

Глава 3: Первый Проект

Поскольку игра «Железный Дух» была авторитетом среди симуляторов мехов, в ней создавались только реальные машины. Базовые конструкции, выставленные на прилавках виртуального магазина, можно было купить и в реальной жизни, и их производительность была такой же. С такой огромной и обширной базой данных игре был необходим простой и понятный способ классифицировать модели мехов.

В итоге Корпорация BSBH сначала решила использовать рейтинг от 1 до 5 звезд, а затем, с появлением еще более высокопроизводительных моделей, увеличила количество звезд. По очевидным причинам многие из актуальных моделей отсутствовали в игре. Нельзя было давать врагам возможность изучать слабые места лучших машин.

Благодаря несколькосотлетней истории проектирования, даже без новейших моделей, мехов было более чем достаточно. Самые дешевые 1-звездочные модели машин в Железном Духе использовались на полях сражений наряду с Маком Лю, первопроходцем и первым профессиональным пилотом. В основном такие модели были медленными, неуклюжими, неэффективными и иногда даже выглядели нелепо. Когда Вэс рассматривал эти безобразные модели, он задавался вопросом, слишком ли заморачивались над ними проектировщики.

Одна такая модель была загружена в режим проектировки Системы. Фантазия 2R фактически являлась второй попыткой использования фундаментальной человеческой структуры. Малый вес Фантазии был обусловлен ее тонкой и небольшой конструкцией, позволяющей машине передвигаться быстрее и дольше находиться в состоянии активности, в отличие от других доступных моделей тех времен. Недостаток веса компенсировался броней, огневой мощностью и характеристиками двигателя.

По какой-то причине разработчики спроектировали Фантазию 2R в виде женщины. Втянутый торс, пологий нагрудник, стройные конечности и небольшая голова стали причиной появления супермодели в доспехах. По сравнению с ней, старая модель, 1R, было словно худшим кошмаром феминистки. Проектировщики пошли на риск и присоединили к голове 2R сенсорные волокна, напоминающие женские волосы. По крайней мере, такое решение превратило модель в добротного разведчика.

Так как Фантазия была таким небольшим и стройным мехом, Вэс не мог свободно изменить любую ее часть, не навредив хорошим качествам машины. Он легко мог работать с более тяжелыми моделями, убрать 10% веса, не слишком сильно жертвуя броней, и тем самым повысить эффективность действий в сражении на 2%, по сравнению с аналогами.

Он решил добавить в модель полезный компонент, когда не смог придумать, что можно убрать. К сожалению, в базе данных Системы был лишь один единственный дополнительный модуль, и больше ничего.

Близнецы – система катапультирования, соединенная с энергетическим усилителем. Компонент выполнял три функции одновременно. Во-первых, в случае тревожной ситуации он позволял пилоту катапультироваться через спину робота. Также он обеспечивал довольно большой запас энергии, позволяя меху действовать продуктивнее и дольше без пополнения запасов. И наконец, благодаря своим бустерам он мог намного увеличить скорость движения робота по прямой траектории, но затрачивал на это много энергии.

На первый взгляд такой компонент идеально подходил для улучшения скорости Фантазии 2R. Так Вэс думал до тех пор, пока не сравнил размеры усилителя с размерами меха. Близнецы

предназначались для прикрепления к первым изобретенным тяжелым мехам, например к Мегакрабу, имевшему восемь конечностей и две кабины для двух пилотов. А попытка соединить систему Близнецов к Фантазии 2R станет причиной нарушения баланса.

«Да...черт подери, мне не оставили выбора. Я недостаточно хорош, чтобы лезть в более сложные настройки. Если б только у меня было больше активов...»

Вэс принялся возиться с функционалом Системы проектирования. Он очень удивился, когда обнаружил, что может с легкостью сделать необходимые модификации. Инструменты проектировки управлялись силой мысли, не давая ему совершать ошибки, обычно возникающие из-за неточных движений или ошибочных вычислений. Такую помощь в проектировании можно было сравнить с крыльями, выросшими у тигра.

Несмотря на радость, Вэсу все еще было сложно закончить день с готовым проектом. Он закрыл программу, перекусил какой-то дешевой лапшой и лег спать в обнимку со своим новым питомцем.

С этой проблемой Вэс боролся в течение целых трех дней. Большую часть времени он проводил, пытаясь найти места на тонком и стройном корпусе Фантазии, куда можно было бы прикрепить массивный компонент Близнецов. Всего из 17 попыток он полностью потерпел неудачу пятнадцать раз, получив только одну едва функциональную модель. Когда он развернул ее перед собой на весь экран, ему сразу захотелось провалиться под землю от стыда. Она выглядела нелепо!

