

Глава 210: 4-звездочные Проекты

Барракуда мгновенно скользнула в гиперпространство.

Выйдя из Системы Лемар, Вэс почувствовал себя так, словно отправился из рая в пустошь. Его завораживал высокий уровень развития Лемара. Продукты, воспринимаемые за должное такими государствами второго ранга, как Пятничная Коалиция, вряд ли можно отыскать в более бедных державах.

Светлая Республика не имела возможности получить доступ к высоким технологиям. Тем не менее, более высокие уровни включали множество экзотических или эксклюзивных исследований, а те делали их слишком дорогими для менее богатых государств, поэтому не использовались широкомасштабно. Только высшее общество наслаждалось парочкой гаджетов по разорительной цене.

Распределение богатства в галактике сводилось к обеспеченности ресурсам. Даже если бы более бедные государства приобрели пару высокотехнологичных продуктов, они бы в конечном итоге обанкротились, зайдя слишком далеко.

Приобретя даже несколько замечательных компонентных лицензий на Лемаре, Вэс был бы вынужден уйти с рынка из-за нелепой стоимости своих продуктов.

Это не означало, что он смирился с этим отдаленным уголком галактики. В своем стремлении достичь вершины проектирования мехов он намеревался использовать рынок Светлой Республики в качестве инкубационной площадки для своего зарождающегося бизнеса.

«С моим нынешним уровнем у меня не получится наделать шуму в Коалиции».

Слишком много гениев, подобных Олегу, уже занимали весь рынок инновационных роботов, спроектированных новичками в этой отрасли. Кроме того, Вэсу также приходилось иметь дело со своими конкурентами, которые в поисках лучшего будущего эмигрировали из окружающих государств третьего ранга.

Для удовлетворения потребностей Вэса и подобных ему людей, то есть тех, кто не обладал никакими врожденными преимуществами, но имел очень высокие темпы роста, рынок боевых машин Республики предоставлял достаточный спрос.

На данный момент у Вэса имелось немного свободного времени, поскольку для возвращения на Облачный Занавес корвету требовалось несколько недель.

«Чем же мне заняться?»

Он мог штудировать учебники, чтобы расширить свою перспективу, или же проектировать виртуального меха, и тем самым заработать столь необходимые ОП. В последнее время Вэс не проверял виртуальную экономику, поэтому сейчас он включил терминал и заглянул на свой аккаунт в Железном Духе.

Удивительно, но за прошедшие несколько месяцев продажи его мехов продолжали расти. Тогда как рынок на Облачном Занавесе в основном встречал его с распростертыми объятьями, две основные модели Вэса начали набирать обороты на Бентхайме.

«Дела идут хорошо не только у Молодой Крови и Древней Души. Даже Марк Антоний Mark II продался свыше тысячи раз».

Это объясняло большую часть роста ОП во время его работы на Гроунинге IV. Без такой постоянной тенденции продаж он ни за что не смог бы потратить столько ОП на приобретение навыков и гаджетов, необходимых для высвобождения из лап доктора Ютланда.

Вэс окунулся в комментарии, оставленные клиентами из Бентхайма. Как он выяснил, его продажи не управлялись чем-то особенным, за исключением его многообещающей репутации продавца боевых машин, которые нравились капризным пилотам.

«Эта модель как холодное пиво теплым вечером! Очень даже недурно!»

«Мое нервное расстройство вызывает у меня аллергию почти на все виды мехов. Мой мозг попросту испытывает спазмы, если я заставляю себя их пилотировать! Я уже думал, что стоит отказаться от своего увлечения и перестать пилотировать, но, к счастью, узнал об этой ПОТРЯСНОЙ модели! Пожалуйста, проектируйте больше мехов!»

«Я купил знаменитого Mark'a II. В нем есть все, в чем уверяли меня приятели. У меня нет слов, чтобы описать, насколько глубоко разум способен слиться с этой моделью. Не пилотируйте этого меха, если хотите соревноваться. Покупайте его, когда захотите расслабиться».

В комментариях Вэс обнаружил общее напряжение. В виртуальном сообществе Бентхайма он начал зарабатывать репутацию узкофункционального проектировщика, занимающегося так называемыми 'развлекательными' боевыми машинами.

Он не чувствовал себя польщенным. Будучи проектировщиком с серьезными намерениями, Вэс стремился создать себе имя, проектируя жизнеспособных боевых роботов. Если его мехи начнут ассоциироваться с бесполезностью, а в некоторых раундах с весельем, то будет трудно убедить рынок купить их для их основной цели. То есть для сражений.

К счастью, это явление еще не стало необратимым. В более широком обществе Вэс и Корпорация Живых Мехов оставались практически неизвестными.

