

По мере прохождения Линь Му изучил оставшиеся механики игры «Assassin's Creed Origins».

Пользовательский интерфейс этой игры был похож на интерфейс других виртуальных игр и был довольно простым. Несколько простых графических элементов использовались для обозначения местоположения цели миссии, расположения специальных реквизитов и так далее.

После входа в системный интерфейс игрок попадет в пространство «Animus», где сможет просмотреть записи о миссии, проверить свой инвентарь и так далее.

Когда игрок откроет карту, он обнаружит, что карта игры «Assassin's Creed Origins» была очень большой, но большинство областей еще не были открыты. Судя по карте, город Сива, где в настоящее время находился игрок, занимал лишь небольшую площадь на карте.

Что касается системы оружия, то она была похожа на систему игры «Dark Souls», но немного отличалась. Разные виды оружия наносили разное количество урона, имели разные эффекты и навыки.

Игроки могли модернизировать оборудование для получения новых эффектов или улучшения старых.

С точки зрения способностей, «Assassin's Creed Origins» имела довольно большое дерево навыков. Игроки могли свободно развиваться в трех направлениях. Они могли усилить свои боевые способности, умение стрелять из лука или способность скрытных убийств. Игроки могли выбрать направление развития в соответствии со своими собственными предпочтениями.

Кроме того, одна механика в этой игре заставляла Линь Му чувствовать восторг — орлиный глаз.

Когда Байек приближался к контрольной точке, он мог призвать своего орла, и тогда игрок словно вселится в этого орла и будет видеть все от его лица.

Помимо того, что из-за этого игроки могли увидеть невероятные виды, они так же могли помечать нужные цели, что сильно экономило им время.

Когда Линь Му был орлом и решил исследовать Сиву, он обнаружил, что город был очень реальным.

Эта «реальность» проистекала не только из хорошей графики, но и из наложения бесчисленных деталей.

Линь Му играл в «Uncharted» ранее, и он уже видел нечто подобное в Мадагаскаре. Однако, в

конце концов, там он не мог стоять столько, сколько хотел, и там сцена была весьма ограничена.

Но сейчас Линь Му действительно увидел, что игра «Assassin's Creed Origins» идеально справилась с задачей постройки полноценного виртуального города.

В этом городе было бесчисленное множество жителей и продавцов, причем все они вели себя довольно естественно.

Видимо у неписей действительно была своя полноценная экосистема.

Кто-то собирался и ехал в другие города ради продажи своих товаров...

Кто-то болтал о всяких мелочах...

Кто-то пытался продать свой товар на рынке...

Или, например, дети резвились у одной из многочисленных луж...

Люди, которые знали Байека, приветствовали его...

Линь Му специально убил невинного жителя, и сразу же перед ним возникла подсказка: [Игрок должен защищать невинных людей. Если вы продолжите убивать невинных людей, синхронизация будет нарушена.]

После того, как Линь Му очистил крепость от врагов, в окрестностях появилась точка синхронизации.

Поднявшись на скалу, Линь Му дошел до точки синхронизации, и сразу же перед ним появилось уведомление: [Синхронизация возможна.]

Линь Му почувствовал, как у него начали подкашиваться ноги — если он упадет, ему предстоит пролететь, по крайней мере, пару десятков метров, но вскоре он все равно синхронизировался в соответствии с подсказкой системы.

Камера быстро отлетела в небо и показала невероятный пейзаж. С высоты птичьего полета он смог отчетливо разглядеть длинную полосу песчаных дюн, огромный оазис, верхушку каждого здания...

- Как... красиво! - Линь Му не смог сдержать вздоха. Этот далекий вид прямо отражал красоту Египта

[Синхронизация завершена.]

[Быстрая телепортация разблокирована.]

[Прыжок веры доступен.]

- Прыжок веры?!

Линь Му был ошарашен.

Его ноги тряслись просто от того, что он находился на такой высоте, а теперь ему говорили о том, что он мог прыгнуть вниз?

Хотя он знал, что это была всего лишь игра, окружающие пейзажи и детали были действительно слишком реальными, а в сочетании с перспективой обзора от первого лица, Линь Му чувствовал, что его ноги дрожали и в реальности, в то время как ладони сильно потели.

Но если он не прыгнет, ему придется спускаться обратно, верно? Это отнимет слишком много времени...

Если система допускала этот так называемый «Прыжок веры», то с прыжком должно быть все в порядке, единственная проблема - это недостаток мужества.

Линь Му все еще колеблется.

В этот момент перед ним появилось системное уведомление: [Доступна возможность провести прыжок веры от третьего лица.]

- Третьего лица?.. Что ж, это звучит намного лучше, - Линь Му без малейшего колебания согласился с этим предложением.

Камера тут же закрепились над головой Байека, и без согласия Линь Му Байек вдруг разбежался и побежал вперед!

В этот же момент раздался клекот орла.

Но Байек раскинул руки и прыгнул!

Сам Линь Му последовал за Байеком, и звук ревущего ветра эхом отдавался вокруг Линь Му, как будто он действительно сейчас падал вниз!

Но, к счастью, с точки зрения третьего лица, совершенные и элегантные движения Байека заставили Линь Му почувствовать себя намного увереннее и даже создали иллюзию того, как будто это он только что прыгнул и просто смотрел за этим прыжком от третьего лица!

Плохого приземления не произошло, так как Байек упал в телегу с соломой и в следующую секунду небрежно вышел из соломы, словно ничего и не произошло.

«Это... это заставит Ньютона в гробу перевернуться!»

Линь Му думал, что этот прыжок приведет к смерти, но так как упомянутый «Прыжок веры» является частью игрового сеттинга, как и эта соломенная куча, ничего плохого не произошло.

Линь Му оглянулся и понял, что на самом деле он спрыгнул с высоты примерно в сто метров.

- Итак... это называется прыжком веры? Кто вообще осмелится сделать это от первого лица? Бесстрашные люди? Экстремалы?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1768617>