

[Партия 3, присоединилась к партии 6.]

[Партия 5, присоединилась к партии 9.]

Стороны, которые были вызваны в различные места, начали встречаться. Группа Ча Чжун Сена также наконец-то встретила с партией 4 через 3 часа. За это время они прочесали 3 места обитания Кровавых Демонов. Частота, с которой эти 10 партий находили местообитания, была 2 или 3, максимум 4.

Меньше жертв, нет людей с травмами. Уровень 3s не может причинить большой урон боевому костюму. Нужен 4-й уровень, чтобы они почувствовали, что попали в костюм.

[Стороны 1, 2, 7, стороны 3, 6, 8, стороны 4, 10, стороны 5, 9.] Мы разделились на 4. Особой угрозы нет, так что давайте собираться медленно").

Все, что за пределами уровня 5, должно быть в так называемом Общественном Подземелье.

Надзиратель и оборонительные силы будут необходимы для охраны сотен тысяч коконов. У них есть зловещее предчувствие, что все трудности будут сохранены навсегда. Если это так, то сейчас это затишье перед бурей. Что может сделать сила, так это убить как можно больше Кровавых Паразитов.

Капли с потолка падают в гнилые воды. Несколько Лайферов подсознательно следуют за звуком. Они смотрят на него только потому, что слышат его. Десять партий, объединенных в четыре. Даже сейчас, партии, которые близко друг к другу, движутся навстречу друг другу. Они также нашли пути в подземелье.

Вонг!

Одна из основных функций боевого костюма - использование сканирования поля, электромагнитных волн и эхолокации для проецирования особенностей окружающей среды в виде голограммы. Чем дальше они идут в подземелье, тем меньше эффект от сканирования поля. Оно либо не работает полностью, потому что находится так далеко под землей, либо потому что стены настолько толстые.

Им нужно ограничить радиус до 30 м, если они хотят иметь возможность видеть ясно. Если они рассредоточены и каждый человек включает полевое сканирование, чтобы связать их, ситуация становится намного лучше, но это не мудрый выбор. Они должны быть вместе, чтобы предотвратить атаки.

Они не думают, что смогут завершить миссию без каких-либо жертв. Тем не менее, они должны поддерживать полную силу, пока они не придут лицом к лицу с главой общественного метро. Если смерть неизбежна, лучше пойти туда и умереть, помогая при этом другим.

Уровень C Lifer с боевым костюмом является мощным, но ситуация меняется, если атака мутанта является 5-го или 6-го уровня. Их всего 100 человек. Может показаться, что их много, но это достаточно маленькое количество, которое может быстро достичь 0, если люди умирают один за другим.

Время продолжает идти. Атак нет. Это заставляет Ча Чжун Сона еще больше нервничать. Где они все спрятаны, чтобы не появляться?

[Стороны 1 и 2 присоединились к сторонам 3, 6, 8.]

Партия 1 состоит из рядовых, а партия 2 - из Стратегов. Партии 1 и 10 имеют наибольшую власть. В конце концов, 6 партий встретились на этой стороне. 60% сил собралось, так что они могут легко справиться с большинством угроз.

"Почему мы не приближаемся к партиям 5 и 9?"

"Может быть, они потерялись в одном месте?"

Ча Чжун Сон смотрит на сигнал, который подают партии 5 и 9, и читает расстояние. Они на расстоянии около 1,2 км. Это довольно близко, но они не приближаются друг к другу. Радио тоже тихое. Не похоже, что с ними произошло что-то серьезное.

[Вечеринка 5, ваше движение медленное. Что-то происходит?]

Ча Чжун Сон включил радио. Они сами движутся, поэтому они встретятся, даже если 5-я партия не движется, но им нужно знать, есть ли для этого причина.

[Мы у стены.]

[Стена?]

[Мы проследили за сканированием поля и сигналами от партий 4 и 10, но все, что мы видим - это стена.]

Похоже, они пошли не по тому пути. Это путь, который они потратили часы, чтобы пройти. Если они хотят вернуться, чтобы найти новый путь, это может занять целый день. Вместо этого они стоят на месте и ничего не могут сделать.

