

Глава 7: Целевая аудитория

В "KiShin Electronics", а точнее, в том, что больше походило на старую квартиру, прошло несколько дней, и Шин уже оправился от болезни. На полу аккуратно выстроились шесть игровых приставок с надписью Seikatsu. По дизайну они напоминали первую приставку Nintendo: красно-белый корпус. Мира окинула взглядом все это, заметив двенадцать контроллеров: маленькие, красные и белые, они напоминали контроллеры NES из прошлой жизни Шина.

- Теперь, когда мы закончили, что дальше? - спросила Мира, переведя свой задумчивый взгляд на Шина. - У тебя уже есть план?

Шин уверенно улыбнулся и ответил:

- Конечно. Я уже все спланировал. Я даже изложил его в письменном виде.

Мира с любопытством спросила:

- Так что же это за план? Мне очень интересно узнать больше о твоих идеях, Шин.

Шин просто улыбнулся и подошел к игровым приставкам. Опустившись на колени, он осторожно прикоснулся к корпусу консоли. Мира с интересом наблюдала за происходящим.

- Помнишь, чем мы чаще всего занимались в детстве? - с теплой улыбкой спросил Шин. Мира нахмурила брови в раздумье, а затем ответила:

- Я не помню всех подробностей, но... Я помню, что в детстве много играла.

Через мгновение ее глаза расширились, когда пришло осознание:

- Ты думаешь...

Шин кивнул, подтверждая ее подозрения:

- Именно так. Дети будут нашей первой целевой аудиторией.

Мира не очень удивилась такому открытию, учитывая, что игра, в которую она только что играла, явно подходила для детей. Однако ее озадачило, почему Шин назвал их "аудиторией", а не "клиентами".

- Почему ты назвал их аудиторией, а не клиентами? - поинтересовалась Мира, полагая, что

дети первыми приобретут их товар. Хотя она не знала точной цены игровой приставки, поскольку именно Шин должен был определить ее стоимость, она полагала, что Шин сделает ее доступной для детей, зная, что родители должны одобрить это.

Шин держал в руке один из контроллеров игровой приставки, глубоко задумавшись.

- Они не просто покупатели. Они смогут рассказать своим родителям о нашей игровой приставке Seikatsu.

Мира кивнула в знак понимания и спросила:

- И как мы это сделаем?

Шин усмехнулся и объяснил:

- Дети будут первыми, кто сыграет в нашу Seikatsu, не считая нас. Мы расположимся возле детского сада и установим там наш телевизор и приставку.

Мира вздохнула, выражая легкое раздражение:

- Похоже, это довольно хлопотно, Шин.

- Подожди немного. Рядом с детским садом есть парк, и мы привлечем туда детей поиграть, - успокоил ее Шин. Затем он достал пачку наклеек, которые приготовил накануне. - Это наклейки "Звезда KiShin"! Тот, кто пройдет больше всех этапов "Марио", получит редкую золотую наклейку, а остальные, кто справится, получают утешительную наклейку.

Он протянул Мира наклейки. Мира рассмотрела наклейки, которые были красного и белого цвета. Она не могла отделаться от мысли, что они могут показаться детям не очень заманчивыми. Тем не менее она решила согласиться с планом Шина.

Они подняли телевизор и единственную игровую приставку - товар, который они намеревались показать детям. Шин и Мира затаили дыхание. К счастью, несмотря на возраст дома, лифт был исправен, иначе их задача была бы гораздо более обременительной.

Шин притащил ручную тележку и поставил на нее телевизор, вызвав у Миры вздох облегчения. Когда они прошли еще немного, Мира не удержалась и пожаловалась:

- Я думала, это ближе...

- Потерпи. Мы уже почти пришли, - успокоил ее Шин, а затем с восторгом указал пальцем: -

Там!

Он указал на детей, играющих в ближайшем парке, расположенном в непосредственной близости от детского сада и начальной школы. Так и есть - парк Минами-Икебукуро в квартале Тосима.

Шин и Мира перенесли телевизор и игровую приставку на свободный стул, а затем настроили свой электрогенератор на работу телевизора и игровой приставки.

- Эй, смотрите! - Другие дети наконец заметили их и указали в их сторону.

