

Персонаж Бэтмена, естественно, не требует особого представления. В прошлой жизни Чу Чэна на планете Д, Бэтмен был одним из самых известных супергероев мира.

Он овеян множеством легенд и наделён множеством талантов: лучший детектив мира, великий мастер боевых искусств, топовый убийца, невероятно богат, любимец сценаристов... а также сирота без отца и матери.

Богатый наследник, который в детстве стал свидетелем убийства своих родителей прямо перед собой, вырос, путешествовал по миру, изучил все мыслимые боевые навыки и поклялся мстить всем преступникам, став таким образом мрачным рыцарем, Бэтменом.

На самом деле, если говорить о главных героях веб-новелл, комиксов или фильмов, то сирот среди них предостаточно. Если бы можно было создать отдельную планету D и переселить туда всех сирот из разных вселенных, то, вероятно, места бы не хватило.

Но персонажи вроде Бэтмена, которые воплотили глубокую печаль потери родителей в своей сущности и сделали это частью своего характера, действительно редкость.

Некоторые говорят, что Бэтмен силен, потому что у него много денег и доступ к высокотехнологичным приспособлениям, другие — что он обладает обширными знаниями и выдающимся интеллектом.

Но на самом деле, суть Бэтмена — в том мальчике, который видел, как убивают его родителей. Именно потому, что он так и не смог полностью оправиться от этой потери, в его сердце и родился мститель — Бэтмен.

После выбора персонажа первой сценой в игре становится Бэтменовское Логово.

Подъёмник со звуком цепей и металлическим скрежетом опускается на дно, и тысячи летучих мышей, висящих в пещере, взволнованно разлетаются, образуя в тускло освещённой пещере что-то вроде тёмного вихря.

Крупный мужчина выходит из подъёмника. Его тело защищено бронежилетом из углеродного волокна, а тёмные ботинки из кевлара чётко отзываются эхом по металлическим ступеням.

Бэтмен.

Эта вступительная анимация сразу напомнила Чу Чэну о классической игре «Бэтмен: Аркхэм Ориджинс», только моделирование и рендеринг были в десятки раз лучше.

Всего несколько секунд, и Чу Чэн был поражён качеством графики.

Будучи опытным геймером, Чу Чэн считал, что хорошо разбирается в топовом уровне игрового производства. Но даже самые качественные игры, в которые он играл до этого, блекли перед этой первой сценой.

Особенно когда компьютер в Бэтменовском Логове включился, и свет от монитора осветил тёмную пещеру, играя на текстурах и отражаясь на металлических поверхностях, а Бэтмен подошёл и сел перед экраном...

Чу Чэн вдруг подумал, что, возможно, это действительно настоящий человек на экране.

[Обучение активировано], — раздался голос из компьютера Бэтмена.

Экран погас, и когда снова загорелся, Логово Бэтмена исчезло, на его месте оказалась огромная складская комната. Бэтмен стоял на крыше склада, его тёмный плащ развевался на ночном ветру.

На экране появилась подсказка: «Используйте клавиши WASD для передвижения».

Чу Чэн быстро понял: это обучающий уровень, типичный для экшен-игр, который учит основам управления.

Обычно механика управления в таких играх похожа, и если вы играли хотя бы в одну, можно догадаться о клавишах управления в других.

Благодаря опыту в классических играх серии о Бэтмене от Аркхэма, где он прошёл каждую игру на максимальной сложности и без урона, а также смонтировал видео, Чу Чэн не испытывал трудностей с управлением. Он быстро привык к механике новой игры, которая оказалась похожей на серию Аркхэм.

После знакомства с базовыми движениями на крыше, игра предложила ему управлять Бэтменом, чтобы открыть люк и прыгнуть вниз. Бэтмен бесшумно прыгнул в склад, приземлившись на одну из перекладин, лёгкость его движений напоминала кошку ночью.

Затем система предложила нажать клавишу «X», чтобы активировать детективное зрение.

Детективное зрение — это мощная детективная способность в серии игр о Бэтмене, включающая в себя множество функций разведки, встроенных в шлем Бэтмена.

Под действием детективного зрения Бэтмен мог видеть в полной темноте, использовать инфракрасное изображение для обнаружения объектов сквозь стены на определённом расстоянии, отслеживать сер

Под действием детективного зрения Бэтмен мог видеть в полной темноте, использовать инфракрасное изображение для обнаружения объектов сквозь стены на определённом расстоянии, отслеживать сердцебиения и дыхание врагов, а также усиливать слух для подслушивания разговоров и многое другое.

Чу Чэн нажал клавишу «Х», и цветовая гамма экрана мгновенно изменилась. Обширный склад стал полностью прозрачным для взгляда Бэтмена, и человеческие фигуры, благодаря инфракрасному изображению, начали перемещаться вниз.

На экране быстро появилась информация о результатах разведки: семь врагов, все вооружены огнестрельным оружием.

Чу Чэн, знакомый с серией игр о Бэтмене, быстро понял задачу обучающего уровня.

Хотя Бэтмен и обладает исключительными боевыми навыками, его физические способности ограничены человеческими рамками. Его бронежилет может защитить от пуль до определённой степени, но это не означает, что он может броситься в пулемётный огонь и выйти без царапины.

