Глава 158: Древний

Хоть высказывание Марселлы о команде и вызвало своеобразное беспокойство, но Вэс решил разобраться с этим позже. Недавно нанятый экипаж использовал путешествие к Облачному Занавесу в качестве пробного полета Баракуды, поэтому Вэс ожидал их прибытия немного позднее обычного.

Прежде всего, ему требовалось завершить последний проект. В основном он посвящал время на тестирование систем скрытности своего наполовину законченного меха. За несколько дней Вэс, насколько сумел, оптимизировал маскировочную броню, после чего обратил внимание на съемный генератор частиц.

Вэс намеревался использовать этот модуль в роли генератора дыма. Стоило стрелковому меху выстрелить из мощной лазерной винтовки, как он сразу же раскрывал свою позицию. Даже самые убогие тепловые сенсоры смогут обнаружить невероятное количество тепла, выброшенного лазерным лучом, и отследить его до исходной точки. С тем же успехом его мех мог бы размахивать гигантской сигнальной ракетой.

Как только враги сконцентрируются на его положении, стрелку придется спасаться бегством. Выброс гигантского облака создающих помехи частиц в нужный момент должен позволить уязвимой модели уйти от погони.

Главная проблема Вэса заключалась в получении генератора частиц, который распылял бы это облако быстро. Если он выпустит заряд слишком медленно, тогда противники меха сумеют догнать его, прежде чем модуль наберет обороты.

Удобный вспомогательный навык Аварийного Снаряжения пригодился, когда Вэс использовал несколько нетрадиционных средств для увеличения разброса частиц. Кроме того, повозился он и с Генератором Красочных Облаков, заставляя его высвобождать массивное облако черного пара сразу после активации.

Как только он поместил последнюю итерацию на проверку, всю область в радиусе пятидесяти метров охватили черные, словно сажа, миазмы.

«Напоминает извержение древней дымовой трубы» - отметил Вэс, удовлетворительно кивнув. Скорость, охват и плотность вредных испарений, наконец, соответствовали его требованиям. Пока стрелковый мех не перегреется слишком сильно, он должен иметь возможность использовать облако для отступления.

Такое хитрое средство соответствовало методам Упорного Одиночки. В отличие от Наставника, ему не хватало состояния и судьбы, способной вознести его на боевую вершину. А выживать у него получалось только благодаря нечестной игре в свою пользу с помощью заблаговременных приготовлений.

«Честь – это роскошь для сильных. Слабые могут с ними сражаться лишь за счет неблагородных средств».

Ну и что, если это бесстыдно? В любви и на войне все средства хороши! Отличаясь от стандартных стрелковых мехов, его модель демонстрировала свою силу, исключительно когда имела инициативу. В момент потери преимущества его варианту следовало немедленно бежать и избавляться от преследователей.

Когда Вэс стал отчасти удовлетворен проектом, он нанес последние штрихи его внешности.

Покрытие он не тронул, лишь добавил уменьшенную версию логотипа КЖМ.

Пусть Вэс, возможно, не потратил много времени на проект, но он гордился своей работой. Он почти довел до конца этот план! Ему требовалось только название.

Он не слишком сильно задумывался о нем, попробовав несколько традиционных, но вспомнил Упорного Одиночку и понял, что они ему не подходят. Вэс полчаса ломал голову над вопросом, и в итоге остановился на Древней Душе.

«Она прекрасно сопоставляется с Молодой Кровью».

Являясь бессмертным, Наставник наверняка был старше Упорного Одиночки, но в плане образа мышления и жизненного опыта охотник за головами имел преимущество над изнеженным бывшим рыцарем.

К тому же название отражало отсутствие учеников у Упорного Одиночки. Он никого и никогда не обучал профессиональным хитростям в основном потому, что не мог учить других выживанию, не подвергая их истязаниям. Он был обречен на жизнь без семьи или друзей.

Вэс покачал головой. Его не покидало чувство, что он зашел слишком далеко с этими мифами. И хотя их на самом деле не существовало, он все равно чувствовал себя немного виноватым, давая Упорному Одиночке такую безрадостную жизнь. С посредственной креативностью ему не удавалось придумать ничего лучше.

Он обдумывал улучшение атрибутов с тех пор, как заподозрил, что это может пригодиться во время проектирования более сложных мехов. «Пока ничего предпринимать не буду. В первую очередь мне нужно увеличить способность к выживанию».

