

Бэтмен полуприсел на краю крыши здания, внимательно наблюдая за освещённым небоскрёбом напротив.

Это была огромная башня, уходящая в небо. Чу Чэн не знал, что это за здание и чем оно занимается, да и не особо интересовался этим. Его внимание было приковано к яркому, круглому бэт-сигналу, сияющему над зданием, словно тот, что использовался в оригинале, освещая ночное небо.

Это была традиционная механика из серии игр о Бэтмене. Сигнал был данью оригиналу и служил указанием игроку: здесь нужен Бэтмен.

Как и многие игроки, Чу Чэн не особо следил за сюжетом во время игры. Ему было достаточно знать, куда идти, кого победить и сколько их будет.

Однако после прохождения обучающего режима Чу Чэн полностью пересмотрел своё отношение к интеллекту NPC в этой игре. Обучение показало, что прорываться напролом было бесполезно — кроме лишних проблем это ничего не принесёт. Стратегия в духе «бей да беги» оказалась малоэффективной, и ключевым элементом стало искусство скрытности.

Поэтому он не спешил врываться, а вместо этого использовал детективный режим, чтобы осмотреть здание снаружи, осторожно изучая его.

Детективный режим был чрезвычайно полезен. Проведя сканирование и воспользовавшись анализом Бэтмена, экран автоматически выделял разными цветами возможные точки для проникновения.

В детективном режиме все задние планы окрашивались в холодные, ледяные оттенки, а отмеченные цели и объекты, будь то люди или предметы, выделялись тёплыми тонами, легко привлекая внимание игрока.

Первым делом была выделена главная дверь. Возле неё стояли два охранника, а в углу был установлен видеонаблюдательный пункт.

Чу Чэн почти сразу исключил этот вариант, автоматически отметив его как крайний случай, если все другие пути окажутся недоступны.

Ну, серьёзно, разве кто-то видел, чтобы Бэтмен входил через парадный вход?

Эм... хотя, постойте, возможно, такое всё-таки было. Чу Чэн вспомнил недавно просмотренный фильм «Новый Бэтмен».

В фильме этот Бэтмен, только начинающий свою карьеру, выглядел несколько неопытным. Он отправился в бар криминального босса Пингвина, чтобы добыть информацию, и, как ни

странно, постучал в дверь.

— Эй, кто-нибудь дома? — словно говорил он. — Не ужинали? Получите кулак в подарок!

В итоге он перебил всех охранников Пингвина и ворвался в бар в стиле «без остановок и вопросов».

Тогда у Чу Чэна возникло странное чувство дежавю. Казалось, это был не фильм о Бэтмене, а игра в духе «Assassin's Creed».

Этот новый Бэтмен, словно забыв о навыках скрытности, выбрал путь танка: его черная броня спокойно выдерживала выстрелы из пистолетов, автоматов и даже ружей. Он выживал даже после взрывов на близком расстоянии. Казалось, что его стратегия сводится к простому принципу: «Если никто не останется в живых, значит, это идеальный скрытный подход».

Однако, пройдя обучение в игре, Чу Чэн понял, что этот Бэтмен всё же верен традиционной роли ассасина, а не танка. Поэтому важно было продумать стратегию — врываться напролом с огнём и мечом стоит только в случае, если ты играешь за Супермена.

Вскоре Чу Чэн обнаружил, что эта игра отличается от его прошлых игр про Бэтмена... Да что там, отличается от большинства игр, в которые он играл. Управление было невероятно свободным.

Это была не та «свобода», когда игроку кажется, что он свободен в выборе маршрутов, но на самом деле его ведут по заранее спланированной линии. Здесь можно было выбирать любые действия самостоятельно.

Он использовал детективный режим и обследовал здание вокруг. В итоге Бэтмен отметил минимум семь доступных маршрутов для проникновения.

Чу Чэн мог выбрать любой из них. Более того, он мог вообще отказаться от предложенных вариантов и, как новый Бэтмен в фильме, вломиться через парадную дверь или пробить стекло. Но, конечно, это было бы куда опаснее.

Понимая, насколько умны NPC в этой игре, Чу Чэн решил не рисковать и выбрал маршрут, предложенный ему профессиональным взглядом Бэтмена.

Бэтмен открыл окно одного из технических помещений на боковой стороне здания и проник внутрь.

Используя детективный режим, он сразу же обнаружил в углу за дверью видеокамеру, которая тут же была выделена ярким цветом.

Тогда Чу Чэн, не раздумывая, использовал универсальный дешифратор, один из гаджетов Бэтмена.

На экране Бэтмен опустился на одно колено и, оставаясь за дверью, дистанционно взломал камеру с помощью дешифратора. Его руки в чёрных кожаных перчатках летали над голографическим экраном, выполняя какую-то сложную серию операций, которые Чу Чэн не понимал, но которые его восхищали. Через несколько секунд камера была успешно отключена.