"Мы пойдем".

"Хорошо".

Группа Ча Чжун Сона находит свой путь. Они могут оказаться в тупике, как вечеринки 5 и 9, но их ещё не остановили.

[Подожди, где ты. Мы пойдём отсюда.]

[Подтверждаю.]

Поскольку они приближаются, они сделают все, что в их силах. Если им нужно будет вернуться, они сделают этот звонок, когда понадобится.

20 Лайферы движутся в направлении, в котором течет вода, при этом 1 сторона ждет с обеих сторон.

Тук-тук!

"Они это видят?"

"Я уверен, что они смогут."

Мощности удара боевого костюма достаточно, чтобы сделать вмятину на бронированной машине. Ломать стену - это ерунда. Даже если она сильнее, чем они думали, все, что им нужно сделать, это взорвать бомбу.

Но они не делают этого, потому что суматоха может принести к ним Кровавых Паразитов. Так как это миссия по уничтожению, они должны убивать их так, как они выглядят. Проблема в том, что их власть в настоящее время разделена. Они будут бороться, если они не могут избежать битвы, но 2 стороны не должны брать на себя все. Что если 6-й уровень услышит взрыв и появится? По крайней мере, 4 или 5 человек погибнут.

"Мы связались по радио, так что давайте подождем."

"Нас будет 40 человек, если мы присоединимся к тем, кто с другой стороны. Так как это партия, состоящая из рядовых, как партия 1, наш коэффициент выживания будет расти, не так ли? Я очень хочу вернуться живым. Давай будем осторожнее и осторожнее".

20 Лайферов согласны с лидером партии, и сидят спиной к стене. Это просто. Пока им не нужно искать путь. Они могут так ждать, пока партии 4 и 10 не подойдут.

"Как ты думаешь, насколько это глубоко?"

"Уверен, что около 1 метра."

Это потому, что им было скучно? 2 Lifers приблизились к каналу. Лидер партии не остановил их.

Все равно, останутся ли они на месте или останутся поблизости. И это может показаться бесполезным, но неплохая идея - измерить глубину канала.

Лайфер вынимает рулетку и смотрит в канал. Он остановится, если что-то поймут. Это будет земля.

"Ух ты! Это 3 метра! Это глубже, чем я думал."

"Ого!"

Достаточно глубоко, чтобы кто-то утонул. Они даже не видят ее, потому что она такая грязная с мусором. Они не могут определить ситуацию внутри с помощью тепловых сенсоров, потому что там холодно. И полевое сканирование не может проникнуть сквозь воду.

"А?"

"Что это?"

"Рулетка двинулась".

Лайфер выглядит озадаченным. Что-то столкнулось с рулеткой, когда она проходила мимо. Может быть, его рука дрожала? Или его ударило мусором?

[Усилить внешнюю броню боевого костюма! Слабое движение ударило о рулетку.]

Папа!

Лайфер удивлен и идет назад. Помощник в его боевом костюме, как дал ему информацию.

"Лидер! Что-то внутри воды!"

Лайферы удивлены и достают свое оружие. Лидеры партии также глотают и проверяют свои чувства.

"Оно приближается."

"Сзади!"

Оно не в воде. С пути, через который они прошли, выходят тени гнева. Это Кровавые Паразиты.

"Похоже, эти ребята использовали водный путь."

"Готовы стрелять!"

Лидер партии поднимает руку. "Лайферс" прицеливаются в "Кровавых паразитов" из своих орудий. Их много, но все они только первого уровня. Они чувствуют себя глупо за то, что нервничают.

"Стреляй".

Скамейка скамейка скамейка!

Десятки пистолетов-пулемётов выстреливают и шлёпают Кровавых Паразитов. Они не могут подойти близко и оттолкнуться от пуль, катясь. Некоторые даже убежали сами.

"Они просто Кровавые Паразиты, но мы..."

"Спасибо!"

Главный - звание "Стратег" в мировой федерации. Они поймали своих врагов, когда отступали. Результаты - это результаты.

Жаркий жаркий жаркий жаркий жаркий.

