Помимо огнестрельного и холодного оружия, в Эпохе Войн существует взрывные устройства, такие, как, например, мины.

Откройте инвентарь, преподнеся палец к виску, достаньте мину и установите ее на пути эвольверов.

Выполнив жест, перед Джоном появилось окно инвентаря. Выбрав нужное, в его руках появилась мина. XM-7 spider, из последних разработок. Умная мина, похожая на паука, с шестью зарядами на ножках, обеспечивающими зону взрыва во все триста шестьдесят градусов.

Зарядами послужили небезызвестные Клейморы, взрывчатые снаряды, интегрированные в мигу при помощи специального блока-адаптера.

– Быстрее! Эти твари не будут ждать, пока вы закончите возиться! – Прокричал командир. От города в их сторону протянулась подкрашенная красным полоса – маршрут монстров. Джон первый встал на колени и начал капать яму руками, помогая себе ножом. Остальные игроки последовали его примеру.

– Не так близко, болван! – заорал на кого-то командир, ударяя его по голове, – если из-за твоей безмозглости детонируют все мины одновременно, то все будет впустую!

Игрок, на которого накричали, виновато отошел подальше.

Вскоре все мины были установлены. Командир повел свой отряд обратно в окоп.

Также в Эпохе Войн существует тяжелое вооружение. К этому типу относится гранатомёты.

Достаньте из инвентаря гранатомёт AirTronic PSRL

Получено задание. При помощи гранатомётов, остановите эвольверов, бегущих из города.

Эвольверов убито: 0/20

Из города показалась кучка Эвольверов. В этот раз куда сильнее прежних.

Броневик, 30 уровень.

Это были огромные четвероногие существа. Телосложением они походили на быков, но имели довольно короткую шею и толстые пластины брони, охватывающие все тело. Из их лбов тянулись длинные рога, как у мамонтов, тянущихся вниз и у самой земли закругляющихся кверху.

Бежали они, несмотря на свой уровень, довольно медленно, и от каждого их шага земля

сотрясалась. Пока они продвигались в сторону окопов, игроки смогли сполна насладиться видом своих изящных гранатомётов, а заодно и прослушать инструкцию к их использованию.

Когда броневики, двигаясь кучкой, приблизились на триста метров, капитан отдал команду.

– Целься! Не стрелять! Ждите, пока они зайдут в минное поле!

Ждать пришлось недолго.

Мины были установлены кругом, в форме тисков. И когда последний монстр зашел в смертоносную ловушку, они были обречены.

– Огонь!

Сотня снарядов вылетело со стороны игроков. Залетев в строй монстров, они мощной серией взрывов моментально уничтожили десятерых монстров. Оставшиеся же в живых стали разбегаться в стороны, ступая по минам.

И здесь произошло странное. Когда монстры стали ступать по минам, над их головами показались красные полосы. И с каждым новым поразившим их взрывом, эти полосы уменьшали, тускнея на глазах.

При этом мины никак не вредили им внешне.

В Эпохе Войн монстры обладают шкалой здоровья. До тех пор, пока шкала не упадет до тридцати процентов, монстру нельзя нанести увечья. Существуют исключения. К примеру, вы можете уничтожить пластину брони броненосца, чтобы при повторной атаке в незащищенное место нанести повышенный урон.

Один броненосец упорно шел по минному полю, игнорируя разрывающиеся под ногами снаряды, однако, как только его шкала здоровья упала ниже тридцати процентов, следующая мина, на которую он ступил, оторвала его ногу.

Броненосец, лишенный ноги, покосился в бок, тяжело падая на землю. И в том месте, куда он рухнул, оказалась другая мина, разорвавшая ему живот и убившая на месте. Издав мучительный стон, монстр исчез в свете.

Вскоре, все монстры были убиты, их тела растворились.

Но даже так генерал не собирался успокаиваться.

– Все по мотоциклам!

В Эпохе войн вам доступен различный транспорт. При управлении им вы можете выбрать ручной или автоматический режим. При автоматическом режиме вы будете ограничены в действии, но сможете с легкостью управлять любым видом транспорта.

Генерал вскочил на появившийся рядом с ним байк и рванул вперед.

Мотоциклы появились также возле каждого игрока.

Джон выбрал ручной режим, вскочил на мотоцикл, вжал газ и, подскочив кверху передним колесом, ринулся за командиром.

И вот они уже неслись по пустому шоссе в город. Командир заговорил, перекрикивая встречный ветер.

