

Боевая система игры «The Last of Us» также была довольно уникальной.

Хотя Чэнь Мо вообще никак не рекламировал свою игру и не показывал ни зомби, ни пушек, что присутствовали в игре, но, поиграв некоторое время, игроки обнаруживали, что боевая система этой игры сильно отличалась от систем других игр про зомби.

Проще говоря, боевая система игры «The Last of Us» была более реальной, и она показывала обычных людей, что сражались с зомби в плохой среде.

В игре «The Last of Us» борьба с людьми и зомби - это два разных метода ведения боя.

Когда игрок сражался с зомби, нужно было помнить, что зомби почти ничего не видели, но прекрасно все слышали, поэтому игрок должен был двигаться медленно.

Механика «слуха» - наиболее часто используемая механика при борьбе с зомби. «Слух» - это особая способность главного героя. В состоянии «слуха» местоположение зомби и людей можно будет определить с помощью своих ушей, ибо все звуки словно становились в несколько раз четче и ярче, что позволяло игрокам с легкостью определить, где кто находится.

Зомби в игре делились на обычных зомби и специальных зомби. С обычным зомби можно было справиться с скрытой атаки, но специальные зомби зачастую не могли быть убиты так легко.

Более того, у зомби был очень острый слух. Если игрок выстрелит, окружающие зомби тут же бросятся к выстрелу. Если главный герой будет укушен, это приведет к его смерти, поэтому скрытые убийства или прохождение всего и вся тихо и мирно - самый логичный выбор.

Это отличалось от других игр про зомби. Другие игры про зомби всегда старались дать главному герою кучу превосходного оружия, чтобы игроки могли испытать острые ощущения от сумасшедшей бойни. Но если подумать логически, иметь четыре пули к работающему пистолету спустя двадцать лет после того, как все было разрушено вспышкой, было очень хорошо, а думать о нахождении автоматов с чем-то подобным, причем с боеприпасами, было немного нелогично.

Что касается борьбы с людьми, то имея дело с людьми, нужно было использовать другую тактику.

Зрение у людей было очень хорошее, однако слух был не таким хорошим, как у зомби, поэтому людей можно было вполне спокойно скрытно убивать. Зачастую у них были патроны или другие полезные материалы, однако стрелять из чего бы то ни было не стоило, ибо никто не ходил в одиночку, и не стоило забывать о зомби.

Хотя материальная система игры «The Last of Us» на первый взгляд казалась немного скупой, если вспомнить о том, что события происходили спустя двадцать лет после вспышки, причем

не было похоже на то, что человечество полностью оправилось... было вполне логично, что ни патронов, ни оружия категорически не хватало.

Чего через двадцать лет после вспышки вируса и будет в достатке, так это кирпичей.

----

Чжао Лэй был полностью погружен в сюжет «The Last of Us».

Джоэл и Тесс находят Роберта и хотят вернуть свои пушки, но в итоге знакомятся с лидером «Цикад» - Марлин, и заключают сделку.

Им нужно вывезти четырнадцатилетнюю девочку по имени Элли из города.

В процессе отъезда из города они попадают к солдатам и обнаруживают, что Элли на самом деле инфицирована, но её тело, видимо, вырабатывает антитела. Она, скорее всего, является ключом к созданию вакцины против вируса.

Однако, когда сквозь тернии они достигают Капитолия, все приобретает странный оттенок.

Члены «Цикады» ушли из Капитолия, но Тесс начала настаивать на продолжении поиска «Цикады», потому что она была заражена, и ее время было ограничено. В этом мире такие люди, как Джоэл, смогли выжить не потому, что были сильны, а только благодаря своей удаче, а удача рано или поздно поворачивалась к человеку спиной.

Тесс надеялась, что Джоэл сможет доставить Элли к «Цикадам» для разработки вакцины, и в итоге решает остановить солдат, которые пришли как раз в самый неподходящий момент.

Джоэл и Элли избегают преследования, что ознаменовало очень важный поворотный момент.

Что дальше? Таким вопросом задавался Чжао Лэй.

За последние двадцать лет Джоэл прошел через слишком многое и к этим последним дням привык к предательствам и жестокости. Он мог спокойно и без малейших колебаний убить как солдат, так и врагов, которые ему угрожают.

Отношение Джоэла к Элли было очень безразличным. Причина его сопровождения ни в коем случае не заключалась в сострадании, а в том, что он должен был получить свое оружие обратно.

Чжао Лэй должен был признать, что менталитет Джоэла очень хорошо соответствовал

правилам выживания после конца света. Если бы Джоэл не был таким человеком, то как он смог бы дожить до сегодняшнего дня?

В ходе игры Чжао Лэй обнаружил несколько очень интересных моментов.

Во-первых, отношение Джоэла к Элли было каким-то отталкивающим. По сравнению с нежным отцом двадцать лет назад, сейчас Джоэл был похож на безжалостного эгоиста. Он в основном никак не реагировал на шутки Элли, а иногда даже грубо высказывался о ее шутках.

Однако такую реакцию можно было описать довольно просто — инстинкт самосохранения. Очевидно, что Джоэл видел множество примеров за последние двадцать лет, которые в итоге сделали его таким, какой он есть.

Это заставляло Чжао Лэя чувствовать его более реальным. В конце концов, Джоэл не был хорошим человеком, но он и не стал плохим человеком. Он просто надел защитный жилет и стал бесчувственным человеком, у которого было больше шансов на выживание в такое время.

В игре так же были по-разному представлены Элли и Тесс. Первая была всего лишь маленькой девочкой, которая не могла помочь Джоэлу с поднятием на какие-нибудь поверхности. Она могла лишь искать что-нибудь или открывать замки, в то время как Тесс помогала Джоэлу и по сути была его напарником.

Более того, Тесс была вполне хорошей боевой единицей, но Элли была беззащитна.

Завязка Джоэла и Элли была драматична, полна противоречий и конфликтов, что разожгло любопытство Чжао Лэя.

Как дальше будет развиваться сюжет?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1689171>