

Глава 25: Неожиданная реклама KiShin на телевидении!

После того как по телевидению был показан фрагмент об игровых автоматах, жители всего Токио узнали об игровых автоматах KiShin Electronics. Многие люди, особенно молодое поколение, устремились в торговые центры и развлекательные залы, где были представлены игровые автоматы KiShin. Однако выяснилось, что в большинстве торговых центров и развлекательных заведений Токио таких автоматов нет. В других городах Японии ситуация была похожей. Хотя жители этих городов также слышали об аркадных автоматах, они не могли испытать их воочию, поскольку в их городах не было аркадных автоматов KiShin.

Спрос на аркадные автоматы продолжал расти, и компания KiShin получала от этого прибыль. Торговые центры и развлекательные залы в других городах также стремились приобрести эти автоматы. Изначально они ожидали, что KiShin Electronics будет продавать аркадные автоматы по высокой цене из-за их популярности. Однако они были удивлены, обнаружив, что KiShin продает их по более низкой цене, около 300 000 или 250 000 иен за штуку. Менеджеры этих торговых центров и развлекательных залов не могли понять, почему, но их устраивала цена в любом случае.

--- Шин сидел во главе длинного стола в зале заседаний, который недавно был отремонтирован благодаря росту доходов компании. Во время совещания его сотрудники рассказывали о продажах, подборе персонала и последних событиях в компании. Они также обсудили предстоящий запуск продукции в Японии: консоли для видеоигр.

Прошло несколько дней, и KiShin Electronics официально начала производство игровых консолей. Благодаря расширению штата сотрудников и просторной арендованной площади компания смогла нанять большое количество рабочих и приобрести различное оборудование. В результате производство игровых консолей значительно увеличилось, и вскоре после тщательного тестирования они будут готовы к выходу на рынок.

KiShin™ также начала производство игр для картриджей на своей фабрике по производству игр для картриджей. Программисты также приступили к работе над программированием игрового производства.

--- Роберт Джонсон отправился в отпуск в Токио. Он выучил японский язык по деловым соображениям, и у него был друг-японец. Во время своего пребывания он вел вполне обычную жизнь, хотя и не мог не замечать иногда равнодушия и слабой дискриминации со стороны некоторых местных жителей, особенно пожилых людей, по отношению к нему как к иностранцу. Тем не менее, это не слишком его беспокоило, ведь ему попадались и теплые и добрые местные жители.

Он даже смотрел некоторые новостные программы, как и японские жители. Однажды утром он посмотрел передачу об аркадных автоматах и был заинтригован. Аркадные автоматы изначально были созданы в его родной стране, Соединенных Штатах, но их популярность была недолгой, а затем быстро пошла на спад. Те аркадные автоматы производились телевизионными и телекоммуникационными компаниями, которые были электронными гигантами.

Изначально оптимистично настроенные инвесторы вскоре разочаровались, поскольку спад стал еще более глубоким. Поначалу они не теряли надежды, но постепенно их оптимизм сменился печалью, когда стоимость акций рынка игровых автоматов упала до самого дна. Они потеряли свои с трудом заработанные деньги. Компании, занимающиеся продажей игровых автоматов, прошли кросс-листинг на фондовых биржах США, привлекая инвесторов как с

местных, так и с международных рынков. Как следствие, многие инвесторы потеряли доверие к игровой индустрии.

Казалось, что игровой рынок так и не смог по-настоящему оправиться после того разрушительного краха, который оставил неизгладимые последствия на долгие годы. Учитывая эту историю, Роберт был искренне удивлен тем, что аркадные автоматы смогли привлечь внимание стольких людей в Токио.

Любопытство Роберта взяло верх, и он отправился в ближайший развлекательный зал. Войдя внутрь, он заметил оживленную секцию игровых автоматов, заполненную множеством увлеченных игроков. Ему не терпелось попробовать игры, показанные на экранах игровых автоматов, и он с нетерпением подошел к ним. Однако его волнение быстро сменилось разочарованием: зал был переполнен людьми, и ему практически не удалось поиграть.

Решив насладиться игрой, он попробовал зайти в другие торговые центры и развлекательные залы, но столкнулся с той же проблемой - переполненными автоматами. Он вздохнул, понимая, что придется ждать, пока ученики вернутся в школу, но даже тогда молодые люди займут все игровые залы.

