

Вэсу не хотелось тратить дополнительные кредиты на дополнительные лицензии виртуальных компонентов. Одна из проблем проекта ДаркСильвер заключалась в выделении существенной части его пространства под улучшения активных стелс-систем. А для любых других места оставалось очень мало.

В большинстве увиденных им вариантов, в чью основу лег FFL-25, добавляли альтернативное снаряжение. Вместо маленького опрятного ножа другие проектировщики в основном представляли варианты с бомбами или емкостями с кислотой, то есть оружием ограниченного применения, которое за долю секунды наносило большое количество урона.

Откровенно говоря, Вэс раздумывал над использованием тех же средств, но воздержался, поскольку решил не добавлять в игру ничего нового.

Кроме того, такое решение походило на дешевый и трусливый компромисс, идущий вразрез с первоначальным замыслом серии ДаркСильвер. Покупатели данных вариантов использовали их преимущественно для диверсий на вражеской базе и пунктах снабжения вместо убийства вражеских мехов.

«Почему так мало вариантов сохраняют первоначальную цель ДаркСильвера?»

Горстка амбициозных проектировщиков попробовала 'исправить' FFL-25. Их попытки либо увеличивали силу базовой модели, жертвуя ее скрытностью, либо сохраняли скрытность, но лишь незначительно повышали силу.

Вне сомнений все проектировщики, работавшие с фреймом, не сумели найти идеальное решение, которое бы обошло ограниченные возможности базовой модели. Самые старые 4-звездочные проекты появились около ста лет назад, что сильно связывало руки современным разработчикам, не позволяя внедрять в них новые инновации.

В силу вышесказанного, наиболее удачные варианты отказались от базового проекта и перестроили его с нуля. Они использовали те же компоненты и те же материалы, но переставили их в совершенно другой комплекс, обеспечивший куда более высокую производительность в некоторых областях.

Таких переделок существовало немного, поскольку для маленькой отдачи требовалось проделать кучу работы. Все-таки объемы продаж мехов-ассасинов никогда не сравнивались с обычными моделями. Однако это, в свою очередь, позволяло Вэсу представить то, чего раньше не делал никто.

«В определенном смысле это напоминает проектировку оригинального меха».

Отказ от пределов базовой модели освободил Вэса от ограничений, но также оставил ему возможность оступиться. Тем не менее, он не избегал трудности.

Сперва ему требовалось определить концепцию своего варианта. В его понимании ассасин не нуждался в защитной броне. Он уходил от урона благодаря своим системам скрытности и скорости. Базовая модель практически всегда делала акцент на первом, а последнему внимание уделялось лишь на словах.

«Значит, сконцентрируюсь на скорости и разгоне».

Традиционный ассасин подкрадывался к своим целям в подходящий момент и наносил смертельный удар. Только закончив дело, он накидывал свою маскировку и, пользуясь неразберихой, ускользал.

«В чем-то напоминает Древнюю Душу».

Его 2-звездочная снайперская машина прославилась своими губительными засадами и изворотливыми побегам. Это свидетельствовало о пригодности такой тактики, но Вэс не хотел повторять старый путь.

Вместо этого он вообразил себе ассасина, который использовал маскировку не для того, чтобы подобраться на расстояние прямого выстрела, а для получения возможности совершить внезапную, но разрушительную атаку.

Прелесть такой схемы действий заключалась в том, что Вэсу нужно было обеспечивать свой проект только достаточной скоростью и ускорением. Руки и торс в особом внимании не нуждались. С его ассасином все будет в порядке, лишь бы они выдерживали момент удара.

По сути, основной задачей его варианта являлся набор достаточной скорости, чтобы пробить броню ничего не подозревающего противника. В таких обстоятельствах лучше всего работало оружие, которое позволяло меху передавать его силу в единую точку, поэтому Вэс сразу же решил дополнить собственный проект копьем.

«Только есть проблема, мех не может поддерживать скрытность во время бега».