Помимо других причин он проектировал Древнюю Душу ради приобретения определенных инструментов. Возможно, ему придется ждать несколько недель или месяцев, пока заработки ОП не достигнут предела, но Вэс был полон решимости приобрести постоянное дополнение к полезному Конфиденциальному Щиту.

«Конфиденциальный Щит очень неплохо спасает жизнь. Достаточно хороший Конфиденциальный Щит позволит мне избегать любых угроз, когда выдохнется генератор щита».

Он по-прежнему носил на своем теле частично исчерпанный генератор щита. Его чрезвычайно компактная энергетическая батарейка сохраняла только восемьдесят процентов заряда, и у Вэса не имелось способа ее зарядить. Мастер ранее предупредила его о последствиях, если он каким-либо образом попробует вмешаться в его работу.

Вэс активировал Конфиденциальный Щит и потер руки. «Ладненько, приступим. Система, оцени Древнюю Душу для меня, пожалуйста».

[Оценка Проекта: Древняя Душа.]

Название Модели: ТОС-1S Древняя Душа

Базовая Модель: ТОС-1 Трайопс

Оригинальный Производитель: Конгломерат Рикшафт

Весовая Категория: Средне-Легкая

Рекомендуемая роль: Стрелок в Засаде

Броня: D

Грузоподъемность: D-

Эстетика: C

Выносливость: D+

Энергоэффективность: D

Маневренность: A

Огневая мощь: A-

Надежность: C-

Мобильность: D+

Обнаружение: B+

X-Фактор: C

Отклонение от нормы: 65%

Повышение производительности: 17%

Экономическая эффективность: -17%

Общая оценка: Древняя Душа – это вариант Трайопса для крайне дистанционных засад. Он полностью избегает лобовых сражений в пользу нападения на ничего не подозревающих врагов из засады с приличного расстояния. Его огневая мощь и точность достигают максимума на границе средней дистанции, но также способны представлять угрозу на более дальних областях. Пассивные и активные системы скрытности предоставляют Древней Душе столь необходимую выживаемость.

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

[Вы получили 500 Очков Проектирования за проектирование меха с умеренным присутствием X-Фактора].

Начальная награда ОП подняла ему настроение, но он не обратил на нее особого внимания. Учитывая растущую армию поклонников, для увеличения своих очков он главным образом надеялся на продажи.

Теперь же, доделав виртуального меха, он загрузил его в Железный Дух и заполнил требуемое документальное оформление. Вэс воздержался от публикации в виртуальном игровом каталоге. Взамен он откинулся на спинку кресла и вызвал своего пиарщика.

«Гэвин Нейман на проводе».

«Это Вэс. Как там наша рекламная кампания?»

«Весьма успешно, хотя я начинаю сталкиваться с кое-какими трудностями. Около двадцати четырех процентов всех игровых центов признали вашего учебного рыцаря в качестве рекламного. Меньше, чем я полагал, но для тех предприятий он доказал свою эффективность. Рано или поздно зашевелятся и другие центры».

«О каком сопротивлении ты говоришь?»

В коммуникаторе послышался вздох Гэвина. Он отправил пару документов. Вэс перечитал сообщение и обнаружил, что все они содержат ответы, посланные игровыми центрами.

«Как видите, они очень стараются показаться вежливыми. Судя по намекам, частные менеджеры осознают ценность Молодой Крови для местных. Их действия пресекает начальство в Бентхайме или Риттерсберге».

Пиарщик перечислил головные вовлеченные компании и выяснил, что часть из них имеют связи с Корпорацией Риклин. «Снова тупые Риклины. Они очень меня ненавидят».

Они ничего не могли поделать с невидимым воздействием. До тех пор, пока Риклины продолжают винить Вэса за совершенное их заблудшим наследником, они постоянно будут находить способы предоставить ему неудобства. Помимо всего прочего он подозревал их в причастии к попытке его похищения и убийства, но не мог ничего доказать.

«Слишком сложно придумать объяснение, почему ДОБ и Риклины действовали согласованно друг с другом. Они должны быть врагами».

Или же были? Корпорация Риклин являлась наиболее существенным исполином в сфере технологий Бентхайма. Несмотря на наличие связей по всей Светлой Республике, ее главные офисы и основные производственные мощности работали в области Бентхайма.

От таких размышлений у Вэса разболелась голова, потому он прекратил обдумывать вещи, выходящие за рамки его понимания. Если происходило нечто сомнительное, Республика наверняка уже сосредоточилась на этом. Несмотря на его незначительный авторитет, в глазах Республики Вэс по-прежнему оставался частным лицом. Подобные ему люди не должны выделяться.

