Глава 51  
  
  
  
Правое дело всегда можно использовать  
  
«Ого, а вот и пчела посерьёзнее нарисовалась».  
  
«…А, это Рыцари Империи Пчёл, личная гвардия Королевы, сударь».  
  
«Интересно, а Генералы или Министры тут тоже есть?»  
  
«…Вы и вправду собираетесь это сделать, сударь?»  
  
На её лице явное отвращение… Ну да, кому понравится лезть в такое пекло… Хотя у меня есть пара знакомых, которые с радостью бы туда ринулись, так что ничего странного, да.  
  
«У меня три плана. Какой выбрать — решит исход битвы».  
  
План первый: если Имперские Пчёлы победят жуко-рогача. В этом случае — План 1: «Операция Гиена».  
Хватаем весь дроп и сваливаем. Маловероятно, что они бросят уже изрядно потрёпанный улей и погонятся за мной.  
  
План второй: если жуко-рогач победит Имперских Пчёл. В этом случае — План 2: «Операция Третий Лишний».  
Всё зависит от состояния жуко-рогача. Если он при смерти — добью сам. Если нет — соберу дроп с пчёл и свалю. Вряд ли он предпочтёт меня огромному хранилищу нектара в улье Имперских Пчёл.  
  
И наконец, план третий: если оба погибнут в битве. В этом случае — План 3: «Операция Последний Выживший».  
Спокойно забираю всё. Конец.  
  
«Так что лично я надеюсь, что Имперские Пчёлы постараются на славу и доведут дело до полного разгрома».  
  
«Д-демон, сударь!..»  
  
Кстати, «Бог» в этой игре вроде как есть, а вот ангелы и демоны?  
  
«Давай, давай, жми! Эй, поднажми ещё немного, жучиный король!»  
  
Чтобы жуко-рогач мог полностью преобразовать свой вес в атакующую мощь, ему необходимо лететь. А для этого нужно раскрыть прочный панцирь, обнажив беззащитные крылья и туловище.  
Стоит жуко-рогачу пойти в атаку, как дюжина пчёл разлетается на куски. Но Имперские Пчёлы не сдаются — они запускают жала, словно ракеты. Большинство из них отскакивает от крыльев стремительно движущегося жуко-рогача, но несколько всё же вонзаются в его туловище.  
Битва гиганта-одиночки против роя мелких, но элитных бойцов напоминает рейд игроков. Осыпаемые полигонами павших товарищей, пчёлы без тени страха теснят жуко-рогача.  
  
Но и жуко-рогач — не просто добыча. Он создан быть сильным, и даже пронзённый множеством жал, он не тонет. Он — бушующий шторм, яростный раскат грома.  
Каждое его движение смертельно для слабых. Его челюсти, его рога наконец-то сокрушают не просто командира пчёл, а того, кто руководил ими с высоты общей картины — Министра.  
  
«Ого, смотри, Эмуль. Наконец-то сама Королева явилась».  
  
«Хаваа!..»  
  
Имперские Пчёлы, чья командная структура была на грани краха, вновь обретают дисциплину, вспоминают о верности. Полуразбитые Рыцари выстраиваются в боевой порядок, защищая её. Охотники, Стражи, Рабочие — все, как элитные воины, окружают жуко-рогача.  
Жуко-рогач, в свою очередь, видя перед собой предводителя слабых, посмевших бросить ему вызов, щёлкает челюстями. Его тело окутывает слабое сияние — неужели магия?  
  
«Итак, кому же улыбнётся богиня победы? Ваше мнение, комментатор Эмуль?»  
  
«К-комментатор!? Я не настолько хорошо разбираюсь, сударь!»  
  
Надо было просто сказать что-то вроде: «Да уж, нам остаётся только гадать»… Ладно, переборщил, наверное.  
Противостояние Королевы Имперских Пчёл и жуко-рогача так и просится на репортаж… И вот они сталкиваются.  
  
Исход был таков.  
  
\*\*\*  
  
Треснувший, разбитый панцирь. Левая челюсть сломана у основания, в правом глазу торчит огромное жало. Но… жуко-рогач грубо стряхивает с рога пронзённую им и испустившую дух Королеву Империи Пчёл.  
Пчёлы, потерявшие свою вершину, разлетаются кто куда, наглядно демонстрируя, кто вышел победителем.  
  
«Причин твоего поражения (…), если подумать, три».  
  
Тело Королевы Империи Пчёл превращается в полигоны. Будучи крупнее прочих пчёл, она взрывается соответственно своему размеру, рассыпая вокруг полигоны.  
  
«Первая — ты не стала перестраховываться. Вторая — ты не пошла на компромисс и довела битву с пчёлами до конца…»  
  
Жуко-рогач, несмотря на раны, всё ещё кипит боевым духом, видя тень, медленно приближающуюся сквозь дождь исчезающих полигонов. Это гордыня, это честь, наверное. Но эта гордость, похоже, выбила из этого моба важные данные.  
  
