

Глава 50: Охотник

Вэс посмотрел на пятую итерацию радикально перепроектированной схемы брони Октагона. Он потратил неделю, дабы продвинуться так далеко. Основные сделанные изменения касались установки пластин под определенными косыми углами, что облегчало отклонение урона вместо прямого столкновения. Благодаря использованию острых углов и ребристого узора казалось, будто мех носит кожу крокодила.

Включение такой необычной схемы бронирования имело большой недостаток. Укладывая пластины под углом, Вэсу было необходимо использовать больше брони на одной и той же площади поверхности, чем, если бы он укладывал пластины под прямым углом.

Это напоминало использование стопки карт для создания карточного домика вместо того, чтобы просто разместить их рядом. Один метод максимизировал площадь поверхности, а другой увеличивал плотность. В целях снизить вес Октагона, от Вэса требовалось срезать количество слоев брони КвадроЛиста и сэкономить на Гиблисте.

«После всей этой работы не думаю, что бронирование меха значительно улучшится» - вздохнул Вэс. Ожидаемые им, впечатляющие улучшения не сбылись. Физические ограничения просто нельзя было обойти независимо от того, сколько трюков он использовал.

«Тем не менее, его способность поглощать урон улучшилась примерно на 5%, не повлияв на ловкость, и это довольно впечатляет».

Такой результат сопрягался со значительными затратами. Щедро используемая им броня КвадроЛиста стояла дороже, чем базовые доспехи Октагона, и фактически предоставляла чуть меньшее количество защиты. Если бы Вэс не настаивал на использовании системы модульной брони, то мог бы добиться значительного прироста с помощью альтернатив.

Проделав работу, Вэс ощутил нехватку ингредиента, способного заставить его идеи работать. Невидимая стена останавливала его попытки полностью согласовать броню с улучшенной защитой и избежать слишком сильного снижения скорости.

«Проблема сложнее, чем я думал» - заключил он, и признал, что недооценил трудности создания волшебного решения, о котором никто никогда не задумывался. «Я слишком выдохся, чтобы продолжать работу над этим проектом».

Работая над Октагоном, он заметил разницу. Когда он занимался своими двумя лучшими продуктами, Фантазией 2R Серафим и СА-С1 Марком Антониом, то компенсировал игнорирование труднорешаемых дефектов огромной страстью.

Особенно это касается Серафима, склепанного на скорую руку за рекордные сроки в самом начале его карьеры. Если бы Вэс пересмотрел ту модель, то мог бы просто умереть от стыда из-за всех оставленных недостатков. Тем не менее, он не испытывал никакой заносчивости за сокращение проекта. Серафим был успешным продуктом, и горстка молодых игроков Бронзовой лиги наслаждалась временем, проведенным с ним. Проект имел искру жизни.

Мог ли он сказать то же самое о своем последнем проекте? Вэс предположил, если он принудительно измотает новый вариант Октагона, то останется с кучей мусора. Сегодня он изучил кое-что новое. Независимо от того, насколько вы сосредоточили свой ум на одной цели, это не заменит реальных способностей. Навыки не должны были отставать от картинки в его голове.

Он снова рассмотрел запомнившийся образ. Он хотел спроектировать охотника, уличного хищника, чья свобода движений могла бы соответствовать обезьянам, а способность драться - людям. Машина избегала любых преследований и вместо этого решила сама преследовать своих врагов. Никто не мог пережить удар, приближающийся незаметно.

«У него отсутствует возможность скрываться» - понял Вэс, после чего задумался.

2-звездочное поколение мехов предлагало более развитые средства скрытности, но у них все еще имелись свои недостатки. Приобретение их лицензий обходилось во много кредитов, но эффективность предоставлялась только в очень небольшом диапазоне. Он не мог оправдать соотношение расходов и выгод в чистом виде.

«Но мои чувства говорят о необходимости такого средства».

