Глава 49: Модульная Броня

Работа с модульной броней преподносила уникальные вызовы для проектировщика.

Чтобы визуализировать проблемы, с которыми сталкивался дизайнер, представьте, будто вам вручили квадратный или прямоугольный лист бумаги. Если вам сказали сделать из него цилиндр, вы можете легко его согнуть, сомкнув один конец бумаги с другим. В результате получится довольно хороший цилиндр с разрезом в виде того же круга.

Но, допустим, вместо большого куска бумаги вы получили какую-то картонку. И не только один кусок, а множество маленьких несгибающихся частей. Использовав немного ленты, вы могли бы получить подобие формы цилиндра из квадратных кусков картона, но поперечное сечение больше не выглядело бы таким гладким, как круг. Она было бы похоже на многогранную фигуру, лишь отдаленно напоминавшую круг.

Та же концепция применяется к работе с модульной броней, вместо обычной. Современные 3D-принтеры и изготовители брони могли чудесным образом изготавливать пластины брони практически любой сложной формы. Он мог лепить, начиная с чего-то толстого, вроде целой нагрудной пластины, вплоть до чего-то такого же тонкого, типа брони вокруг пальцев меха. Большая часть такой гибкости терялась при работе с модульной броней. Даже самые мастерские проекты всегда оставляли пробелы и другие недостатки.

Купив среднего меха Октагона вместе с Гиблистом и КвадроЛистом, Вэс покинул игру и загрузил проекты в Систему Проектирования Мехов. Несмотря на наличие множества инструментов и средств в Железном Духе или интерфейсе его собственного терминала, Система предлагала лучшую поддержку.

Если бы Вэс выразил свое предположение, то Проектировочный модуль Системы опережал самое продвинутое, рыночное программное обеспечение для проектирования, по крайней мере, на двести лет. Он обладал разрушительным преимуществом против своих конкурентов, и был бы дураком, пренебрегая такими многочисленными инструментами.

«О, постой-ка, прежде чем начать конструировать, лучше потратить все оставшиеся ОП» - напомнил себе Вэс, поскольку помнил о наличии примерно 900 ОП.

Его немного озадачил тот факт, что больше ОП принесла продажа виртуальных мехов, а не реальных. Виртуальная версия Марка Антони награждала его фиксированной суммой в 25 ОП, в то время как реальная версия зависела от общего объема продаж, принося в среднем 28 ОП. Однако продать виртуального меха было гораздо проще, чем реального. Вэс предвидел, что будет продавать гораздо больше игровых мехов, а объем продаж настоящих роботов не превысит двухзначное число.

Отрыгивает ли Система, рассчитывая награды в виде ОП за его виртуальных мехов? Каким бы там ни было, Вэс планировал охотно пользоваться ее щедростью.

С радостью он снова открыл Дерево Навыков. Поскольку он мог рассчитывать на всплеск ОП сразу после выставления пары новых проектов на продажу, то не скупился тратить свой текущий запас. Он посмотрел вниз по списку и нашел давно уже замеченное вспомогательное умение.

[Оптимизация Средней Брони II]: 600 ОП

После покупки возникший поток знаний на мгновение заставил его потерять сознание. На этот

раз информация больше касалась деталей и нюансов, принудительно заставляя Вэса запоминать целый мешок новых трюков. Траты определенно того стоили, поскольку к моменту прихода в себя он стал намного уверенней в работе со своими новыми лицензиями на броню.

Интересуясь о своем нынешнем состоянии, Вэс снова обратился к статусу.

[Статус]

Имя: Вэс Ларкинсон

Профессия: Новичок в Проектировании Мехов

Специализации: Нет

Очки Проектирования: 304

Атрибуты

Сила: 0,7

Ловкость: 0,7

Выносливость: 0,7

Интеллект: 1.2

Креативность: 1

Концентрация: 1.2

Нейронные способности: F

Навыки

[Сборка]: Ученик - [Владение 3D-принтером II] [Владение Сборкой II]

[Бизнес]: Ученик

[Информатика]: Некомпетентен

[Электротехника]: Новичок

[Математика]: Некомпетентен

[Механика]: Ученик - [Аварийное Снаряжение II] [Регулировка Скорости I]

[Металлургия]: Ученик

[Метафизика]: Некомпетентен

[Физика]: Новичок - [Оптимизация Легкой Брони I] [Оптимизация Средней Брони II]

Оценка: Уродливый карп, собирающийся перепрыгнуть ворота заторможенного дракона.

