

Глава 22: Проект Кодзи

Кодзи сразу же связался с медиа-командой TBS, уже подготовив необходимую информацию и проведя тщательное исследование по теме. Проект, посвященный этой теме, назывался «Слава прошлого: возвращается ли она?»

Кодзи связался с менеджером торгового центра. После долгого ожидания появился грузный менеджер торгового центра.

- Приятно познакомиться. Я Кодзи Нисида из TBS, - вежливо поприветствовал Кодзи, поклонившись менеджеру, который ответил ему взаимностью.

- Приятно познакомиться, мистер Нишида. А я Тайга Аоки, управляющий этим торговым центром, - с вежливым поклоном ответил грузный Тайга. Кодзи кивнул и продолжил:

- Как видите, я заинтересован в освещении интригующих тем, таких как необычайно популярный видеоигровой автомат, расположенный в игровой секции развлекательного зала торгового центра.

Тайга понимающе кивнул. Кодзи продолжил, добавив:

- По нашей информации, приобретение этого автомата обошлось торговому центру в значительную сумму. Это точно? - спросил он. Тайга, управляющий торговым центром, энергично кивнул:

- Верно. Они действительно были куплены по цене 500 000 иен за штуку! - Он сказал это с немного страдальческим выражением лица, хотя в глубине души был доволен принятым решением, учитывая большое количество молодых посетителей, стекающихся в его торговый центр, чтобы насладиться видеоигровым автоматом. Приобретение автомата оказалось мудрым шагом, как и рекомендовал ему один из руководителей торгового центра в квартале Тосима.

Кодзи кивком подтвердил эту информацию и с любопытством продолжил:

- Я давно хотел спросить, вы случайно не знаете компанию, которая создала этот игровой автомат?

Тайга утвердительно кивнул и сказал:

- Да, мы недавно заключили еще одну сделку после первого успеха видеоигровых машин. Компания, которая за этим стоит, называется KiShin Company.

Он показал Кодзи логотип компании, и тот с готовностью записал его. Логотип был простым, лишенным экстравагантных деталей.

Кодзи еще некоторое время продолжал беседу с Тайгой, управляющим торговым центром, а в конце с благодарностью сказал:

- Спасибо за сотрудничество, господин Аоки.

Тайга кивнул в ответ, выражая свою признательность:

- Не за что. Спасибо и вам.

После этого Кодзи получил сообщение о том, что на станцию прибыла его команда,

откликнувшись на его просьбу осветить историю проекта, хотя изначально станция не знала, что она станет предметом широкого интереса в Токио.

--- Команда Кодзи, состоявшая из оператора и исследователя, ответственного за сбор дополнительной информации, прибыла на фирменном автомобиле, украшенном логотипом TBS и названием станции по бокам.

- Это, безусловно, интригующая история! - заметил исследователь Юта Итабаши. Вспоминая о своем участии в сборе информации для проекта Кодзи, он не мог не провести параллели с возрождением Тетриса в 1960-х годах. Оператор Рен Ямагучи, стоявший рядом с исследователем, кивнул в знак согласия.

Кодзи просто пожал плечами и заявил:

- Не теряйте бдительности! Мы должны быстро рассказать об этой истории, пока другие журналисты не опередили нас!

- Понятно! - в унисон воскликнули оба.

--- Телефон Шина начал непрерывно звонить, пробуждая его от дремоты.

После обсуждения с сотрудниками направления развития компании Шин приступил к созданию нескольких новых отделов, а кульминацией его усилий стало создание нового филиала компании. Ключевые сотрудники не растерялись, поскольку уже были знакомы с траекторией развития компании. KiShin Games™ была официально рождена, что ознаменовало выход компании на рынок производства игр.

Наблюдая за значительными доходами своей компании, Шин решил, что настал подходящий момент для того, чтобы заняться производством игр. Главный исполнительный директор Като уже позаботился о найме программистов, они выделили рабочее место и приобрели десятки компьютеров для разработки игр. Шин уже наметил план будущего производства и разработки игр для компании, черпая вдохновение или даже полностью копируя 8-битные игры из своей прошлой жизни.

Шин также осознавал важность производства игровых картриджей. Он понимал, что, помимо игровых приставок, настоящим источником денег являются сами игры. Без разнообразия игр у покупателей будет меньше стимулов покупать игровые приставки, и они станут не более чем декоративными элементами. Шин стремился создать впечатляющую библиотеку игр. Тем более что массовое производство игровых консолей его компании начнется уже через неделю.

Как вы уже догадались, первой компанией, основанной Шином, стала KiShin Electronics. Это значит, что основная ответственность за производство игровых консолей легла на эту головную компанию. Поскольку компания продолжала получать прибыль, она увеличила объем заказов у своего поставщика, компании Tora Electronics. Благодаря рабочей силе, набранной главным специалистом Като, они полностью готовы к производству игровых консолей.

Шин раздраженно ответил на звонок, почти сумев скрыть свое раздражение.

- Алло? - ответил он с нотками раздражения в голосе. Абонент на другом конце провода, похоже, почувствовал его раздражение и представился:

- Прошу прощения, что помешал вашему напряженному графику. Меня зовут Кодзи Нисида, я из TBS.

Шин опешил и поспешно поинтересовался:

- Откуда у вас мой номер? - Он спросил осторожно, гадая, не затевается ли корпоративный шпионаж. Однако он быстро отбросил эту мысль, подумав: «Этого не может быть... Должен быть кто-то за пределами компании, например в центре Икебуро, кто сумел узнать мой номер и записать его, причем с большой вероятностью утечки».

Его мысли неслись вскачь, пока он обдумывал возможные варианты. Через несколько секунд Кодзи должен был дать ответ на вопрос Шина.

- Ммм... Менеджер из центра Икебуро дал мне ваш номер, - прямо сказал Кодзи, не став говорить лишних слов. Было разумнее сказать все начистоту, чем рисковать, что Шин неправильно поймет и заблокирует его номер.

Как и ожидалось... Шин кивнул в знак понимания и задумчиво ответил:

- Понятно... Чем могу помочь? - поинтересовался он. Кодзи улыбнулся на другом конце телефона и спросил:

- Вы генеральный директор компании KiShin? - Хотя он уже знал ответ, ему хотелось его подтвердить.

Не раздумывая, Шин кивнул и подтвердил:

- Да.

Кодзи усмехнулся и продолжил:

- Господин генеральный директор, как я уже говорил, я журналист со станции TBS. Я здесь, чтобы сделать репортаж об игровых автоматах вашей компании. Не могли бы мы поговорить по телефону или, если вам будет удобно, устроить личную встречу?

Шин поначалу не обратил внимания на представление Кодзи из-за неожиданности неизвестного собеседника. Однако, поняв, что Кодзи - журналист с известной станции, Шин решил, что это возможность для его компании - по сути, бесплатная реклама. Кто бы на такое не согласился? Однако он не хотел встречаться лично, поэтому Шин ответил:

- Я не могу встретиться лично, но могу поговорить с вами по телефону, - предложил он.

Кодзи был взволнован. Несмотря на отказ от личного собеседования, он все же мог поговорить по телефону с генеральным директором KiShin Company-wide.

<http://tl.rulate.ru/book/98288/3639976>