

Глава 95: Второй Раунд

С наступлением следующего дня на арену вернулась сотня оставшихся проектировщиков. На этот раз поля арены были разделены, то есть, второй раунд не будет проводиться на громадном поле битвы.

Вчера вечером Вэс хорошо побеседовал с Дитрихом о том, как ему следует проектировать меха для фехтовальщика. Хотя Дитрих и не специализировался в этой области, но имел многих таких подчиненных, поэтому обладал богатым объемом практических знаний.

«Доброе утро, Вэс» - заметив его, поприветствовала Патриция. «Готов ко второму раунду?»

«Последующие поединки всегда сложны. Потребуется усилия, но я уверен, что у меня получится».

До сих пор осталось только сто лучших проектировщиков, прошедших весь путь до Лемара. Те, кто продвинулись так далеко, не были бесхребетными и мягкими. Независимо от того, с кем он столкнется, справиться будет непросто. Хотя он не гарантировал, что сможет выиграть каждый поединок, он все равно хотел выделиться.

День начался с небольшого выступления нескольких музыкантов, а затем ведущий объяснил правила второго раунда.

«В первом испытании мы проверяли наших проектировщиков на то, смогут ли они вовремя предоставить рабочий продукт. Второй раунд связан с эффективностью и долговечностью. Проектировщик должен поставлять продукт, который выполняет свою работу как можно дольше с наименьшими затратами».

Проекция сменилась списком доступных базовых частей. Они являлись тем же самым устаревшим барахлом с предыдущего раунда, но теперь имели свою стоимость. В зависимости от качества их сумма значительно разнилась.

«Первая главная задача – за шесть часов создать меха стоимостью не более тысячи очков. Если вы беспокоитесь о своей неспособности достичь этой высоты, тогда не достигайте. Могу вас заверить, вы захотите повысить лимит».

Те, кто добрались до текущей стадии, обладали способностями спроектировать достойного меха за предоставленное время. Шесть часов на проект считались довольно коротким отрезком, но для Вэса трехчасовое использование системы QuickForge во время создания меха показалось вечностью.

«Затем готовым мехам предстоит поединок с четырьмя случайными противниками в стандартной обстановке для дуэлей. Интервал между каждым боем – два часа. Для максимального ремонта проектировщику разрешено использовать систему QuickForge. Если вы не сможете закончить свой ремонт за это время, значит, так тому и быть, ведь в военное время с такими же ситуациями сталкиваются многие ремонтники».

Эти четыре последовательных поединка проверяли проектировщика в нескольких областях. Во-первых, требовалось спроектировать меха таким образом, чтобы облегчить его ремонт, если он получит какой-либо ущерб. Во-вторых, им приходилось иметь дело с самыми различными повреждениями и выделять свое ограниченное время на ремонт наиболее важных деталей.

К предстоящему моменту проведения четвертой дуэли это может стать довольно жестоким.

Кроме того, если мех много раз получал огромный урон, из-за чего терял способность сражаться, то проектировщик и пилот выбывали из состязания.

В таком случае пилот должен был принять собственное решение о способе борьбы. Риск давал возможность быстро завершить бой, но он также оставлял их незащищенными для сильных повреждений, которые нелегко восстановить. Также существовал вариант сдаться в любое время, чтобы избежать накопления урона при попадании в заведомо проигрышный бой. Тем не менее, слишком частые отказы снижали рейтинг. В третий раунд пройдут только 25 лучших.

Подойдя к своей, теперь уже знакомой системе QuickForge, Вэс просмотрел шаблоны задуманного проекта. В последний раз, занимаясь проектировкой Единорога, он сделал его, рассчитывая на совместимость с любым пилотом.

Теперь же все изменилось. Он знал пилота. Он прочитал его профиль. Он смотрел за тем, как тот дерется. Курсант Лавджой считал себя фехтовальщиком, поэтому от Вэса требовалось спроектировать боевую машину, прежде всего построив ее вокруг использования единственного меча.