Несмотря на жесткие стандарты Системы, Вэс признал, что приближается к верхнему пределу

новичка в проектировании. Система не сообщила ему критерии продвижения, но благодаря собственным знаниям о ранжировании проектировщиков, он, вероятно, получит новый статус, если подымет основное умение от Ученика до уровня Подмастерья.

«Еще слишком рано продвигать ранг» - ответил Вэс, все еще планируя выделить предстоящие ОП на другие навыки. За 400 ОП покупка Регулировки Скорости II являлась недорогой. Уровень Ученика в Физике был немного дороже, стоя 1000 ОП, но он прекрасно подкреплял основы и мог очень помочь при разработке схем бронирования.

После этого он накопит 2000 ОП и выберет основной навык для улучшения. Вэс склонялся к механике, поскольку она являлась его главной силой, но, учитывая недавний сдвиг в фокусе, возможно, физика или металлургия могут быть лучшим выбором.

В любом случае, Вэс может вернуться к решению позже, когда у него на самом деле появятся ОП.

Вэс пропустил набор Системного Проектировщика. Работая над мехами на Выставке Молодых Тигров, он был вынужден использовать обычное программное обеспечение для разработки Дрейка в отборочных. Он чувствовал себя утесненным и ограниченным, а также уверенным в том, что совершил гораздо больше ошибок, чем должен. Интерфейс системы предоставлял намного больше преимуществ. Возможно, слишком много.

«Я становлюсь зависимым от Системы» - сам себе признался Вэс тоном, не показывающим сожалений. «Я ограничен во времени и еще больше по деньгам. Я бы лучше обнял толстое бедро, чем ползал в грязи, пытаясь самостоятельно найти выход из ада».

Учитывая способ повышения его навыков, ему было нелегко забыть, что Система принудительно вливала в его мозг. Если Вэс каким-то образом отделится от нее, у него все еще останутся улучшенные навыки, на которые можно положиться. Он получил бы возможность разрабатывать мехов без дополнительной помощи.

В любом случае, Вэс отбросил все отвлечения и сосредоточился на своем предстоящем проекте. Он загрузил изворотливого меха, разработанного корпорацией Globe-Elstar, и, прежде чем делать что-либо еще, откинулся назад, рассматривая его сложный дизайн. Он хотел поставить себя на место оригинального проектировщика и выяснить, почему тот разработал эту рискованную модель.

«Этот мех выделяется в городских боях. Чем плотнее улицы, тем лучше он может побеждать противника».

Вэс посмотрел историю корпорации Globe-Elstar и угадал. Когда компания все еще находилась в эксплуатации, ее штаб-квартира базировалась в одной из крупнейших портовых Систем Великой Объединенной Конфедерации Террана. В то время особое внимание уделялось проектированию меха, подходящего для городских сражений.

Несмотря на небольшое количество информации о разработчиках Октагона в исторических файлах, Вэс, тем не менее, сделал вывод, что мех являлся работой, порученной непосредственно Терранами как часть широкомасштабной деятельности, направленной на разработку новых специализированных машин. Октагон пользовался ограниченным успехом, но на самом деле никогда не становился модным. Концепцию считали слишком радикальной, и инновацию приняли несколько пилотов. Механизмы, ориентированные на гибкость, начали набирать обороты в более поздних поколениях, отчасти благодаря заранее проложенному пути Октагоном и другими моделями.

Затем Вэс посмотрел на боевые записи меха как в исторических материалах, так и в повторах из игры. Пилоты в исторических записях управляли машиной осторожно, делая расчетные риски только после тщательного расположения.

Что касается игроков, выбравших этот конкретный 2-звездочный мех для выхода на арену, они вели себя гораздо более агрессивно, используя свою превосходную мобильность для активной охоты на врагов, пока на карте фигурировали сложные экзогенные препятствия.

«Октагон - охотник» - заключил он после нескольких часов наблюдения.

