Глава 52  
  
  
  
Птичья Маска против Паука-Клоуна  
  
————————————  
Имя: Санраку  
УР: 31  
КЛАСС: Наёмник (Мастер парных клинков)  
200 Марни  
ХП (Здоровье): 30  
МП (Мана): 10  
ВНС (Выносливость): 60  
СИЛ (Сила): 17  
ЛВК (Ловкость): 20  
СКО (Скорость): 70  
ТЕХ (Техника): 20  
ЖИВ (Живучесть): 1(6)  
УДЧ (Удача): 72  
Навыки  
・Рывковый Удар  
・Спиральное Лезвие  
・Кулачный Натиск  
・Скользящее Движение  
・Ответный Удар  
・Петлевой Удар Ур.5  
・Лезвийный Подъём  
・Ускорение Ур.6  
・Прыжок Риска  
・Быстрый Разворот  
  
Снаряжение  
Правая рука: Смертельный Тесак (Ворпал Чоппер)  
Левая рука: Смертельный Тесак (Ворпал Чоппер)  
Голова: Маска Птицы-Наблюдателя (ЖИВ+2)  
Туловище: Проклятие Лукаорна  
Пояс: Пояс Разделяющих Клинков (ЖИВ+4)  
Ноги: Проклятие Лукаорна  
Аксессуары: нет  
————————————  
  
Навыков прибавилось, денег по-прежнему кот наплакал, но это уже неважно. В последнее время я качал в основном базовые статы, так что давно не вкладывался в удачу. Решился влить туда очки. Правда, на полное вложение духу не хватило. 12 очков, полученных в Лагонии, плюс 5 очков с только что полученного уровня — итого 17 очков распределены. Подготовка завершена.  
  
«Ну, если войдёт новый игрок, он всё равно будет с полным здоровьем».  
  
Паук-Клоун, встретивший нас, покачивал своим пёстрым телом, расцветка которого при определённом взгляде напоминала клоунский грим, и пытался нас запугать. Естественно, на только что возродившемся Пауке-Клоуне не было и следа усталости или повреждений.  
  
«…Хм, так и думал».  
  
Оглядевшись по сторонам, я убедился: как и в случае с Ненасытным Змеем или Грязекопом… этот тоже тот ещё убийца новичков. Заметила ли та троица мечников? Если нет, то этот босс чертовски неприятный.  
Я рванул вперёд, и Паук-Клоун с невероятной прыгучестью переместился на паутину, натянутую в верхней части этого дупла… древесной пещеры. Но я бежал не к нему.  
  
«А то, что они скрыты внутри дерева, делает их ещё противнее…»  
  
На внутренней стене древесной пещеры спиралью поднимался выступ — настоящая лестница для свержения Паука-Клоуна, занявшего абсолютное преимущество наверху. В этой зоне пол — лишь продолжение входа. Настоящее поле битвы… наверху.  
  
«Эмуль, стой в углу… нет, на середине спиральной лестницы! Атаковать не надо, и главное — не сдохни, растеряв все вещи, что я тебе дал!»  
  
«Д-да, сударь!»  
  
В этот раз Эмуль в бою не участвует. Это своего рода принцип… нет, скажу честно. Когда я играю по-настоящему в соло, я отключаю NPC-помощников, вот и всё!  
Сколько кругов я намотал по внутренней стене древесной пещеры, уже и не сосчитать. Эмуль стала видна лишь как белая точка. Наконец, я добрался до паутины, натянутой наверху. Паук-Клоун, заметив меня, пополз навстречу по толстой и прочной паутине, под стать его размерам… но двигался он всё же медленнее, чем на земле.  
  
«Наверное, по задумке здесь должен стоять кто-то с дальней атакой и сбивать его на землю…»  
  
Огня нет, ветром не качается, нить не одна. При таких благоприятных условиях остаётся только одно.  
Я сменил Озёрные клинки на Смертельные Тесаки (Ворпал Чопперы) и легонько постучал лезвием по нити. Как и ожидалось, вертикальные нити не липкие. Пока не наступаешь на горизонтальные, в качестве опоры вполне сойдёт. Поставив ногу, я несколько раз надавил для проверки… и рванул (…) навстречу приближающемуся Пауку-Клоуну.  
  
«Ходить по канату — не только твоя привилегия!»  
  
Почти босые ноги — хуже стартовой экипировки, просто сандалии — позволяют лучше чувствовать центр тяжести нити. Но я бы всё равно предпочёл хотя бы ботинки!  
  