Мехи-мечники значительно отличались от рыцарей стандартного типа. Пока рыцари пользовались значительным количеством брони и надежным щитом, мечники весили меньше, благодаря чему ускорялась их реакция.

В тактическом смысле рыцари действовали подобно дверным пробкам. Они преуспевали в оборонительных сражениях, где врагу для выполнения своих целей приходилось миновать рыцаря. Мечники в лобовых столкновениях чувствовали себя хуже, но они хорошо действовали, если использовались в качестве фланговиков или последней меры.

Мечник строился вокруг своего меча. Вэс ознакомился с основами. Для нанесения быстрого и тяжелого удара такой мех полагался на объединение механической энергии с импульсом. Машина должна иметь достаточно веса, чтобы приложить много массы к совершаемому удару, но также она должна быть довольно гибкой, маневрируя, словно дуэлянт, пытающийся завладеть ситуацией.

«При попытке создать мечника нужно принимать во внимание слишком много вещей» - заключил Вэс, когда у него началась головная боль из-за того, сколькими шарами ему придется жонглировать. «Я не могу создать меха настолько тяжелого, как Цезарь Август, и не могу сделать его таким же легким, как Октагон».

Он должен был уйти с привычной территории и спроектировать новую боевую машину другой формы. Необходим другой поспешный проект, хотя на этот раз щедрый запас в шесть часов, скорее всего, оставит его приличной моделью.

Сначала он снова создал мысленный образ. Благодаря своей частой практике он стал более умелым в создании нужного настроения. Для достижения состояния обостренной мысленной концентрации ему едва потребовалось больше минуты.

Полученный Вэсом профиль изображал Лавджоя разговорчивым, но прилежным курсантом. Он много практиковался, но разочаровался, когда его подъем в рейтинге застыл. Он достиг потолка, где не мог развиваться достаточно быстро.

«Он, вероятно, столкнулся с людьми, которые получали генетические усилители» - про себя предположил Вэс. Окажись он сам в такой ситуации, то рвал бы волосы, пока не стал лысым.

Хоть пилот и не имел возможности совершенствоваться, мех мог изменить все. Вэс снова подумал о разговоре с Патрицией. Либо боевая машина должна согласоваться с пилотом, либо пилоту приходилось подстраиваться под меха.

«Ладно, я не проектирую модель массового производства. У меня есть конкретная информация о пилоте, поэтому мне не нужно упрощать свою работу».

Он представлял довольно продвинутую и механически сложную машину. Кружащийся танцор с мечом. Быстрый и проворный мех, но, в то же время, выигрывающий за счет стратегически размещенной брони. Недостаточно, чтобы слишком сильно его утяжелить, но хватит для прибавления определенной тяжести в каждый удар мечом. Модель следует сделать достаточно проворной, дабы помочь с тяжелыми ударами, где вся масса меха прикладывалась к атаке.

С твердым образом Танцующего Меча Вэс принялся за работу. Сначала он выбрал основные компоненты. Ради сохранения затрат ниже тысячи очков, он сначала взялся выбирать наиболее важные части.

«В основе механического мечника лежит его клинок, поэтому с самого начала нужно выбрать оружие».

Вэс был вынужден признать, что не знал многого за рамками основ, когда дело касалось мечей боевых машин. В качестве стандартного оружия ближнего боя для мехов меч являлся тяжелым, острым, разрушающим орудием. Он должен быть достаточно острым, чтобы прорезать бронированные части и достаточно прочным, чтобы выдерживать воздействие веса двух столкнувшихся мехов.

«Он должен быть большим и тяжелым, но насколько далеко мне нужно зайти?»

В профиле Лавджоя не упоминался предпочтительный тип меча. Он мог специализироваться на тонкой одноручной рапире или тяжелом двуручном клейморе. В конце концов, Вэс принял решение и выбрал одноручную модель длинного меча, чья стоимость составляла сто очков.

Разобравшись с типом клинка, он спроектировал остальную часть рамы с учетом использования одноручного меча. Он потратил двести очков на мощную пару двигателей и энергетических реакторов, пятьдесят очков на высокопроизводительные батареи, сто - на ноги, оптимизированные для взрывной производительности, и колоссальные двести пятьдесят очков на тяжелые, но мощные руки.