Мех показывал себя лучше других, прыгая в объятия, но преуспевал, когда захватывал инициативу. Пилоты, заботившиеся о своей жизни, вели себя словно хищники в засаде, а пилоты, которым нечего терять, действовали как преследователи. Они могли переключаться между режимами, если ситуация требовала такого изменения.

Как новаторский боевой мех, действующий в городе, Октагон отличался в нескольких областях.

Помимо своей удивительной ловкости и гибкости, он обладал выдающейся выносливостью. Городские бои являлись изнурительными и могли затянуться на несколько недель, если командиры на поле сражения избегали косвенного ущерба. Хитроумный мех содержал на своей спине заряд элементов топливного типа, подпитывая надежный энергетический реактор, а тот, в свою очередь, вращал навороченные двигатели.

Эти двигатели обеспечивали достаточно мощности для конечностей Октагона с минимальной задержкой. Значит, обычная медлительность и заминки, присущие любым другим движущимся машинам, сводились к минимуму, вплоть до степени отсутствия. В то время это было довольно впечатляюще и не так просто. Тем не менее, экспериментальный двигатель также имел чувствительность к ударным повреждениям, делая меха легко отключаемым, если тот испытывал чрезмерное воздействие в области талии.

«Должно быть это главная причина, почему мех не стал популярным. Если машина городского боя не может продержаться все время борьбы, то это сводит на нет вопрос о ее создании».

Другим важным недостатком Октагона была его незначительная и ограниченная грузоподъемность. Баланс и проблемы с весом не позволяли меху владеть большинством двуручных оружий. Даже щит воздействовал на него печально. В связи с этим боевой машине пришлось выбрать одноручное оружие, такое как ножи, пистолеты и автоматы.

Лазерные винтовки могли бы стать жизнеспособной альтернативой, если бы не одно но. Хотя некоторые модели лазеров обладали меньшим весом, поглощаемая ими энергия за короткий промежуток времени превосходила мощность энергетического реактора Октагона. Это подчеркнуло недостаток использования энергетических реакторов, работающих на топливе. Они обеспечивали намного больше энергии в течение более длительного периода времени, но были неспособны генерировать большое количество энергии в конкретный момент.

«Раскладка оружия Октагона уже довольно слабая. Нужно быть осторожнее, чтобы не наваливать слишком много веса».

Имея информацию, Вэс разработал довольно хорошую картину Октагона. Теперь наступил момент представить свое видение меха.

Вэс изобразил разрушенный город. Из самых высоких развалин поднимался дым, в то время как пожары сжигали туши упавших мехов. На улицах, полных мусора из транспортных средств

и близлежащих зданий, потемневший силуэт Октагона боролся между двумя расплавленными грудами шлака, ранее являвшимися парой боевых машин. Он скрывался за кучей мусора и ждал своих преследователей.

Легкий стрелок в спешке прошел мимо укрытия Октагона, не обращая внимания на опасности, находящиеся поблизости. Октагон прыгнул вперед и ударил своим копьем в незащищенную задницу стрелка. Невероятный импульс, последовавший за ударом, прорвался сквозь тонкую броню и пронзил кабину.

Жестоко вытащив кровавое копье, Октагон скользнул в сторону, уклоняясь от нескольких быстрых выстрелов из баллистических винтовок. Он вертелся, словно волчок, и использовал ландшафт для получения преимущества. Хоть множество попаданий и достигло его металлического тела, лишь пара квадратных доспехов упала с его каркаса. Несмотря на то, что устаревшая броня Октагона выглядела полупустой и имела множество квадратных отверстий, скорость, с которой он пробивался сквозь шквал огня, позволила проворному меху проткнуть винтовку копьем, уничтожив ее с одного удара.

Мех-стрелок не запаниковал и отпустил, достав другой рукой короткий меч, находящийся на бедре. Октагон использовал большую часть импульса того выпада копьем, отпустил боевое средство и вступил в зону досягаемости стрелка, даже не извлекая свое собственное запасное оружие.

Более того, демонстрируя великолепное пилотирование, он пригнулся, когда меч просвистел над ним, и зашел к стрелку со стороны. Имея открытый фланг, противник мог только позволить Октагону ударить, получив критический урон по коленному суставу. Потеря равновесия, вызванная ударом, сделала его неспособным использовать меч. Это дало Октагону достаточно времени, чтобы извлечь тепловой нож и вонзить его в спину.

