

Глава 5: Вложения

После того, как Вэс успокоился, он снова прочитал описание задания и уловил важную деталь. В задании было четко сказано: продавать виртуальных мехов своего собственного производства. Эта фраза означала, что он не помрет от старости, пытаясь впарить неуклюжую Фантазию 2R-E группе идиотов.

Если Вэс потратит меньше месяца на разработку нескольких годных вариантов и прорекламирует их в локальной сети, то сможет достичь необходимого количества продаж.

Сто продаж в месяц может показаться мелочью для известных проектировщиков виртуальных мехов, но проверить это такому ничтожеству, как Вэс, было очень сложно.

«Я физически не смогу собрать все сто моделей вручную» - пришел к такому итогу Вэс, когда составил начальный план. «На этих уровнях пилоты не слишком требовательны к моделям. Будет хорошо, если мне удастся перевести производство в игру».

Игра упрощала автоматизацию производства любой модели, если владелец изготовил ее в виртуальной мастерской хотя бы один раз.

Вэс столкнулся бы с огромными минусами, если бы решил воспользоваться этим сервисом. Стоимость производства была вдвое дороже, а качество изготовленных мехов оставляло желать лучшего. Корпорация BSBH сделала это преднамеренно, дабы избежать доминирования маленького количества профессиональных изготовителей на рынке.

Самая большая проблема заключалась в проектировании идеального меха, способного хорошо продаваться даже после того, как его качество страдает из-за массового производства. Он должен иметь хотя бы одно существенное преимущество над конкурентами.

Ему ни в жизнь не спроектировать такую модель без сторонней помощи. К счастью, светлые кредиты и Очки Проектирования, заработанные им в предыдущих заданиях, могли помочь, если мудро их использовать.

Несмотря на ограниченность по времени - 1 месяц, Вэс чувствовал себя очень мотивированным. В награде за завершение задания была указана лицензия на производство реального меха. Расходы на лицензии устаревших мехов были небольшими, но никто не покупал антиквариат просто так. Стоимость же лицензий на актуальные модели начиналась с 10 миллионов светлых кредитов, а это не та сумма, которую Вэс мог просто достать с воздуха. Система брала на себя как минимум 80% прогнозируемых расходов на лицензию.

Лишь случайность награды заставляла немного беспокоиться. До сих пор ему не очень везло в Системе, поэтому была вероятность получения бесполезной модели.

Любая модель, старше сотни лет, считалась слишком устаревшей для использования на поле боя. В то время как ниша пополнялась проектировщиками мехов, занимающимися модификацией классических моделей с использованием современных материалов и технологий, она никогда не была достаточно крупным рынком.

С другой стороны, рандом Системы мог привести совершенно к противоположному результату. Вэсу могла достаться слишком высококлассная лицензия на модель, и материалы для производства одного меха могли стоить миллиарды. У его маленького 3D-принтера может и не быть возможности работы со специфическими материалами, необходимыми для изготовления деталей. Если б ему особенно не повезло, тогда некоторые важные игроки могли бы задаться

вопросом, почему это, сразу после открытия, его маленькая мастерская обладает такой дорогостоящей лицензией на производство.

Вэс потряс головой и спустился с небес на землю. «Сначала нужно потратить Очки Проектирования. Их не так много, но будет достаточно для такого начинающего, как я».

Он получил неожиданные 1000 ОП за завершение учебного задания, но не мог рассчитывать на получение такой же суммы в будущем. За успешное создание проекта ему начислили всего лишь 1 ОП, и еще одно – за продажу. С такими темпами в скором будущем его ожидает острая нехватка ОП.

«Очки бездействуют, пока находятся на моем аккаунте. С таким же успехом я могу потратить их, поскольку мне критически необходимо улучшить базовые возможности».

Его недавний опыт разработки модели меха и выставления ее на рынок помог повысить уровень мастерства. Для Вэса это было что-то большее, чем просто сравнение его положительных и негативных сторон с другими неопытными проектировщиками мехов, которые продавали свои работы в Железном Духе.