Вэс прикрепил Близнецов к задней части корпуса. На словах все было просто, но различные ограничения Фантазии усложнили осуществление такой задумки. Ширина нижней части туловища 2R была слишком маленькой и Близнецы попросту не могли присоединиться к этому месту. Вэс мог разместить их либо на верхней части спины, либо снизу талии. Поскольку размещение такого тяжелого компонента на слишком большой высоте сильно влияло бы на балансировку вплоть до тех пор, пока машина не потеряла бы равновесие, Вэсу ничего не оставалось, кроме как добавить установку на талию Фантазии.

Результат выглядел непристойно. На щеках Вэса вспыхнул румянец, когда он увидел макет модели. Единственной его радостью были некоторые положительные стороны получившегося меха. С добавлением такого неразумного обвеса, он стал менее подвижным и более тяжелым, но его скорость перемещения по прямой траектории и огневая мощь заметно возросли.

С добавлением улучшенной системы катапультирования, шансы на выживание у пилота также значительно увеличились. Можно было катапультировать две кабины сразу: одну реальную, а другую в качестве приманки. В Железном Духе такой ход мог принести значительную выгоду, ибо успешное катапультирование снижало стоимость восстановления и ремонта побежденного меха.

«Ладненько, Система. Я выполнил задание?»

[Сканирование проекта. Моделирование производительности. Завершено. Вы хотите дать имя проекту?]

«Хм...пусть будет Фантазия 2R-E. Аббревиатура значит “Задняя Часть (Rear End)”, поскольку она уже выглядит как модель со значительной задней частью».

[Оценка проекта: Фантазия 2R-E.]

Вариант названия: Фантазия 2R-E

Базовая модель: Фантазия 2R

Оригинальный Производитель: Kezia Armaments

Весовая Категория: Средне-Легкая

Рекомендуемая роль: Спринтер / Изнуритель

Броня: F

Грузоподъемность: F

Эстетика: A-

Выносливость: C+

Энергоэффективность: C

Маневренность: D-

Огневая мощь: D+

Надежность: E

Мобильность: B+

Обнаружение: B

X-Фактор: Нет

Отклонение от нормы: 23%

Повышение производительности: 4,5%

Общая оценка: Ужасный избыточный вес, вредящий прямому предназначению машины Фантазия 2R-E, тем не менее, данный недостаток окупается увеличенной мощностью и прогрессивным потенциалом. Для открытой местности и длительных заданий такая модификация не слишком превосходит слабую маневренность и ужасную результативность в ближнем бою. Единственным спасением модели является привлекательный внешний вид для небольшой категории людей.

[Вы получили 1 Очко Проектирования за завершение оригинального проекта.]

[Пользователь, поздравляем вас с завершением первой части обучения. Награда находится в вашем инвентаре. Также вы получили бонус за перевыполнение требований задания.]

Вэс вздохнул с облегчением. Он упорно трудился и добился сочетания между собой двух непрактичных вещей. По счастливой случайности ему удалось завершить задание. Теперь, когда это нелепое задание было выполнено, он мог двигаться дальше и забыть о том отвратительном мехе. Он свернул проект и открыл свой инвентарь. Его нетерпеливые пальцы хотели поскорее открыть две подарочные упаковки. Вэс быстро ткнул по обеим иконкам, распаковав их одновременно.

[Вы получили виртуальную лицензию на следующего меха: Kezia Armaments Фантазия 2R.]

[Вы получили виртуальную лицензию на следующий компонент: Система катапультирования с энергетическим усилителем.]

«Серьезно? И ты, Система? Даешь мне то же самое, что было моей пыткой на протяжении целых трех дней?»

[Вы получили новое задание. Пожалуйста, ознакомьтесь с подробностями в окне «Задания».]

[Задание]

Задание: Обучение. Часть 2 – Ваша первая продажа

Сложность: Ранг F

Предварительные условия: Завершить первую часть Обучения.

Описание

Вы не можете называть себя достойным проектировщиком, если ваши проекты не продаются и не используются. Пожалуйста, постарайтесь продать меха, в основе которого лежит ваша первая модель, законному клиенту.