Оригинальный Октагон создавался без должной скрытности. В сильно урбанизированных условиях металл находился везде, в строениях, транспортных средствах и даже трубах, пролегающих под улицами. Все эти препятствия сильно мешали определенным датчикам, но не всем. Если Октагон хорошо справлялся с выделением тепла и передвижением, он мог подкрасться к добыче или позволить ей пройти мимо, не обнаружив его укрытие.

«Хотя это слишком медленно» - Вэс заметил дыру в такой тактике. «Октагон не сможет наброситься на бдительного противника».

В реальных жизненных ситуациях пилоты никогда не знали, сколько противников находится на поле битвы. С матчами на арене все было по-другому, поскольку игра всегда давала командам равное количество противников. Обладая такой информацией, пилоты никогда не ослабляли свою бдительность, пока не убивали ожидаемое количество оппонентов.

«Невозможно решить данный вопрос, не покупая модуль скрытности».

Вэс выпустил смиренный вздох и доверился интуиции. Она продолжала пилить его по поводу закрытия этого пробела. Он вышел из режима Проектирования и подошел к настольному терминалу, после чего загрузил Железный Дух и посетил 2-звездочный раздел рынка. Он пропустил все ненужные ништяки и сосредоточился исключительно на компонентах скрытности.

Когда дело доходило до сокрытия мехов от сенсоров остальных, рынок предлагал много вариантов. Ни один из них не являлся идеальным, но все они стоили целое состояние.

Эжектор частиц был самым дешевым вариантом. Он работал благодаря выбросу в воздух кучи специальных частиц, позволяя им распространяться шире, дабы перегрузить своих противников ложными данными. Специализированное укрепление, входящее в состав мельчайших частиц, позволяло им парить в воздухе в течение длительного времени.

Проблема такого подхода заключалась в невозможности отличить врагов и друзей. Вы, вероятно, ослепили бы себя и своих союзников, если бы перекачали в воздух много веществ. Это также практически сообщало врагу, что вы скрываетесь неподалеку и желаете подойти ближе и броситься на него. Кроме того, частицы следовали за ветром и в определенных ситуациях могли легко удаляться, несмотря на их крепление.

Другой вариант вовлекал применение активных сенсорных противодействий, наподобие ЭПД. Они многим пришлось по вкусу и иногда могли одновременно делать немало вещей. В их возможности входило подавление шума, отключающего определенные датчики дальнего

действия. Также на расстоянии они могли проецировать меха-подделку или производить много одинаковых мехов в небольшой области так, что казалось, будто одна модель пришла с большой группой.

Вэс не был полностью незнаком с системами ЭПД. Раньше он использовал такую вещь в Серафиме и Фантоме, дополняя их уклонение. Это могло бы принести пользу Октагону, поскольку данная модель в значительной степени полагалась на уклонение от огня.

ЭПД приносила свои минусы. Более мощные модули, поглощающие много энергии, не могли обмануть все типы датчиков, а их вращение на полной скорости уже приводило к излучению сигналов, способных предупредить ничего не подозревающего противника. Они также не были способны обмануть экзотические датчики, вроде тех, что измеряли вибрации земли. И наконец, вражеский пилот мог просто перестать полагаться на машину и использовать свои человеческие чувства для наблюдения за полем битвы.

Последним типом средства для скрытности было использование специализированного покрытия или брони. Покрытие меха внешним слоем, не дающим сигналам возможности отбиваться назад к датчикам противника, он мог спокойно красться, не боясь оказаться обнаруженным.

Однако, как и другие варианты, такой трюк не мог подавить другие сигналы, наподобие звука и вибрации. Выбор в пользу стелс-покрытия или брони также приводил к недостатку средств противостояния урону. Например, пилотам нравилось покупать популярное дополнение, но оно являлось специальным отражающим покрытием и лишь слегка защищало от входящего лазерного урона.

