«Молодой человек, у вас такой вид, как будто вы сейчас на смертном одре? Что произошло?»

«Устал от работы и всего, что с ней связано” Как этому пожилому человеку удалось собрать все эти ретро-игры? Да это можно было считать почти музеем.

Маленький, крошечный магазинчик, полный всеми видами игр и всего, что с ними связано.

Ни одной современной игры. наоборот, названия пестрели популярными ретро-играми 80-ых и 90-ых.

Однако, при виде этого экрана, его молчаливое потрясение унесло его мысли в его детство.

Особенно те игры, из-за которых он не спал ночами, чтобы порубиться.

Здесь было все, от «Пути ниндзя» до «Последнего рубежа», «Воин Дракона», и т.д..... они все были без единой пылинки на них, как будто их только привезли прямо с завода.

"Хе-хе-хе~ Что думаете? Соблазнены? "

"Вы ведь их продаете, не так ли?"

"Конечно, я все разместил на продажу. Человек, который купит их, станет их новым владельцем "

"Сколько они стоят?"

"Два доллара за игру"

«Дв-два доллара? Господин, такие виды винтажных игр в Итернет-магазинах стоят сотни долларов. Особенно вот эта!»

Я взял сияющий золотистый картридж и протянул ее.

‘Muscleman’(Человек-мускул), названный разрушителем дружбы; эта золотая обертка была чрезвычайно редкой в Японии, их было всего 8.

Такой товар недавно ушел за 30000 с аукциона в Японии.

Однако, это было еще не все.

Игра мини машин, выдававшаяся в летнем лагере Нинтендо, которая по слухам имела только 100 экземпляров, была открыто выставлена здесь.

Каждый товар, показанный здесь, стоил небывалых денег.

«Молодой человек, могу уверенно сказать, что игры вам по душе»

Конечно, поэтому я в таком возрасте занимаюсь играми»

«Что, вы занимаетесь играми, молодой человек? Уау, это удивительно»

Так было до вчерашнего дня. Я принял похвалу как должное, и по-овечьи глупо смотрел на пожилого человека. Ему и вправду по нраву это, и он улыбнулся, обнажая глубокие морщины на своем лице.

«Ах, как же я скучаю. Игры этого времени были просто…»

Я взял один из картриджей и горько улыбнулся. Ныне покойный бывший президент Нинтендо, Кавата Сатоши создал этот шедевр еще в юности. Битва Шариков!

В игре нужно было летать на трех воздушных шариках, и лопать шарики противников.

Это была одна из игр, которой я посвящал ночи напролет, когда мой друг приходил ко мне. Один раз я соревновался со своим другом настолько увлеченно, что мы не разговаривали с ним в течение месяца ...

Битва Шариков была первой игрой, которая используется эффект "инерции за счет ускорения". Эта концепция была настолько интересной, что была использована в рабочей версии Супер Мариджи.

"Битва Шариков ~ это действительно шедевр. Я смотрю, у вас есть представления об этих вещах"

"Могу я еще осмотреться, господин?"

"Конечно, там все равно нет клиентов, так что не торопитесь."

"Спасибо."

Я начал осматривать крошечный магазин, когда мой взгляд упал на одну игровую консоль.

"Может ... может ли это быть?"

При виде моей реакции старик, чьи руки покоились на дисплее, по-особенному улыбнулся. Я взял в руки Гейм энд Уотч (Game & Watch) [https://ru.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Game_%26_Watch]

"Ничего себе ... подумать только, что я снова увижу это ..."

Я осторожно открывал Гейм энд Уотч, прям как сокровище.

Это устройство было прародителем всех карманных игровых устройств и ролевых моделей для современных Минтендо.

"Ха-ха ~ Вам по вкусу вот это?"

"Конечно, господин. Кстати, я никогда не видел эту модель Гейм энд Уотч раньше. Когда я был маленьким, я помню, как я умолял своих родителей и коллекционировал все виды; но я впервые вижу такую модель ".

"Это да... Эта модель является единственной во всем мире"

"Как это? Единственной? Как столь редкая вещь оказалась в таком месте, как этот... Нет, я говорю это не из неуважения к Вашему магазину, просто такая уникальная модель должна храниться в штаб-квартире Минтендо, как память."

"Что вы сказали? Вы хорошо подумали, молодой человек~ ха-ха ~ "

"Ахаха ... Но это действительно круто. Уникальная модель Гейм энд Уотч... я могу попробовать?"

"Батареи находятся вон там, можете прям здесь его испытать. Вперед и с песней"

"Ах, спасибо."

С разрешения старика, я сразу же открыл крышку и включил игру.

"Динь, динь, динь, динь ~~"

Система запускалась вместе с музыкальным сопровождением.

Я подошел поближе к лампе, чтобы увидеть получше экран, потому что Гейм энд Уотч работала по технология остановочной анимации; она не имела функции подсветки, поэтому экран был тусклым в плохо освещенных местах.

-Стезя Работника-

Это было название этой игры Гейм энд Уотч. Гейм энд Уотч была создана разработчиком, Ёкои Гумпэем, который скончался в автомобильной аварии.

В тот период времени, игры были предназначены для маленьких детей, поэтому были популярны такие названия, как Ослик Ком, Легенда о Карин и Драконий Шар; тем не менее, это имя считалось странным для игры, предназначенной для детей.

"Вы знаете, как играть в нее?"

"Я разберусь с этим"

http://tl.rulate.ru/book/1563/1410687