Значительная часть остальных очков ушла на менее важные оставшиеся части. И потратив две сотни на многие детали начального уровня, вроде датчиков, кабины пилота и дополнительного лазерного пистолета, он полностью свел на нет свои сбережения.

Что касается последней сотни очков, он выбрал промежуточную систему бронирования, которая отличалась простотой сжатия.

Завершив выбор всех частей, Вэс быстро подготовил базовый проект. Он мог позволить себе потратить на него больше времени, поэтому позаботился об оптимизации своего будущего меха под высокоскоростные столкновения на коротких расстояниях.

Он поправил многие вещи, например укрепил пальцы, сделав хватку меча сильнее. Сократив часть брони сзади туловища меха, он улучшил его маневренность. Также ради сохранения равновесия боевой машины, ему пришлось сдвинуть несколько внутренних компонентов, благодаря чему мех не был склонен опрокидываться.

Закончив подробный набросок своего проекта, он активировал формирующий модуль системы QuickForge. Из-за длительной процедуры сжатия всей брони его немного поджимало время, поэтому он снова подготавливал конструкцию поспешно, хоть и не настолько экстремально.

В отличие от Бараковски, он начинал изнутри и продвигался наружу. Таким образом страховалась целостность меха и он мог сократить сжатие сплава, если у него возникнет нехватка времени.

К счастью, до такого не дошло. Он проработал два часа, формируя внутренний каркас вместе с его компонентами.

Система QuickForge работала намного лучше, чем подержанные 3D-принтер и ассемблер, которые его отец приобрел для мастерской. Система сборки даже обладала автоматическими функциями, они машинально устанавливали кабели и другую внутреннюю инфраструктуру наиболее оптимальным и ненавязчивым способом.

«Будь моя сборочная машина такой же хорошей, как эта, то я смог бы собирать двух мехов в день, а не одного в течение двух дней».

Дойдя до процесса формирования пластин брони, он стал свидетелем того, как система QuickForge сфабриковала их за одну полную процедуру. Увидев своими глазами объединение различных сжиженных материалов под сильным давлением и теплом, он, безусловно, остался впечатлен. Вэс ничего не знал о поддержании процесса чрезвычайно мощного сочетания электромагнетизма, гравитации и некоторого другого волшебства.

Значение имело лишь то, что он продолжал контролировать процесс. Несмотря на ослепительные технологии, используемые машиной, выполняемые им шаги мало чем отличались от стандартного процесса.

Наконец, после начала прикрепления пластин к раме боевой машины, она начала приобретать форму. Металлические листы, обработанные самым элементарным уровнем сжатия, светились синим. Под конец появился меч, прошедший слегка другую процедуру сжатия. Вместе с толстыми руками и тонкими ногами, мех создавал впечатление, словно он был ледяным воином.

Поскольку Вэс тщательно засекал время своей работы, то закончил за несколько минут до завершения шесть часов.

«Проектировщики, время вышло! Отложите свою работу, пока ваш мех готовится к сражению. Первая дуэль начнется через пару минут!»

Вэс завершил свою работу. Теперь все зависело от пилота. Он надеялся, что тот сможет творить чудеса с Танцующим Мечом. Ведь, он создал эту модель исключительно для него. Ему было досадно лишь из-за отсутствия новых идей относительно вечно-мистического Х-Фактора.

«Я догадываюсь о будущем направлении Единорога. Почему мне кажется, словно я упустил свой шанс с Танцующим Мечом?»

Возможно, продленное время слишком слабо давило на Вэса, не дав ему почувствовать страсть. Честно говоря, он немного запутался. Мог ли Х-Фактор разжигаться, только когда он пребывал в напряжении? Это затрудняло его использование в любой момент. Ведь, пусть он мог заострять свои мысли, но полностью контролировать собственные эмоции не умел.

«Мне придется раскрыть эту загадку позже. Сначала нужно подготовиться к ремонту».

<http://tl.rulate.ru/book/15608/479385>