

Глава 2: Система Проектирования Мехов

Все, о чем Вэс мог думать, когда проснулся, так это о походе в туалет и полоскании просохшего горла. После разрешения этих незначительных проблем, он спросонья попытался вспомнить, как его угораздило уснуть на жестком полу.

«Это был...датачип!»

Вэс попытался найти его, но наткнулся на поджаренные куски металла, пластмассы и другие расплавленные материалы. Мысль о неисправности чипа, казалось, шокировала его до беспомощности. Он перевел взгляд на наручный коммуникатор и не обнаружил никаких неполадок.

«Странно. Раз чип так обожжен, то и материалы, входящие в состав коммуникатора, должны были расплавиться».

С осторожностью Вэс активировал свое устройство, позволяя ему спроецировать голографический экран прямо перед ним. Ничего не изменилось, за исключением одной новой программы.

Система Проектирования Мехов.

Почему-то название программы звучало хвастливо. Процесс проектирования мехов был сложной дисциплиной, требовавшей многолетних исследований в области механики, физики, материаловедения и прочих. Все выше перечисленное было необходимо только, чтобы начать. Для достижения успеха в полевых испытаниях был необходим невероятный опыт и мастерство. Лишь мысль об обладании куском программного кода, который, не напрягаясь, за считанные минуты делает простой проект, причинила Вэсу боль, словно простая мысль о такой программе обесценила пять лет его подготовки, потраченные на становление проектировщиком мехов.

Тем не менее...отец оставил это ему. Вэс понятия не имел, откуда Ринкол получил такую загадочную программу. И поскольку он не мог получить ответы от него лично, Вэс решил запустить софт.

[Добро пожаловать в Систему Проектирования Мехов. Пожалуйста, спроектируйте свою новую машину.]

На том сообщение приветствия и закончилось, не дав никаких ответов Вэсу. «Эмм...и все?»

[Глубокое сканирование завершено. Регистрация нового пользователя Вэс Ларкинсон. Предоставлен начальный пакет.]

«Мм, может дашь что-то большее, чем это?»

[Статус]

Имя: Вэс Ларкинсон

Профессия: Новичок в Проектировании Мехов

Специализации: Нет

Очки Проектирования: 0

Атрибуты

Сила: 0,6

Ловкость: 0,7

Выносливость: 0,6

Интеллект: 1,2

Креативность: 0,3

Концентрация: 0,9

Нейронные способности: F

Навыки

[Сборка]: Новичок

[Бизнес]: Ученик

[Информатика]: Некомпетентен

[Математика]: Некомпетентен

[Механика]: Ученик

[Металлургия]: Ученик

[Физика]: Новичок

Оценка: Ни на что не годный неудачник.

«Эй, кого ты тут неудачником обзываешь!?»

[Пользователь Вэс Ларкинсон является квалифицированным неудачником, поскольку потратил половину своей жизни на пустяки, оставшись плохо подготовленным к будущему. Ваша неспособность погасить свой долг является прямым следствием вашей неумелости.]

В качестве ответа Вэс удостоил Систему лицеизреть его средний палец.

[Это ваш счастливый день. Во всей вселенной Система Проектирования Мехов является самым идеальным инструментом для разработки новых машин, попадающих под эту категорию. Любой авторизованный пользователь может использовать множество инструментов Системы для проектирования и изготовления любого меха, без каких-либо возможных ограничений, кроме собственного воображения.]

Кто бы поверил в такую чушь. «Так я могу на скорую руку спроектировать что-то, что весит тысячи тон, бежит со скоростью 50 махов (61 848 км/ч) и перемещается между различными звездными системами?»

[Разумеется, Вэс, но вы должны выбрать его компоненты и интегрировать их в работоспособную модель, пользуясь лишь собственными навыками и знаниями. Если вы

захотите спроектировать машину с помощью Системы, тогда вам понадобится соответствующее количество энергии, выраженное в виде Очков Проектирования.]

Было нелепо слышать, как кусок программы говорит о создании меха с помощью одной только энергии. «Ухх, и сколько Очков Проектирования нужно иметь для создания меха, и как быстро я смогу их заработать?»

[Исходя из среднего стандарта общедоступных, используемых в этой галактике, мехов вам потребуется 1 445 645 313 очков проектирования для изготовления стандартного робота. Беря во внимания текущий набор ваших атрибутов и навыков, в среднем, ваш заработок за день может составлять 3,89 Очков Проектирования.]

Вэс буквально потерял дар речи. Система сообщила ему, что он в очередной раз облажался.