Учащенное движение сопровождалось большим количеством вибраций и воздействием на воздух. В таком случае его активным стелс-системам стало бы значительно труднее подавлять поток сигналов.

Вэс не имел решения этой проблемы, но она не должна была оказывать чрезмерное влияние. В его воображении мех-ассасин использовал маскировку, подкрадываясь близко к цели, но не вплотную, иначе его обнаруживали пассивные датчики. Обычно они становились эффективнее, когда кто-то пытался подкрасться со спины.

Его же убийца оставался за пределами радиуса обнаружения и готовился к атаке. В решающий момент он бросался вперед и за несколько секунд сокращал расстояние, после чего вонзал копьё в уязвимую спину своей цели. Нанеся удар, мех сматывался на полной скорости.

«Ему будет опасно выживать без какого-либо дипольного отражателя» - сказал он.

Побег, скорее всего, станет самым сложным этапом в процессе убийства. С одной стороны он мог бы установить небольшой отражающий модуль на свой вариант, но с другой это, вероятно, повлияло бы на эффективность его скрытности. Таким образом, Вэс решил отказаться от упомянутого устройства и сосредоточиться исключительно на скрытности и скорости.

Теперь он установил четкое видение своего проекта, и можно было приступить к созданию набора образов для техники Тройного Деления.

Сначала, на базовую роль он определил идеализированную версию своего робота-ассасина. Вэс просто дополнил ее в видение своего проекта и представил больше сценариев его использования.

Наиболее важной задачей для образа базовой роли являлось улучшение совместимости между

Х-Фактором и фактическим мехом. Не требовалось делать его слишком сильным или впечатляющим, но также следовало не допускать неточностей.

Вообще Вэс обладал посредственной креативностью, но ее хватало для создания вполне детальной картины. Способствовало ему и наличие у его меха однобокого игрового стиля. В центр внимания он поместил только подготовку машины к рывку и побег после выполнения дела. Главное - достичь совершенства в этой области, и его проекту не потребуются всякие дополнительные излишества.

Затем он перешел к выбору тотемного животного для своего ассасина. Он хотел выбрать хищника, который бы идеально соответствовал способности его проекта атаковать цель и быстро убегать. Вэс пытался подобрать типовое животное Терранов с хорошим соответствием такой сущности.

«Пусть будет гепард».

Эти крупные коты были хищниками, часто предпочитаемыми для применения разных генетических модификаций. Их чрезвычайно высокая скорость бега завоевывала симпатию различных клиентов, которым нравилось использовать эту особенность для охоты на трудную добычу.

Посмотрев галактическую сеть, Вэс обнаружил, что обычные дикие гепарды в разных ситуациях ведут себя по-разному. Однако во время всякой одиночной охоты им доводилось использовать тактику, очень похожую на его робота-ассасина. Для сокрытия своего приближения вместо скрытности они использовали разнообразные виды укрытий и убежищ, такие как холмы или высокая трава.

Вэсу нравились образы, вызванные этим животным, поэтому в основу своего тотемного животного он поместил одинокого гепарда. В галактической сети имелась куча видеозаписей, поэтому Вэс без труда построил яркий образ гепарда на охоте.

После перехода к заключительной части техники Тройного Деления, Вэс должен был действовать рассудительнее. Дабы обеспечить реалистичный человеческий контакт с Х-Фактором, мифическая часть требовала немало предыстории.

На сей раз он не выдумывал ничего особенного. Он вообразил ассасина с именем Последнее Копье, потому что раньше тот служил в страже павшего королевского дома. Гибель короля и его родственников вынудила Последнее Копье стать беглецом без статуса.

Мужчина попал в плохую компанию, а в дальнейшем в гильдию убийц, где и научился всем хитростям этого ремесла. Закончив свое обучение, он начал проводить одиночную кампанию террора против своих бывших врагов, захвативших его родину.

Последнее Копье сам решил придерживаться своего оружия. Он хотел, чтобы его жертвы узнавали то копье, когда оно вонзалось в их грудь и забирало жизнь.

