

Глава 49: Гиганты

Продажи KiShin FamiCom резко упали после выхода 16-разрядной консоли Tora VG.

В кабинете председателя Suzuki председатель Мамору сидел со своими сыновьями, наблюдая за развитием телевизионных новостей.

- Я никогда не ожидал, что Tora Corporation выпустит свою консоль самостоятельно. Разве они не были в партнерстве с KiShin? - размышлял Мамору.

Такаши и Кэтсуо кивнули в знак согласия. Такаши добавил:

- Отец, я считаю, что сейчас подходящий момент подумать о приобретении KiShin.

Кэтсуо вмешался:

- Действительно. Похоже, KiShin переживает кризис из-за того, что другие вторгаются на их рынок видеоигр.

Мамору оставался задумчивым.

- Если KiShin откажется сотрудничать, мы всегда сможем разработать собственную консоль, как это сделала Tora. Давайте посмотрим, сможет ли небольшая компания противостоять мощи гигантов, - усмехнулся он.

Такаши и Кэтсуо обменялись взглядами.

--- Всего через день после выпуска развлекательной системы Tora VG им удалось продать по меньшей мере 13 000 устройств в Японии, благодаря их универмагу Тога и различным другим торговым точкам. Во время заседания совета директоров Tora Асахи занимал руководящее кресло.

Один из директоров выразил обеспокоенность:

- Теперь, когда мы вышли на этот незнакомый рынок, мы должны полностью доминировать на нем, чтобы противостоять любой потенциальной контратаке со стороны Suzuki Group.

Другой директор осторожно согласился:

- Да, но давайте не будем терять бдительность. В конце концов, это Suzuki Group.

Асахи внимательно выслушал обсуждение директоров, а затем спокойно заметил:

- Я полагаю, что в настоящее время нет необходимости беспокоиться о Suzuki Group. - На его лице была понимающая улыбка, когда он постучал пальцами по столу.

Разгоревшись любопытством, вице-председатель Джин поинтересовался:

- Что вы имеете в виду?

Другие подхватили:

- Почему нам не стоит беспокоиться?

Улыбка Асахи стала шире, когда он поделился:

- Я получил информацию от своего источника в Suzuki Group. Хотя они действительно заинтересованы в выходе на рынок видеоигр, они отстают от нас в подготовке. По сути, они пока не добились каких-либо значительных успехов.

Вице-председатель Джин нахмурился и спросил:

- Вы действительно в это верите? Что, если это всего лишь видимость, созданная Suzuki Group?

Другие директора также высказали свои опасения, сказав:

- Да, как мы можем полностью доверять вашему информатору?

- Действительно, даже если это на 90% точно, мы должны сохранять бдительность в отношении их действий.

Председатель Асахи посмотрел на них с безмятежной улыбкой:

- Вы абсолютно правы, говоря, что мы должны сохранять бдительность, но мы не должны позволять чрезмерному беспокойству ограничивать наши действия. Мы должны соблюдать баланс, поскольку чрезмерная осторожность может привести к поражению. А что касается надежности моего информатора, будьте уверены, ему можно доверять. Что касается «почему», я должен сохранить это в секрете.

Совет директоров обменялся тревожными взглядами. Председатель Асахи продолжил:

- Мы разработали 16-разрядную систему, которая может превзойти KiShin FamiCom во многих аспектах, но мы все еще отстаем по продажам по сравнению с ними...

Другие директора успокоили его:

- Хе-хе, этого следовало ожидать в первый день выпуска.

- Просто подождите, несколько недель - нет, несколько дней, и мы доведем KiShin до грани отчаяния!

- В этом нет никаких сомнений.

Вице-председатель Джин добавил:

- Действительно, мы должны выпустить столько же игр, сколько KiShin, или даже больше!

Директора кивнули в знак согласия. Однако председатель Асахи покачал головой и объяснил:

- Нет, вы ошибаетесь. Видеоигры - одна из причин успеха KiShin, и наводнение рынка слишком большим количеством игр - это не решение проблемы.

У вице-председателя Джина было озадаченное выражение лица, когда он спросил:

- Тогда почему я ошибаюсь? Разве выпуск большого количества игровых картриджей не является способом получения прибыли от них?

Другие директора подхватили:

- Это обоснованное замечание!

- Игровые картриджи могут быть удивительно прибыльными.

Председатель Асахи снова покачал головой и сказал:

- Вы знаете, почему индустрия игровых автоматов в конечном итоге потерпела крах?

Увидев внимательные выражения лиц директоров, председатель Асахи продолжил:

- Это было потому, что было слишком много игр! Большинство из этих видеоигр были неиграбельным мусором, и это способствовало упадку всей индустрии игровых автоматов.

За его словами последовало напряженное молчание. Председатель Асахи подчеркнул:

- Качество так же важно, как и количество. Прежде чем мы выпустим какие-либо игровые картриджи, мы должны убедиться, что в эти игры, по крайней мере, можно играть.

Директора кивнули в знак согласия. После этого председатель Асахи дал знак лицу, ответственному за анализ данных, представить свои выводы.

- Согласно нашему опросу, наша самая любимая игра - "Нарру", - сообщил сотрудник директорам.

Тем временем председатель Асахи бросил холодный взгляд в сторону вице-председателя Джина. «Вы думаете, что вы умный, не так ли? Приставить ко мне тайного агента? Я должен признать, это наполовину умно, наполовину глупо. Вы и не подозреваете, что ваш шпион стал моим. Давайте посмотрим, что вы задумали», подумал председатель Асахи, испытывая чувство интриги.

--- Контракт на поставку электроники Тога с KiShin истекает 1 января 1991 года. Следовательно, Шин торопился открыть свой собственный завод по производству компонентов, необходимых его компании.

Шин, вооруженный своими знаниями, протянул руку помощи Мире и ее команде в реверс-инжиниринге 16-битной системы Тога. Хотя его понимание компьютерных систем было ограниченным, Шин сумел разобраться в тонкостях печатной платы консоли Тога, хотя центральный процессор оставался самым сложным компонентом. Тем не менее, Шин обнаружил, что его знания из прошлой жизни оказались бесценными, когда он методично изучал 16-разрядную систему.

- Похоже, нам нужно нанять больше профессионалов, - пробормотал Шин, глядя на страницу, заполненную заметками о 16-битной консоли.