

Вскоре Линь Му вошел в древнюю гробницу внутри пирамиды, и сразу же перед ним появились подсказки, которые рассказали ему все о скалолазании.

Что удивило Линь Му, так это то, что система скалолазания в этой игре была очень зрелой, в основном она была похожа на систему из игры «Uncharted».

Более того, игра очень умно обходилась с найденными сокровищами в гробнице. В других играх зачастую явно ценные вещи были разбросаны повсюду но выступали простыми декорациями, и их нельзя было подобрать, из-за чего многие игроки были раздражены таким ходом.

Но в игре «Assassin's Creed Origins» этот момент был обыгран довольно хитро. Хотя Байек встречал на своем пути довольно много явно ценных вещей, он закрывал на них глаза, ибо в самой игре было четко объяснено, что Байек - страж, а все в гробнице - собственность умершего, поэтому он не мог забрать что-либо из нее.

Пройдя через парочку препятствий, Байек и Хепзефа встретились и поехали в Сиву на верблюдах.

- Они что, действительно сняли движения верблюдов? Хммм... это ощущается слишком реальным...

Линь Му ехал на верблюде и намеренно наклонил голову вправо, чтобы понаблюдать за движениями верблюда, потому что он никогда раньше не видел настоящего верблюда вживую. За всю свою жизнь он видел верблюдов только в фильмах и в телешоу, но даже он мог сказать, что движения верблюда были очень реальными.

Огромная пустыня, финиковые пальмы, сожженные деревни...

Окружающие пейзажи были очень реальными, и Линь Му никак не мог налюбоваться ими.

Когда они подъехали к небольшому холму, камера вдруг поднялась ввысь, из-за чего Линь Му смог увидеть всю Сиву.

Под длинным желтым горным хребтом большая река протекала через оазис. На берегу реки находился пышный оазис с белой водонапорной башней. Вдали был смутно виден очень процветающий город.

- Вау... так красиво!

Линь Му не мог не вздохнуть, ибо эта сцена была слишком хороша!

Хотя Линь Му участвовал в разработке игры и видел некоторые сцены, впервые он видел сцены с точки зрения обычного игрока.

В его поле зрения все было таким реальным. Даже песок, который непрерывно обволакивал его, деревья и египтяне, которые работали над чем-то - все это обеспечивало невероятным ощущением реальности происходящего.

Все детали идеально накладывались друг на друга, чтобы построить египетский мир.

В разговоре с Хепзефой была раскрыта подоплека происходящего. В Сиве все подчинялись солдатам и боялись их, а сам город потерял краски из-за постоянных запугиваний.

После отдыха и уроков по стрельбе из лука египетские солдаты пришли в дом Хепзефа, чтобы «поговорить», так как подозревали, что его друг убил Номарха Руджека, и именно в этот момент перед Линь Му появились подсказки, которые рассказывали о скрытых убийствах.

Линь Му был немного удивлен. В названии игры присутствовали слова «Assassin's Creed», поэтому, по сути, в этой игре должны были присутствовать скрытые убийства, но первые два боя почему-то были простыми боями на мечах...

На самом деле, причина, из-за которой «Assassin's Creed Origins» была названа именно так, была связана со многими причинами. В историческом плане игра «Assassin's Creed Origins» рассказывала историю зарождения Кредо. Байек - страж, и он также является хорошим воином. Скрытое убийство - это только одна из его многочисленных способностей. С точки зрения геймплея, боевая система этой игры должна дать игрокам больше возможностей, чем просто скрытые убийства.

Учитывая обычную логику, если игрок выберет путь «напролом», например, в миссии по устранению одного из командиров, то помимо того, что бой будет очень трудным, ибо сам командир будет готов и вооружен, так еще его помощники будут постоянно вступать в бой, что еще сильнее усложнит и без того нелегкий бой. Однако, если игрок убьет командира скрытно, то помимо того, что это займет намного меньше времени, так еще и это скрытое убийство принесет меньше проблем.

Другими словами, в игре «Assassin's Creed Origins», чтобы облегчить игрокам прохождение, скрытые убийства по-прежнему были наиболее эффективными способами для устранения цели, но не стоило забывать об игроках, которые не любили делать все скрытно. Такой подход не был хорошим или плохим, но, что важно, он хорошо подходил под сюжет игры и общего игрового концепта «Assassin's Creed Origins».

- Ну, попробую скрытое убийство.

Линь Му осторожно начал подходить к солдату.

Солдат же совершенно не подозревал об опасности...

Что касается солдат, то они стали заметно умнее. Многие из них будут частенько оглядываться и более опытные солдаты никогда не будут оставлять свои спины открытыми. Но в целом, все зависело от выбранной сложности — чем выше была сложность, тем умнее будут противники.

В игре «The Last of Us» была подобная механика скрытых убийств, но в игре «Assassin's Creed Origins» скрытые убийства были более плавными и освежающими. Независимо от того, какой это был враг, если игрок сумеет застать его врасплох, он сможет сразу же убить его, и анимаций убийства было очень много.

В дополнение к скрытым и не очень убийствам, игрок мог стрелять из лука. Если выстрел сразу убьет врага и упавшее тело не привлечет лишнего внимания, все будет в порядке, но если враг не умрет от одного попадания, он сразу же развернется в сторону, откуда в него прилетела стрела, и сразу же поднимет тревогу.

Линь Му хотел убить солдата из лука, но промахнулся, и солдат сразу же поднял тревогу...

В итоге ему пришлось сражаться с ними лоб в лоб, но, в конечном итоге, он вышел победителем из этой схватки.

«Такое чувство, что главный герой непобедим! Жаль, что я не смог убить их всех скрытно...»

Линь Му посмотрел на трупы на земле и успокоился. «Все в порядке, в любом случае результат был бы одним и тем же».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1768616>