Глава 52  
  
: Птичья Морда против Паука-Клоуна\*\*  
  
```  
----------------------------  
PN: Санраку  
LV: 31  
JOB: Наёмник (Мастер Двух Клинков)  
200 Мани  
HP (Здоровье): 30  
MP (Мана): 10  
STM (Стамина): 60  
STR (Сила): 17  
DEX (Ловкость): 20  
AGI (Проворство): 70  
TEC (Техника): 20  
VIT (Выносливость): 1(6)  
LUC (Удача): 72  
  
Скиллы:  
- Шквальный Удар (Раш Слэш)  
- Спиральный Край (Спирал Эдж)  
- Кулачный Натиск (Накл Раш)  
- Скользящее Движение (Слайд Мув)  
- Ответный Удар Уровня (Репел Каунтер)  
- Петлевой Удар (Луп Слэш) Lv.5  
- Краевой Подъём (Эдж Клайм)  
- Ускорение (Аксель) Lv.6  
- Прыжок в Лодку (Иссо Тоби)  
- Быстрый Поворот (Квик Спин)  
  
Снаряжение:  
Правая рука: Ворпальный Тесак (致命の包丁)  
Левая рука: Ворпальный Тесак (致命の包丁)  
Голова: Птичья Маска Пристального Взгляда (凝視の鳥面) (VIT+2)  
Тело: Проклятие Лукаорна (リュカオーンの呪い)  
Пояс: Пояс Разделяющих Клинков (隔て刃のベルト) (VIT+4)  
Ноги: Проклятие Лукаорна (リュカオーンの呪い)  
Аксессуары: нет  
----------------------------  
```  
  
Скиллы добавились, денег по-прежнему нихуя, но это уже неважно. В последнее время качал базовые статы, так что давно пора было вкинуть очки в Удачу. Хотя всё вбухивать не рискнул. 12 очков с Лагонии плюс 5 очков с только что полученного уровня – итого 17 очков в Удачу. Подготовка завершена.  
  
«Ну да, если зайдёт новый игрок, босс отрегенится».  
  
Паук-Клоун, встретивший нас, покачивал своим пёстрым телом, раскраска которого действительно напоминала грим клоуна, и шипел на нас. Естественно, перед тем как мы вошли, он реснулся заново, без всяких признаков усталости или урона.  
  
«…Хм, так и думал».  
  
Осмотревшись, я убедился: как и с Огромным Змеем-Пожирателем, как и с Землероем… этот паук тоже пиздец какая ловушка для новичков. Интересно, та троица мечников догадалась? Если нет, то этот босс – тот ещё геморрой.  
Я рванул вперёд со всей дури. Паук-Клоун с невероятной прыгучестью перебрался на паутину, натянутую в верхней части этого древесного дупла… Но я бежал не к нему.  
  
«Как же заебало, что они спрятаны внутри дерева, хуй найдёшь…»  
  
На внутренней стене дупла, как винтовая лестница, выступали уступы – вот она, лестница для свержения Паука-Клоуна с его абсолютного трона. Пол здесь – это просто продолжение входа. Настоящее поле боя… наверху.  
  
«Эмуль, жди на краю… нет, на середине винтовой лестницы! Не атакуй, и, блядь, смотри не сдохни, растеряв весь шмот, который я тебе дал!»  
«Д-да, господин!»  
  
В этот раз Эмуль в бою не участвует. Это своего рода принцип… да хули врать. Когда я играю в соло по-настоящему, я отключаю NPC-помощников, вот и всё!  
Я уже не помню, сколько кругов намотал по стене дупла. Эмуль превратилась в белую точку внизу. Наконец, я добрался до паутины наверху. Паук-Клоун заметил меня и пополз навстречу по толстым, прочным нитям… но двигался он всё равно медленнее, чем на земле.  
  
«Наверное, по задумке тут должен стоять дальнобойщик и сбивать его вниз…»  
  
Огня нет, ветром не качает, нить не одна. Когда условия такие заебатые, делать нужно только одно.  
Я сменил Озёрные Клинки на Ворпальные Тесаки и легонько постучал лезвием по нити. Точно, вертикальные нити не липкие. Если не наступать на горизонтальные, то как опора сойдёт. Поставил ногу, несколько раз надавил для проверки… и рванул (!!!) навстречу приближающемуся Пауку-Клоуну.  
  
«Ходить по канату – не только твоя привилегия, уёбок!»  
  
Мои ноги почти босые, в сраных сандалиях из стартового эквипа, хуже чем ничего. Зато я лучше чувствую центр тяжести нити. Но я бы всё равно предпочёл хотя бы сраные ботинки!  
  