«Ты кажешься довольно бесполезной. Как я могу рассчитывать хоть на какую-то пользу о тебя, если ты даже не позволяешь мне заработать больше четырех гребаных Очков Проектирования в день?»

[...]

«Да, я так и думал» - пробубнил Вэс, собираясь выключить свой коммуникатор.

[Пользователь, пожалуйста, не выходите из программы. Вам еще предстоит изучить меня, и к тому же, вы не открыли свой начальный пакет.]

«Ладно, тогда давай начнем с меню».

[Меню Системы Проектирования Мехов]

Статус

Проектирование

Задания

Дерево Навыков

Магазин

Лотерея

Инвентарь

[Пользователь, пока вы являетесь новичком в проектировании, ваши права ограничены. В настоящее время у вас нет доступа к Заданиям, Магазину и Лотерее.]

Вэс выбрал пункт «Проектирование». Перед ним развернулся интерфейс голографического проектирования, он, казалось, был такой же, как и в том популярном программном обеспечении, которое Вэс часто использовал в колледже. Правда, тут было несколько дополнительных функций, но сейчас заниматься их изучением у него попросту не было желания.

Дерево Навыков развернулось еще более детально, занимая все 360 градусов вокруг него. На вершине находились такие основные навыки, как механика и математика, а под ними

располагались разветвления, словно не имеющих конца, поднавыков. Он мог улучшить несколько из них, например, мнение творца, для повышения точности работы на 3D-принтере.

Все выглядело слишком фантастическим и нереальным. Как можно улучшить себя лишь нажав на одну кнопку и просто потратив определенное количество этих, так называемых, Очков Проектирования? Однако довольно странным было то, что система смогла точно отобразить его текущие навыки. Вэс решил оставить свое мнение на потом. У его отца была причина передать эту абсурдную программу, если его не смогут отыскать.

В последнюю очередь Вэс открыл инвентарь. Похоже, это был типичный игровой интерфейс, за исключением невозможности хранить или брать реальные предметы. В основном он был необходим для хранения моделей и тому подобного. Естественно, в его инвентаре никаких моделей и конструкций не было. И вот, в конце концов, на другой вкладке Вэс нашел тот хваленый начальный пакет. Он ткнул по нему пальцем.

Голографическая коробка, словно только этого и ждала, распаковала себя под звуки праздничной фанфары, много раз встречавшейся в дешевых онлайн-играх. Перед ним проплыли три силуэта, заставляя немного ожидать, при том, что он и так был скептически настроен по отношению к системе.

[Поздравляем, вы получили 10 Очков Проектирования. Пожалуйста, распоряжайтесь ими мудро.]

«Только 10 жалких Очков Проектирования?» - раздраженно спросил Вэс.

Из просмотра предыдущих меню он узнал, что 10 так называемых Очков Проектирования на самом деле практически ничего не стояли в системе. За такую сумму он не мог увеличить свои атрибуты, а также не мог развить навыки. Такую ничтожную сумму он мог потратить лишь на покупку самых маленьких и бесполезных поднавыков.

Затем он нажал на следующий силуэт, изображающий три лотерейных билета, покрытых медью. Они давали ему возможность трижды участвовать в самых дешевых лотерейных розыгрышах системы.

Последний подарок содержал в себе что-то живое. После открытия оно превратилось в маленького механического кота. Голографический питомец ничем не отличался от других, доступных в сети, программ искусственного интеллекта. Будучи популярными среди маленьких девочек по всей галактике, эти виртуальные питомцы обеспечивали дружескую компанию и избавляли от забот, обычно приходящих с реальными животными, или от покупки дорогого, похожего на живого, механического аналога.

«Значит, ты дала мне виртуального кота? Ну, теперь просто за-ши-бись!»

[Вы ошибаетесь. Этот вспомогательный компаньон имеет золотой рейтинг - чрезвычайно редкая случайная награда с начального пакета. Поздравляем с получением нового жемчужного кота.]

Существо, находившееся перед Вэсом, пришло в движение. Голографический интерфейс потускнел, в то время как механический кот прояснился.

Затем он спрыгнул на пол с отчетливым звуком. И в тот момент, когда Вэс подумал об очередном обмане Системы, кот мяукнул и потерялся о его ногу, словно обладал реальным физическим телом.

«Чего?»

Такого не может быть. Он почувствовал, что кот настоящий. Вэс нагнулся, положил руки на легкое металлическое туловище кота и поднял его на уровень своих глаз. Кот вопросительно промурлыкал, увидев своего нового владельца, в то время как Вэс был ошеломлен.