[Статус]

Имя: Вэс Ларкинсон

Профессия: Новичок в Проектировании Мехов

Специализации: Нет

Очки Проектирования: 1012

Атрибуты

Сила: 0,6

Ловкость: 0,7

Выносливость: 0,6

Интеллект: 1,2

Креативность: 0,3

Концентрация: 1

Нейронные способности: F

Навыки

[Сборка]: Новичок

[Бизнес]: Ученик

[Информатика]: Некомпетентен

[Математика]: Некомпетентен

[Механика]: Ученик

[Металлургия]: Ученик

[Физика]: Новичок

Оценка: Неудачник на правильном пути.

Его статус едва ли изменился с тех пор, как он в последний раз просматривал его. Лишь концентрация поднялась на 0,1. Поднять свои навыки и атрибуты можно было самостоятельно, усердно работая, либо сделать это с помощью Системы.

Хотя сейчас он мог бы купить больше оборудования или домашних питомцев в Системе, но ему действительно необходимо было улучшить собственные возможности. У Вэса еще была голова на плечах, поэтому он не стал полагаться только на стороннюю помощь.

После многочасового просмотра магазина и дерева навыков, Вэс составил план расходов, основанный на, установленных Системой, ценах.

Атрибуты стали основой. Не все из них являлись полезными, но интеллект, концентрация и креативность оказывали большое влияние на будущие пределы Вэса.

Его креативность особенно выделялась, это мог подтвердить кто угодно, увидев любой рисунок, нарисованный Вэсом. Он вызывал лишь отвращение.

Вэс хотел существенно повысить три основных атрибута, но если бы он так поступил, то не смог бы сразу же получить выгоду от потраченного количества очков. Выгода была бы большой, но это в далеком будущем.

Развитие его дерева навыков приносило плоды сразу же. Он мог улучшить практические навыки, такие как повышения умения работы с 3D-принтером или более умелая балансировка и распределение веса меха. Множество популярных и впечатляющих навыков стоило миллионы ОП, и для их разблокировки необходимо было сначала приобрести предшествующие им навыки. Такие вкусняхи все еще были слишком далекими. Вэс заметил много более реальных «фруктов», способных повысить ценность его проекта за небольшое количество ОП.

По правде говоря, Вэс никак не мог выбрать. Но если ему нужно было совершить сто продаж в течение месяца и заработать достаточно кредитов для оплаты части долга, он должен был игнорировать дополнительные услуги и сосредоточиться на золотых жилах. Работа в слишком многих областях производства разбавит его прибыль, что приведет к незначительному увеличению стоимости его проектов. Улучшение на 1% в каждой области не было столь полезным, как прыжок на 10% в каком-то одном направлении.

«Мне нужно подумать. Вся моя дальнейшая карьера будет зависеть от этого выбора».

Многие популярные проектировщики получили известность благодаря успеху в определенном направлении. Рауль «Оружейник» Мендоса стал гением в области разработки новых сплавов брони и оригинального использования их в своих механических конструкциях. Меха, изготовленные его компанией, практически всегда могли похвастаться высокой выживаемостью.

Другой звездой, заслужившей восхищение Вэса, был Джонатан Расмуссен, также известный как «Аполлон». Он разработал лишь одну линейку мехов за всю свою жизнь, серию Sunburst.

Каждый меха из этой ветки имел в своем арсенале огненные атаки, и с каждой новой моделью они становились все лучше и лучше. Через пятьдесят лет Аполлон презентовал Sunburst как причудливую, но узконаправленную ветку, занявшую вершину ниши тепловых мехов.

Разумеется, были и звезды, ступившие на другой путь. 'Эрудит' Клер Грамза обладала одним из самых выдающихся интеллектов среди всего человечества. Любая область, куда она вложила свой ум, от физики до информатики, достигла вершины. Она также была широко известна устранением проектов, основанных на достижениях той науки, которую изучала в то время.