«Оттолкнуться сложновато, но… первый удар!»  
  
Нормально оттолкнуться не получается, есть риск соскользнуть. Поэтому в таких ситуациях наиболее эффективен удар снизу вверх, рубящий удар с подскоком, использующий натяжение каната.  
  
«Ой, давно не делал, чуть не упал. Опасно, опасно… Лучше стоять посередине».  
  
Похоже, попал не только критом, но и в уязвимое место. Паук-Клоун, получив удар по лицу, отшатнулся так сильно, что чуть не перевернулся, и упал с натянутой им же паутины.  
  
«Надеюсь, он тоже получает урон от падения…»  
  
Глухой звук удара, к которому не хотелось бы привыкать, донёсся издалека. Не обращая внимания на барахтающегося на земле Паука-Клоуна, я, словно акробат, запрыгал по паутине.  
Ага, вот оно что. Брёвна, подвешенные на паутине и свисающие сверху сквозь дыры в паутине. Их он и сбрасывал для атаки по земле. Не хотелось бы, чтобы такое прилетело по мне… Попробую перерезать паутину Смертельным Тесаком. Резать нить, на которой стою, — верная смерть (взрыв полигонов), так что осторожно… а, вот так.  
  
«М-м, прочная».  
  
Со второго раза получилось. Если режется двумя критами, то можно использовать (…), но сначала нужно разобраться с разъярённым хозяином дома, который уже возвращается. Ясно, он не только прыгучий, но и может выпускать паутину в воздухе и подниматься на неё, как на тарзанке. Довольно эластичная, похоже.  
Хотя у паука-монстра нет мимики, его ярость видна по тому, как он размахивает передними лапами. Он бросается на меня быстрее, чем раньше, но я уже занял позицию в центре паутины, где вертикальных нитей больше всего.  
Получив преимущество местности, я теперь субъективно вдвое сильнее. По моим собственным оценкам, конечно.  
  
«Ответный Удар!»  
  
Крепко упёршись левой ногой в центр паутины и выставив правую ногу вперёд для равновесия, я отбиваю атаку передней лапой Паука-Клоуна.  
Снова влетаю в образовавшуюся брешь, пока Паук-Клоун находится в принудительной анимации отшатывания, и наношу два удара левым и правым Смертельными Тесаками, плюс ещё один удар с бонусом от Спирального Лезвия.  
  
Паук-Клоун снова падает на землю. Он явно получил больше урона, чем просто от удара по лицу, так что урон от падения определённо есть.  
  
«Я-я-я-я-ясно…?»  
  
А-а, кажется, у меня сейчас очень злое выражение лица.  
  
\*\*\*  
  
Итак, запишем хронику попыток Паука-Клоуна вернуться домой.  
  
Возвращение (третье)  
Первый раз он забрался, потом вернулся… значит, это третья попытка. Он выпускает паутину к потолку, чтобы вернуться домой в третий раз. Паутина прилипает к потолку, и в тот момент, когда Паук-Клоун полностью повисает на ней для разгона, и нить максимально натягивается…  
  
«Два крита, пожалуйста».  
  
Щёлк! Оборванная нить не выдерживает веса Паука-Клоуна. Схваченный гигантской дланью гравитации, Паук-Клоун беспомощно дёргает лапками и падает на землю.  
  
Возвращение (четвёртое)  
  
«А, это место…»  
  
Пока нить тянется, и я готовлюсь её перерезать, замечаю рядом висящее бревно.  
  
«Бей крота? Крысоловка? Ладно, неважно. Молот из бревна!»  
  
Бревно, притянутое гравитацией, падает вниз. Настоящий таран сверху вниз. К несчастью, Паук-Клоун снова оказался в самой уязвимой точке — перед самым прыжком на тарзанке, с максимально натянутой нитью — и бревно угодило ему прямо в зад. Паутина, которую он выпускал из зада, непроизвольно оборвалась, и он вместе с бревном рухнул на землю…  
  
Возвращение (пятое)  
Падение.  
  
Возвращение (шестое)  
Получил удар чем-то непонятным, обмотанным паутиной, и упал.  
  
Возвращение (седьмое)  
Успешно совершил прыжок на паутинной тарзанке и взлетел вверх, но прямо перед возвращением на паутину был спихнут мной и упал.  
  
