

Смерть.

Это красное слово появилось на экране уже не в первый раз, и Чу Чэн едва не разнёс свою клавиатуру ударом руки, но в последний момент вспомнил о стоимости устройства и сдержался.

Бедность способствует миролюбию.

Сейчас он всё больше осознавал, что эта игра — просто безумие. Он, Чу Чэн, перепробовал множество игр, даже те, которые игроки называли «невозможными для прохождения», но всегда достигал успеха благодаря своему мастерству и настойчивости.

Такое, чтобы даже учебный уровень заставлял падать снова и снова, он ещё не встречал.

Игра настолько реалистична, что это даже мешает игровому процессу. Например, его первая неудача. Он умер несколько раз, прежде чем понял, что враги слышат его. Да, если Бэтмен слишком высоко падает, то звук воздуха, прорезаемого плащом, может привлечь внимание.

К тому же нужно обращать внимание на поверхности, по которым он передвигается. Хотя Бэтмен и обучен перемещаться бесшумно, некоторые материалы всё же издают звуки при ходьбе.

Деревянные поверхности особенно скрипучи, а по некоторым металлическим плитам шаги вызывают громкие звуки, которые могут привлечь внимание.

Если передвигаться на корточках, шума практически не будет, так что это хороший способ оставаться незамечным.

После нескольких неудач Чу Чэн окончательно отказался от пренебрежительного отношения к врагам. Управляемый им Бэтмен полностью перешёл в режим «ночной охотник», практически не шумя при перемещении и постоянно используя тени для скрытности.

Используя этот метод, Чу Чэн успешно подкрался к первому вооружённому врагу. Нажав правую кнопку мыши, Бэтмен быстро заглушил его, утащил в свой плащ и задушил до потери сознания.

Таким же образом он вывел из строя ещё двух, а затем подкрался к третьему.

Бэтмен быстро приблизился к своей цели, но враг внезапно обернулся.

Чу Чэн застыл в управлении Бэтменом. Их взгляды встретились, создавая неловкую ситуацию.

— Бэтмен! — крикнул противник. Чу Чэн моментально заставил Бэтмена броситься вперёд, и быстрая серия ударов скоро вывела его из строя, но другие враги уже подоспели.

Они открыли огонь. Чу Чэн временно вывел Бэтмена из боя, чтобы укрыться, но тот уже был ранен. Поскольку оставшиеся враги были настороже и начали поиски, сложность задачи резко возросла.

После непростой борьбы он вновь проиграл.

Изначально он планировал изучить маршруты патрулирования и позиции врагов, как в других играх, но вскоре понял, что здесь никакой системы нет. Враги перемещались случайным образом, иногда отходя от своих постов, чтобы поболтать с другими.

Кажется, что NPC в этой игре не просто смотрят под ноги, как это бывает в других играх. Они часто смотрят вверх и вокруг, случайно замечая Бэтмена даже на высоте, что приводит к их мгновенной реакции и стрельбе.

Когда на экране вновь появилось слово "смерть", Чу Чэн чувствовал себя разбитым. Он обдумывал своё поражение в учебном задании, которое было невероятно сложным для новичка.

Он глубоко вздохнул, уставившись на криво написанное "смерть" на экране. Его наводило на мысль о тех временах, когда "Секиро" впервые вышла. Один и тот же игрок может играть как в "Секиро", так и вести себя как собака.

Теперь его ситуация была похожа. Хотя он и был Бэтменом — борцом с преступностью, учебный уровень заставлял его чувствовать себя, будто он играет в Hello Kitty, окрашенную в чёрный.

Это было неприемлемо.

Ставя на кон свою репутацию в однопользовательских играх, он был готов покорить эту игру.

Он вскоре понял, что не всё так сложно. Его неудачи были скорее результатом непривычки к новой механике, чем неумением играть.

Успокоившись, он стал действовать более осторожно.

Чу Чэн, как истинный геймер, обладал отличной базой навыков. Если помнить о всех особенностях игровой механики, проблем с прохождением не будет.

Он начал с тщательного наблюдения за позициями врагов с высоты, используя темноту для

скрытности. Также он избегал использовать крюк в непосредственной близости от врагов, чтобы не создавать шум.

После многих попыток и ошибок он, наконец, победил всех врагов.

Но испытания не закончились. Как только последний враг был повержен, двери склада распахнулись, и внутрь ворвался крупный мужчина.

На экране появилось уведомление: следующий этап — обучение рукопашному бою. Этот мужчина был мастером боевых искусств, и Чу Чэну предстояло управлять Бэтменом в прямом поединке.

Система боя была похожа на ту, к которой он был привык в серии игр о Бэтмене. В основном требовалось использовать всего две кнопки: атака и защита.

Нажимая левую кнопку мыши, Чу Чэн заставлял Бэтмена выбирать наиболее подходящий приём для атаки. Бэтмен, как мастер всех существующих на Земле боевых искусств, мог мгновенно распознать слабые места в движениях противника и использовать любую технику для контратаки.

Когда противник собирался контратаковать, над его головой появлялся синий предупредительный знак. В этот момент Чу Чэн должен был нажать правую кнопку мыши, и Бэтмен автоматически использовал подходящий приём для парирования и ответной атаки.

Если противник готовился использовать особенно сложный для защиты приём, над его головой загорался красный знак. В такие моменты обороняться было невозможно, и игроку требовалось управлять Бэтменом так, чтобы он уклонялся или кувыркался, избегая атаки.

Многие действия в играх такого типа имеют похожую механику, и для Чу Чэна, прошедшего годы тренировок, этот боевой интерфейс был уже в крови.

Хотя и чувствовалась, что управление в этой игре сложнее, чем в традиционных играх о Бэтмене, для такого искушённого игрока, как Чу Чэн, который даже в старых играх достиг высших результатов без ущерба, это было не так уж сложно.

Он легко освоил систему управления и быстро одолел этого мускулистого противника.

Когда он думал, что это уже конец, из-за угла выскочили несколько ниндзя с мечами и пистолетами. Система предупредила, что теперь ему предстоит управлять Бэтменом в бою против нескольких противников сразу.

Затем последовал учебный блок об использовании различных гаджетов Бэтмена...

Как ни странно, только обучение заняло у Чу Чэна почти весь день. Кроме перерывов на еду и другие нужды, он провёл весь выходной, борясь с этим уровнем.

Он клялся, что это был самое абсурдное обучение из всех, с которыми он когда-либо сталкивался: не только из-за высокой сложности, но и из-за его невероятной длины. И это при том, что у него были хорошие навыки и он осваивал игру довольно быстро; другим, возможно, потребовалось бы гораздо больше времени, чтобы пройти его.

[Задание выполнено, все симуляции окончены].

Наконец звучала долгожданная фраза, и экран вернулся в Логово Бэтмена.

Чу Чэн вздохнул с облегчением.

Теперь, казалось, он мог перейти к настоящим миссиям. Верно?

<http://tl.rulate.ru/book/87497/4821722>