Вэс знал, что она не гений, способный привлечь внимание каждого, поэтому не был намерен подражать Эрудиту. Ему было бы выгодней следовать двум предыдущим примерам и делать одну или несколько более знакомых вещей.

Ему всегда легче давалась механическая сторона вещей. Это и отражалось в его статусе. Вэс просмотрел дерево навыков и выбрал несколько интересных вариантов.

[Владение 3D-принтером I]: 200 ОП

[Аварийное Снаряжение I]: 150 ОП

[Оптимизация Легкой Брони I]: 200 ОП

[Регулировка Скорости I]: 200 ОП

Его выбор отражал предпочтение легких мехов. Это было решение, практически зависящее от экономических обстоятельств. Вне игры более тяжелые мехи в основном использовались профессионалами и военными, и обычно покупались у крупных производителей оружия, а на такие вот небольшие мастерские с одним работником важные шишки даже внимания не обращали.

Для изготовления более легких мехов было необходимо меньше сырья, а низкоуровневые лицензии являлись более дешевыми. Общественный рынок состоял в основном из менее дотошных людей, старающихся всячески сэкономить, поэтому при каждом случае необходимости они покупали мехов средней или легкой весовой категории. Таким образом, у Вэса практически не было поводов для волнения, если он пойдет по этому пути.

Он потратил большую часть оставшихся очков на повышение атрибута Креативности. Это было заранее обдуманное решение с его стороны. Хотя рост интеллекта мог бы дать ему лучшие умственные способности, но его улучшение стоило намного дороже, поскольку этот критерий уже был относительно высоким. С другой стороны, его Креативность была чрезвычайно недееспособна. Ведь проектирование мехов было не только наукой, а и искусством.

Так как Вэс купил 0,7 очка Креативности, он сразу ощутил результат, поскольку количество идей, возникающих в его голове, резко увеличилось. Он огляделся и увидел мир иначе. Все выглядело красиво, а каждый предмет был по-своему очаровательным. Лаки казался особенно привлекательным, будучи воссозданием модели кота с довольно ярким выражением своего механического происхождения. Вэсу почувствовал, словно всю жизнь его окружал черно-белый мир, и только теперь он приобрел цвета.

«Такое весомое преимущество Креативности, в самом деле, меняет ситуацию. Я и не думал, что она всегда сдерживала мои амбиции».

[Статус]

Имя: Вэс Ларкинсон

Профессия: Новичок в Проектировании Мехов

Специализации: Нет

Очки Проектирования: 12

Атрибуты

Сила: 0,6

Ловкость: 0,7

Выносливость: 0,6

Интеллект: 1,2

Креативность: 1

Концентрация: 1

Нейронные способности: F

Навыки

[Сборка]: Новичок - [Владение 3D-принтером I]

[Бизнес]: Ученик

[Информатика]: Некомпетентен

[Математика]: Некомпетентен

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

[Металлургия]: Ученик

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

Оценка: Тот, кому нравятся тощие.

Результаты его расходов стали причиной хорошего настроения. Он не мог дождаться начала работы над новым проектом, хотел дать волю своему творческому потенциалу после того, как остановил выбор на нескольких виртуальных лицензиях. Перед посещением игрового рынка, Вэс посмотрел на свою модель 2R-E и решил позволить Железному Духу заняться производством. Минимальная стоимость выросла до 3200 золотых, и это все еще было не слишком дорого, но на рынке были предложения получше. На этот раз он решил не изменять цену, поскольку не собирался получать прибыль. Он просто хотел как можно быстрее совершить сотню продаж.

«Я не рассчитываю на кого-то настолько глупого, кто согласится выбросить 3200 золота на такую уродину, как 2R-E. Просто теперь, когда я поднял несколько своих навыков, то могу

видеть недостатки в этой непродуманной модели. Мне действительно стыдно. Я в самом деле спроектировал такую мерзость».

Тем не менее, Вэсу нужны были продажи, поэтому он не удалил проект со своего аккаунта.

