

Новый класс – разбойник (часть 1)

От лица Техно

Уже третья неделя, как мы торчим здесь.

На прошлой неделе это было очень нелёгким делом.

Ну, это если грубо сказать. Ундина смогла найти воду, но проблема в том, что она была очень далеко, и это ещё самый близкий источник. Но насколько «далеко» внизу, неясно, я лишь знаю, что расчётное расстояние составляет примерно 50 метров.

Кажется, что это близко, но добраться туда очень трудно.

Ну, у нас было достаточно воды, чтобы продержаться ещё около двух недель, причём все механоиды работали, в принципе, нормально, но из-за высокой температуры мы сильно нагревались.

Так что это был ещё один изъян расы механоидов, который я не замечал. Здесь нужно будет оборудовать систему охлаждения.

Слава богу, у роботов, которых мы уничтожили, была примитивная модель охлаждения именно для этого. Итак... спасибо Ариэль.

Так как я хотел заставить этих динодронов работать, мне нужны были рабочие, поэтому несколько роботов, которые мы получили после того боя, я разобрал и узнал, как они работают.

Я использовал отдельный резервуар с водой, который использовался для питания двигателя. Трубы были тонкими медными трубками шириной в половину сантиметра и прокладывали свой путь вокруг тела, проходя через несколько областей около внутренних задних ног, в которых был установлен скрытый вентилятор, который действовал как радиатор. Трубы делали много поворотов в этой области, поэтому назвать их радиатором было правильно. В последней части был небольшой насос, который просто толкал воду и удалял воздух из труб, когда они проходили мимо.

Увидев эту структуру, я был уверен, что потребуются ремонт или даже необходимость в наших собственных трубах. Количество здесь было сделано для каждой части тела роботов специально, так что сделать похожую в другом роботе с этим же количеством было бы нереально.

Из всего лишь двадцати сломанных хищников нам понадобится по два для каждого рабочего и

по четыре для чего-нибудь подобного по размеру рыцарю.

Черт возьми, это наша серьёзная слабость, о которой я даже не подумал, потому что южные и восточные ворота были в горных зонах, которые были холоднее, поэтому наши тела естественным образом охлаждались. Здесь был ад для нас, и наша вода простозакипает внутри резервуара прежде, чем она даже пройдёт через двигатель.

Из-за этого испорченного охлаждения нам пришлось полагаться на другие расы, в то время как рыцари механоидов, а также мой экипаж планировали рейд в подземелье, чтобы получить больше этих злосчастных роботов.

К счастью, жара немного спадала во время раннего рассвета и позднего заката, потому что после того, как Брок расширил область скал около ворот до радиуса 500 метров, уплотнив весь песок в скалы, он и наши големы построили высокую земляную стену. Таким образом, позволив механоидам выходить из гигантского кита с 18:00 вечера до 9:00 утра

Прямо сейчас Брок вёл големов, чтобы сделать оазис в ближайшем месте, где находится акватория.

Выходом было бы огромное скальное пространство, которое уйдёт под землю и будет покрыто большой скалой сверху. Озеро будет сделано подземным, где вода будет в безопасности от жары и будет оставаться прохладной.

Как только он будет готов, он сделает сжатую каменную трубу, примерно похожую на колодец, и протолкнёт её вниз до подземных источников воды. Если нам повезёт, вода не будет загрязнена, так как она находится посреди пустыни. Но, так как она находится недалеко от склада металлолома, мы не слишком оптимистично настроены.

Нам, скорее всего, понадобится построить очищающий центр для воды, а затем сделать второй резервуар для хранения уже чистой воды, о котором затем позаботится Ундина и уже можно будет качать в город.

Теперь о роботах, которые у нас были. Первое, что я сделал, это попросил у Дельты создать код для этой модели дронов для элементарной материнской платы.

Поскольку у меня теперь есть кристаллы маны и пустые ядра, которые Виктор не использовал, я создал десять материнских плат, и мы загрузили коды в них, а после этого подключили.

Дельта наблюдал за каждой из них в течение дня и быстро выделил четверых из них, которые быстро расшифровали код.

Затем Дельта начал быстро работать с растущими кодами, убеждаясь, что все они обладают системой охлаждения, которую мы знали, и видели, и как она начала эволюционировать вместе

с кодом.

Пока это делалось, я взял двадцать роботов, которые у нас были, и обновил Булка, мои два тела и двух рыцарей, которые пришли из Саут-Гейт.

Это должно было позволить нам ходить днём и охотиться на одиночных хищников, которые отошли слишком далеко.

Теперь о том, как мы продолжали наблюдать. Это просто: стены свалки металлолома у ворот имеют двери, внутри это похоже на внутреннее убранство замка.

Для нас было неприятно, когда мы обнаружили, что обе стороны заполнены до отказа мусором, так что очистка продолжается. Сломанные механоиды, как всегда, были убраны и переплавлены в пригодные для использования материалы.

Что было приятно, так это новая модель механоида. Мы обнаружили, что внутри была парочка очень интересных частей передач.

Механоид (класс - убийца)

Труднообнаружимая единица, используемая для бесшумного убийства и/или шпионажа.

