

Глава 5: Наконец-то завершено

Шин был поглощен программированием игры про Марио на своем компьютере. Честно говоря, работа с языком ассемблера казалась более сложной по сравнению с современными языками программирования будущего. Однако язык ассемблера был единственным вариантом, который мог подойти для его первой игровой консоли, подобной NES или Nintendo Entertainment System. Но ничего не поделаешь, и Шин настойчиво взялся за дело, без устали программируя, время от времени заедая это раменом.

Его пальцы двигались как молния, когда он продолжал набирать на экране компьютера поток слов и цифр. После короткого сеанса кодирования он планировал перейти к разработке необходимых пиксельных изображений для игры "Марио". Знаковая зеленая труба в игре была разделена на несколько спрайтов, чтобы уменьшить потребление памяти и облегчить нагрузку на игровую консоль. Такой же подход был применен и к фону, где изображение было разделено на более мелкие мета-тайлы.

Мира тем временем время от времени наблюдала за работой Шина, сосредоточившись на своей задаче по сборке прототипа игровой консоли. Она также использовала возможность улучшить свои знания и навыки, работая рядом с ним.

Прошло несколько дней, и Мира решила остаться в квартире Шина. Это давало ей возможность не только бесплатно питаться, но и жить. Однако между ними существовали определенные границы, которые они оба уважали.

Время от времени Шин менялся с ней ролями, инструктируя ее, что нужно делать в программировании, прежде чем приступить к работе. Мира, конечно, была медленнее Шина, но она восхищалась его способностями, несмотря на его юный возраст.

Затем Шин устанавливал прототип игровой приставки, вставлял тестовую игру и подключал ее к телевизору, который он недавно приобрел. Мира с любопытством наблюдала, как оживает экран.

На экране появился логотип "KiShin", показавшийся Мире довольно простым. Впрочем, если бы кто-то из прежней жизни Шина присутствовал при этом, он мог бы заметить сходство с логотипом Nintendo по шрифту и стилю.

Игра про Марио запустилась, хотя в ней не было ни звука, ни стабильного фона. Марио уже бежал, и Мира не могла не быть заинтригованной.

- Это твоя игра? - спросила она, не отрывая глаз от экрана, на котором Марио переживал приключения.

- Да, - ответил Шин, управляя персонажем на экране. Казалось, он был доволен прогрессом.

- "Марио?" - Мира прочитала название игры и нашла концепцию интересной, но сомневалась, что она будет иметь успех на рынке.

Шин поиграл немного, а затем улыбнулся:

- Похоже, с игровой приставкой проблем нет. Осталось только создать саму игру.

Мира искренне заинтересовалась и спросила:

- А можно мне попробовать? - Ей было немного неловко спрашивать.

- Ты закончила свои задания? - поинтересовался Шин, глядя на экран ее компьютера.

- Конечно! Посмотри, я набрала сотни строк кода, - гордо ответила Мира, показывая свою работу на экране компьютера Шину, который кивнул и передал ей контроллер игровой приставки.

Взяв его в руки, Мира попробовала управлять Марио и испытала необычное чувство радости.

- Это определенно интереснее, чем простая игра в пинг-понг или "Тетрис". - Она кивнула, наблюдая за игрой. - Это не просто черно-белое, это цветное.

И тут ее осенило:

- Подожди, эта игра... мы ее создали?

Шин усмехнулся ее реакции:

- Не будь слишком шокирована, это еще не готовый продукт.

Мира надулась, чувствуя себя немного раздраженной:

- Ты ведешь себя так, будто старше меня. Кроме того, я не шокирована, я просто счастлива, что добилась чего-то в работе!

Шин пожал плечами, указал на игровую приставку и сказал:

- Нам все еще нужно разработать корпус для игровой приставки нашей компании.

Мира отвлеклась от своих мыслей и кивнула:

- Как называется эта приставка, Шин?

- Разве это не KiShin? - Шин ответил, не глядя на нее.

- Да, но эта игровая приставка - первая модель, и у нее должно быть отдельное название, - пояснила Мира.

Шин приостановил печатание и на мгновение задумался. "Название, да. Я думал назвать ее Nintendo, но у меня могут возникнуть проблемы с авторскими правами, тем более что я уже позаимствовал Марио".

