

Объяснив правила, руководитель отступил и позволил другим управлять первым раундом. Проводник привел каждого проектировщика к выделенной ему системе QuickForge.

Каждая QuickForge считалась чудом инженерии, а ее цена равнялась стоимости целой сотни мехов. Впечатляющие возможности системы позволяли практически мгновенно изготавливать любое устройство, если его сложность не превышала определенный стандарт. Несмотря на недостаточность для массового производства любых мехов текущего поколения, у нее не возникало проблем с выпуском проектов двухсотлетней давности.

«Это игрушки, которыми студенты Лемара могут отполировать свои навыки проектирования» - предположил Вэс. Группа Карнеги не разрабатывала эти приборы QuickForge для простого соревнования. «Как же я завидую тем, кто получил возможность учиться здесь».

Проектировщики, проводившие много времени с этими чудесными системами, могли получить много навыков, необходимых в работе с реальными боевыми машинами. Хотя процесс сборки значительно упрощался и ускорялся, он все равно предоставлял гораздо больше практического опыта, чем работа с симуляциями и проекциями.

Как только все прибыли на назначенные позиции, они стали ждать сигнала к началу.

«Три, два, один, начали!»

Все быстро задействовали систему QuickForge. Студенты из Лемара имели явное преимущество. Они воспользовались своей хорошей осведомленностью с этими системами и немедленно начали изготовление рамы. Сложные руки ассемблера мгновенно производили сплавы над поверхностью, в воздухе их удерживали самые точные антигравитационные излучатели.

Впечатленный скоростью, с которой эти системы создавали каркас, Вэс поспешно пытался наверстать упущенное.

«Так. Если я хочу закончить каркас с максимально возможной скоростью, мне придется заняться легким мехом».

Хотя он предпочитал проектировать универсальную боевую машину, ее большая масса и размер означали, что для запуска потребуется больше работы. Легкий мех был не только менее требовательным к материалам, но и его ограниченная схема нуждалась лишь в нескольких небольших компонентах, благодаря которым делала его полностью функциональным.

Поскольку Вэс рассчитывал сделать своего меха в первой половине раунда, он сосредоточился на улучшении его пиковых возможностей. Дабы оставаться конкурентоспособным с моделями, представленными через несколько часов, ему требовалась вся возможная производительность. К счастью, на поле боя имелись небольшие склады снабжения, где мехи могли пополнить свои боеприпасы и энергию, поэтому машины с более коротким временем работы все же имели шанс.

После недолгих раздумий он, в силу вышесказанного, выбрал меха-спринтера. Он быстро просмотрел список предварительно изготовленных компонентов и подобрал длинный перечень конечностей и внутренних частей. Вэс особенно обратил внимание на ноги. Основываясь на своем опыте с серией Октагон, он сосредоточился на уделении первостепенного внимания

маневренности, а не максимальной скорости, хоть и не до такой степени на сей раз.

«На ранних этапах всеобщей драки меху гораздо важнее оказаться способным избежать повреждений. Чем меньше урона он получает, тем дольше продержится».

Часть проектировщиков решили использовать противоположную стратегию. Они строили грубого тяжелого меха, напичканного оружием. Такой шкаф зависел от своей огромной брони и огневой мощи, сдерживая других от вмешательства, даже когда он медленно переносил монету. Крошечные легкие модели, как та, кого представлял себе Вэс, не получали никакой пользы от нападения на таких монстров.

Несмотря на их достаточную безопасность, в поиске монет ограниченная скорость и мобильность этих шумных неуклюжих машин вызвала много трудностей. Они могли охватывать только ограниченную площадь. Даже если они замечали монету, то любой мех соперника мог легко увести ее, прежде чем тяжелый достигал точки появления.

«В этом режиме тяжелые мехи просто бесперспективны» - заключил Вэс. Только специалисты по тяжеловесам обладали возможностью сделать их жизнеспособными. Кто-либо другой лишь рисковал провалиться, если решался играть с чем-то, с чем освоился неполностью.

Теперь, разработав концепцию, Вэсу требовалось прикрепить правильный образ к своему проекту. В таком конкурсе, где на карту ставилось все его будущее, ему пришлось прикладывать максимум усилий. Даже когда более медленные соперники приступали к изготовлению своих частей, Вэс все равно оставался неподвижным. Он закрыл глаза и усилил свое намерение.

«Мой мех станет боевым конем, подходящим самому талантливому пилоту. Гордая машина, которая дорожит своей свободой передвижения. Любое место находится в пределах досягаемости. Никто не может насмехаться над ее целостностью. Виновных, если они слабы, пронзит ее рог. А сильным никогда не удастся коснуться ее поверхности, поскольку мой мех способен бежать очень быстро и сможет отступить в любой момент».

Вэс воображал гуманоидного легкого меха в форме единорога. Гордый, неприкосновенный и невероятно быстрый. Новый проект в его голове объединял все три аспекта в единое целое. Он доверял своему видению.

«Начнем».

Он приступил к проектировке и изготовлению своего меха. Хотя интерфейс системы QuickForge оказался сложным, в основном он функционировал как громадное слияние терминала для проектирования, 3d-принтера и системы сборки. Поскольку с каждой из этих систем Вэс был хорошо знаком, то он практически без проблем приспособился к скомбинированным элементам управления.