«Упереться сложновато… но первый удар – мой!»  
  
Обычно упереться нормально не получится, рискуешь соскользнуть. Поэтому в таких ситуациях лучше бить снизу вверх, используя прогиб каната для подпрыгивающего удара – так урон будет максимальным.  
  
«Опа, давно так не делал, чуть не ёбнулся. Осторожно… Упираться лучше по центру, наверное».  
  
Похоже, попал критом, да ещё и в уязвимое место. Паук-Клоун, получив удар по морде, аж опрокинулся и свалился с собственной паутины.  
  
«Надеюсь, ему тоже урон от падения засчитают…»  
  
\*ГРЯЗЬ!\* – звук, который не очень хочется слышать, раздался вдалеке. Не обращая внимания на барахтающегося на земле Паука-Клоуна, я, как акробат, поскакал по паутине дальше.  
Ага, вот оно что. Брёвна, подвешенные на нитях из потолка в просветах паутины. Он их срезал и кидал вниз. Пиздец, не хотелось бы, чтобы такая хрень прилетела мне по башке… Попробую перерубить нить Ворпальным Тесаком. Рубить нить, на которой стою, я не буду – упасть насмерть (взорваться полигонами) не хочется. Осторожно… а, вот так.  
  
«Хм, прочная».  
  
Со второго удара перерубил. Если два крита её режут, значит, этим можно воспользоваться… Но тут возвращается разъярённый хозяин дома. Ага, понятно. Он не только прыгает, но и выпускает паутину в полёте, чтобы подняться обратно, как на тарзанке. Довольно эластичная, оказывается.  
Хотя у паука-монстра нет мимики, то, как он машет передними лапами, говорит о его ярости лучше всяких слов. Он несётся ко мне быстрее, чем раньше, но я уже занял позицию в центре паутины, где вертикальных нитей больше всего.  
Я получил преимущество позиции, теперь я в два раза сильнее, чем раньше! По крайней мере, по моим ощущениям.  
  
«Ответный Удар Уровня!»  
  
Левой ногой сильно упираюсь в центр паутины, правую выставляю вперёд для равновесия и отбиваю атаку передней лапой Паука-Клоуна.  
Паук принудительно входит в анимацию отшатывания. Я снова врываюсь в его зону досягаемости и наношу два удара Ворпальными Тесаками плюс один удар с бонусом от «Спирального Края».  
  
Паук-Клоун снова летит на землю. Урон явно больше, чем просто от удара по морде. Значит, урон от падения точно засчитывается.  
  
«А-а-а, п-о-о-о-ня-я-ятно…?»  
  
Блядь, у меня сейчас, наверное, очень злое лицо.  
  
\*\*\*  
  
Итак, запишем хронику попыток Паука-Клоуна вернуться домой.  
  
\*\*Возвращение (третье)\*\*  
Первый раз он залез, второй раз вернулся… значит, третий. Третья попытка вернуться домой. Выпускает паутину к потолку. Она прилипает, и Паук-Клоун повисает на ней, чтобы набрать инерцию для прыжка. Идеальный момент, когда нить натянута.  
  
«Держи два крита».  
  
\*Хрясь!\* – нить рвётся, не выдержав веса Паука-Клоуна. Схваченный гигантской ладонью гравитации, Паук-Клоун дрыгает лапами и летит на землю.  
  
\*\*Возвращение (четвёртое)\*\*  
«Так, а это что за позиция…»  
Нить тянется вверх. Я собираюсь её перерубить и замечаю, что рядом висит бревно.  
«Игра 'Ударь крота'? Или 'Защита от крыс'? Похуй, молот из бревна!»  
Бревно, влекомое гравитацией, падает вниз. Настоящий таран сверху. По несчастному стечению обстоятельств, Паук-Клоун снова был в самой уязвимой фазе перед прыжком, с максимально натянутой нитью, и бревно врезалось ему прямо в задницу. Паук непроизвольно дёрнулся, нить из его задницы оборвалась, и он полетел на землю вместе с бревном…  
  
\*\*Возвращение (пятое)\*\*  
Упал.  
  
\*\*Возвращение (шестое)\*\*  
Получил по башке какой-то непонятной хернёй, замотанной в паутину, и упал.  
  
\*\*Возвращение (седьмое)\*\*  
Успешно совершил прыжок на паутине и взлетел вверх, но прямо перед тем, как вернуться на паутину, получил от меня пинка и упал.  
  