Следующие несколько часов Вэс провел в прочесывании компонентов на рынке. Его новые поднавыки помогали не совершать ужасных ошибок при выборе. Улучшение Креативности позволило замечать нетрадиционные комбинации. Несмотря на их трудную реализацию, он мог бы насильно скомбинировать детали благодаря своему навыку аварийного снаряжения. В конце концов, он решил приобрести виртуальные лицензии на несколько качественных 1-звездочных компонентов.

[Экспериментальная Система Полета «Астория»]: 25 000 светлых кредитов

[ЭПД Fayette Mk. I]: 7 000 светлых кредитов

[Модуль помощи в прицеливании «Красный Глаз»]: 9 999 светлых кредитов

[Набор съемных аккумуляторов MTTR]: 30 000 светлых кредитов

[Harconix Light DMR Version 3]: 19 999 светлых кредитов

[Генератор красочных облаков]: 5 000 светлых кредитов

[Суперлегкая обшивка брони Mirin-21]: 10 000 светлых кредитов

Почти 80 000 светлых кредитов ушло из счета Вэса, когда он закончил покупки. Расставание с половиной недавно заработанных кредитов угнетало, но он утешал себя тем, что сделал необходимые вложения. Приобретенные лицензии были исключительно 1-звездочными.

Из-за таких высоких цен не многие конкуренты Вэса использовали эти компоненты в собственных проектах. Механизмы с одной звездой, в конечном счете, предназначались для обучения новых игроков, поэтому не стоило вкладывать в них слишком много, ведь через несколько лет они смогут получить доступ к гораздо лучшим мехам.

В целом, все лицензированные компоненты Вэса относились к усовершенствованию полета. Ранним версиям мехов, таким как Фантазия, не хватало возможности летать в воздухе из-за неразвитости технологий тех времен. Система полета Астория была изобретена через сто лет после выпуска Фантазии и характеризовалась непримечательной мощностью, малой пропускной способностью и большой площадью слабо защищенных крыл.

Но это сработало. Это был один из первых успешных модулей, позволяющий мехам летать в стандартных привычных условиях, тем самым внося изменения в сражения.

«Пора приступать к работе, мне нужно интегрировать их в единый скоординированный механизм».

Вэс открыл проектировщик Системы и переместил модель Фантазии 2R в свое виртуальное рабочее пространство. Также, один за другим, он загрузил только что купленные компоненты и потратил ни один час для их аккуратной интеграции в механическое тело Фантазии 2R. Самой сложной частью было крепление. Каждое место для размещения требовало тщательной проверки и утомительной работы.

Первыми удалось присоединить крылья Астории, огромные скелетные «крылатые кости», впечатляюще раскрытые в стороны, они заставляли принимать Фантазию за павшего ангела. Наличие в модуле множества двигателей и антигравитационных систем стали причиной большой площади поверхности крыльев, поэтому любой случайный удар мог снизить эффективность компонента, и заставить меха опуститься на землю.

Вэс решил устранить эту уязвимость, тщательно обмотав крылья Астории с помощью Суперлегкой обшивки брони Mirin-21. Это была деликатная и подверженная ошибкам работа. Например, использование большого количества обшивки, могло легко снизить эффективность системы полета. В конечном итоге ему пришлось провести целый день, пытаясь понять, как делать это правильно.

Он установил электронное противодействие Fayette, или сокращенно - ЭПД, над левым глазом, поместив короткую антенну над ухом Фантазии. ЭПД усложняло отслеживание меха автоматизированными системами и системами автоприцеливания. Особенно хорошо оно показывало себя против управляемых ракет, если их уровень был таким же, как уровень меха.

Модуль помощи в прицеливании «Красный Глаз» был присоединен к другому глазу. Его красный, блестящий объектив придавал Фантазии грозный вид. «Красный Глаз» был отличным компонентом против мехов, не имеющих ЭПД, он помогал пилоту постоянно держать своего врага в прицеле, достаточно было лишь однажды заметить цель. Такая помощь была необходима практически всем низкоуровневым летающим мехам. Пилоты попросту не могли вести прицельный огонь, управляя своей машиной в воздухе.