Он полностью сосредоточился на правильной сборке своего легкого меха. Несмотря на то, что система QuickForge ускоряла процесс изготовления и сборки до нелепой скорости, она также подверглась риску усиления любых неуправляемых сбоев. Крошечное несоответствие между компонентами могло перерасти в массивный каскад структурной нестабильности. Ради поддержания контроля Вэс должен был оставаться бдительным и работать с максимальной точностью.

Единственным возникшим для него препятствием стала болтовня комментаторов.

«... Посмотрите на красоту, которую задумал Крис Адриан!» - отметил диктор-мужчина. «Судя по тому, сколько компонентов им подготовлено, он определенно собирается произвести фурор в середине игры!»

На этот раз проектировщики, по крайней мере, имели определенную степень конфиденциальности. Непрозрачные экраны блокировали их от взглядов соперников. Кроме того, каждый проектировщик имел доступ к функции, способной скрывать все их действия от всей аудитории. Это позволяло им сохранять в тайне свои фирменные приемы, хотя на такую приватность им выделялся всего лишь один час.

Диктор-женщина дополнила своего коллегу. «Крис Адриан - один из лучших выпускников Лемара в этом году, он с отличием окончил проектирование мехов, поэтому его основы находятся на высшем уровне! Недавно он принял предложение работы от Группы Карнеги, поэтому сейчас он, безусловно, в центре внимания!»

«Хотя Крис - талантливый парень, посмотрите на его самопровозглашенного вечного соперника! Мортимер Пресутти в ударе! Выбравшись из жизни в трущобах пыльной планеты на краю сферы влияния Группы Карнеги, он, благодаря своему поразительному интеллекту, быстро получил признание каждого. Теперь, когда он достиг этой стадии, я уверен, этот очень редкий талант способен ослепить всех нас своим проворным проектом!»

Их разговор заставил Вэса немного запнуться, он почти запарол работу по слиянию ноги с торсом. Если б не его реакция, он, возможно, потерял бы много времени.

«Кажись, этот Мортимер проблемный. Если он остановит выбор на легком мехе, то выпустит его в тот же промежуток времени, что и я. Я не могу позволить ему получить лучшего пилота».

Учитывая эту новую информацию, Вэс начал работать более опрометчиво. Хотя время от времени он начал оступаться, большинство ошибок были слишком несущественными, чтобы беспокоиться об их решении. Он загнал свои навыки сборки до предела, ускорившись на максимум, и сохранив при этом контроль. Ему казалось, словно он балансирует на острие ножа. Вместо того, чтобы замедлиться и поймать равновесие, он стал действовать еще быстрее, и тем самым сильнее себя расшатывал.

«Мы подсчитали все пятьсот незавершенных проектов и подкинули работу нашим ярчайшим умам. Предварительные результаты готовы! Около 93 мехов - легкие, 320 - средние, а остальные 87 - тяжелые».

«Это похоже на правду. Ежегодно всегда есть доля легких и тяжелых моделей».

«Сколько из них - воздушные?»

«Для систем полета отверстия имеют 78 потрясающих проектов. Похоже, значительное их количество строится ради охоты за монетами».

«Труссы! Разве эти проектировщики не уверены в своей работе?! Я хочу увидеть какое-то зрелище!»

Дойдя до рук и ног, Вэс замедлился. Чтобы сохранить наступательную силу своего проекта, ему пришлось уделять особое внимание мускулатуре в конечностях. Их стандартная схема сильно устарела. С учетом двухсотлетнего прогресса он решительно выдернул старый макет и начал поспешно внедрять сырую, но современную мускулатуру. Его импровизированная работа по-прежнему значительно повышала характеристики всех четырех конечностей, хоть и не была

так хороша, как грамотная схема.

Он оптимизировал своего меха для владения копьями, но, тем не менее, также добавил и лазерный пистолет, давая возможность сдерживать любых летунов. Несмотря на то, что пистолет не являлся значительной угрозой, достаточно было отпугнуть авантюристов, захотевших выбрать легкую мишень.

Хоть в правилах и не говорилось о вознаграждении за убийство, но одна из жизнеспособных стратегий в этом режиме заключалась в устранении максимального количества конкурентов, прежде чем они успевали накопить много монет. Лучшими целями являлись те, кто находился на половине пути по доставке своих монет.

«Хватит о парнях. Давайте посмотрим, чем занимаются девушки! Посмотрите на грозного легкого меха Синтии Бараковски. Он готов лишь частично, но уже похож на пожирателя. Среди всех легких моделей его кусок, безусловно, самый большой».

«Ох, я этого не отрицаю, но она, конечно же, может немного ускориться. К тому времени, пока она закончит этого монстра, этапы битвы уже продвинутся к средние».

Вэс безучастно отметил упоминание о Бараковски. Несмотря на средний навык в механике, с точки зрения брони и оружия ее мех все равно должен быть грозной машиной. Если она намеревалась уделить ему время, то, без сомнений, проектировала убийцу легких боевых машин. Для него это была плохая новость.

«Похоже, есть вероятность столкновения наших мехов» - пробормотал он. Если бы Вэс выделил больше времени на свой проект, он мог бы сократить разрыв, но это означало, что он упустит лучших пилотов из имеющихся. Дабы пройти в финал, ему приходилось отказываться от множества игрушек и соглашаться на что-то быстрое и дешевое.

<http://tl.rulate.ru/book/15608/472853>