин Кумамото повернулся ко мне и спросил.

— Господин Кан, какая еда Вам больше всего нравится в Корее?

— Мне? Я не знаю....

Всё это время я только и ел жареное мясо и чашки с рисом, но одно блюдо тут же всплыло в

моей голове.

Острый мясной соус в горячей кастрюлке…

Добавить сверху чашку риса, завернуть это все в кимчи и прямиком в желудок.

А-а-ах…

— ГукБап.

— Кукпат?

— ГукБап.

— Гуп-Бак?

***

(П.П. GookBap, где "Гук" означает суп, "Бап" значит рис. Рисовый суп xD)

http://tl.rulate.ru/book/1563/2555806