

Сообщение от Чэнь Мо было очень простым.

«Новая игра - «最后我们», английское название - «The Last of Us». Примечание: это не неправильный перевод».

Его сообщение состояло всего из двух предложений.

Многие были ошарашены - почему он специально указал, что это не неправильный перевод?

На первый взгляд, многие бы посчитали, что этот перевод вполне уместен. Разве это буквально не означает «The Last of Us»?

Но довольно быстро появились люди, которые объяснили, что более лучшим переводом будет «Последние, кто выжил».

Если бы он не написал, что это был не неправильный перевод, то кто-то определенно посмеялся бы над уровнем английского Чэнь Мо...

Были и те люди, которые задавались простым вопросом - зачем было беспокоиться по такому поводу?

Китайское и английское название было вполне нормальным, и не было похоже, что они противоречили друг другу.

К тому же окончательное толкование имени оставалось за создателем. То, как творец называет свое творение, так и будет называться.

Официальное китайское название - «最后我们», поэтому, естественно, никто не скажет, что это китайское название было неправильно переведено на английский, и многие определенно почувствуют, что между английским и китайским названием существовала очень красивая связь. Казалось, что перевод был очень точным, но в то же время это был не совсем перевод, на самом деле это было два немного разных имени, которые очень хорошо впадали в память.

Многие игроки считали, что на этот раз Чэнь Мо решил стать властным!

Название «The Last of Us»... она будет повествовать об уничтожении мира или что-то в этом роде?

Многие игроки смотрели на название и думали, что это будет тема катастрофы или тема войны, но если брать во внимание сплетни, то в этой игре будут зомби, так что...

С некоторыми сомнениями игроки запускали синематик.

----

После логотипа компании «Удар молнии» был только черный экран.

Женский голос тихо спросил: - А если это правда? [1]

Появилась картинка. На хаотичной улице люди бежали, чтобы спастись, в то время как перед ними горел один из домов.

На короткий момент снова наступила темнота и все затихло, что довольно сильно угнетало.

Глубокий мужской голос произнес: - Мне тебе напомнить, ЧТО там, снаружи?

Солнце осветило темный коридор, и на ржавом шкафу появилась человекоподобная уродливая тень, и обладатель этой тени постоянно дрожал и издавал странные ревущие звуки.

- Когда-то давно...

В следующие мгновение мужчина средних лет и молодая девушка прогуливались в пышном лесу.

- ... я заботился не только о себе.

На фоне не было никакой музыки — лишь гулкий гонг, который раздавался с каждым оконченным предложением.

- Но в этом мире иметь привязанности – все равно, что себе могилу копать.

После этого предложения показали молодую девушку крупным планом, которая умело перезарядила пистолет и дернула затвор, после чего начали быстро мелькать разные сцены одна за другой.

- Мне нужно вывезти кое-кого из города.

- Она просто обуза, Джоэл.

- Мне нужно снаряжение в дорогу.

- Я так понял, это как-то связано с девчонкой?

- С ней и только с ней.

- Там же не будет хуже, чем здесь... верно?

- Мы все влачили жалкое существование, Джозэл, причем уже давно.

- Нет, мы — те, кто смог выжить!

- Это наш шанс!

- Хватит, Тесс!

- Чего ты так боишься?

Повешенный труп на дереве...

Бандиты с оружием...

Заброшенный особняк...

- Что нам теперь делать?

- Не тратить патроны понапрасну.

Зомби, бандиты, яд, окровавленный нож, самодельная бомба...

- После всего, через что мы прошли... Все, что я сделала... Это не может быть потрачено в пустую.

После этого экран резко потемнел - синематик подошел к концу.

----

После просмотра синематики многие игроки запутались.

К чему это вело?

Обычно подобные синематики знакомили игроков с главными героями и некоторыми второстепенными героями, знакомили с мнимым главным злодеем, при этом стараясь не спойлерить...

Но игроки получили очень мало полезной информации из этого синематика, и они не увидели, в чем заключается изюминка этой игры.

Боевая система? Геймплей? Редактор персонажа? Кажется, в ней не было ничего особенного.

Единственным светлым пятном мог стать сюжет, но он вообще не раскрылся.

Но все таки из этого синематика можно было кое-что понять.

В игре действительно была вспышка какого-то вируса, и главным героем, скорее всего, будет этот мужчина средних лет - Джоэл. Из того, что он сказал, можно было сказать, что он много страдал, чтобы выжить.

Но выудить более конкретную информацию было практически невозможно.

Многие игроки чувствовали разочарование. Хотя этот синематик был довольно хорош, он не был таким потрясающим, как синематик «Uncharted».

Джош Уилсон добавил в свою игру множество разного оружия, специальных зомби и необычный геймплей, и его игре должна была противостоять «The Last of Us» с таким блеклым синематиком?..

[1] Ссылка на синематик (официального русского не нашел) - <https://www.youtube.com/watch?v=W01L70IGBgE>

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1687690>