«И последняя — ты отвлеклась на ближайший нектар и упустила меня из виду».  
  
Будь это дуэль один на один на арене, выбор жуко-рогача сочли бы достойным похвалы. Но это выживание сильнейших, здесь победа — это не одолеть врага, а выжить.  
Выбрать бой, будучи израненным — худший ход. Команда «бежать» — не позор. Игра без отступлений заканчивается ожиданием респауна, стоит ошибиться с менеджментом ХП.  
  
«План 2. Умри с честью и стань моей пищей (EXP)».  
  
Королева отлично поработала. Благодаря ей я изучил движения этого гада, включая особые действия при низком ХП.  
Ну что ж… Заберу всё разом.  
  
\*\*\*  
  
\* • Героический Рог Квадрожука  
 \* Неистовый рог Квадрожука, не знающего отступления. Чрезвычайно прочный, он высоко ценится для создания оружия и доспехов.\*  
 \* Их врождённая воинственность сокращает их жизнь, поэтому особи, прожившие долго, сильны.\*  
  
\* • Устрашающая Челюсть Квадрожука  
 \* Чудовищная челюсть Квадрожука, сокрушающая любые преграды. Её режущая сила, основанная на невероятной мощи, недоступна для полноценного использования человеком.\*  
 \* Особи, прожившие долго, то есть долго побеждавшие, ненавидят бегство больше смерти.\*  
  
\* • Тяжёлый Панцирь Квадрожука  
 \* Массивный панцирь, делающий Квадрожука сильным противником. Тяжёлый и твёрдый, он не предназначен для использования кем-либо, кроме Квадрожука.\*  
 \* Оружие и доспехи из материалов Квадрожука издревле считались символом несокрушимой армии, не знающей отступления.\*  
  
\* • Чешуйчатые Веерные Крылья Квадрожука  
 \* Прочные крылья, позволяющие Квадрожуку парить. Их секрет в том, что множество «мембран крыла», словно чешуя, накладываются друг на друга, формируя одно крыло.\*  
 \* Для тех, кто лишь сражается и идёт вперёд, нет иного места смерти, кроме поля боя.\*  
  
«Ух ты, какой улов!»  
  
«Му-му-му… Как-то это нечестно, сударь…»  
  
«Ты не права, Эмуль. Этот жук… нет, Квадрожук, мог и убежать. Я ведь не собирался его преследовать и добивать… но он не убежал. В этом весь ответ».  
  
«А Имперские Пчёлы?»  
  
Я тихонько отвёл взгляд и присвистнул. Побочный ущерб, это побочный ущерб.  
  
«Ну, в мире, где выживает сильнейший, прав тот, кто выжил».  
  
«Ум-м-м, если так говорить, то мне нечего возразить, сударь…»  
  
Инвентарь заметно потяжелел. Даже учитывая, что я нагрузил и второй инвентарь… кхм, то есть Эмуль, мой инвентарь всё ещё тяжёл. Это наглядно показывает, сколько я заработал на разгромленных Имперских Пчёлах и Квадрожуке. Опыта получил только за Квадрожука, да и то немного, так как он был при смерти, но всё же до следующего уровня осталось совсем чуть-чуть. Нужно где-то подкачаться перед боссом зоны.  
  
«Кстати, босс этой зоны ведь паук, да?»  
  
«Да, сударь. Паук-Коронарник плетёт паутину и вытворяет всякое! Ба-бах! И бу-бух!»  
  
Хм, паук… Тип, который использует паутину для акробатики, тип, который использует паучат, или просто нападает… Паукообразные монстры — тоже довольно распространённый тип, но я больше не расслабляюсь. Пройду его идеально, без урона и продолжений!  
А что за «ба-бах» и «бу-бух»?..  
  
\*\*\*  
  
Ну, я так воодушевился, но мы сейчас находимся прямо перед зоной босса, и вынуждены прятаться на дереве и смотреть вниз.  
  
«Ну да, неудивительно, что здесь есть игроки… облом».  
  
«Мечник, мечник, мечник… какой-то однобокий состав, сударь».  
  
«Всяко лучше, чем отряд из одних медиков».  
  
Был случай в одном FPS: из-за ошибки в настройках после смерти можно было ещё несколько секунд управлять своим телом. Медики оживляли сами себя и, словно зомби, превращались в бессмертных. Затяжная битва за территорию, которую они устроили, идеально описывалась словом «бесплодная».  
К тому же, состав из одних бойцов ближнего боя — не всегда плохой ход. Если нужно задавить числом, то лучше сосредоточиться на одном типе, чем разбрасываться на переднюю и заднюю линии. Партия из одних магов с огромным уроном для быстрого боя — обычное дело даже не в игрошлаке.  
Но неважно. Мы прячемся, потому что кто-то уже бросил вызов боссу этой зоны. Партия из трёх игроков, все мечники — состав несбалансированный, но, по крайней мере, они не почти голые, как я, и по их состоянию видно, что уровень у них приличный.  
  