Три варианта: дипольный отражатель, ЭПД и маскировочные покрытия, свидетельствовали об ограниченном прогрессе стелс-технологий того времени. Более сложные решения начали появляться в последующие десятилетия, но из-за более высокого рейтинга Вэс не имел к ним доступа.

«Октагон не диверсант, даже если он может работать как таковой».

В роли было важное различие. Диверсанты вообще всячески старались не нарываться на конфликты и действовали главным образом за спинами противника, атакуя критические базовые точки. Октагон, с другой стороны, специализировался на чистом бою в плотных, сложных условиях. Он нуждался в поддержке, помогающей ему лучше убивать врагов, а не в способе полностью избежать обнаружения.

«Кажись, из всей группы эжектор частиц является наиболее подходящим».

Эжектор частиц мог ограничивать количество частиц для использования одним мехом, но он был относительно низкотехнологичным и устанавливался почти везде. Помимо канистр с боезарядом, он весил очень немного и потреблял незначительное количество энергии, что минимально нарушало работу боевой машины. Подобно ракетным пусковым установкам, настоящая технология находилась в боезапасе, а не в способе запуска. Выбрасываемые частицы различались по плотности, долговечности, чувствительности к ветру и так далее.

Из всех доступных вариантов Вэс выбрал модуль с коротким сроком действия, но отличной эффективностью на большей области. Сразу после приобретения первого издания знаменитого Модуля «Реликс Системы Выброса Частиц Валгалла» его личный бюджет сократился на 300 000 кредитов. Многие другие виртуальные мехи, разыскивающие методы дезорганизации поля битвы, выбирали одни и те же эжекторы частиц. Его функции специально подбирались для

высокоинтенсивных аренных матчей и краткосрочного действия.

Получив новое лакомство, Вэс прочитал руководство и как можно лучше ознакомился с новой технологией. Основная возникшая проблема заключалась в выборе места установки и количества канистр.

«Зато хорошо, что после израсходования их, как и модульную броню, можно отсоединить».

Вэс решил не жадничать и добавил четыре дополнения рядом с канистрой в камерах эжектора. Хотя такое количество считалось чрезмерным в боях 1 против 1, пилот всегда мог изменить его в лобби заранее или выбросить канистры в начале матча.

Он принялся за работу, прикрепив эжектор и канистры к задней части меха. Их добавление нарушило его баланс, но полностью сохранило свободу движений. Тем не менее, Вэс считал дополнение проблемным. Оно напоминало рюкзак на спине спортсмена. Независимо от того, как мало в него помещалось материала, он все также снижал пиковую производительность человека.

«Минутку. Эжектор частиц не очень сложный. Зачем мне вообще нужна стандартная конструкция?»

Ничто не мешало ему смастерить внешнюю оболочку вокруг модуля. Компонент потреблял мало энергии, а для обмена данными с процессором меха требовался только один кабель.

Используя Конструктор, Вэс быстро построил клетку, поместив в нее прожектор и четыре дополнительные канистры. Затем, для поддержки хитроумного изобретения, он прикрепил к задней части меха пару арматур.

После этого он вернулся к своему незавершенному проекту и модифицировал спину для размещения тех приспособлений. Проектирование слотов, позволяющих прикреплять и отсоединять что-то к задней части мехов, было немного сложным, но впечатляющая свобода действий для рук и ног Октагона делала его жизнеспособным. Эти усовершенствования проекта потребовали фактически день настроек.

Проделав всю эту работу, Вэс улыбнулся результату. Возможности варианта увеличились без негативного влияния на его мобильность. Если бы мех находился на охоте, он мог бы заранее активировать эжектор частиц и сразу после выполнения работы отсоединить его от спины. Убрав его в сторону, модель могла сражаться сколько душе угодно. Она могла вернуться и присоединить эжектор повторно, если успешно пережила битву.

«Единственная проблема возникает во время атаки с тыла».

