

Этим же вечером, сотрудники нашего департамента по очереди, сыграли в «Balloon Fight», и все просто обезумели от наслаждения.

Осознания того, что вы можете лопнуть шарики союзника, приносило огромное удовольствие.

Даже если играя, приходилось избегать дружественного огня, чтобы не проиграть сопернику.

— Ах~ Почему это так весело? «Balloon Fight» станет потрясающей игрой, после того как мы подправим некоторые неудобства в управлении~!!

Один сотрудник радостно воскликнул это, насладившись игрой «Balloon Fight».

Однако, мои мысли на этот счёт были другими.

— Я считаю, что такое управление в разы увеличивает удовольствие от игры.

Сигэру-сан, который наблюдал за геймплеем со стороны, почесал подбородок и сказал.

— Управление действительно сложное, тем не менее, это выглядит невероятно естественно, как будто ты управляешь им в реальной жизни... Как это работает?

Тем временем, я увернулся от стрелы, которая летела в меня, и стал быстро нажимать кнопку полёта.

Мой персонаж, прикрепленный к воздушным шарикам, стал быстро подниматься вверх.

И в этот же момент глаза Сигэру-сана ярко вспыхнули.

— Акселерометр?

Он наконец-то осознал это...

Однако, сотрудники отдела не поняли, что сказал Сигэру-сан.

— Что? Что вы имеете в виду?

— Они реализовали акселерометр движений!! Точно! Когда вы набираете скорость и нажимаете стрелку движения в обратную сторону, то вы чувствуете отдачу инерции. Именно эта естественная реакция для нас является неудобством. Кто бы мог подумать, что кто-то смог смоделировать инерцию. Где была сделана эта игра!?

— Она было сделана в [NEG, Научно-исследовательском Центре, Кавата Сатору]??

Сатору Ивата — четвёртый президент и генеральный директор компании Nintendo, сменивший в 2002 году на этом посту Хироси Ямаути.

— Я собираюсь назначить встречу с ним. Кан-кун, ты должен пойти со мной.

Сейчас я встречу Кавату Сатору, какие ещё сюрпризы меня поджидают?

Я быстро надел свой костюм и кивнул головой Сигэру-сан.

Кавата Сатору.

Этот человек скончался ещё до того, как я отправился в 1983, он был 4-ым президентом Нинтендо и разработчиком игр.

Именно Сатору был героем, который спас Нинтендо от кризиса в 2000-ом.

В дополнение к этому, он был мозгом, ответственным за продвижение мобильных устройств как главного продукта Нинтендо.

Игры, которые он сделал - такие как «Balloon Fight», «Кэрби», «Отец» - были записаны в собрания произведений искусства, и в конечном итоге он сделал уйму игр вместе с Сигэру-саном.

— Но, Сигэру-сан, этот адрес указывает на офис в Тиёда, Токио!?

— Это не важно, давайте вечером отправимся на Синкансэн.

Тиёда — один из 23 специальных районов Токио.

Экономический и политический центр Токио и всей Японии, сердце Большого Токио.

Синкансэн — высокоскоростная сеть железных дорог в Японии, предназначенная для перевозки пассажиров между крупными городами страны.

(пп: Как Сапсан.)

Сигэру-сан казалось, что он нашёл ответ на вопрос, который возник во время создания Марио.

Я следовал за ним, и вот мы прибыли на станцию Токио.

— Может нам стоит пораньше лечь спать и вернуться сюда завтра? —, заметил Сигэру-сан.

— Это и есть то, что я пытался сказать...

Иногда, чьё-то перевозбуждение вроде этого может заставить страдать других...

На следующий день.

После того, как мы выспались в отеле, в котором остановились на ночь, мы направились прямо в офис НЕС.

Офис, где произвели игру «Balloon Fight», которая произвела сильное впечатление на Сигэру-сана, был пронизан суровой атмосферой, будто здесь делались только простые программы для принтеров и калькуляторов.

— Простите, по какому поводу вы здесь?

— Мы ищем Кавату Сатоши, возможно он здесь?

— Кавата? Хмм, Кавата... Эй, В нашем офисе есть кто-нибудь с именем Кавата Сатоши?

Крупный мужчина, который был очевидно служащим офиса, спросил сотрудника рядом с ним.

Разглядывая отчет, мужчина ответил раздражённо.

— Ох, он студент, он здесь на полставки.

Крупный мужчина кивнул головой, будто вспомнил.

Он сказал Кавата здесь на полставки?

Это значит, что он даже не является официальным сотрудником.

Я взглянул на Сигэру-сана, он выглядел ошеломлённым.

— На полставки?

— Да, он должен появиться в 14.00 .

— Ах, тогда мы вновь навестим вас во второй половине дня.

Если бы мы знали, что всё так выйдет, то мы могли бы отсыпаться всё утро, учитывая те страдания, что нам пришлось испытать этой ночью...

<http://tl.rulate.ru/book/1563/2558356>