– Мне сообщили, что внутри требуется наша помощь. Говорят, там появился необычный эвольвер. Им нужны все силы, чтобы справиться с ним. Поскольку вы, ребята – сопляки, будете стоять на ракетных установках! Все, кроме тебя! – он кивнул Джону, – Ты со мной!

Как только они въехали в город, командир и следующий за ним Джон отсоединились от группы и под завистливые взгляды игроков, следующих маршруту на карте, повернули влево.

Многие, еще до того, как начать играть, уже знали о первой миссии в Нью-Йорке в мельчайших подробностях. Кому-то рассказывали друзья, кто-то узнавал из интернета. И все, как один, знали об этом ответвлении в сюжете.

Всегда, в каждой группе новичков, выбирался один, набравший лучший результат в начале. И ему выдавалось уникальное задание, отнюдь не такое скучное, как всем остальным…

Всюду громыхали выстрелы, грохотали взрывающиеся ракеты, выли монстры, кричали люди. Вертолеты, снуя над городом, вели непрекращающийся огонь, танки, разъезжая по улочкам, уничтожали все, что попадалось на пути. Из центра города доносились самые громкие звуки. Чудовищные ревы, металлические лязги и бьющееся стекло.

– Как только прибудем на место, ты должен будешь прикрыть меня, пока я возьму Атланта под контроль! – Крикнул командир.

– Так точно! Но разве здесь не две модели? – уточнил Джон, вспоминая вертолеты, несущие лишь двух мехов.

– Три! Последняя задержалась в пути! Возникли технические неполадки!

Более они не разговаривали. Точка высадки меха из-за скоплений эвольверов была расположена на другом конце города. К счастью им на пути никто не попался.

Они благополучно достигли цели.

Когда они заглушили двигатели и слезли с мотоциклов, командир заговорил.

– Хорошо, солдат, покажи мне мастерство, которое я видел, и тогда сегодня мы все вернемся домой живыми.

– Есть, капитан!

– А вот и он, приготовься. Большие штуки всегда манят этих тварей, скоро тут начнется настоящ… – закончить свои слова командир не смог.

Пока в их сторону летели вертолеты, неся на себя грозного Атланта, стоящий в нескольких улицах от них небоскреб, в следствии сильного удара, переломился пополам. Один из обломков пролетел добрую сотню метров над землей и приземлился прямиком на капитана, размазывая его в кашу по асфальту.

Ваш капитан погиб. Возьмите Атланта-1 под свой контроль и защитите Нью-Йорк от нападения.

Джон не был сильно шокирован, но был удивлен тем, с какой безжалостностью сценаристы решили избавиться от бедного капитана. Тем не мене, среагировал он мгновенно.

Оценив ситуацию, бросился к уже падающим вниз меху. И когда тот коснулся земли, разбивая асфальт под ногами, Джон уже карабкался по нему к кабине управления.

Та была открыта.

Вы хотите использовать автоматическое управление?

Джон отказался, снова выбирая ручное управление, прыгнул в кресло пилота и начал ловко изменять положения рычагов. Прожав несколько кнопок, он схватил рычаги для рук и потянул на себя.

Взревев, мех задрожал. Джон закрыл кабину и пристегнулся.

Через секунду стальной гигант, рост которого достигал двух десятков метров, зашевелился, делая первый шаг. Дорога в том месте, куда он ступил, паутиной потрескалась в стороны,

слегка проваливаясь в низ.

Послышался грохот, земля затряслась. Со стороны обрушившегося небоскреба вверх тормашками вылетел Атлант. Пробив собой насквозь стеклянный торговый центр, он вылетел на дорогу перед Джоном, жестко приземляясь на спину.

Следом за ним из-за небоскреба показался эвольвер, ничуть не уступающий ему в размерах. Он был похож на саламандра, у него были длинные когтистые лапы и мощная челюсть, способная разгрызть даже металл.

Саламандр. Уровень 153

Показавшись, Саламандр бросился на завалившегося на спину меха, вгрызаясь в его корпус, стремясь прикончить управляющего им человека.

В руки прототипов Атлантов-1 были установлены трехствольные бронебойные пулеметы. Имея высокую пробиваемость и скорострельность, они обладали одним существенным недостатком – длительной подготовкой.

Джон активировал пулеметы, направляя их на монстра. Однако, пока винты пулеметов раскручивались, эвольвер успел уловить металлический скрежет. Обернувшись и заметив врага, саламандр отпустил свою добычу и бросился на утек, скрываясь от обстрела за небоскребом.

