

По дороге домой Лян Юэхуа и Лян Цзинмин разговаривали почти всю дорогу, в основном обмениваясь любезностями и расспрашивая о делах в семьях друг друга. Линь Шу большую часть времени молчал, слушая, как двоюродные братья и сестры болтают.

Хотя Лян Цзивэнь был еще совсем маленьким, он не обладал навыком читать настроение, поэтому не заметил, что Линь Шу относится к нему гораздо холоднее, чем обычно. Он по-прежнему с энтузиазмом делился последними новостями из мира игр и своими советами по прохождению. Линь Шу в душе посмеивался над его устаревшими рассказами и немного отвлекся, хотя внешне время от времени поддакивал, поддерживая разговор.

В середине разговора Линь Шу вдруг услышал, как Лян Цзинмин сказал:

— Пусть Сяо Шу сегодня ночует вместе с Цзивэнем. Братья так давно не виделись, пусть поболтают вечером.

Линь Шу тут же, почти рефлекторно, возразил:

— Не надо.

Дети обычно любят шум и веселье, поэтому Лян Цзинмин, предлагая такое размещение, не ожидал, что Линь Шу будет против, и слегка опешил.

Линь Шу осознал, что его реакция была слишком резкой, и смягчил тон, намеренно придав своему голосу детскую нотку:

— Дядя, а можно мне спать одному? Когда я сплю с кем-то, мне неудобно.

Лян Цзивэнь, услышав это, почувствовал себя немного разочарованным и даже немного задетым. Он сказал:

— Линь Шу, я аккуратно сплю, не буду тебя пинать. И если ты будешь жить в моей комнате, мы сможем вечером поиграть в игры.

Но Линь Шу этого не хотел. Он подумал: «Я делаю это ради тебя, чтобы через десять лет ты вдруг не обнаружил, что я гей и содержанный гей, и не вспомнил о наших детских шалостях с отвращением».

Он все еще помнил те слова, которые Лян Цзивэнь сказал ему тогда.

В то время Лян Цзивэнь, чтобы помешать ему продолжать общаться с Цзюй Минфэном, не стеснялся в выражениях. Линь Шу до сих пор вспоминал некоторые из этих слов и втайне хотел наступить Лян Цзивэню на ногу.

Ему было все равно, какие методы использовал его двоюродный брат, но Линь Шу был до смерти им раздражен. Он помнил каждое обидное слово, которое тот сказал ему — хотя позже он тоже не остался в долгу, но это не означало, что Линь Шу забыл обиду.

Разве что если однажды Лян Цзивэнь окажется в положении, когда ему придется подбирать мыло, и Линь Шу сможет жестоко над ним поиздеваться, только тогда он, возможно, проявит к нему немного сочувствия и перестанет мстить.

К сожалению, Лян Цзивэнь не мог знать о жестоких мыслях своего двоюродного брата, поэтому не понимал, как преодолеть его холодность, и только неуклюже пытался его

уговорить.

Естественно, это не сработало.

Линь Шу, несмотря на детское лицо, обладал хитростью взрослого. Он не стал бы глупо заявлять, что у него есть претензии к Лян Цзивэню, а просто настаивал на том, что ему неудобно спать с кем-то в одной кровати, и просил отдельную комнату или возможность спать с Лян Юэхуа.

С тех пор как он стал ребенком, Линь Шу максимально использовал все преимущества детского возраста: плакал, когда нужно было плакать, смеялся, когда нужно было смеяться, и умело выбирал моменты, чтобы показать свою зрелость или капризность, чтобы усилить свое влияние на Лян Юэхуа.

Благодаря его выдающемуся поведению в последнее время, Лян Юэхуа начала все больше прислушиваться к его мнению. Поэтому, несмотря на то, что его просьба не была особенно обоснованной, в ситуации, которая не вызывала серьезных неудобств, Лян Юэхуа склонилась к желанию сына.

Она улыбнулась Лян Цзинмину и сказала:

— Сяо Шу просто не может без мамы. Пусть он останется со мной, не будем мешать Цзивэню.

Тут Линь Шу увидел, как Лян Цзивэнь посмотрел на него с обидой и разочарованием. Он обнял руку Лян Юэхуа и отвернулся.

«Фу, маленький ребенок, между нами нет никакой дружбы».