«Бос, вы зачем мне позвонили?» - напомнил о себе Гэвин, когда Вэс замолчал.

«Ах да, я хотел сообщить тебе, что закончил проектировать виртуального меха. Это учебная модель, которая дополнит мое скромное портфолио тренировочных боевых машин».

Вэс продолжил представлять Древнюю Душу своему агенту по рекламе. Он особенно подчеркнул ее экстремальный и несколько нетрадиционный боевой стиль.

«Что думаешь, Гэвин? Она достаточно жизнеспособна?»

Его пиарщик сделал паузу, обдумывая вопрос. Сейчас Вэс ожидал увидеть его очень удивленным. Концепция Древней Души удлиняла понятие тренировочного меха.

«Если говорить начистоту, Древняя Душа не кажется моделью для тренировок» - наконец ответил Гэвин. «Она слишком узкофункциональная и однобокая, но, пожалуй, вы правы касательно того, что ограничение опций пилота усилит его погружение. Единственный способ

сказать наверняка – выпустить ее на рынок».

«Ненавидишь мехов, да?».

«Еще как. Поэтому и знаю, что ваша модель будет продаваться. Я понятия не имею, продадите вы только пару тысяч или она войдет в моду, как Молодая Кровь, и объем продаж превысит сотни тысяч. В любом случае, у вас наверняка уже есть безмозглые фанаты, готовые с нетерпением раскупить любой опубликованный проект, даже если по форме он напоминает ходячее дерьмо».

Как бы индустрия мехов не сосредотачивалась на технических характеристиках и производительности, люди, пилотировавшие их, оставались людьми. Гэвин неявно принижал их неразумность, когда приходило время решить, какую военную машину они хотели бы использовать.

«Скажи спасибо, что мехов пилотируют люди» - ответил Вэс легким укоризненным тоном. «Если каждый покупатель вел бы себя рационально, они бы приобретали мехов, продаваемых только межгалактическими корпорациями. Мелкие компании, подобные моей, не имели бы и шанса в этом аспекте».

Даже если бы Вэс уменьшил стоимость своих мехов, он все равно не смог бы провернуть такое количество продаж в обычных условиях. С помощью разнообразия хорошей рекламы ему удалось вырезать небольшую нишу в заведомо враждебной индустрии мехов.

Вэс продолжил инструктировать Гэвина. Он хотел максимизировать ранние продажи Древней Души, дабы по-быстрому раздобыть ОП. Для этой цели он увеличил независимые средства своего пиарщика, чтобы тот мог начать продвигать его последний проект.

«Меня не волнует как, но попытайся максимально быстро увеличить объем продаж в течение месяца. Также меня не волнует его долгосрочная эффективность в графиках продаж, поэтому не стесняйся провернуть один или несколько трюков».

Как только Гэвин понял посыл, Вэс завершил звонок. И теперь, закончив работу, можно было говорить о взятии задания.

Залогинившись на виртуальном портале Общества Клиффорд, он перешел в Зал Заданий организации. Его интерьер вызывал воинственное чувство. От голых стен до мерцающих факелов все казалось первобытным. Группы участников Общества собрались в гигантском зале. Все они глядели на огромные дисплеи и участвовали в бурных обсуждениях касательно выбора задания.

Множество миссий предусматривалось для команд. Большая часть членов Общества объединялись, когда сталкивались с испытанием, которое ни в жизнь не смогли бы завершить самостоятельно.

К сожалению, безжалостный Зал Заданий Общества отказывался корректировать выплату баллов, не зависимо от того сколько человек завершало задание: один или солидная команда из двенадцати.

Допустим, в награде за миссию значилась сотня баллов, тогда если ее завершал один человек, он получал всю сумму. Если же выполнить задание посчастливилось команде из пяти участников, каждый получил только двадцатку.

Иногда команды принимали решение о другом распределении баллов. Группа из четырех Оруженосцев и единственного Рыцаря могла оставлять восемьдесят баллов лидеру и лишь пять каждому Оруженосцу. Такое крайне неравное распределение иллюстрировало власть Рыцаря. Вэс поистине оценил возможность начать с этого высокого ранга.

Вэс, ученик Мастера в Проектировании Мехов, вышел на люди с некой долей уверенности. Равно как другие члены Общества начали замечать его присутствие, он подошел к одному из дисплеев и рассматривал задания, подходящие для Рыцарей.

http://tl.rulate.ru/book/15608/573778