Падение, падение, падение…………  
  
\*\*\*  
  
«Не думал, что это так хорошо сработает…»  
  
В играх, где игрок управляет персонажем, существует техника на грани бага и нормальной механики… это и есть «хамэ» (зацикливание, эксплойт).  
Техника, позволяющая слабому игроку победить сильного босса, дьявольская техника, которая сводит на нет все достоинства босса и превращает его в боксёрскую грушу.  
Вид паука, который, несмотря на многократные падения на землю, упорно пытается вернуться в своё гнездо, вызывает жалость… нет, скорее смех, как в старых мультфильмах-гэгах. Я не это имел в виду, честно.  
  
«Ну, похоже, он уже при смерти».  
  
Ещё бы, я сбросил его раз десять. Сколько бы монстр, тем более босс зоны, ни выдерживал, падения с такой высоты на землю кого угодно доконают.  
Что касается состояния Паука-Клоуна: из-за многократных падений несколько его лап искривлены и вывернуты под странными углами; от ударов он весь как бы вдавлен, и из разных частей тела вместо телесной жидкости сыплются полигоны. Если бы я получил такой урон, я бы умер раз десять. Значит, он действительно был сильным противником.  
  
Но по сравнению с победой над Квадрожуком при смерти, как-то не хватает азарта. Нет, было весело, но… что-то не то. Как бы это сказать… не хватает остроты ощущений.  
Комбо с падениями в стиле «хамэ» — одна из причин, точнее, главная причина, но мне хочется более… напряжённого боя на грани смерти.  
  
«В этом плане Квадрожук был хорош своей прямолинейной физикой…»  
  
Паук-Клоун тоже был сильным противником, но скорее боссом с упором на разгадывание механик. Поэтому, как только его секрет раскрыт, он становится слабее Квадрожука. Даже если бы я спустился на землю и сразился с ним один на один, я бы, вероятно, победил почти без урона.  
Именно поэтому я чувствую себя неудовлетворённым, не выложившимся на полную. Это омрачает чувство выполненного долга от добивания Паука-Клоуна.  
  
«…Прости, немного поиграю с тобой».  
  
Будучи боссом, хозяином этой древесной пещеры, Паук-Клоун, несмотря на тяжёлые раны, всё же двигается и прыгает на меня.  
Активирую «Скользящее Движение». Хоть нить и толщиной с канат для перетягивания, она неустойчива. Я скольжу по ней, уворачиваясь от атаки Паука-Клоуна. В этот момент активирую новый навык… «Быстрый Разворот», который позволяет мгновенно развернуться, устраняя задержку, возникающую при резкой остановке после разворота на 180 градусов.  
Сразу после разворота активирую «Прыжок Риска» — навык, который, в отличие от навыков уклонения, влияющих на текущие статы, чисто увеличивает дальность прыжка (…).  
  
Паутина натягивается, моё тело взлетает и оказывается за спиной Паука-Клоуна, вошедшего в фазу восстановления после атаки.  
Вообще-то такой акробатики не требуется. Можно было безопасно и быстро закончить бой, отбив атаку «Ответным Ударом» и контратаковав. Поэтому это игра на публику, чистая забава (…).  
  
«Переборщил, наверное?»  
  
Используя инерцию прыжка для увеличения силы удара… так сказать, форсированный бафф СИЛ за счёт СКО. Накладываю этот импульс на «Спиральное Лезвие» и наношу удар.  
Смертельный Тесак вонзается в зад Паука-Клоуна (пронзать место, откуда он плетёт паутину, у меня духу не хватило). Спиральный эффект окутывает клинок, и Паук-Клоун начинает извергать полигоны, словно его бурят перфоратором.  
Паук-Клоун один раз дёргается, застывает, а затем его тело с силой взрывается полигонами.  
  
«Ой-ой».  
  
Меня отбрасывает взрывом, и я чуть не падаю с паутины. Упасть насмерть на этом этапе было бы слишком позорно, так что я из последних сил удерживаюсь и ловлю какой-то шар, выпавший (дропнувшийся) из полигонов на землю.  
  
«М-м… ну, без урона и продолжений, так что сойдёт».  
  
Идеальное исполнение и лучший результат, но победа оставила чувство неудовлетворённости.  
\* \* \*  
\*Бедный Паук-Клоун, так бесславно погибший. Правильная тактика боя с ним такова:\*  
\*Маг наверху сбивает Паука-Клоуна вниз, а внизу его ждут ДД и забивают до смерти.\*  
\*То есть его в любом случае либо зацикливают до смерти, либо забивают толпой. Жалкий парень. При такой тактике роль танка несколько блекнет. Лёгким воинам повезло чуть больше — у них хотя бы есть роль сражаться наверху на паутине, как это делал главный герой.\*