Награда: 1000 Очков Проектирования

«Мне конец. Система, ты подставляешь меня. Допустим, я смогу найти кого-то настолько глупого, кто согласится купить у меня 2R-E, но у меня все еще нет кредитов на покупку сырья. Железный Дух не позволяет проектировщикам изготавливать виртуальных мехов бесплатно, даже при наличии необходимых лицензий».

[Вы забыли о бонусе. Посмотрите вкладку с валютой в своем инвентаре.]

Когда Вэс последовал указанию, его уже ждала красная упаковка. Он дотронулся до нее, заставляя виртуальный конверт отобразить его игровые счета. В итоге, перед ним появилась аккуратная стопка с общей суммой, отображающейся сверху.

[Поздравляем с получением 100 000 светлых кредитов.]

У Вэса чуть глаза не вылезли с орбит. Было похоже, что превышение условий системы дает значительное вознаграждение. Благодаря такой неожиданной удаче, теперь у него было гораздо больше возможностей заработать денег. Хотя сто тысяч кредитов и не позволяли ему приобрести лицензию на других мехов, но он мог купить много дешевых компонентов, таких как броня, системы охлаждения, батареи и даже оружие. С таким стартовым капиталом он перестанет быть объектом издевательств Системы.

Прежде чем приступить к разумному использованию своих кредитов, Вэс решил заняться выполнением задания. Он загрузил сохраненный проект 2R-E в виртуальную мастерскую Железного Духа. После чего потратил около десяти тысяч кредитов на покупку дешевого сырья, необходимого для изготовления меха. Заплатив еще столько же, он мог позволить игре создать робота автоматически, но Вэс хотел сэкономить каждый кредит, поэтому решил собирать вручную.

Потребовалось два дня на освоение 3D-принтера в мастерской и правильную распечатку всех

необходимых конфигурационных частей. Затем он потратил еще три дня на танцы с бубном вокруг сборщика, пытаясь соединить все разнообразные и тяжелые части вместе. В любом случае, Вэс почувствовал себя немного ближе к своему первому творению, когда наконец-то, прикрепил последнюю часть. Он даже потратил немного времени и кредитов на раскраску шасси фиолетовым и красным.

«Ты не самая красивая девушка, но ты моя первая. Эм, звучит как-то неправильно» - Вэс покачал головой. Пытаясь выбросить из головы неприятную картину отношений между человеком и мехом, он быстро выставил на рынок завершенную модель.

Естественно, он не решился продавать виртуального меха за реальные кредиты, хотя на самом деле рынок давал такую возможность. Практически все мехи низкого уровня в Железном Духе продавались за золото, игровую валюту, начисляющуюся пилотам за победу в матчах против других игроков. Рынок установил минимальную цену в 1600 золотых, ровно столько же стояло бы сырье, если б Вэс покупал его не за светлые кредиты, а за золото.

«Я не настолько глуп, чтобы продавать его по себестоимости. Давай-ка добавлю сто золотых. Должен же мой труд стоить хоть немного».

После выставления лота, он перешел в профиль пользователя и решил скрыть свое настоящее имя. Определенно нельзя было позволить такой ужасной модели испортить его карьеру будущего проектировщика мехов. Уже по привычке он установил «В Погоне за Облаками» в качестве никнейма, он был отсылкой к его родной планете и к тому, чем он занимался во второй половине своей жизни.

Сделав это, Вэс перестал думать о задании и перешел в раздел Мехов на рынке, решив посмотреть все пользовательские варианты Фантазии 2R. Ведь если он хотел разработать конкурентоспособную, но недорогую модель, ему необходимо было провести исследования предложений рынка. Затем он мог бы составить список необходимого и прочесывать рынок в поисках компонентов.

Вэс приободрился. Из-за давления неизбежного банкротства, он с большим энтузиазмом начал свою карьеру проектировщика мехов. Даже если создание виртуальных машин не делало из него реального проектировщика, он все равно получал опыт и оттачивал базовые навыки. После совершения нескольких онлайн-продаж, он мог бы приобрести лучшие лицензии и проектировать достаточно хорошие машины, после чего игроки сами будут покупать их за реальные деньги.

Тем не менее, если он так и продолжит играть с виртуальными мехами, то последствия следующего процентного платежа будут печальными. Ему нужно было заработать достаточно кредитов для финансирования операций в своей реальной мастерской. Не будь фиксированная стоимость лицензий такой большой, то он смог бы повернуть это в кратчайшие сроки. Но реальность не была такой доброй.

«Полученные виртуальные лицензии относятся только к игровым проектам. Я не могу позволить себе законную лицензию на производство нормальных мехов».

