

«Легенда о пилотах» не была первой игрой о мехах, выпущенной по всему Звёздному Альянсу. До нее были такие игры, как «Гандам Онлайн», «Металлический шторм», «Легенда о куклах» и еще около десяти виртуальных игр о мехах, выпущенных по всему Альянсу. Кроме них, существовало бесчисленное множество игр о мехах, выпущенных только в отдельных звездных регионах. Но когда «Легенда о пилотах» вышла, она мгновенно стала популярной по всему Альянсу, затмив все остальные игры о мехах. Такой успех не только поразил крупных игровых издателей, но и завоевал признание всех любителей игр о мехах.

Причина успеха этой игры заключалась в одном слове — реализм. Модели мехов в «Легенде о пилотах» были настолько точны, что казались стопроцентно реальными. Независимо от того, были ли это уже устаревшие антикварные мехи или современные модели, такие как серии «Титан», «Майя», «Полярная лиса», «Феникс» и «Ангел», все они были воссозданы в игре с потрясающей точностью, включая все параметры. Создавалось впечатление, что разработчики игры имели под рукой «Энциклопедию мехов» во время создания игры. Многие ключевые параметры мехов были засекречены производителями, и их нельзя было просто угадать. Однако с выходом игры эти параметры перестали быть тайной, и теперь любой, у кого была производственная линия, мог создать такие мехи, что нанесло бы огромный ущерб оригинальным производителям.

Конечно, Су Ай не разбирался в коммерческих делах, и ему было все равно, какое влияние «Легенда о пилотах» окажет на индустрию мехов. Единственное, что его волновало, — это то, что он получил ключ к своей мечте.

Этим ключом была классическая версия «Легенды о пилотах», которую ему подарил его брат, его единственный родственник, Ань Цзялунь, полгода назад.

Поначалу Су Ай не одобрял расточительность Ань Цзялуня. Он уже играл в игры о мехах, и хотя они были захватывающими и увлекательными, они все же сильно отличались от настоящего управления мехом. Хотя он никогда не садился за управление настоящим мехом, он знал, что это другое, совсем другое.

Это было интуитивное понимание подростка, мечтавшего стать пилотом меха.

Но когда он впервые попробовал поиграть, переход от жалоб к полному погружению занял всего мгновение. Он выбрал в игре уже устаревший антикварный мех в качестве своего первого боевого единства. Когда он в виртуальном пространстве забрался в кабину пилота и впервые коснулся кончиками пальцев терминала управления, холод металла и мягкая, упругая текстура нейронного интерфейса дали ему впервые почувствовать, что значит слово «реальность».

Это была игра, но настолько реалистичная, что казалась невероятной. Следуя подсказкам из «Примеров базовых движений меха», которые прилагались к игре, он шаг за шагом запустил мех, провел процедуру прогрева и, дрожа, сделал первый тяжелый шаг. В тот момент он почти забыл, что находится в игре, и был настолько взволнован, что едва не задохнулся.

Слезы наполнили его глаза.

От полного непонимания до идеального выполнения базовых движений — «ходьба, бег, прыжки, лежание, перекаты, поднятие руки, сжимание кулака, удар локтем, боковой удар, приседание, ползание, рывок» — ему понадобился всего месяц. Он практически забыл о еде и сне, посвящая все свое свободное время, кроме доставки грузов, этой игре.

Через три месяца он на своем антикварном мехе с легкостью прошел все 108 уровней игры,

после чего получил право участвовать в официальных соревнованиях по виртуальным мехам, проводимых разработчиками игры.

Разработчики «Легенды о пилотах» оказались очень проницательными, точно уловив две ключевые особенности успеха виртуальных мехов: первая — это реализм, вторая — бой. Мехи, как механические устройства, сочетающие в себе атаку и защиту, могут раскрыть свою истинную сущность только в бою, будь то в реальности или в игре. Бой — это вечность.

