

Хему, в конце концов, не хватило смелости прыгнуть вниз, и в это время Байека находит солдат в маске. Люди из Ордена Древних были очень сильны, и Байек вообще ничего не смог сделать, и в итоге его просто вырубili.

В пирамиде Орден Древних уже держал Хему и попытался заставить Байека раскрыть секреты золотого яблока Эдема, и в результате схватки Байек убил своего сына, Хему.

Такой поворот являлся четким объяснением ярости Байека. Так как ранее он устранил свою цель, Байек вернулся в резиденцию Хепзефы и покинул Сиву после короткого разговора.

На этом кончился пролог игры.

После этого камера показала далекий порт Александрии. Этот огромный город находился в зависимости от реки Нил. Море с нефритовой зеленью, пышной растительностью и просторами, заполненными желтым песком, образовали великолепную сцену, и в этот же момент прямо над городом возник логотип игры - «Assassin's Creed Origins».

В этот момент Линь Му увидел, что ему засчитало выполнение достижения: [Прошел пролог, но не волнуйтесь, я только начал!]

Линь Му был ошеломлен и посмотрел на время. С момента его входа в виртуальную капсулу прошло уже почти два часа.

- Двухчасовой пролог? Как долго я буду проходить эту игру?

Линь Му был шокирован. Он конечно знал, что в игре «Assassin's Creed Origins» будет воспроизведен огромный древний Египет, и знал, что игра будет длинной, но он не ожидал, что в одиночной игре пролог будет длиться два часа!

Если хорошенько подумать, то основная сюжетная линия на самом деле не была сложной. В прологе Байек просто вернулся в Сиву и убил двух членов Ордена Древних. На самом деле причина, из-за которой Линь Му проходил пролог два часа, заключалась в том, что карта была очень большой!

Хотя в игре были разные ездовые животные и разные точки телепортации, с помощью которых можно было существенно сократить время... любое задание отнимало довольно много времени, особенно охота на какого-нибудь животного.

Более того, «Assassin's Creed Origins», разработанная Чэнь Мо, пока не была как-либо присоединена к основному глобальному сюжету, и в его прошлом мире многие игроки считали, что это делало историю игры слишком фрагментированной и ненужной. На самом деле, это было не совсем верной мыслью. Именно глобальный сюжет соединял линию всей истории «Assassin's Creed», включая историю Дезмонда. Последовательность событий всей истории

была очень четко изложена, и можно было сказать, что история «Assassin's Creed» стала длинной эпопеей длиной в тысячу лет, что позволило установить связь между различными древними главными героями, а также усилило у игрока чувство реальности происходящего.

Если рассматривать всю серию «Assassin's Creed», то можно было четко сказать, что было просто необходимо соединить все игры этой серии одним логичным сюжетом.

Только вот игра «Assassin's Creed Origins» была исключением и ее можно было обойти стороной. Включение этой части в глобальный сюжет не повлияет на понимание игроком всей истории, хоть и сделает историю более последовательной.

С точки зрения игровых настроек, текущая «Assassin's Creed Origins» - это первый опыт игрока в анимусе, а результат анимуса - это собранные образцы памяти, суть которых сможет увидеть каждый, поэтому такое решение было вполне оправданным.

Конечно, когда впоследствии будут разработаны другие игры из серии «Assassin's Creed», они неизбежно будут связаны одним сюжетом.

Линь Му вспомнил длинный пролог и понял, какая часть игры произвела на него самое выдающееся впечатление, и, как не странно, эта часть заключалась в самом Египте!

Очевидно, что Чэнь Мо с самого начала точно знал, в чем именно заключается основа этой игры, с помощью которой он сможет продать свое творение большому числу игроков, и проработал ее очень хорошо. Даже в Сиве, будь то сельские жители, солдаты или даже дикие животные, похоже, все они имели свою собственную экологию. Например, солдаты патрулировали днем, а спали ночью; жители выходили на работу в разное время; гиены охотятся на антилоп...

В сочетании с очень хорошей графикой и огромной картой, игроки, что гуляли по Сиве, смогли почувствовать, что это был очень реальный древний город, где у каждого была своя собственная история.

Линь Му улыбнулся, когда понял, что именно получилось у них в итоге. Если он бы и дальше занимался инди-играми, он не смог бы создать такой огромный открытый мир за всю свою жизнь. В конце концов, каждая деталь в виртуальных играх требовала от создателей максимального мастерства и внимания, а также зачастую виртуальные игры требовали огромных вложений.

Поучаствовав в разработке такой огромной игры, причем отвечая почти что за ее основу, Линь Му почувствовал радость и гордость за такой качественный продукт.

После этого он решил выйти из виртуальной капсулы.

Два часа чистого геймплея немного утомили его.

В игре «Uncharted» и «The Last of Us» игрок постоянно испытывал определенные эмоции и быстро продвигался вперед, из-за чего зачастую их проходили на одном дыхании, однако игра «Assassin's Creed Origins» имела открытый мир и не была линейной игрой. У игроков было множество разных вариантов, и им не нужно было спешить проходить основной сюжет.

Как только Линь Му вылез из виртуальной капсулы, он услышал, как кто-то крикнул: - Эй, кто-то вышел, кто-то вышел!

Линь Му был ошеломлен. Он даже не стоял в очереди два часа назад, так что не мог понять в чем заключалась проблема. Подойдя к выходу, его резко оттолкнули в сторону, и молодой парень довольно быстро занял его виртуальную капсулу, при этом он выглядел так, словно был готов драться за нее насмерть.

Линь Му: - ... .

Эта сцена немного странная, верно?!

Линь Му не был в магазине видеоигр Чэнь Мо ранее и не застал диких очередей. На этот раз, когда он увидел, как игроки выстроились в одну огромную очередь, он, наконец, понял, почему Чэнь Мо потратил так много денег на постройку новой штаб-квартиры.

Капсул просто не хватало!

Многие игроки просто не могли дождаться своей очереди, и зачастую они уходили ни с чем. Самое страшное, что никто не мог сказать, сколько тот или иной человек будет играть в новинку — всего час или около шести часов, из-за чего с каждым прошедшим часом в очереди оставалось все больше стойких и закаленных игроков.

Но поиграть зачастую они просто не могли. Игроки, которые хотели поиграть в новую игру Чэнь Мо зачастую должны были стоять очень долго в очередях, из-за чего о них уже начали слагать легенды...

Линь Му покинул виртуальную зону и пробормотал: - Как страшно!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1768619>