Он сможет привести в порядок свою репутацию, как только выпустит первый оригинальный проект. Теперь, когда он выполнил для этого большинство условий, тот день приближался все ближе и ближе. Дорога для движения вперед была проложена. Ему требовалось лишь шагнуть вперед.

«Еще не время».

Интуиция подсказала ему подождать, прежде чем приступить к этому смелому проекту.

Не хватало чего-то жизненно важного, что ли. Чего-то, способного возвысить его оригинальный проект. Пока он не знал, что именно от него ускользало. Может это непонятный навык или уникальный компонент?

В любом случае, спроектируй он своего оригинального меха в своем текущем состоянии, и тот бы стал средней и ничем не примечательной конструкцией на и без того раздутом рынке мехов. Если его работа окажется банальной, КЖМ наверняка даже не достигнет его нынешней цели по выполнению, по крайней мере, тысячи продаж за год.

Он встряхнул головой и снова сосредоточился на создании виртуального меха. Несмотря на его беспокойство, галактика продолжала жить дальше. «Заработок дополнительных ОП это всегда хорошо».

В этот раз Вэс хотел сломать шаблон, придумав нечто совершенно другое. По правде говоря, ему переставало нравиться проектирование вариантов.

Занимаясь этим, ему казалось, будто он брал существующее произведение искусства и вносил изменения в их внешний вид. Даже если бы он улучшил оригинальную работу, большинство людей приписали бы эту заслугу кому-то другому.

И в действительности в таких утверждениях присутствовала толика истины. Модификация существующего меха опускала несколько важных процессов в искусстве проектирования боевых машин. Многие проектировщики, имевшие склонность слишком полагаться на эти костыли, постепенно становились неспособными проектировать оригинального меха.

«Но я все еще не готов самостоятельно спроектировать свою машину».

Главное не забывать о данной проблеме, и он не попадет в эту ловушку.

Прежде чем приступить к работе, Вэс для вдохновения изучил тенденции игрового рынка.

На этот раз он решил разработать 4-звездочный вариант. Они, в отличие от виртуальных мехов с более низким рейтингом, обычно предназначались для зрелой аудитории Золотой Лиги. Туда входили избранные постарше, которые решили не делать карьеру в области пилотирования, и молодые люди, начавшие свое повышение квалификации в академии Абеляр и ей подобных.

«Для исправления репутации лучше нацелиться на молодых профессионалов, нежели на неторопливых стариков».

Большинство пожилых избранных, задержавшихся в Золотой лиге, играли только для того, чтобы соответствовать минимальному стандарту квалификации для получения статуса резервного пилота. Те люди, кто был избран для пилотирования, были обязаны оттачивать свои навыки. Те же, кто ленился, начинали терять заветные привилегии.

Вэс знал этот народ. Это были дряхлые старикашки и бывшие лицемеры, больше заботившиеся о получении подачек от государства, а не о вносе вклада в развитие общества. Такие обычно начинали жаловаться, когда война разражалась и прогрессировала до пугающего уровня. Тогда-то Войска Мехов и стучали в их двери.

Вместо ориентации на эту группу пиявок Вэс предпочел бы спроектировать меха для молодых пилотов вроде тех, которых он знал. «Например, для Шарлотты, Лавджоя, или даже Мелькора».

Он размышлял, как они поживали сейчас? Шарлотта, скорее всего, прекрасно проводила время в Республиканском филиале АТМ, а Лавджой все еще проходил тщательную подготовку, чтобы сделать прорыв от продвинутого пилота до опытного.

«Если я захочу спроектировать модель для продвинутых пилотов, таких как они, мне придется сделать что-то непростое».

Вэс исключил из своего рассмотрения основные архетипы, а именно рыцаря и стрелка. Он хотел разработать что-то с гораздо большим количеством нюансов, но и чтобы оно также соответствовало диапазону его навыков.

Каждое увеличение звезд сопровождалось множеством дополнительных сложностей. Например, Вэс без труда спроектировал 1-звездочного Серафима - легкого летающего меха,

благодаря примитивному технологическому стандарту той эпохи. Такое легкомысленное отношение к меховому проектированию не могло столь же легко применяться к несколькими сотням лет осведомленного прогресса.

Оставив в стороне более необычные категории, то есть воздушные или тяжелые, Вэс начал изучать оставшиеся.

«Ударный мех слишком схож с рыцарями, а застрельщики и модели, действующие из засады, не очень отличаются от моих предыдущих виртуальных конструкций».

Он начал рассматривать несколько менее производимых проектов, куда относились средние разведчики или средние артиллерийские мехи.

«Хм. А если сделать ассасина?»

