Я бродил по набитому битком воскресному Акихабаре.

Игровой индустрии еще предстояло рассвет, поэтому, по сравнению с 2000-ми, было трудно найти профессиональный магазин.

Должен ли я начать с игрового магазина?

Не думаю, что это плохая идея.

Нет? Что подумает обо мне старик из магазина игр? Что я прибыл сюда из будущего, чтобы торговать ошметками Минтендо?

Я задумался об этом.

А что если этот старик был существом, подобным Богу?

Пытающийся возродить игровую индустрию...

Не смогу ли я, тот, кто знает о трендах будущего, создать превосходные игры для будущих игроков, чем тот же я в 2015?

Что нужно, чтобы осуществить это?

Сначала я открыл консоль Гейм энд Уотч, чтобы посмотреть дату выпуска Famcom.

- Поколение Минтендо. Дата выпуска: 15-ое Июля, 1983 года....

Я листал страницы, не забывая про мороженое, как до меня из ниоткуда донеслась странная незнакомая мне музыка.

"Что? Прямо сейчас?"

-*Пиу*, *пиу*

Нашел!

Я выбросил мороженое в урну и ускорил шаги.

Я шел в направлении музыки, туда, где в будущем будет розничный продавец б/у электроники

‘SoftMap’. Сейчас маленькие магазинчики заполонили улицы, но в конце 90-ых, магазинами были сами здания.

Именно так я встретил эту невероятную игровую консоль, которая даст жизнь другим консолям после шока Атари в 1980.

Однако, был шанс, что я не смогу найти ее, ведь на самом деле эта консоль сначала продавалась уличными продавцами.

"Входите, входите"

Я отчетливо видел, что это были работники штаба Минтендо, кто так вдохновленно предлагали свой товар, а не опытные разработчики.

Однако, их энтузиазм резко контрастировал с реакцией публики. Я думал, что Минтендо, выпустившая Гейм энд Уотч, сможет хоть как-то подействовать на толпу, но то, что я видел противоречило моим ожиданиям.

Это было доказательством того, как сильно шок Атари сказался на игровой индустрии. Конечно, когда Атари выпустили инструмента для работы с кодами, все горячо приветствовали это.

Однако, не прошло и века, как рынок заполонили недоделанные, низкокачественные игры, и это было основным переворотом для игроков.

Подумать только, что последствия этого так быстро отразятся на Японии...

"Прошу. Это восьмибитное устройство мы разработали в Минтендо. Каждый моет попробовать и получить удовольствие"

Я подошел к одному из работников, кто завлекал покупателей и спросил с улыбкой. Напротив меня конечно же лежала красно-белая модель Семейства консолей.

"Они хорошо продаются?"

"Что? А, уважаемый покупатель. Хотите попробовать самым первым? Это наша последняя восьмибитная игровая консоль, разработанная нами в Минтендо"

Почему восемь бит кажутся мне такими смешными? Я взял контроллер из рук работника. Уау..... Шнур был лишком короткий!!

Игровые консоли 2015- года имели беспроводное блютуз-соединение, что не вызывало проблем с игрой даже сидя на диване вдалеке, но у Семейства консолей были положенные им контроллеры для одного и двух игроков.

В конце концов, можно играть перед телевизором.

Понятия не имею, какой идиот додумался до таких контроллеров.

Несмотря на все это, они даже не надеялись, что этот монстр разойдется тиражом в 70 миллионов.

Уже во время продажи Гейм энд Уотч все было понятно; они надеялись, что повальное увлечение первым приведет к покупке второго, и делали это только с целью нажиться, поэтому особых надежд на эту консоль Минтендо не возлагала.

Всего Семейство консолей запустили три игры: Попай и две серии Ослика Кома. Уже в это время существовали такие компании, как NEGA или CAMCO, которые создавали игры.

Однако, они были нацелены на выпуск игр для игровых аркад, не обращая внимания на создание игр для первых консолей Семейства консолей.

"Сколько уже удалось продать?"

"Эм. Мы еще ни одну модель не продали..."

"Хмм, уже почти час дня, а вы говорите, что ни одной не продали:?

"Сколько вот это?"

"14800 йен"

Дорого.

14800 йен в 1983 году....

Было крайне безрассудно покупать новую модель за такую цену, особенно ту, которая себя еще толком не показала.

Сначала, я сел напротив телевизора, по которому показывали внешний пляж. Пока я сидел, люди тайком окидывали меня взглядами.

"Вы можете включить мне осленка Ком.

"Да, кончено,"

Сотрудник вставил картридж с игрой Осленка Кома и нажал кнопку старта.

"Пу-пу-пу-пу-пу. Пи-ко, пи-ко"

Снизу экрана был нарисован Итальянский Мариджи, в красной шапке, взбирающийся на гору на летучей мыши.

Цель игры заключалась в том, чтобы уклоняться или разбивать бревна, которыми кидался Кинг-Конг, и дойти до вершины, чтобы свергнуть его.

Улыбаясь, я двигал Мариджи влево и вправо, пытаясь прыгать. Каждый раз, когда мимо меня пролетало бревно, люди одобрительно хлопали.

"Уаа-а-а-а-у-у-у"

Пиу, Пиу, Пионг, Пионг

Меня воодушевили звуки прыжка.

"Уоааауу!!"

Когда я без единой ошибки прошел первый уровень, работник повернулся головой ко мне.

"Ваши умения превосходны"

"Я много играл аркад, мне только нужно привыкнуть. Я хочу купить у вас Fatcom с Попаем и Осликом Комом.

"Первый покупатель дома Семейства консолей. Спасибо вам большое!!"

Только подумать, что я первый покупатель легендарной консоли.... Мои чувства не описать. Позже ко мне подошел работник с камерой и спросил.

"Можно сделать ваш снимок?"

"Фото на память ----- Неплохо. В этот момент заговорил маленький ребенок.

"Мамочкаааа!! Купи мне и эту тожеее!!"

"Никогда. Такаши, ты обещал мне, что мы просто посмотрим"

"Но.... я смогу лучше, чем тот парень!!"

Что? Этот маленький ребенок и вправду самоуверен. Я посмотрел на удивленную маму, и затем не ее сына.

"Как тебя зовут мальчик?

http://tl.rulate.ru/book/1563/1410694