Хотя Линь Шу не стал жить вместе с Лян Цзивэнем, как двоюродные братья, они не могли совсем не общаться. Поэтому, после того как вещи были уложены, Линь Шу все же оказался втянут Лян Цзивэнем в его комнату, где тот начал хвастаться новыми играми.

Лян Цзивэнь, как и Линь Шу, или, скорее, как большинство его сверстников в то время, был страстным любителем компьютерных игр и довольно сильно увлекался ими.

У Лян Цзивэня игры занимали целую полку, и он был хорошо осведомлен обо всех компьютерных, портативных и мобильных играх того времени, имея на них свои собственные взгляды.

В этом они с Линь Шу были немного похожи: оба обладали почти врожденной любовью и чувствительностью к играм и электронным технологиям. Например, игра, которую Лян Цзивэнь сейчас запускал, называлась «Шестимерное пространство». Тогда она не была широко известна, но позже стала классикой, которая долго оставалась популярной.

«Шестимерное пространство» была англоязычной игрой, но для Лян Цзивэня, который только что окончил начальную школу, это не было проблемой. Несколько словарей иностранных языков, сложенных рядом с компьютером, явно свидетельствовали о его увлечении играми.

Но Линь Шу не мог его осуждать. В двадцать лет он тоже свободно владел английским, японским, немецким и французским... и отлично разбирался в специализированной терминологии, связанной с фэнтези или научной фантастикой. Ведь в этих языках существовали крупные игровые индустрии, и многие игры не переводились на другие языки, а некоторые функции можно было полностью оценить только на языке оригинала.

«Шестимерное пространство» была скорее полуфантастической, полу-ужастиковой экшн-игрой. Хотя она была переведена как «Шестимерное пространство», на самом деле она не имела отношения к теории шести степеней разделения. Более точный перевод был бы «Шесть направлений».

Как экшн-игра, «Шестимерное пространство» была основана на мире, заключенном в коробку. Первая версия игры была сюжетно-ориентированной, и в зависимости от выбора игрока, сюжет мог развиваться по разным линиям, каждая из которых была довольно интересной.

Например, одна из главных сюжетных линий заключалась в том, что главный герой после несчастного случая был спасен девушкой, а затем, в мире, который он считал загробным, сражался и развивался, пытаясь вместе с девушкой спасти ее родственников, которые проявили к нему доброту в момент его смерти. Однако в конце битвы он спасает родственников героини, но теряет любимую девушку.

И тогда кто-то говорит главному герою, что тот, кто сможет пройти шестое измерение, сможет перемещаться между разными пространствами, и, собрав шестнадцать жемчужин мира, получит возможность стать богом.

Если он станет богом... то сможет вернуть свою возлюбленную.

Такова была основная сюжетная линия первой карты. В игре было шестнадцать карт, соответственно, и шестнадцать глав сюжета. Хотя основной игровой процесс заключался в открытых картах, где нужно было повышать уровень и убивать монстров, каждая карта также содержала множество основных и побочных заданий.

Начиная с четвертой карты, главный герой начинает периодически встречать героиню из других времен и должен делать выбор. Иногда героиня оказывается врагом, и ему приходится сражаться с ней или даже убить, чтобы достичь своей цели. В других случаях он должен выбрать, остаться ли с новой героиней или продолжить путь, выбрав свою первую любовь.

В этом плане сюжет игры был довольно глубоким.

Кроме того, боевая система игры была хорошо проработана. Хотя это была экшн-игра, она использовала новый режим боя, более похожий на стрелялку. В отличие от обычных систем, где есть только обычные атаки и критические удары, в этой игре у каждого монстра или врага были отдельные показатели защиты для каждой части тела. Игрок мог выбрать точку атаки, чтобы нанести максимальный урон, используя центральную блокировку экрана или прицел мыши.

Это было что-то вроде прототипа боевой системы виртуальных игр, которая появится позже. Когда виртуальные игры достигнут зрелости, все персонажи будут создаваться на основе трехмерных моделей, максимально приближенных к реальности, с детальными скелетами, меридианами и органами, а также с полным набором формул данных. Благодаря этому боевая система виртуальных игр будет более реалистичной и логичной.

<http://bllate.org/book/16614/1519794>