«…Иногда я до чёртиков завидую тем, кто может просто нормально одеваться».  
  
«Обычно таким вещам не завидуют, сударь…»  
  
Намекаешь, что я ненормальный?.. Ненормальный, да. По крайней мере, у обычных новичков слоты экипировки не заблокированы.  
  
Убедившись, что они вошли в дупло (…) большого дерева, я спрыгнул с ветки. Зажевав лечебную траву, чтобы исцелить мизерный урон от падения, я направился к дуплу, в которое они вошли.  
Нет, пока другие игроки (партия) сражаются, посторонние войти не могут, но заглянуть внутрь можно. Отчасти для сбора информации, но в основном просто хочется посмотреть, как сражаются другие игроки. Не в силах сопротивляться этому искушению, похожему на подглядывание в чужой игровой экран, я, с Эмуль на голове, прошёл по дуплу и заглянул на поле боя с боссом.  
  
«Ого, Эмуль была права».  
  
Паук с очень ярким узором… А, понятно, не Коронарник (Crown Spider), а Паук-Клоун (Clown Spider). Он перемещался по цилиндрической арене, выдолбленной внутри дерева, то используя паутину как канат, то перебегая по паутине, натянутой наверху, словно канатоходец. А, вот он ушёл в невидимую отсюда зону.  
Трое игроков, к сожалению, столкнулись с нехваткой дальнобойных средств. Лишь один игрок, видимо, умеющий колдовать, вяло кидался огненными шарами, но, судя по всему, особого урона это не наносило.  
  
«Надо было не тратить ману зря, а ждать, пока он спустится!..»  
  
«Ааах, опасно, сударь!..»  
  
Как-то захотелось попкорна с колой. И стула.  
Пока я и Эмуль полностью переключились в режим зрителей, трое мечников наконец-то додумались занять выжидательную позицию. Но в этот момент сверху упал не Паук-Клоун, а огромный шар из паутины размером с фитбол.  
Паутинный шар угодил точно в одного из них — того самого мага — и, будучи на удивление мягким и липким для своего вида, обездвижил его, словно птичий клей.  
  
«Ух ты, мерзость какая. Сверху предметы кидает…»  
  
Двое игроков, пытавшихся помочь обездвиженному магу, вдруг посмотрели наверх, запаниковали и бросились бежать.  
Не успел я понять, в чём дело, как на мага сверху упало бревно… А, он умер.  
  
Дальше всё было предрешено. Двое мечников, лишившись дальнобойной атаки, были постепенно загнаны в угол. Последний, обездвиженный, был обмотан паутиной Пауком-Клоуном и запинан ногами до превращения в полигоны.  
По пути последний выживший игрок заметил меня, но всё, что я мог сделать — это мысленно помянуть их, поблагодарив за наглядную демонстрацию… Аминь.  
  
«Итак, благодаря их драгоценной жертве я примерно всё понял».  
  
«Как быстро вы переключаетесь, сударь!?»  
  
Всё равно они респаунятся в Трердреме. Благодарность — да, но скорбеть я не собираюсь. Благодаря им я понял основные особенности босса. Как и обещал, пройду без урона и продолжений.  
  
А, сначала прокачка, прокачка.  
\* \* \*  
\*Понимаю, но запас глав тает на глазах, так что становится тревожно…\*  
  
\*Внутренние должности Имперских Пчёл:\*  
\*Королева (верхушка иерархии, использует общие баффы, сама по себе сильна)\*  
\*Министр (фактически номер два, пока он жив, все пчёлы действуют скоординированно)\*  
\*Генерал (сильнейшая особь после Королевы, использует мощные баффы на группу из ~10 пчёл, крайне опасен в связке с Рыцарями)\*  
\*Рыцари (стая пчёл, защищающих улей и Королеву, элита, верная Королеве, довольно опасны)\*  
\*Стражи (пчёлы-защитники улья, высокая прочность, но атака ниже, чем у Охотников)\*  
\*Охотники (рабочий класс, охотятся на монстров ради еды, а не нектара, поэтому не имеют яда, чтобы не портить добычу)\*  
\*Рабочие (рабочий класс, собирают нектар и пыльцу, часто становятся целью хищников выше по пищевой цепочке, имеют сигнал бедствия)\*  
  
\*Крайне редко встречаются Принцессы Империи Пчёл. Говорят, без предметов, выпадающих с Принцессы, нельзя создать некоторое оружие и доспехи.\*