- У них есть телевизор!

- Ух ты! Может, они собираются показывать кино! Ура!

- Старший брат и старшая сестра, какой фильм вы показываете?

Мира почувствовала себя немного беспомощной, но ответила:

- Нет, мы не показываем кино.

- Эх... Скучно... - Разочарованные вздохи наполнили воздух, и раздражение Миры усилилось. Она с негодованием подумала: "Эти дети даже не представляют, через какие трудности мы с Шином прошли, чтобы развлечь их!"

- Это не кино, но это даже интереснее, чем кино, - быстро добавил Шин, заметив разочарование детей.

- Правда? Интереснее, чем кино!?

- Я хочу посмотреть! Я хочу посмотреть!

Группа детей с любопытством и воодушевлением поддержала их интерес. Шин улыбнулся и сказал:

- Хорошо, дети. Старший брат покажет вам.

Он вставил картридж в консоль, и на экране появился логотип KiShin. После этого СуперМарио официально предстал перед публикой. В воздухе зазвучала музыкальная композиция игры. Дети уставились на телевизор широкими сияющими глазами.

- Ух ты! Мультфильм! - воскликнули они, увидев красочного СуперМарио. Поначалу они думали, что сюрприз окажется простым мультипликационным шоу, но Шин приготовил нечто большее.

Шин запустил игру с помощью контроллера, и игра началась. Через несколько минут дети поняли, что мультяшный персонаж на экране телевизора находится под контролем Шина, управляемого движениями контроллера.

Несколько взрослых, которые занимались спортом в парке, заметили суматоху детей, собравшихся вокруг чего-то, и с любопытством подошли. Они увидели молодого человека, уставившегося в телевизор, по которому показывали красочный мультфильм. Они не нашли в этом ничего особенного и посчитали мультфильм довольно скучным, тем более что он привлек внимание детей.

Один из взрослых спросил у детей:

- Почему вы все так сосредоточены на этом мультике с карликом, который прыгает и бежит? Разве это не скучно?

Дети покачали головами и ответили:

- Вы ошибаетесь! Это не скучно!

Мужчина игриво пошутил:

- Правда? Этот мультфильм... Он выглядит таким скучным!

Другой ребенок ответил:

- Вы ошибаетесь, господин. Это не мультфильм!

Мужчина и другие взрослые были ошеломлены:

- Не мультфильм?

Ребенок покачал головой и объяснил:

- Это игра! Смотрите! Старший брат управляет персонажем-гномом!

Взрослые наконец заметили контроллер в руках Шина.

- Неужели? Это похоже на пинг-понг или "Тетрис". Но это выглядит интереснее, - задумчиво прокомментировала женщина, и остальные взрослые вокруг нее кивнули в знак согласия.

Шин намеренно проиграл игру и уже собирался раскрыть детям свою цель, но заметил, что некоторые взрослые с интересом наблюдают за происходящим.

- Дети, у вас есть шанс поиграть в игровую приставку Seikatsu нашей компании, если вы правильно выстроитесь, - объявил Шин, не забыв упомянуть, что это продукт их компании, чтобы взрослые могли послушать.

Дети одобрительно закивали и выстроились в очередь, хотя в результате возник некоторый хаос. Шину и Мире удалось их успокоить.

Первый игрок, ребенок по имени Хиро, охотно взял контроллер и с азартом принялся играть. Его персонаж Марио сталкивался с неудачами и периодическими поражениями, но он учился и совершенствовался. В конце концов он столкнулся с тем, что игра закончилась.

Хиро на мгновение погрузился, но Шин утешил его, сказав:

- Ух ты! Ты молодец! Как тебя зовут, малыш?

- Я Хиро, - представился он.

- Хорошо, Хиро, поскольку ты первый игрок и играл хорошо, даже дошел до второго этапа, ты получишь эту наклейку! - Шин протянул Хиро наклейки: одну с надписью "Первый игрок KiShin", а другую - с логотипом шляпы Марио и надписью: "Ух ты! Ты достиг второго этапа! Молодец!"

Хотя Хиро поначалу был расстроен и на грани слез, наклейки были как знаки признания, и они смогли немного подбодрить его.

<http://tl.rulate.ru/book/98288/3563958>