Две боевые машины, вместе со своими пилотами, рухнули на землю в течение минуты. Октагон покинул поле битвы без единого слова и погрузился глубже в разоренный город, отправляясь на охоту и поиск другой добычи для последующего пожирания.

Вэс вышел из видения с ярким огоньком в глазах. Благодаря собранной до сих пор информации, он имел представление о формировании собственного варианта. Его первая работа над Октагоном будет общим улучшением базовой модели. Он хотел удержать его дикую природу и сохранить охотничьи инстинкты. Несмотря на отличную энергоэффективность машины, ее броня за ней не поспевала. Поэтому от Вэса требовалось переделать схему бронирования Октагона и как-то сделать всестороннее улучшение, не слишком сильно влияя на скорость и маневренность.

Вэс лишил Октагона стандартной защиты и начал с нуля. Внутренности меха выглядели более тонкими и легкими, по сравнению с другими средними аналогами. Он граничил с роботом, относящимся к легкой весовой категории. С помощью усовершенствованной Оптимизации Средней Брони II, Вэс разработал несколько перспективных броневых схем, облачив в них голую раму Октагона.

Максимизируя количество больших пластин, Вэс смог бы обеспечить большую защиту. Однако использование слишком многих негабаритных элементов также увеличивало пробелы в броне, поскольку они оставались менее приспособленными к форме.

Использование меньших пластин позволяло Вэсу добиться лучшего соответствия брони и внутреннего каркаса. Хотя это увеличивало мобильность варианта, куча меньших пластин, по

сравнению с одной большой, предлагала явно меньше общей защиты.

Поэтому он потратил примерно один день на разработку схемы брони, руководствуясь правилом золотой середины. Используя свой улучшенный навык, он умно использовал КвадроЛист на острых углах, не позволяя одиночной поверхности лежать полностью горизонтально. Из-за этого структура меха стала слегка дезориентирующей. Различные углы позволили ему немного лучше принимать входящий урон. Тем не менее, это грозило объединить урон по впадинам на поверхности брони.

Вэс решил это скрытую проблему путем добавления дополнительной защиты под слои КвадроЛиста. Он усилил критические части квадратного каркаса, удерживающего пластины вместе, Гиблистом. Гибкая броня могла формироваться таким образом, чтобы проскальзывать между любыми контурами, позволяя тривиально легко создавать герметичные приспособления, которые добавляли слой защиты между наружной броней и внутренними деталями. Удивительное поглощение ударов Гиблиста также давало новому варианту большую устойчивость к повреждениям, возникающим в результате крутых поворотов и рискованных падений.

Инструменты Системы помогли облегчить деликатную работу, но Вэсу также приходилось тяжело трудиться, поскольку речь шла о принятии решений на месте. На выработку двухслойной структуры, где тонике слои Гиблиста смягчают более тяжелые пластины КвадроЛиста, потребовалось два дня. Из-за возникшей проблемы в поддержании единого видения своего нового варианта, времени ушло больше, чем он думал.

Без улучшения концентрации и выносливости, сохранение отчетливого намерения оставалось для него тяжелой задачей. Поскольку до сих пор его единственной реальной специальностью являлся Х-Фактор, Вэс не мог опустить такое маленькое, но полезное преимущество. Он хотел улучшить способность передавать Х-Фактор своим мехам. Как будет выглядеть боевая машина, если ее рейтинг Х-Фактора достигнет отметки А+?

«Да после такого галактика сместится» - в шутку подумал Вэс. «Это будет рождением бога».

Тем не менее, Вэс скептически относился к осуществлению такой фантазии. Несмотря на убеждение в способности механических созданий демонстрировать признаки жизни, он сомневался, что они достигнут степени, предполагаемой апокалиптическими сценариями.

Его лучший результат достиг балла «С» с минусом. Начинающий проектировщик надеялся, что благодаря новому варианту Октагона сможет побить свой рекорд. Укрепив мотивацию, Вэс в очередной раз принялся за работу усовершенствования схемы брони. Броня, произведенная им до сих пор, была немного тяжелой, а он еще даже не проектировал фитинги для суставов.

Шаг за шагом, форма скитальца появлялась на свет.

http://tl.rulate.ru/book/15608/431868