Разработчики создали множество платформ для соревнований: низкого, среднего и высокого уровня, планетарного, звездного, галактического и даже уровня Звёздного Альянса. Они также разделили соревнования на любительские и профессиональные, что дополнительно подогрело интерес. В дополнение к денежным призам, на некоторых важных соревнованиях в качестве наград предлагались настоящие мехи, что сильно стимулировало энтузиастов виртуальных мехов, включая даже настоящих пилотов мехов.

Су Ай был новичком, поэтому пока мог участвовать только в самых низкоуровневых соревнованиях для начинающих, которые проводились на планетарном уровне. Это означало, что он мог соревноваться только с другими новичками на планете Лань. Братец Вань стал его соперником в одном из таких соревнований. Два подростка с одинаковой мечтой превратились из соперников в друзей после одного равного по силам боя.

Братец Вань, настоящее имя которого было Вань Цзяцюань, был всего лишь шестнадцатилетним новичком, но у него был старший брат с выдающимися навыками — Вань Цзяшань. Вань Цзяшань был капитаном третьей команды виртуального клуба мехов «Дияло» и уже привел свою команду к участию в соревнованиях уровня звездного региона. На такой маленькой планете, как Лань, это считалось высшим достижением.

С ростом популярности «Легенды о пилотах» такие клубы, как «Дияло», стали появляться как грибы после дождя, быстро распространяясь по Звёздному Альянсу. За полгода их количество достигло огромных масштабов, и на такой удаленной планете, как Лань, клуб «Дияло» стал сильнейшим.

Су Ай хотел улучшить свои навыки управления мехами, и он считал, что именно здесь он сможет научиться большему. Знакомство с Братцем Ванем было для него удачей, и он не собирался упускать эту возможность. «Легенда о пилотах» была настолько реалистичной, что, если он освоит управление мехами в игре, он был уверен, что, как только его физическая форма достигнет нужного уровня, он сможет сразу стать гражданским пилотом меха.

Первый этаж здания был разделен на две части: впереди находился приемный зал, а сзади — выставочный зал. Девушки-администраторы в сексуальных мини-юбках резко контрастировали с моделями мехов, представленными на выставке. Девушки были молодыми, красивыми и энергичными, а модели мехов — огромными, мощными и холодными. Конечно, по сравнению с настоящими мехами, эти модели были уменьшены в масштабе, но Су Ай все равно смотрел на них, не отрывая глаз, и чуть не столкнулся с девушкой с хвостиком, что заставило его извиняться, а девушек — смеяться.

— Братец Вань, где ты нашел этого дурачка? Хи-хи, он такой забавный...

— Это Су Ай, братец Ай, с сегодняшнего дня он тоже член нашего клуба... Братец Ай, не смотри, глаза выпадут. Не понимаю тебя, разве модели могут быть красивее девушек? Иди, познакомься...

Братец Вань, очевидно, уже был знаком с девушками-администраторами и, таща Су Ая за

собой, представил его каждой из них. Когда представление закончилось, он посмотрел на часы и закричал:

— Ой, ой, ой, мы опаздываем, время встречи с начальником уже подошло!

Схватив Су Ая за руку, он помчался к лестнице, цель была на третьем этаже, и подъем по лестнице был быстрее, чем ожидание лифта.

— Начальник... Начальник...

Его пронзительный голос разнесся по всему этажу еще до того, как он вышел из лестничной клетки, заставляя людей закрывать уши. Несколько голосов одновременно крикнули:

— Заткнись!

— Вань Цзяцюань, молодец, прогресс налицо, наконец-то не опоздал, пришел в последнюю секунду.

Дверь одной из тестовых комнат на третьем этаже открылась, и оттуда вышел лысый мужчина. Это был начальник, о котором говорил Братец Вань, а также тренер отдела для начинающих в клубе виртуальных мехов «Дияло», Ло Юди, по прозвищу Лысый Ло. Конечно, новички в отделе тренировок называли его просто начальником.

<http://bllate.org/book/16692/1532657>