Такая задача казалась интересной. Как бы нелепо это ни звучало, в последнее время мехи-ассасины действительно встречались. В первосортных сверхдержавках они считались очень целесообразным способом устранения крайне ценных современных моделей, прежде чем те успевали продемонстрировать свои сильные стороны.

Хотя технология активной маскировки медленно распространялась из государств первого ранга в остальную часть галактики, она оставалась довольно дорогой, поэтому ближе к рубежу такие типы мехов использовались редко.

К счастью, в игре все становилось удобнее. Да, Вэсу наверняка придется заплатить высокую цену для получения доступа к нужным виртуальным лицензиям, но он все равно сможет поиграть с технологией маскировки.

После просмотра игровых каталогов он заметил, что ассасины делились на несколько типов. Легкие, как правило, отличались скрытностью, а их средние собратья в то же время содержали больше мощи. Некоторые ассасины были вооружены мощным оружием дальнего боя, пока другие полагались на хорошие средства для ближнего.

Естественно, это просто общая тенденция. Кроме нее существовало множество исключений.

Учитывая свои особенности и интересы, Вэс сузил выбор до среднего рукопашника. Несмотря на повышенную сложность, он также приносил больше выгод. Поиск способа, который бы поднял до предела способности ассасинского меха убивать с одного удара, продвинул бы его понимание учений мастера Олсон.

На выбор удачной базовой модели у него ушло не слишком много времени. Из-за дороговизны технологии стоимости на виртуальные лицензии самых дешевых моделей начинались от ошеломляющих 2 миллионов светлых кредитов!

Тем не менее, у Вэса имелись деньги прозапас, а в банке лежало более шести сотен миллионов. Повышенные инвестиции также окупятся, поскольку для 4-звездочных роботов Система Проектирования Мехов устанавливала более слабое ограничение на количество возможных ОП.

«Если получится спроектировать этот вариант, то в общей сложности за счет виртуальных продаж я смогу заработать до 100 000 ОП».

Что собой представляли 100 000 ОП? Это количество являлось наименее приятным

предварительным условием, необходимых для повышения одного из его навыков с уровня Подмастера до Старшего. Хотя Вэс пока не планировал улучшать какие-либо навыки, он, безусловно, мог использовать ОП для других полезностей, например для улучшения своих умственных качеств или получения следующего уровня дополнения невидимости в Магазине.

После нескольких часов непримечательного просмотра, Вэс согласился на быструю и бесшумную модель от какой-то малоизвестной компании с названием Проекты Каррера.

В отличие от обычных меховых предприятий эта фирма зарабатывала продажей не мехов, а их проектов. Такие проектные студии штамповали сотни работ в год. Большинство из них покрывались пылью и забывались, но более удачные разработки скупались производителями за нехилые суммы.

ДаркСильвер FFL-25 оказался одним из непроданных проектов. Кому-то из сотрудников Проектов Каррера поручили исследовать относительно новое явление активной маскировки.

Как и предполагалось в его кодовом номере, FFL-25 был двадцать пятой итерацией их исследования. Из-за плохой репутации предыдущих версий линейки ДаркСильвера, Проектам Каррера, несмотря на высокий уровень усовершенствования FFL-25, так и не удалось его продать.

Они сами того не понимали, но у них под носом лежало скрытое сокровище. И только спустя несколько поколений оно вошло в известность.

Для среднего меха он обладал недолговечной, но высокоэффективной системой маскировки. В течение примерно трех минут модель оставались незамеченной для наиболее часто используемых датчиков, анализирующих свет, звук и различные другие виды сигналов.

Пока ничего не подозревающие цели не выполняли активный поиск замаскированных мехов, у модели ДаркСильвер была высокая вероятность подкрасться к их спинам.

Способность убивать у FFL-25 немного уступала его превосходной, но замысловатой стелс-системе. Из-за чрезмерной предрасположенности к скрытности для реальных боевых возможностей оставалось мало места. Модель испытывала немалые сложности, когда пыталась пробить толстые участки брони.

К тому же она сама обладал картонными доспехами, поскольку те присутствовали исключительно для усиления скрытности. Фактическая защита от вражеских атак оставалась второстепенным приоритетом.

В настоящее время проектировщики использовали отличную базу, предоставляемую проектом ДаркСильвер, и работали над устранением его недостатков. В целом, они добились спорного успеха, так как базовая модель оставляла действительно мало места для улучшений. Если же они перегибали палку, то страдать начинала ее наиболее важная система скрытности.

«Интересная задачка. Мне нравится».

Вэс расплатился за виртуальную лицензию двумя миллионами. Он уже с нетерпением ждал возможности внести свой собственный вклад в этот проект.