Его коммуникатор являлся обыкновенной базовой моделью. У него не было опций работы с микроструктурами, и даже если бы была, невозможно было воспроизвести механическое животное, чьи размеры превышали комара. Никто не знал, каким образом кот оживится, да и где тогда Система взяла сырье для воспроизведения его на лету.

[Не удивляйтесь, пользователь. В качестве финального инструмента для проектирования мехов Система Проектирования может использовать [УДАЛЕНО], чтобы мгновенно воссоздать любую модель или предмет, приобретенный в магазине за Очки Проектирования.]

До сих пор он был в замешательстве от оставленного отцом, невероятного программного обеспечения. Хотя он и понимал очень мало, но был совершенно уверен: по уровню развития создатель этой Системы на несколько лет опередил даже самых продвинутых человеческих ученых. Он предполагал, что в Системе могут скрываться некие огромные секреты, и часть из них, вполне вероятно, основана на чужих технологиях. Эти вопросы были слишком сложными для маленькой головы Вэса, поэтому он решил просто проигнорировать их и двигаться дальше. Ему все еще было необходимо разобраться с основной частью, прежде чем приступить к сторонним вопросам.

«Этот кот даже почти симпатичный». Вэс осознал, что гладит голову механического существа. «Он ведь должен уметь нечто большее, чем просто царапаться и нежиться в объятьях?»

[Сосредоточьтесь на жемчужном коте для просмотра его статуса.]

[Статус Питомца]

Имя: Нет

Владелец: Вэс Ларкинсон

Ранг: Золотой [Эксклюзивный]

1-й уровень

Навыки

[Получение драгоценностей]

«Что это за навык такой: [Получение драгоценностей]?»

“Для получения подробностей сфокусируйтесь на навыке.”

[Получение драгоценностей]

Способность превращать низкосортные материалы в редкие драгоценные камни более высокого качества путем природного поглощения, усвоения, и выделения. Такие драгоценные камни дадут случайные свойства любому меху, если разумно их использовать в проектировании. Некоторые сырьевые материалы в большей степени предрасположены на повышение бонусов преобразованных камней.

Потребовалось полминуты, чтобы описание дошло до Вэса. Из всего этого он смог понять, как использовать кота: кормить его минералами, а «на выходе», вместо отходов, получать драгоценные камни. Хоть он не был уверен в том, насколько дорогими будут полученные камни, все еще был шанс решить финансовые проблемы таким образом.

[Не переоценивайте жемчужного кота. На первом уровне домашний питомец может преобразовать лишь один камень в неделю.]

Вэс вздохнул от разочарования. А кот дотронулся к его носу своей мягкой лапой.

«Что ж, это уже лучше, чем было, поэтому нет оснований жаловаться. А по поводу твоего имени, позволь мне называть тебя Лаки, поскольку я рассчитываю на то, что ты станешь моим талисманом».

Механический кот довольно мяукнул в ответ, показывая, что машина тоже может выражать свои чувства. Вэс обыскал все комнаты мастерской, и в то время, как большинство коробок были пусты, он сумел найти кучу рыхлой руды, вероятно, оставленную предыдущим владельцем, и не убранный Ринколом. Вэс взял кусок размером с голову, и маленький кот каким-то образом сумел съесть его полностью, явно нарушая законы физики. Для нормального механического кота было нереально вместить такой кусок в своем обычном кошачьем животе.

«Ну, еще одна причудливая вещь в длинном списке невозможного. Никакая из этих таинственностей не должна волновать меня. Сначала мне нужно решить проблему с деньгами».

Вэс опустил кота, оставив его изучать мастерскую, а сам отправился за рабочий стол для проведения какого-то исследования.

Он быстро посмотрел руководства машин, для производства которых предназначалась мастерская, и увидел в них обычные, но надежные модели, не слишком отличающиеся от тех, что он использовал в колледже. Затем он проверил цены на мехов, детали, и сырье на общедоступных рынках. «Облачный Занавес» был просто скучной жилой планетой, славящейся своими красочными облаками, а не военной мощью, поэтому рынок ее мехов выглядел бледно.

Если Вэс хотел поставлять результаты своей работы на жизнеспособный рынок, ему было необходимо зарегистрировать учетную запись на более крупных торговых узлах, расположенных в самом сердце Светлой Республики. Никто другой не мог сделать это вместо него. А у самого Вэса не хватало репутации и необходимых документов, к тому же, даже имея он доступ, у него все равно не было капитала и ресурсов для изготовления хотя бы нескольких частей меха.

«Чтобы заработать деньги, нужны деньги».