Падение, падение, падение…………  
  
\*\*\*  
  
«Блядь, не ожидал, что так удачно получится его зациклить…»  
  
В играх, где игрок управляет персонажем, есть техника на грани бага и нормальной механики… это и есть хаме (зацикливание).  
Техника, позволяющая слабому игроку победить сильного босса. Дьявольская техника, которая превращает босса в беспомощный мешок для битья, отрицая все его способности.  
Видя, как паук, раз за разом падая на землю, упорно пытается вернуться на свою паутину, можно было бы испытать жалость… Не, скорее, это похоже на гэг из старого мультика, смешно пиздец. Не думал я так, честно-честно.  
  
«Ну, похоже, он уже при смерти».  
  
Ещё бы, я его раз десять уронил. Даже монстр, тем более босс зоны, от такого количества падений с такой высоты на землю должен быть при смерти.  
Состояние Паука-Клоуна было плачевным: от многократных падений несколько лап были сломаны и вывернуты под неестественными углами; от ударов он весь как будто вмялся; из разных мест вместо крови сочились полигоны. Я бы от такого урона сдох раз десять. Значит, он действительно был сильным противником.  
  
Но по сравнению с битвой против полудохлого Квадрожука, сейчас как-то не было азарта. Да, было весело, но что-то не то. Как будто… да, не хватало остроты ощущений.  
То, что я зациклил его падениями, – главная причина, конечно. Но хотелось бы более… напряжённого боя, на грани «всё пиздец».  
  
«В этом плане Квадрожук был лучше – тупо пёр напролом…»  
  
Паук-Клоун тоже был сильным, но это скорее босс-головоломка. Как только разгадаешь его механику, он становится слабее Квадрожука. Даже если бы я спустился и дрался с ним на земле один на один, я бы, скорее всего, победил почти без урона.  
Поэтому и чувство незавершённости. Не выложился на полную. Эта неудовлетворённость омрачала чувство победы над Пауком-Клоуном.  
  
«…Прости, немного повыёбываюсь».  
  
Будучи боссом, хозяином этого дупла, Паук-Клоун, несмотря на предсмертное состояние, всё же собрал последние силы и прыгнул на меня.  
Активирую «Скользящее Движение». Скольжу по нити, толщиной с канат для перетягивания, но всё равно ненадёжной, уклоняясь от атаки Паука-Клоуна. В этот момент активирую новый скилл… «Быстрый Поворот», который позволяет мгновенно развернуться на 180 градусов, убирая задержку после резкой остановки.  
Сразу после разворота активирую ещё один скилл – не уклонение, как предыдущие, а чистое увеличение дальности прыжка (!!!) – «Прыжок в Лодку».  
  
Паутина прогибается. Моё тело взлетает и приземляется за спиной Паука-Клоуна, который вошёл в фазу восстановления после атаки.  
Вообще-то, такой акробатики не требовалось. Можно было просто отбить атаку «Ответным Ударом Уровня» и зарубить его – безопасно и быстро. Поэтому это выебон, чистая игра (!!!).  
  
«Переборщил с уроном, наверное?»  
  
Использую инерцию прыжка, чтобы усилить удар… можно сказать, это форсированный бафф Силы за счёт Ловкости. Накладываю эту инерцию на «Спиральный Край» и наношу удар.  
Вонзаю Ворпальный Тесак в задницу Паука-Клоуна (колоть в то место, откуда он плетёт паутину, мне как-то не хватило духу). Клинок окутывается спиральным эффектом и, как бур, выбивает из Паука-Клоуна фонтан полигонов.  
Паук-Клоун дёргается, застывает, а затем его тело с силой взрывается полигонами.  
  
«Опаньки».  
  
Меня чуть не сбросило с паутины от взрывной волны, но упасть насмерть на этом этапе было бы слишком позорно. Я удержался на ногах и поймал какой-то шар, выпавший (дропнувшийся) из полигонов на землю.  
  
«Хм… Ну, без урона и смертей, уже заебись».  
  
Идеальное прохождение, лучший результат, но победа какая-то… неудовлетворительная.  
  
\* \* \*  
  
\*Бедный Паук-Клоун, так его унизили. Но правильная тактика боя с ним такая:\*  
\* \*Маг стоит наверху и сбивает Паука-Клоуна вниз.\*  
\* \*Внизу ждут дамагеры и толпой пинают упавшего паука.\*  
\*То есть, его в любом случае либо зацикливают, либо толпой забивают. Жалкая тварь. При такой тактике роль танка несколько меркнет. Лёгким воинам хоть какая-то роль остаётся – сражаться наверху, как это делал главный герой.\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*