

В одно мгновение оба они неожиданно набрали популярность, а Кошачий хвост даже получил экран, сплошь забитый цветами — потому что он был на микрофоне, а модератора не было. Официальные лица и автор оригинала проявили великодушие, и никто больше не обращал внимания на задавшего вопросы и не ругал его. Все бросились признаваться в любви своим кумирам.

Кроме этого небольшого эпизода, вечер прошел без других происшествий, и встреча в итоге завершилась успешно.

Затем Линь Шу и Цзюй Минфэн начали свой последний семестр в начальной школе. После начала учебного года дел было много, но все они были мелкими и незначительными.

В это время многие ученики еще не осознавали грусть расставания при окончании школы. Хотя в конце начальной школы некоторые дети обменивались альбомами с автографами, это все же не сравнимо с тем, как это происходит в средней школе, потому что эти дети еще не могли понять чувств, которые они не испытывали.

За эти два года удивил Сюй Лянцы. Кажется, он наконец начал думать и даже научился выводить формулы данных. Линь Шу, увидев, как он сложно работает с уравнениями, взял ручку и научил его формулам функций.

Честно говоря, изучение формул функций для ученика начальной школы — это настоящее испытание, но Сюй Лянцы сумел преодолеть этот скучный процесс обучения и разобрался со всем аналитическим процессом. В последующие дни он продолжал тренироваться, осваивая и усваивая материал, пока не довел его до совершенства.

Благодаря этим знаниям он начал смотреть на игры с более аналитической точки зрения и быстро выявил многое, что раньше было непонятно. Например, какие настройки данных делают игру чрезвычайно сложной, а какие — лишают ее вызова... И однажды Сюй Лянцы вдруг сказал Линь Шу:

— Линь Шу, может, мы в будущем станем дизайнерами игр?

Детские мечты полны фантазий, и они совершенно не представляют, насколько тяжела работа программиста. Линь Шу сомневался в идеях и упорстве своего друга, но все же не стал разбивать мечту Сюй Лянцы, просто сказав:

— Тогда держись!

Что касается слова «мы», он просто проигнорировал его.

Сюй Лянцы тоже не заметил тонкости в этом разговоре и продолжил с радостью писать и рисовать в своей тетради. Линь Шу взглянул и увидел, что тот оценивает игры, в которые играл.

Это была настоящая оценка, но не такая, как у игровых обозревателей. Обычные обзоры игр в интернете просто указывают, что хорошо, а что плохо, но не объясняют, почему что-то плохо или как это можно улучшить.

Это не работа обозревателя, только настоящие гейм-дизайнеры так вникают в детали.

Руководство Синцзэ часто покупало разные игры, и даже Ду Сытун, которая раньше не могла нормально играть, начала осваивать их. Хотя ее реакции оставались медленными, она

постепенно развивала игровое чутье, компенсируя недостатки скорости предвидением.

Кроме того, с другой точки зрения открываются иные перспективы. Теперь мышление Ду Сытун, Цзин Хэ и других стало шире и острее, что было результатом наблюдения за игровым рынком.

Линь Шу всегда придерживался идеи, что «даже самая плохая игра не обязательно полностью бесполезна. Игра может провалиться по сотне причин, но создается она только по одной».

Любая игра — это воплощение усилий создателя, это игра, которую он сам «хотел» сделать.

И миллионы таких «хотений» объединяются, создавая популярные игры, которые покоряют массы. В этом смысле суть гейм-дизайна заключается в том, чтобы устранить неудачные и неприятные элементы игры, постепенно выявляя самое главное — то, что действительно нужно игрокам.

Сюй Лянцы сейчас занимался чем-то похожим, но в отличие от настоящих гейм-дизайнеров Синцзэ, его идеи были наивными. Он просто записывал свои мысли об играх, в которые играл — например, что какого-то босса нельзя застопорить, и это неинтересно; что награды за прохождение уровня слишком скудные, и победа не приносит радости; или что дизайн какого-то персонажа не оправдал ожиданий, и он оказался бесполезным, а если бы он сам это делал, то бла-бла-бла...