Джон принял сигнал от лежащего перед ним Меха.

– Прием, прием, циклоп-3, как слышите! Циклоп-2 на связи! Сообщаю, циклоп-1 был уничтожен. Повторяю, циклоп-1 был уничтожен! Берегитесь, эта тварь может выпрыскивать изо рта кислоту!

– Вас понял, циклоп-2. Вы целы? – ответил Джон.

– Левый пулемет поврежден.

– Оставайтесь лежать и будьте готовы, циклоп-2, постараемся обмануть эту тварь.

– Принято, циклоп-2. Будьте осторожны, эта тварь проворна. Конец связи.

И наступила тишина. Шагов эвольвера, скрывающегося неподалеку, было совсем не слышно, что было странно, учитывая размеры противника.

Не двигаясь с места, Джон включил тепловидение, но это не дало результата. Монстр словно испарился.

Тогда он активировал пулеметы, заставляя винты крутиться без остановки, и медленно двинулся вперед, пристально следя за мониторами перед глазами, дающими ему полный обзор. Однако спустя минуту эвольвер так и не появился, и когда Джон было подумал, что Саламандр сбежал, в окне одного из зданий блеснуло отражение зубастой пасти, тянущейся к нему из-за угла.

Немедленно наведя на монстра пулемета, Джон открыл огонь.

Огромные снаряды, вылетев из дымящихся дул пулеметов, устремились к цели, пробивая все здания насквозь.

Осколки битого стекла, куски бетона, всклоченные, летящие во все стороны листы бумаг и разлетающиеся в щепки офисные столы сопроводились диким воплем монстра.

Получив несколько прямых попаданий, Саламандр развернулся и принялся вновь удирать.

Джон мастерски задергал за рычаги, и мех, крайне медленный из-за своего строения, резво засеменил толстыми ногами, бросаясь в погоню. Рукой вцепившись в угол здания, он ловко завернул, преодолевая поворот, следуя за тварью, но та только этого и ждала.

Несмотря на рваные раны на груди, Саламандр и не думал убегать. Вместо этого он решил контратаковать.

Стоило Джону показаться из-за угла, как тот резко развернулся и раскрыл пасть, выпуская вперед большой сгусток слизи. Джон блокировал ее левой рукой, открывая брешь в своей защите, и противник своего шанса не упустил.

Взяв разгов Саламандр наскочил на мех, поваливая его наземь, но не успел вцепиться клыками в корпус, как со стороны на него обрушился плотный огонь.

Несколько огромных снарядов поразило тело монстра, пробивая насквозь, но тот, оттолкнувшись задними лапами, успел уйти с линии огня, взмывая в воздух и цепляясь когтями за стены небоскреба.

– Прием. Циклоп-3, вы в порядке? – услышал Джон из приемника.

– Все в порядке, циклоп-2. Спасибо. Но тварь все еще жива.

Джон поднял свой мех на ноги. На его груди теперь красовались глубокие отметины когтистых

лап.

Сам же монстр сейчас карабкался по небоскребу вверх.

Джону показалось странным поведение Саламандра, но, тем не менее, он навел на нее уцелевший пулемет.

– Циклоп-3, отставить огонь. – вновь раздался голос пилота другого меха.

– В чем причина, Циклоп-2?

– На прототипе Атланта не предусмотрен вертикальный огонь. Оставьте саламандра нашей поддержке.

– Принято, циклоп-2

В этот момент со всех сторон на здание обрушился артиллерийский огонь сотни ракет, выпущенных новичками, погребая небоскреб и монстра на нем под пеленой адского огня и пепла.

И словно время остановилось, все вокруг замерло, все звуки затихли.

Задание «Защитить Нью-Йорк» выполнено!

Поздравляем, обучающий этап пройден! Теперь вы знаете все необходимое, чтобы начать играть в Эпоху Войн!

Выберите город, в котором вы хотите начать свой путь:

1 – Нью-Йорк

2 – Лос-Анжелес

3 – Даллас.

4 – Сент-Пол

На этом Джон впал в смятении. Он не знал, в каком городе находятся его друзья, из-за чего не мог определиться с ответом. Поэтому он пришел к единственно верному логичному заключению.

Игра приостановлена.

Прогресс сохранен.

Запущено отключение виртуальные реальности.

Пожалуйста, не двигайтесь.

5…

4…

3…

2…

1…

http://tl.rulate.ru/book/22315/460773