Деньги для него не имели значения. Это было личное. Он поклялся в верности погибшим членам королевской семьи и посвятил свою жизнь защите их чести даже после смерти.

Возможно, другие считали его сумасшедшим, но, начав отбирать жизни у тех, кто получил выгоду от завоевания, Последнее Копье нашел свое истинное призвание в жизни. Он сделал своей торжественной миссией выследить и без раздумий вонзить копье в сердце каждого ублюдка, способствовавшего падению королевской семьи.

«Ну, получилось насыщено» - Вэс помотал головой.

Его воображение опередило само себя и придумало гнетущий образ, наполненный долгом и бессмысленной одержимостью. Бесплезный крестовый поход Последнего Копья против его врагов не имел никакого смысла, а лишь мучил старых врагов по давно несуществующей причине.

Ну да ладно, подробности биографии не имели большого значения по сравнению с навыками и характером его персонажа. До тех пор, пока он мог запечатлеть некоторые из этих самых существенных знаний в своем образе, польза от его X-Фактора значительно возрастала.

В данном случае это было особенно важно, ведь Вэс хотел возвысить рациональную сторону X-Фактора над первобытной. Скорее всего, значительный акцент на втором из этих двух в его предыдущих проектах стал главной причиной, почему они приобрели репутацию машин для развлечения.

«Кроме того, ассасинов очень сложно пилотировать. Моим клиентам понадобится вся возможная помощь».

Большинство пилотов не проходили специальной подготовки по пилотированию данного архетипа. Некоторые приспособления в этом деле наверняка станут очень полезны для смягчений фундаментальной кривой обучения его модели.

Когда три элемента техники Тройного Деления оказались на своих местах, Вэс задействовал всю силу своего разума и объединил их в единую структуру. Удерживая в голове этот неопределенный, наполовину замаринованный продукт, он впал в транс и занялся своим переделочным планом.

Для начала он пересмотрел основной каркас, сняв все, кроме самых незначительных структур поддержки. Когда остался только костяк из сплава, он подправил несколько костей ради повышения его мобильности.

Затем он начал добавлять органы. Все основные компоненты, такие как двигатель и энергетический реактор, заполнили внутренности. В отличие от стандартных мехов, линейка ДаркСильвер использовала большой набор активных ЭПД и стелс-систем, а они занимали много места. Все эти гаджеты требовали кучу пространства.

Вэс втиснул их, сколько мог, создавая при этом внутреннюю архитектуру своего меха. Опыт работы с Mark'ом II превратил его в ветерана такой работы, поэтому он ловко избавлялся от периодически возникающих узлов.

Каждую экономию пространства или веса он выделял на повышение мобильности своей модели.

Ловкости и подвижности он уделял относительно мало внимания и просто наращивал способность ускоряться по прямой. Его мех-ассасин должен был быть способен атаковать свою цель с минимальной задержкой. Следовательно, большее значение имело ускорение, а не максимальная скорость.

«Но модели все равно нужно быть в меру быстрой для убегания от преследователей. Она должна хотя бы удрать достаточно далеко, чтобы вновь задействовать скрытность».

Пока его замысел медленно воплощался в жизнь, умственная техника Тройного Деления

начинала постепенно изменяться. Как и в случае с Тираном, которого он спроектировал для дуэли с Олегом, в троих образах проявилось больше признаков жизни и они стали выражать недовольство друг другом.

В отличие от прошлого раза, они не конфликтовали во всех отношениях. Все три элемента имели очень мало противоречий, правда, Вэс не добивался этого специально.

Зато они боролись за доминирование. Ни один из его образов не хотел разделять обязанности. Все они желали доминировать над целостной формой, а остальных сделать своими рабами.

Конфликт обострялся все сильнее, ибо Вэс никак не стал препятствовать их борьбе. Фактически, он с самого начала стремился к чему-то подобному. Сейчас он хотел посмотреть, что произойдет после окончания этой драки.

<http://tl.rulate.ru/book/15608/620571>