

— Господин Сигэру, пришёл диск с демоверсией игры для нашей новейшей консоли.

— Ай, я сейчас занят, поставь его туда на стол.

Господин Сигэру даже не посмотрел на упаковку отправителя, так сильно был он занят изучением движений Супер Марио.

Нинтендо слишком близко приняли к сердцу «Атари шок» и теперь напрямую проверяли игры, которые выпускались для нового поколения консолей.

Проверка состояла в том, что команда изобретателей лично испытывала игры, и при положительном результате, отсылала их производителю картриджей.

Сравнивая всё это с 2015, можно сказать, что это как выпуск приложения, которое до того как попасть в «App Store» или «Play Маркет», проходит проверку разработчиками.

Я открыл этот пакет вместо занятого Господина Сигэру.

Упаковка была очень странной, с маркировкой HEG .

Но когда я посмотрел на имя отправителя, мои пальцы судорожно задрожали.

"Пришла, наконец-то пришла!"

Я быстро разорвал упаковку от отправителя, Катавы Сатоши.

Ярлык на маленькой дискете гласил: 'Baloon Fight'.

Да, именно то, что я так долго ждал.

Baloon Fight — аркадная игра, разработанная и выпущенная Nintendo.

В 1984 году была реализована версия для игровых автоматов, год спустя — для консоли NES.

— Кан-кун, в чём дело?

— Господин Сигэру, не хотите для поднятия настроения сыграть вместе в одну игру.

— А можно? Ах.. я совсем уже запутался... Он двигался вправо и влево, как я и приказывал ему, но почему при включенной системе сайд-скроллинга, я чувствую какое-то внутреннее неудовлетворение.

— Давайте вместо глубоких раздумий мы развеем наши мысли и сыграем.

— Я боюсь, моё настроение упадёт ниже плинтуса, если я сыграю в эту kuso-игру.

— Но нам в любом случае надо её испытать.

Я сел на табурет вместе с господином Сигэру и включил дискету, которую нам прислали HEG.

Пока мы разбирались с перекрестием на контроллерах, привыкая к ним, на экране появилось изображение и из динамиков зазвучала музыка.

Игра имела одиночный режим и режим игры для двоих.

— Ммм~ Выглядит неплохо. Давай начнём.

Я выбрал режим для двоих, и игра началась.

На противоположных концах экрана появились два персонажа, к каждому из которых были привязаны три воздушных шарика.

— Выглядит вполне обычно?

Я слегка нажал кнопку «А», из-за чего мой персонаж начал подниматься в воздух.

Но вскоре он медленно стал опускаться, как будто и правда был на воздушных шариках.

Я начал непрерывно нажимать на кнопку, и мой герой с характерным звуком 'пружины' взмыл в воздух.

С луком в руках он был готов повергнуть появляющихся врагов.

— Так это стрелялка... Почему так сложно управлять персонажем?

— Я не знаю! —, улыбаясь, ответил я.

Управление такое трудное, что кажется, будто они и правда привязаны к шарикам!

— Почему он не двигается так как я этого хочу?! Arrrgx~~

— *ПУФ~*!!

В конце концов, герой Сигэру-сана потерял один из своих шариков, столкнувшись с врагом.

— Стало ещё труднее после потери шарика~!!

— *ПУФ~*!!

Я же, тем временем, проворно двигался и сбивал противников своими стрелами.

Учитывая то, сколько я играл в эту игру ребёнком для меня управление не казалось трудным.

Секрет успеха в «Balloon Fight» был не в постоянном нажатии по кнопке, а в том, чтобы найти подходящий момент для нажатия, после чего продолжать балансировать.

— Кан-кун, разве управление не сложное!? Почему ты так хорош в этой игре?!

Я усмехнулся и проигнорировал вопрос Сигэру-сана, сосредоточившись на управлении персонажем.

Через какое-то время одна из моих стрел пролетела мимо цели и пронзила шарик Сигэру-сана.

— *ПУФ~*!!

— *БиБоБииии...*

— ЧТО!? Он лопнул от дружественного огня? Что за фигня?!

— Ммм~. Но ведь это делает игру только более увлекательной?

— ЧТО!? НЕТ!! Кан-кун~!! НЕ ПРИБЛИЖАЙСЯ КО МНЕ~!!!

— *ПУФ~*!! *ПУФ~*!!

Сигэру-сан стал из лука стрелять в меня.

Увернувшись от стрел, я врезался в его персонажа и лопнул его последний шарик.

Результат в мгновение ока оказался на экране Сигэру-сана.

[GAME OVER].

— Эй, я хочу реванш. Ты убил союзника, подонок.

На самом деле этот игровой процесс в игре «Balloon Fight»

На самом деле этот игровой процесс в игре «Balloon Fight» был её уникальной особенностью, а не недостатком...

<http://tl.rulate.ru/book/1563/2555810>