Такие лицензии включали в себя дополнительные затраты и условия. Вэсу нужно было не только заплатить большую сумму за возможность изготовления собственности другой компании, ему также пришлось бы отдавать часть своих доходов первоначальным владельцам. Такие фирмы выжимали все возможное с их интеллектуальной собственности.

Кроме стоимости сырья, у Вэса не было много возможностей для получения прибыли. «Это

невозможно сделать без помощи Системы. Надеюсь, 2R-E скоро выйдет на продажу, поскольку чувствую, мне понадобятся все Очки Проектирования, которые я смогу получить».

Лаки бродил возле Вэса, мяукнув ему.

«Как дела, дружище?»

Кот дернул Вэса за брюки, пытаясь вывести его на улицу. Заинтересовавшись, Вэс последовал за необычным котом наружу и наткнулся на блестящий предмет в траве. Вэс поднял находку – зеленый драгоценный камень. Поняв, что это такое, он поспешно бросил его на землю.

«Даже если ты машина, я все равно не хочу трогать твоё дерьмо» - сказал Вэс довольному коту.

[Изумруд Малой Брони]

Увеличивает прочность бронированных пластин меха на 0,5% при инкрустации.

Выглядело довольно впечатляюще. Несмотря на незначительное улучшение, этот камень не стоял Вэсу ничего, кроме времени. Если он продолжит кормить Лаки той же дешевой рудой, то сможет получить кучу изумрудов. И если все они будут обладать одинаковым эффектом, тогда, сложив их вместе, можно будет достичь невероятного результата.

«Система, если у меня будет два одинаковых драгоценных камня, их эффекты суммируются?»

[Разумеется, нет. В меха можно инкрустировать ограниченное количество драгоценных камней. Драгоценности, дающие одинаковые эффекты, не принесут больше пользы, если использовать их для одного и того же меха.]

Каждый раз, когда в Системе наклеивалось что-то интересное, оно сразу же становилось пустышкой.

«Мне нужно кормить своего кота чем-то лучшим» - пробормотал Вэс, решив заказать лучшие минералы. Доставка была назначена на завтра, в его мастерскую.

По другую сторону Облачного Занавеса, неизвестный Вэсу, некий двенадцатилетний мальчик находился в полностью закрытом симуляторе. Он лишь недавно окончил школу и арендовал специальную капсулу в местном игровом центре своего города.

Джошуа постоянно зависал в Железном Духе с тех пор, как закончил проходить базовую подготовку по пилотированию мехов. Она вряд ли сделала из него квалифицированного пилота, но позволила соответствовать минимальным требованиям, и, наконец, сыграть в игру.

Выбрав свой игровой ник Shifter66, он наслаждался пилотированием маневренных мехов. В быстром передвижении многотонных машин было что-то такое, что очаровывало его. Игра на тяжелых мехах раздражала до слез. Он предпочитал быстро передвигаться, приближаться к врагам и уклоняться от выстрелов, а не танковать их броней в лобовом столкновении.

Будучи двенадцатилетним мальчиком, он не претендовал на звание легенды, но считал свои умения достаточными для пилотирования самых простых 1-звездочных мехов. Он уже успел сыграть пару сотен матчей, и, проиграв большинство из них, все же сумел собрать несколько тысяч золотых для новой покупки.

Когда Джошуа посетил онлайн-рынок игры, он каким-то образом наткнулся на линейку

женских моделей. В таком возрасте он уже уделял внимание девочкам из школы. Он начал высматривать привлекательные машины. Выбрал случайное направление и двигался по нему, оказавшись в разделе со старой, но все еще довольно популярной, серией «Фантазия».

Продолжая беззаботно просматривать перечень моделей, он вдруг застыл, как только перед ним появился очень необычный вариант. Джошуа протянул ладонь, остановив прокрутку, и решил подробнее рассмотреть меха.

[Фантазия 2R-E]

Уровень: 1-звездочная

Базовая модель: Фантазия 2R

Стоимость: 1700 золотых

«Она прекрасна!»

Более опытный пилот мог бы высказаться об ужасной балансировке данной модели. Любой здравомыслящий пилот мог также пожаловаться на замедления модели и ее бесполезность на коротких дистанциях из-за добавления большого веса в задней части.

С другой стороны, Джошуа глаз отвести не мог от задней части. «Хочу!»

Вот так был продан первый мех Вэса.

<http://tl.rulate.ru/book/15608/367460>