В духе настоящего ниндзя, Бэтмен должен использовать темноту и укрытия для скрытного подхода, незаметно устраняя врагов по одному.

Первым делом следовало нейтрализовать вооружённых противников.

Чу Чэн чувствовал уверенность. Он внимательно изучил маршруты передвижения всех противников внизу, затем управлял Бэтменом на перекладине, выбрал относительно пустое тёмное место и прыгнул вниз.

Бэтмен приземлился на складскую перекладину беззвучно, словно ночной хищник.

Система затем предложила нажать клавишу «Х» для активации детективного зрения.

Детективное зрение — ключевой элемент игр о Бэтмене, позволяющий ему видеть в полной темноте, использовать инфракрасное изображение для просмотра через стены на определённое расстояние, отслеживать сердцебиение врагов, усиливать слух для подслушивания разговоров и многое другое.

После активации детективного зрения, Бэтмен мог наблюдать за передвижением противников в абсолютной темноте, используя различные функции своего шлема для разведки.

Чу Чэн нажал клавишу «Х», и экран тут же поменял цвета. Обширный склад в детективном зрении Бэтмена предстал перед глазами без всяких тайн, а фигуры людей, подсвеченные инфракрасным, перемещались вниз.

На одной из сторон экрана быстро появилась информация о результатах разведки: семь противников, все вооружены.

Зная, что Бэтмен не может просто ворваться и одолеть всех — его тактика всегда была основана на скрытности и разумной силе. Он должен использовать тень и укрытия для тихого подхода, чтобы одного за другим выключать врагов.

Обычному человеку прыжок с такой высоты, безусловно, гарантировал бы смерть или тяжелую травму. Но Бэтмен не обычный человек: его физические способности находятся на пределе человеческих возможностей, его броня смягчает удары, а раскрытый при приземлении плащ увеличивает сопротивление воздуха, что позволяет ему приземлиться без ущерба для здоровья.

Чу Чэн играл в множество стелс-игр, и каждая из них была пройдена им без единого поражения. К тому же, обучающие уровни, по его опыту, обычно были довольно простыми. Не смешно ли было бы для такого профи, как он, не справиться с ними с первого раза...

— Бэтмен! — вдруг закричал один из головорезов, увидев его издали и начав стрелять в его сторону, призывая товарищей.

Бронежилет Бэтмена поглотил несколько пуль из автомата, заставив его вскрикнуть от боли и упасть на землю.

Чу Чэн был в шоке.

Чёрт, как они его заметили с такого расстояния?

Неужели ИИ в этой игре так продвинут? Обычно НПС в подобных играх видят не дальше пяти метров.

Склад был плохо освещён, и Чу Чэн специально выбрал тёмное место для посадки. Ведь даже в реальной жизни в такой одежде его было бы трудно заметить, не так ли?

Его планы были нарушены. На экране появилась подсказка кинуть дымовую гранату. Чу Чэн поспешил выполнить указание, затем быстро использовал крюк, чтобы подняться обратно на перекладину.

Он все еще был в шоке.

Блин, этот солдат что, обладает зрением 5.0? У него что, тоже есть детективное зрение?

По опыту прошлых игр, обычно после броска дымовой гранаты и быстрого подъёма игрок становится невидимым для врагов. Если затем Бэтмен спокойно подождет в тени, противники

вскоре "отключатся" и вернуться к своим делам, забыв о его присутствии.

Именно поэтому, когда Бэтмен вернулся на перекладину, Чу Чэн решил, что теперь он в безопасности.

Однако...

— Он на крыше! — закричал другой противник и, не раздумывая, открыл огонь из автомата.

Чу Чэн был в недоумении.

Серьёзно? Все НПС в этой игре такие умные?

Не успев сделать какие-либо манёвры, Бэтмен снова получил пулю. Хотя его броня и защищала от проникновения пуль, кинетическая энергия оставалась. Бэтмен пошатнулся и упал с крыши.

Вскоре все солдаты окружили его и начали стрелять без остановки. Бэтмен упал на землю и не шевелился, на экране быстро появилась надпись "Смерть".

Экран погас, и когда он снова загорелся, игра вернулась в Бэтменовское Логово. Электронный женский голос из компьютера объявил:

[Задание провалено, симуляция завершена. Подготовка к перезапуску симуляции... Готово].

Затем на экране снова появилась кнопка "Начать".

Неудачное начало обучающего уровня не сломило Чу Чэна, а наоборот, вызвало у него ещё больший азарт.

Интересно, очень интересно.

Хотя это и был только учебный уровень, качество игры оказалось гораздо выше ожиданий Чу Чэна. Сценарий в складе казался как будто снят на настоящей локации, а моделирование второстепенных персонажей было настолько детализировано, что казалось невероятным.

Суперреалистичная сцена и реалистичные модели персонажей и ИИ внесли в игру ощущение погружения. Казалось, будто он действительно стал Тёмным рыцарем, сталкивающимся с настоящими злодеями.

Сложность? Да, игра была сложной, но в этом и заключалась её прелесть.

Любой мужчина любит покорять, и чем выше гора, тем сильнее желание её завоевать.

Чу Чэн потёр руки, глубоко вдохнул и сразу же нажал кнопку "Начать".

Поехали снова!

<http://tl.rulate.ru/book/87497/4821635>