Это тело обычно работает со стелс-блоком и выполнено в уникальном стиле.

Этот класс требует высокого уровня обслуживания из-за того, что он использует только небольшие хорошо смазанные и только совершенно новые детали, чтобы гарантировать, что они не будут шуметь во время выполнения миссий.

Оружие убийцы также уникально. Его модель и внешний облик похож на работника, и большинство из других ошибается в этом, потому что сканирование не раскрывает оружия. Причина этого в его уникальной конструкции.

Оружие не встроено в руки, сами руки построены из намного меньших, чем у обычных механоидов, части, не для того, чтобы сделать руки ловкими, а потому, что это оружие. Руки сами перестраиваются в мечи или ручные винтовки.

Да, определённо, это было нечто крутое.

Мы нашли только один такой под кучей металлолома возле лестницы на следующий этаж. Его отнесли в мою мастерскую. Найденные рыцари оставлены в хранилище в ките Брока, ожидая новых запчастей.

Во всяком случае, и после этого мы продолжали чистить, пока не прочистили путь к вершине стены и только тогда у нас появилась возможность пропустить остаток уборки, поручив это роботам.

В течение недели, как это ни жестоко звучит, мы сделали что-то вроде спортивной охоты на этих треклятых велоцидронов.

Цель состояла в том, чтобы взорвать голову для сведения к минимуму повреждений и, как можно быстрее убить их и забрать до прибытия основной стаи.

Это хорошая тренировка для снайперов, это точно, и больше всех веселилась по этому поводу Нова.

Булк был нашим основным транспортировщиком для перевозки трупов, потому что мы построили ему тележку, которая будет проходить через новые ворота, которые мы сделали там, где раньше была дверь. Рыцари выходят и сокрушают первую волну этих существ, после чего быстро загружают тела и бегут назад, как только стая придёт.

Экстремалы, то есть те, кто занимается случайными экстремальными видами спорта, назвали бы нас сумасшедшими, но это было весело.

Я присоединялся к ним и как снайпер, и как таскающий тела. Я заметил, что метательные копьё были хорошим оружием для Яши, поскольку это оружие лишает мобильности, даже если вы пропустите жизненно важный орган.

Поскольку я могу стрелять из двух тел сразу, мне просто нужно тренироваться. Мне даже пришлось изменить свою систему прицеливания только для этого, но результаты были удовлетворительными после нескольких дней тренировок:

Бросок копьё

Базовый уровень 1

Хорошо прицелься и метни копьё, как первые охотники.

Истинный охотник не заботится о том, какое копьё он использует. Пока есть жертва, ваши копьё будут лететь в неё.

+ 3% точности при метании копья.

+ 4% сила атаки копьём.

Шансы на попадание в жизненно важное место.

Мне просто нужно сейчас тренироваться.

Тем не менее каждая партия охранников насчитывает около двадцати роботов, и мы охотимся на них каждые 4 часа, когда новые появляются в одном и том же числе. Мы начали на шестой день и с тремя атаками в течение дня, в 6 часов утра, в полдень и в 16 часов, за эти два дня мы собрали около 120 роботов. Около 30 были слишком разрушены, чтобы их использовать, потому что их, в основном, убивали рыцари. А этим динозаврам достаточно получить 90 единиц урона, чтобы системы охлаждения вышли из строя.

Нелегко, конечно, но эти роботы очень жёсткие.

В первый раз, когда мы выследили их со стены, снайперы не могли пробить их броню, но, после некоторых корректировок пули снайперов по-прежнему едва ли могли проникнуть внутрь корпуса, но сила удара увеличилась, так что легче было разорвать голову или сломать её.

Хотя я бы хотел, чтобы я был одним из снайперов, всё было не так сладко.

Броня этих тварей была усилена, и скелет был так же хорош. В лучшем случае первый выстрел в голову выведет их из равновесия, и они умрут от трёх или четырёх выстрелов в шею или голову.

Большинство снайперов использовали вращающиеся железные кольца, так что они проникают в тела, не потому, что наша сталь лучше, чем у монстров, а потому, что атаки приходится в одно и то же место, иногда семь раз подряд.

Я мог бы уже привыкнуть к тому, что големы просто липнут к механоидам. Но, по правде говоря, мы до сих пор не встретили элементаря ветра, Сильф.

Как вы, вероятно, можете знать, это существа, сделанные из воздуха, поэтому мы не можем их увидеть. Я посмотрел по форуму и оставил сообщение под названием «Кто знает, где найти Элементалей ветра, Сильф».

Мне пришли ответы:

«Сильфы - или игроки, или НИПы. И, если это НИПы, то тебе предстоит тяжёлая жизнь, пытаясь их найти».

«Да, как он сказал, все игроки Сильфы появились либо в ветреных бесплодных землях, которые когда-то были лугами, либо в пустыне».

Я улыбнулся, увидев эти ответы. Если мне повезет, их привлечёт тело кита Брока.

Это был бы наилучший вариант, и, не в состоянии сделать что-нибудь с элементами, я сфокусировался главным образом на моей работе в этот момент.

<http://tl.rulate.ru/book/1396/104408>