Кроме того, он также оценивал дизайн данных, темп сюжета, темп боев и другие аспекты. Он писал с энтузиазмом, его подход был серьезным, но содержание — весьма произвольным. Большая часть его идей была наивной и нереализуемой, но некоторые моменты казались довольно интересными.

Линь Шу немного заколебался, но, учитывая их давнюю дружбу, все же указал на некоторые недостатки и даже одолжил Сюй Лянцы несколько книг — базовые учебники по программированию.

В результате эти учебники и словарь кодов стали объектом внимания мальчишек из класса, увлеченных играми. На самом деле программирование — это довольно скучный предмет, но, как говорится, «интерес — лучший учитель». Некоторые из тех, кто обычно вел себя как сорванцы, смогли успокоиться и начали потихоньку разбираться с учебниками.

В школе Линь Шу английский язык начали преподавать с четвертого класса, но уровень был довольно поверхностным. В учебниках по программированию же использовалось много сложных английских терминов, и дети старательно искали их в словаре, пытаясь понять.

Среди этих детей был и Тан Шао.

После последнего инцидента Линь Шу, вспомнив слова Цзюй Минфэна, стал обращать больше внимания на этого одноклассника и в итоге действительно обнаружил некоторые проблемы.

Хотя Тан Шао еще учился в начальной школе, в нем уже начали проявляться признаки «синдрома восьмиклассника». Как это описать? Маленький мальчик, который постоянно смотрит на людей с презрением, вряд ли может считаться жизнерадостным и здоровым.

Кроме того, в отличие от своего пухлого друга, он был очень умным, но всегда занимался не тем, увлекался видеоиграми и любил пререкаться с учителями. По мнению Линь Шу, его кумиром, похоже, был Цзюй Минфэн... Черт, он портит детей.

Недавно эти дети увлеклись программированием, и хотя большинство из них бросили из-за сложности и скучности учебников, Тан Шао оказался среди тех, кто упорно продолжал. Из-за этого Цзюй Минфэн попал в беду — хотя Линь Шу дал Сунь Лянцы стопку книг, он велел ему обращаться с вопросами к Цзюй Минфэну. Тот, оказавшись в роли бесплатного учителя для толпы детей, был крайне раздражен. Однако, даже в таких условиях, он время от времени, в зависимости от настроения, помогал своим «младшим братьям» решать их вопросы.

Возможно, из-за того, что у него появилось дело, Тан Шао стал меньше смотреть на всех с презрением. Линь Шу не был уверен, поможет ли это, но в любом случае, найти для ребенка полезное занятие и отвлечь его от мрачных и циничных мыслей — это уже хорошо.

Однако вскоре после начала учебного года Тан Шао снова попал в неприятности.

Он подрался с мальчиком из соседнего класса, и драка была настолько серьезной, что они прошли от одного конца коридора до другого, оба получили синяки и кровоподтеки.

Эти двое обычно не общались, и Линь Шу вообще не знал, из-за чего они подрались. Только со слов других он узнал, что Тан Шао и его противник, похоже, ссорились из-за девочки.

Имя, которое назвал противник, заставило Линь Шу на мгновение замереть, а затем рассмеяться.

Девочкой оказалась толстушка из его класса. Она не только была полной, но и очень любила поесть, из-за чего часто становилась объектом насмешек со стороны одноклассников. Вместе с Мэн Чао их называли «двумя великими воинами» класса.

Во время драки учителя, как полиция, почему-то не появлялись. Но это можно понять, ведь это было уже после уроков, и многие учителя, возможно, уже ушли из школы.

Линь Шу посмотрел на окружающих и понял, что надеяться не на кого. Он уже собирался вмешаться и разнять двух сорванцов, как вдруг Цзюй Минфэн снял рюкзак, самодовольно поправил челку и стремительно бросился в эпицентр драки.

<http://bllate.org/book/16614/1520315>