Роберт решил попытать счастья ранним утром, и наконец ему представилась возможность поиграть в СуперМарио. Ощущения были захватывающими, не похожими на те, что он испытывал, играя в простейший аркадный автомат Тетрис, в котором не было привлекательной анимации. СуперМарио дарила новые и увлекательные впечатления, и не успел он оглянуться, как израсходовал все свои японские монеты по 100 иен. Те, кто ждал, когда он закончит, проявили нетерпение, но Роберт быстро вставил еще одну монету в 100 иен, пресекая их попытки занять его место.

С огромным желанием продолжить игру Роберт решил обменять свои бумажные иены на другие монеты у стойки в секции игровых автоматов. Однако стоило ему встать, как на его место тут же набросилась толпа конкурентов, не давая ему возможности вернуться.

Роберт снова оказался в затруднительном положении, не в силах вынести ожидание. Он вздохнул, осознав одну из причин, по которой аркады не могли процветать: ограниченное количество автоматов приводило к длительному времени ожидания. Игроки, получившие свой шанс, часто не хотели повторять это испытание.

Чувствуя некоторую меланхолию, Роберт вернулся в свою съемную квартиру. Он не мог удержаться от воспоминаний о том, как весело было играть в СуперМарио. Однако он напомнил себе, что у него осталась всего неделя пребывания в Японии, и он не хотел тратить свой отпуск на бесконечное ожидание очереди к игровым автоматам. Как турист, он хотел попробовать множество других блюд, таких как торияки, японские омлеты, различные виды рамена и многое другое. Роберт решил пока отложить мысли о СуперМарио в сторону.

Верный своему плану, Роберт исследовал кулинарные изыски Японии и посетил живописные места, в том числе Токийскую башню. Хотя Токийская башня была создана по образцу Эйфелевой башни в Париже, она во многом превзошла свою предшественницу. Она не только служила центром вещания и связи, но и была немного выше Эйфелевой башни. На смотровой площадке Токийской башни располагался целый ряд магазинов и ресторанов, что делало ее более разнообразной для посетителей. Кроме того, при ее строительстве использовались современные материалы, она подвергалась реконструкции на протяжении многих лет и адаптировалась к технологическому прогрессу и меняющимся потребностям вещания.

Роберт начал забывать о мире СуперМарио и погрузился в изучение Японии. Однако у судьбы были другие планы: его внимание внезапно привлекла реклама на аниме-канале.

По телевизору показывали, как ребенок вбежал домой и, официально поприветствовав родителей, поспешил в гостиную, сжимая в руках, судя по всему, картридж. Он вставил его в красно-белое устройство. Усевшись перед телевизором, он наблюдал, как оживает экран, на котором появляется логотип из английских букв: KiShin со знакомым джинглом, который привлек внимание Роберта.

Сцена трансформировалась в двухмерный пиксельный мир, и вот он, Super Mario Bros. Голос диктора в телевизоре объявил:

- Теперь аркада у вас на ладони!

Сцена переключилась, когда ребенок заменил вставленный картридж на новый, открыв Пакман.

- Теперь вы можете играть свободно! - произнес японский диктор.

Ребенок начал играть, когда в гостиную вошли его родители. Он приостановился и медленно повернулся к ним лицом. Пауза заполнила воздух, а затем произошло нечто неожиданное: родители присоединились к ребенку в игре. Ребенок передал контроллер отцу, и они сменили картридж на Pro Wrestling. Началась игра, в которой два персонажа участвовали в матче по реслингу, управляемые ребенком и его отцом с помощью своих контроллеров. Смех наполнил комнату: ребенок и отец наслаждались игрой, а мать наблюдала за происходящим с теплой улыбкой. Это была душевная семейная сцена.

- Играйте в игры века! - провозгласил диктор, когда на экране медленно появился логотип KiShin. Диктор с энтузиазмом заключил: - Теперь вы можете играть с силой!

На экране появилась надпись: "Поступление в продажу в нескольких магазинах и торговых центрах Токио 25 июля 1990 года!"

Роберт опустил палочки в тарелку с ramen и уставился на телевизор.

<http://tl.rulate.ru/book/98288/3642867>