Одна из изученных им вещей в колледже. Удивительно, но он преуспел в начинании собственного бизнеса. Успехи Вэса в этом направлении отчасти были связаны с его стремлениями, но также с тем, что математика давалась ему легче.

Таким образом, потратив половину дня на расчеты, Вэс полностью был в курсе жизнеспособности своего нового предприятия. По сути, его ждал провал. Ему не хватало слишком многого для выхода на рынок проектирования мехов, их настройки и изготовления. Единственный экономически-жизнеспособный рынок, где он мог предоставлять свои услуги, касался ремонта и технического обслуживания военных машин, но его компания была слишком маленькой для заработка больших денег, даже если бы он смог привлечь клиентов.

Ему нужно было начать работу на рынке с низкой входной планкой и без каких-либо предварительных взносов. Вэс переместил свой взгляд на раздел с играми на терминале.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ДУХ – Эксклюзивный галактический симулятор мехов, разработанный корпорацией BSBH.

Железный Дух не был самой популярной игрой на рынке. Но он привлек наибольшее количество зрителей во время проведения киберспортивных соревнований, что способствовало созданию огромного и разнообразного рынка проектировщиков. Это было связано с одной важной причиной: игра очень хорошо эмулировала реальность, благодаря чему игроки покупали и арендовали дорогие механические интерфейсы для получения возможности пилотировать мехов. По этой причине Железный Дух превратился в элитарный клуб, служивший полезным инструментом для эмуляции реального боя и обучения.

Корпорация BSBH максимально придерживалась реальности, поэтому большинство ее виртуальных мехов стали производиться в настоящем мире. Естественно, возник мейнстрим на модели, присутствующие в продаже по всему миру со стандартными заводскими настройками, но настоящие высокопроизводительные мехи в игре были созданы по индивидуальному заказу или оригинальному проекту, и продавались как за золото, виртуальную валюту, так и за реальные кредиты. В отличие от реальных мехов, Железный Дух не требовал от проектировщиков генетической совместимости, поэтому тут Вэс мог развернуться на полную.

Когда он зарегистрировал учетную запись проектировщика мехов в игре, то наткнулся на несколько подводных камней. Он должен был внести регистрационный взнос в размере 800 светлых кредитов, а это было больше половины его наличных. А после завершения регистрации узнал, что перед началом работы с мехами в игре требуется купить ограниченную лицензию. Самые дешевые запчасти стояли минимум 10 000 кредитов, в то время как самые популярные и новые 1-звездочные мехи требовали выложить за лицензию 100 000 кредитов.

«Какой же я идиот, раз забыл о лицензионных платежах».

BSBH, видимо, не хотела переполнения своего виртуального рынка роботов плохими творениями и непродуманными проектами.

Не имея других идей, Вэс включил коммуникатор на запястье и запустил Систему Проектирования Мехов. «Эй, Система, есть какой-то выход из моего положения?»

Система ответила доступом к терминалу по беспроводному соединению. Понадобилась лишь дюжина секунд для сканирования игры и усвоения нужной, собранной из галактической сети, информации.

[Получено учебное задание. Пожалуйста, откройте страницу «Задания» для просмотра деталей.]

[Задание]

Задание: Обучение. Часть 1 – Ваш первый проект

Сложность: Ранг F

Предварительные условия: Быть тупицей, не способным решить свои собственные проблемы.

Описание

Как проектировщику мехов, вам должно быть стыдно, поскольку у вас нет ни одного законченного проекта для продажи. Используйте Систему Проектирования Мехов и предоставленную модель для разработки настраиваемого механизма. Результат должен отклоняться от нормы как минимум на 10%, а производительность должна улучшиться на 2%.

Награда: Случайная лицензия 1-звездочного виртуального меха. Случайная лицензия 1-звездочного виртуального компонента.

«На словах вроде все просто. Могу ли я спросить, каким образом я получу те виртуальные лицензии?»

[Для Системы Проектирования Мехов нет ничего невозможного. Обладая достаточным количеством Очков Проектирования, пользователь может достичь даже бессмертия. Пожалуйста, увеличьте свой рейтинг проектировщика мехов для более развернутого ответа.]

Ну да, конечно. Вэс предположил, что у Системы есть какой-то способ взломать сервера Железного Духа. Он решил сохранить свой здравый смысл и отказался от дальнейших вопросов, а вместо этого обратил внимание на режим Проектирования.

И в тот момент, когда Вэс увидел самого меха и с какой частью ему придется работать, он едва ли не блеванул кровью.

«Что за подстава?!»

<http://tl.rulate.ru/book/15608/367459>