Когда внимание Лайферов было сосредоточено на Кровавых Паразитах, в центре канала образовался пузырь размером с голову человека. Lifers его не заметили, потому что его звук был омрачен звуками стрельбы и криками Blood Parasites. И это был сигнал к следующему сражению.

Бах!

Из воды вышли 2 больших мутанта, свернутые, как змеи. Это случилось неожиданно. Гнилая вода намочила боевые костюмы.

Кьяк!

"Они Кровавые Сосунки!"

Бах-бах!

Два Кровавых Сосунка, пришедшие на сушу, подметают Животных сильным хвостом. Пространство маленькое, и они близко друг к другу, так что все они падают, как кегли для боулинга.

Бум-бах-бах!

Большинство из них ударились о стену или улетело далеко, но несколько неудачливых Лайферов упали в гнилую воду канала. Боевые костюмы водонепроницаемы, поэтому вода не проходила. Если бы это было так, это был бы другой вид ада.

Если 1-й раунд был уловкой Кровавых Паразитов, то 2-й - внезапная атака Кровавых Сосунков 5-го уровня. Это еще даже не закончилось. Есть еще третий раунд.

"Вон там!"

"Что!"

Проход, который Лайферы взяли, чтобы попасть сюда, полностью заполнен сотнями Кровавых Дьяволов. Они роются, как пчелы, роящиеся в улье.

"Как они смеют! Приготовиться к бою и блокировать фронт! Мы возьмем этих ребят!"

Вонг!

Боевые костюмы 20 человек трясутся. Сюрпризная атака? Они использовали свои головы, но это ничего не может сделать с двумя партиями. Они просто удивились на мгновение.

"Мы убьем тебя!"

Бах!

Два партийных лидера летают на двух "Кровавых сосунков". В то же время, 18 Лайферов погружаются в "Кровавых дьяволов", идущих на них с фронта. Подземный переход не следует по форме обычного водного пути. Считается, что если в большом городе возникнут чрезвычайные ситуации, то жители могут спастись бегством, так что это место, где им нужно

сражаться в ближних боях.

Бах!

Один из шипов на теле Сосунка с кровью уничтожен. Он толщиной с руку, как рука человека, и схватывает боевой костюм лидера партии, как он пролетает мимо.

Шип настолько вмонтирован в стену, что его не видно. Пока он поворачивал свое тело, чтобы избежать шипа, Кровавый Сосунок ударил по боевому костюму.

Это неблагоприятная местность для всех, как для Живоносцев, Кровососов, так и для Кровавых Дьяволов. Это полный хаос. Они, вероятно, выиграют, если будут продолжать в том же духе, но боевые костюмы будут уничтожены.

Кровосос выпрямляет тело по вертикали. Его тело окружено водным путем, но длина от головы до хвоста, кажется, достигает примерно 25 метров. Так как он более развит, чем Кровавый Дьявол, он более непригляден, и его окраска темнее. Они точно такие же, как и те, которые Lifers увидели в виртуальной игре.

"Они знали, что придут силы и пошлют передовую команду"? Чтобы получить представление о способности противника сражаться?

Лидер партии думает, когда смотрит "Сосунка с кровью". Это просто догадка. Кровавая гонка должна быть довольно умной по тому, как они использовали хитрость в финтовой операции. Он не может сказать, умён ли их лидер или эти парни умны.

[Вечеринки 5 и 9! Взаимодействие с Кровавыми Сосунками!]

Радио поступает постоянно. У них не хватает времени, чтобы отчитаться должным образом. За это время они убивают еще одного. Другие партии далеко, и даже не могут прийти из-за стены. Эти 20 человек должны справиться с этим.

"Лидер! Я поддерживаю тебя!"

"А как же фронт?"

"1 партия может справиться с этим!"

10 человек способны блокировать "Кровавых дьяволов", которые просто идут на них с фронта. До тех пор, пока они не испытывают концентрированной атаки, легко убить несколько за раз.

8 Lifers атакуют из-за Blood Suckers. Они клеймят свое вибрирующее оружие или вытаскивают шипы. По мере того, как они это делают, Кровавые Сосунки становятся более бешеными.

<http://tl.rulate.ru/book/233/1033224>