Для размещения крепительной системы, Вэс был вынужден проделать несколько отверстий в задней броне. Хотя они и имели не очень большие размеры, но эти пробелы предоставляли вражеским снайперам незначительную возможность отключить модифицированного Октагона с одного выстрела, в зависимости от его типа и калибра.

У всего есть свои компромиссы. Вэс решил пойти по такому пути, поскольку это соответствовало охотничьему мышлению его варианта. «Добавим остроты».

Вэс включал Генератор Красочных Облаков почти во всех своих мехов, поэтому новый Октагон не стал исключением. К клетке с эжектором частиц он добавил версию с высокой емкостью. Он установил цветовой профиль, состоящий из мешанины ярких цветов, хотя также добавил в

настройки обычные белые, серые и черные пресеты, дабы пилоты могли выбрать более понравившийся.

Вэс запрограммировал активацию Генератора Облаков так же, как и высвобождение боезапаса эжектора частиц. В таком случае красочный туман и разрушающие частицы, они оба будут смешиваться вместе, заглушая местность.

Естественно, мехи обладали альтернативными сенсорными режимами, чтобы противостоять последнему, но это был хороший психологический трюк, заставляющий врагов, так или иначе, переключать внимание. Он даже приспособил режим виденья Октагона на автоматическое переключение после активации эжектора частиц.

«Хм, датчики Октагона также не очень исключительны».

Главная проблема развития технологий заключалась в том, что она затрагивала все без разбора, включая саму модель. Учитывая тогдашний уровень технологий, Вэс не имел хороших решений для смягчения этой ситуации. Включение мощных датчиков не только черпало больше энергии, чем его устраивало, они также действовали, словно маяк посреди темноты, практически разоблачая расположение боевой машины.

«Выжать максимум из оборудования сможет только пилот. Я больше ничем не могу помочь».

Вэс еще раз переработал схему брони меха, правильно поместив клетку на спине. Вместе с копьем и ножами модель выглядела более угрожающе, чем базовая. Чтобы мех не слишком наклонялся вперед или назад, независимо от наличия на нем клетки, он провел еще два дня за доработкой углов и улучшением баланса. После окончательной шлифовки вариант приблизился к окончательной форме.

Последний шаг заключался в нанесении покрытия. Вэс решил подражать базовой модели и придать меху очень отражающий хромированный внешний вид. Такой выбор мешал прятаться от оптических датчиков, но он мог бы обеспечить интересное появление, когда машина сражалась в центре облака из частиц.

Как только Вэс полностью завершил свой проект, он дал ему имя. «Назову тебя Туманный Скиталец. Ну, Система, как я справился?»

[Оценка проекта: Туманный Скиталец.]

Название Модели: O-225CM Туманный Скиталец

Оригинальный Производитель: Корпорация Globe-Elstar

Весовая Категория: Средне-Легкая

Рекомендуемая роль: Партизан

Броня: C+

Грузоподъемность: E-

Эстетика: B

Выносливость: B+

Энергоэффективность: А

Маневренность: А

Огневая мощь: F+

Надежность: С

Мобильность: В+

Обнаружение: D+

X-Фактор: E

Отклонение от нормы: 37%

Повышение эффективности: 14%

Экономическая эффективность: -50%

Общая оценка: Туманный Скиталец - это переосмысление базовой модели, он работает немного лучше за куда более высокую цену. Механизм имеет модифицированную броневую схему, которая незначительно улучшает способность к поглощению повреждений, но обеспечивает повышенную мобильность в битвах на истощение. Добавленная система выброса частиц дает преимущество в менее длительных сражениях, если пилот достаточно квалифицирован, чтобы сделать все возможное.

[Вы получили 75 Очков Проектирования за завершения оригинального проекта с улучшением производительности более чем на 10%.]

[Вы получили 100 Очков Проектирования за создания меха со следом X-Фактора.]

<http://tl.rulate.ru/book/15608/431869>