

Глава 54: Новая концепция геймплея

В случайной семье в Токио Киrito переполняло волнение, поскольку он только что купил новую видеоигру под названием «Легенда о Зельде». Он помчался домой, мало заботясь ни о чем другом, и нетерпеливо вставил картридж в свою консоль FamiCom.

Когда консоль включилась, на стартовом экране появился логотип KiShin, и Киrito не мог не заметить, что пиксельная анимация в этой игре превосходит 16-битные видеоигры Тога, которые недавно приобрел его друг. Это улучшение произошло благодаря растущему числу программистов в отделе KiShin под руководством Шина, который максимально использовал потенциал анимации в 8-битной системе KiShin FamiCom.

На экране высветилось название «Легенда о Зельде», и Киrito, не теряя времени, запустил игру. Он начал с ввода имени своего персонажа, прежде чем погрузиться в приключение.

По экрану поползла строка текста, повествующая о предыстории игры: «ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ ДАВНЫМ-ДАВНО ГАНОН, ПРИНЦ ТЬМЫ, УКРАЛ ТРИ СИЛЫ ВЛАСТИ. ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА ИЗ ХАЙРУЛА РАЗБИЛА ТРИФОРС МУДРОСТИ НА ВОСЕМЬ ЧАСТЕЙ И СПРЯТАЛА ИХ ОТ ГАНОНА, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЕЕ ПОХИТИЛИ ПРИСПЕШНИКИ ГАНОНА. ЛИНК, ТЫ ДОЛЖЕН НАЙТИ ОСКОЛКИ И СПАСТИ ЗЕЛЬДУ».

Это было простое вступление. Сообщение исчезло через мгновение, после чего появился экран инвентаря, демонстрирующий различные предметы: СЕРДЦЕ ВСЕХ СОКРОВИЩ, СЕРДЦЕ-КОНТЕЙНЕР, ФЕЯ, ЧАСЫ, РУПИЯ, 5 РУПИЙ, ЗЕЛЬЕ ЖИЗНИ, ВТОРОЕ ЗЕЛЬЕ, ПИСЬМО, ЕДА, МЕЧ, БЕЛЫЙ МЕЧ и т.д...

Игра официально началась. Киrito обнаружил, что управляет персонажем, одетым в зеленую одежду, напоминающего Питера Пэна, помещенным в открытый мир. Качество пиксельной анимации было заметно выше, чем в 16-битных играх Тога. Киrito не мог удержаться и пробормотал:

- Это прямо как в аниме, - маневрируя своим персонажем. В отличие от "СуперМарио", где он мог двигаться только в одном направлении, он заметил, что здесь у него была свобода исследовать различные пути.

Однако, к своему разочарованию, он обнаружил, что не может атаковать монстров, несмотря на многократное нажатие кнопок контроллера. После смерти от рук врага Киrito задумался, почему он не может атаковать. Он снова попытался управлять своим персонажем, надеясь решить эту головоломку.

При входе в пещеру рядом с точкой возрождения, сцена переместилась в тускло освещенное пространство с двумя факелами. Перед ним стоял старик в 2D пиксельной графике. Появилась строка текста, указывающая на слова старика: «Снаружи опасно, возьми это».

Киrito увидел меч и понял решение.

- Так вот почему, - пробормотал он, когда его персонаж теперь размахивал мечом. С вновь обретенной уверенностью он отважился выйти наружу, где его меч теперь функционировал по назначению.

Играя, он обнаружил свободу исследовать разные пути, в отличие от "СуперМарио", где путь был линейным. Хотя ему пришлось самому изучать игровую механику из-за того, что ранее он

пренебрегал текстом, это не уменьшило его игровой опыт. Кирито не мог удержаться от улыбки, почувствовав связь между игрой и аниме. В аниме главный герой сражался с монстрами, а в этой игре, казалось, была похищена принцесса, отражая сюжетную линию, с которой он был знаком.

Динь-дон. В доме Кирито прозвенел дверной звонок, заставив его приостановить игру. Он поспешил вниз и распахнул дверь, чтобы увидеть своего друга, владельца 16-битной консоли Тога, стоящего снаружи.

- Привет, Кирито! Давай играть! Я захватил с собой свою 16-битную Тога! - воскликнул его друг, держа в руках игровую приставку Тога.

Кирито поприветствовал его и повел наверх в свою комнату. Он не смог удержаться от поддразнивания:

- В какие игры мы вообще можем поиграть на приставке Тога?

Его друг Мацу ответил:

- Тога только что выпустила новую игру! Это бейсбольная игра для двух игроков! - Он с гордостью продемонстрировал свой картридж с видеоигрой Toga baseball.

Кирито не смог сдержать фырканья:

- Разве они просто не скопировали это из футбольного матча KiShin с участием двух игроков? Честно говоря, Торе не хватает оригинальности...

Мацу не стал возражать. Он пожалел, что позволил родителям потратить свои карманные деньги на консоль Тога, и его разочарование возросло, когда он заметил приостановленную игру на телевизоре Кирито. Однако, поскольку родители Мацу были преданными поклонниками и потребителями Тога, они купили для него 16-битную консоль Тога.

Заинтересовавшись, Мацу спросил Кирито об игре, в которую он играл. Без колебаний Кирито возобновил игру и представил ее Мацу, который был совершенно очарован игровым процессом, наблюдая за игрой Кирито. Любопытство Мацу взяло верх, и он спросил:

- Можно мне попробовать?

Кирито с улыбкой передал контроллер Мацу, который с готовностью взял его и начал управлять Линком в игре. Вместе они путешествовали по пиксельному миру, побеждая монстров, и Мацу был очарован уникальным игровым процессом.

Во время паузы Мацу повернулся к Кирито и сказал:

- Кирито, что, если мы поменяемся консолями и игровыми картриджами?

Кирито усмехнулся этому предложению и ответил:

- Мечтай дальше. Я бы не променял Тога на мусор.

Мацу ухмыльнулся и добавил:

- Может быть, я смогу продать эту Тога по более низкой цене, чтобы накопить на KiShin SKT

FamiCom.

Кирито засмеялся:

- Кто бы это купил, хе-хе...

--- В офисе президента корпорации Tora.

У Таро Икеды было мрачное выражение лица, когда он наблюдал за игрой KiShin SKT FamiCom «Легенда о Зельде», в которую играл один из программистов. Сам программист выглядел столь же серьезным. Таро проговорил разочарованным тоном:

- Компания хорошо относится ко всем вам. Почему мы не можем создать подобную игру? Почему KiShin должен быть первым, кто представит такую новаторскую концепцию игрового процесса?

Он пристально посмотрел на программистов. В кабинете воцарилась тишина. Года Мицухи, креативный директор, нерешительно предложил:

- Мы могли бы... попытаться воспроизвести эту игру...

Прежде чем он успел закончить предложение, Таро хлопнул рукой по столу и повысил голос:

- Сколько раз мы должны копировать игры KiShin? Разве не у каждого из вас есть своя оригинальность? Ваша креативность? Почему мы не можем создавать свои собственные видеоигры?

Программисты, особенно креативный директор, хранили молчание. Видя отсутствие реакции, Таро смиренно вздохнул:

- Хорошо, если вы собираетесь копировать, по крайней мере, убедитесь, что это лучше оригинала, понятно?

Креативный директор горячо закивал.

С появлением 2D-пиксельных игр программисты и креативный директор все еще адаптировались и учились. Однако KiShin, казалось, не остановить, он постоянно создавал новые и инновационные игры.

<http://tl.rulate.ru/book/98288/3718877>