Конечно, фанаты уже привыкли к тому, что Бэтмен использует невероятные гаджеты и высокотехнологичное оборудование, будь то в играх, фильмах или комиксах. Ничего нового.

Чу Чэн, управляя Бэтменом, спокойно открыл дверь и прошёл через коридор, не опасаясь отключённой камеры.

Затем он заметил охранника, который приближался по коридору. Но детективный режим вовремя показал его местоположение.

Чу Чэн тут же спрятал Бэтмена за углом и стал терпеливо ждать, пока охранник подойдёт ближе.

Когда тот подошёл, Бэтмен, словно тень, внезапно выскочил из-за угла. Охранник только успел увидеть чёрную фигуру, мелькнувшую перед глазами, прежде чем сильная рука схватила его за голову и с размаху ударила о стену. Охранник рухнул на пол, потеряв сознание.

Конечно же, Бэтмен не убивал людей.

Всем известно, что Бэтмен не убивает. В играх это означает, что можно смело ломать кости врагам, сталкивать их в электроштиты или сбивать с ног на танке — они, по правилам Бэтмена, не умрут, просто, возможно, останутся инвалидами.

Цзян Чэн успешно проник в здание. Вскоре в детективном режиме он заметил несколько человеческих фигур, собравшихся в одной из комнат на верхнем этаже.

Для мастера скрытности, как Бэтмен, это не было проблемой. Цзян Чэн считал, что эта миссия даже проще, чем обучающий режим. NPC здесь были явно менее умны, чем в обучении, хотя он не исключал, что это могло быть результатом его навыков, улучшившихся со временем.

Быстро добравшись до верхнего этажа, Цзян Чэн активировал сканирование в детективном режиме. В одном из офисов на самом верху здания были замечены несколько тепловых следов — люди, собравшиеся вокруг длинного стола. Казалось, у них идёт совещание.

Цзян Чэн не стал заходить через дверь, а выбрал классический путь Бэтмена — вентиляционную шахту.

Однако он не ожидал, что игра окажется настолько реалистичной в своём воссоздании. Вентиляция здесь выглядела совсем не так, как в других играх — запylённая, с конденсатом на стенках, в котором росли плесень и грибки. Мимо иногда проползали грызуны и насекомые, добавляя ужаса. Даже через экран это вызывало у Цзян Чэна холод по спине.

Очевидно, быть шпионом или супергероем в реальной жизни не так гламурно, как это показывают в фильмах. Если в кино вентиляционные ходы всегда сияют чистотой, то здесь они выглядели, как реальные, вызывая у Цзян Чэна мысли о том, что, будь он на месте Бэтмена, его единственной задачей было бы не вырвать.

Но Бэтмен был не таким, как обычные люди. Ни пыль, ни насекомые его не смущали, и он продолжал свой путь через вентиляционную шахту с холодной решимостью.

Подойдя к выходу из вентиляции, Цзян Чэн не стал спешить с действиями. Он мог ясно слышать, как в конференц-зале происходило что-то необычное — это явно могло быть связано с основной сюжетной линией.

В комнате мужчины в деловых костюмах стояли молча. Они занимались каким-то странным делом. Один мужчина с короткой стрижкой стоял во главе стола, держа перед собой небольшой квадратный ящик. По очереди каждый из присутствующих подходил к ящику, засовывал туда руку и что-то вытаскивал, а затем возвращался на своё место.

Цзян Чэн активировал функцию наблюдения и вошёл в первый режим Бэтмена, чтобы получше разглядеть, что они делают. Он увеличил изображение и понял, что каждый из этих людей доставал из ящика маленький клочок бумаги.

Они тянули жребий.

Мужчина с короткой стрижкой посмотрел на свою бумажку, затем поднял взгляд и обвёл взглядом присутствующих.

— Итак, кто сегодня счастливчик?

Через секунду мужчина с короткими светлыми волосами встал. Он был немного полноват и имел типичные черты западного человека.

Цзян Чэн заметил, что большинство людей в комнате — с восточной внешностью, и лишь треть из них выглядели как европейцы. Это показалось ему странным для игры с супергероями.

Мужчина с короткой стрижкой подошёл к блондину, взял у него бумажку и, взглянув на неё, усмехнулся. Затем он похлопал блондина по спине.

— Повезло тебе, Эдж, — сказал он.

Эдж слабо улыбнулся и пошёл за коротко стриженным мужчиной к концу стола.

Тот достал из-под стола длинный меч с изогнутым лезвием, который напоминал собой катану. С серьёзным видом он передал меч Эджу.

Эдж взял катану в правую руку, и все взгляды в комнате устремились на него.

Произошедшее в следующий момент Цзян Чэн не сможет забыть ещё как минимум неделю.

Он увидел, как Эдж, приняв странную позу, решительно взмахнул мечом.

Звук лезвия, рассекающего плоть, раздался в тишине.

Голова Эджа отлетела от его тела и упала прямо в раскрытую ладонь его левой руки.

<http://tl.rulate.ru/book/87497/4821797>