Мира повернулась к Шину, интересуясь его мыслями. Шин встретил ее взгляд и сказал:

- Seikatsu.

Мира на мгновение замешкалась и не уловила его слов:

- Что?

Шин переключил внимание на компьютер и продолжил печатать.

- Я сказал, что название игровой консоли нашей компании - "Seikatsu".

- "Seikatsu"... - Мира кивнула, пробормотав это название. Ей было интересно, имеет ли оно особое значение для Шина.

Шин улыбнулся, почувствовав ностальгию и меланхолию. Жизнь. Вот что оно означало. В выборе имени Шин видел глубокий смысл, и оно символизировало второй шанс на жизнь, который ему был дан. Отныне он не будет жить пассивно и быть простой пешкой в жизни, как это было в его предыдущем существовании. Эта новая жизнь была благословением, и он собирался использовать ее по максимуму.

Шин был полон решимости принести в этот мир радость от игр, а также боль и трудности, которые они могут предложить. Люди будут испытывать радость, счастье и острые ощущения от игры. Они также будут испытывать боль, разочарование и поражение. Шин считал, что именно эти эмоции, как положительные, так и отрицательные, делают игры такими увлекательными и захватывающими.

"Этот мир тоже должен испытать разочарование от проигрыша!" подумал Шин с ноткой обиды.

Он до сих пор отчетливо помнил гнев и разочарование от проигрыша в онлайн-играх, вплоть до поломки клавиатуры. Он был полон решимости перенести эти эмоции в этот мир.

После нескольких недель неустанных усилий первая игра про Марио была наконец завершена. Шин не смог сдержать своей радости и воскликнул:

- Наконец-то! Хвала небесам, она закончена!

Мира уже спала из-за изнурительной работы, которую она проделала над игровой приставкой. Она просидела всю ночь, несмотря на то что для получения зарплаты ей требовалось работать всего пять часов. Однако время работы было случайным, и, учитывая ее обязанности в университете днем, у нее не было другого выбора, кроме как работать по ночам. Она помнила, как тяжело работал Шин, его красные от усталости глаза, и чувствовала вину за то, что не смогла помочь ему больше.

Несмотря на то что первая и вторая игровые консоли были закончены, а все компоненты уже использованы, Шин решил купить новые, чтобы собрать еще пять. Для этого должна была быть причина, поэтому Мира просто сосредоточилась на своих задачах.

Шин был на грани слез от счастья, когда завершил проект. Он знал, что ему не хватает некоторых современных устройств, которые были у него в прошлой жизни, а в 1990 году использование такого компьютера, как IBM, без планшета для рисования было сложной задачей. Ему пришлось создавать все пиксельные изображения с помощью одной лишь мыши, и это было очень непросто.

В то время как Мира не могла больше оставаться в сознании и заснула, Шин удовлетворенно усмехнулся:

- Я стану королем игр! - Шин триумфально поднял кулак, подражая энергичным действиям Луффи и повторяя его слова.

Мира резко обернулась на крик Шина и посмотрела на него. Паника охватила ее, когда она увидела, что он упал, приземлившись головой на клавиатуру.

- Шин! - Она использовала его прозвище, Шинро, в знак их растущей близости. Поняв, что Шин просто храпит, она облегченно вздохнула:

- Слава богу...

После этого она устала на мирно спящее лицо Шина. Мира не удержалась от ухмылки и прошептала про себя:

- Какой же он скучный. Он только и делает, что работает, а теперь еще и переутомился.

Она посмотрела на тонкие губы Шина и покачала головой. "Нет! Я разумная женщина!" Она выкинула эти отвлекающие мысли из головы.

- Спи спокойно, Шин. Ты самый прилежный человек в третьем поколении из всех, кого я знаю,
- с легким смешком сказала Мира, укрывая его одеялом.

Однако, когда ее рука коснулась лба Шина, она внезапно остановилась на месте, ее глаза расширились. На глаза Миры навернулись слезы, когда она почувствовала жар, исходящий от тела Шина. Она с тревогой прошептала:

- Шин... Ты болен?

Дрожащей рукой она коснулась его горячего лба, и ее охватило беспокойство.

<http://tl.rulate.ru/book/98288/3392534>