Все эти компоненты, особенно система полета, истощали запасы энергии. У модулей были собственные энергетические запасы, но поскольку они были 1-звездочными компонентами, то их продолжительность непрерывной работы была далека от новейших аналогов. Именно по этой причине Вэс разместил прямоугольные аккумуляторы MTTR во всех местах Фантазии, где только было возможно это сделать, стараясь не перегружать меха. Единственное место, где он мог прикрепить большое количество батарейных блоков, оказалось на передней, верхней части туловища. В дополнение, он обернул уязвимые аккумуляторы сверхлегкой обшивкой брони.

Также, большинство батарей Вэс поместил на пояс, что выглядело как слишком массивный ремень. Главным плюсом MTTR были одноразовые емкости, это позволяло пилоту откреплять их, когда запас энергии в них иссякал. Их Вэс тоже покрыл обшивкой Mirin-21, дабы избежать хоть каких-то повреждений в сражении.

И под конец он добавил нетрадиционную, но потенциально эффективную систему - Генератор красочных облаков. Проживая на «Облачном Занавесе», Вэс посетил множество шоу с мехами, применявшими генератор красочных облаков для создания узоров на небе. Навряд ли его яркие цвета помогли бы роботу скрыться, но Вэс подумал о маскировке уязвимых крыльев Фантазии с помощью данного модуля, если расположить его сзади, под системой Астория.

Как только он объединил все эти компоненты, то отметил стандартное оружие Фантазии - заурядный боевой нож и новую Harconix Light DMR. Ее нельзя было назвать снайперской винтовкой, или стандартным штурмовым оружием, но все же Harconix давала возможность вести прицельный огонь. Высокие требования мощности у винтовки стали причиной ее прямого подключения к меху, то есть, если Фантазия уронит DMR, то не сможет использовать ее снова в том же бою.

После того, как Вэс собрал все недавно купленные детали воедино, итоговый результат совсем не был похож на базовую модель. Несмотря на значительное увеличение ее веса, новая

Фантазия превратилась в хищника, способного разгромить любого противника издалека.

Вэс наслаждался сборкой этой модели. Он смог использовать свою улучшенную Креативность и новые навыки, для более качественной интеграции частей, чем тогда, когда он только окончил учебу.

«Это уже сложно назвать Фантазией, поэтому давай назову тебя Фантазия 2R Серафим».

Перед тем, как Вэс сохранил финальный проект, он разрисовал весь корпус меха в национальные цвета Облачного Занавеса. Создавалось впечатление, словно она родилась в небе.

[Оценка проекта: Фантазия 2R Серафим]

Название Модели: Фантазия 2R Серафим

Базовая Модель: Фантазия 2R

Оригинальный Производитель: Kezia Armaments

Весовая Категория: Легкая

Рекомендуемая роль: Воздушный Снайпер

Броня: D

Грузоподъемность: F

Эстетика: A

Выносливость: D-

Энергоэффективность: D-

Маневренность: C+

Огневая мощь: C

Надежность: F+

Мобильность: A-

Обнаружение: B

X-Фактор: F

Отклонение от нормы: 44%

Повышение производительности: 17%

Общая оценка: Заплатив ужасную цену, Фантазия 2R Серафим получила превосходную эффективность в воздухе. Эффективность в ближнем бою была принесена в жертву ради увеличения огневой мощи дальнего оружия. Мех способен превзойти своих противников, если у него имеется достаточный запас энергии, а ее не слишком много. Привлекательность Серафима продолжает радовать глаз.

[Вы получили 50 Очков Проектирования за завершение оригинального проекта с повышением производительности более, чем на 10%.]

Вэс радостно пискнул. Он на самом деле сделал это! Закончил собственный проект, значительно превзошедший базовую модель. Конечно, он сделал слишком много для такого повышения производительности, но, тем не менее, среди базовых Фантазий его Серафим продвинулся в топ на текущем уровне.

<http://tl.rulate.ru/book/15608/367462>