

С печальным и скорбным звуком гитары поле зрения Чжао Лэя потемнело, и черно-белые рисунки последовательно появлялись перед ним, раскрывая имена команды разработчиков этой игры.

В то же время разные голоса начали давать игроку представление о том, что именно произошло.

- Официальное число жертв превысило двести человек, в штате введено чрезвычайное положение...

- На улицах лежали сотни и сотни тел...

- Паника среди населения вызвана данными...

Двадцать лет спустя, лето.

Джоэл очнулся от кошмара.

Эта история только начиналась.

Чжао Лэй еще не пришел в себя после предыдущей сцены.

- Что? Она действительно умерла сразу после того, как я успел с ней познакомиться?

Чжао Лэй думал, что эта девочка будет ключевым персонажем этой игры. Как можно было так просто оборвать сюжет отца и дочери?

Когда Джоэл плакал, держа на руках свою дочь, Чжао Лэй почувствовал, как сильно сжимается его сердце, он вспомнил о часах, которые девочка подарила отцу ранее, и открытку на день рождения. Такую милую девочку убил солдат... можно было представить, как больно было Джоэлу.

Как он провел эти двадцать лет?

Чжао Лэй почувствовал, что он был просто невероятен. Боль от утраты, двадцать лет страданий... и как Джоэл смог выжить в такое ужасное время?

Через некоторое время он увидел, к чему все пришло.

На улице над входом в одно из зданий висел американский флаг, но он выглядел немного обветшалым. Солдат патрулировал на крыше здания, а на улицах повсюду был свален мусор.

За двадцать лет развитие полностью застопорилось, и можно было сказать, что произошел серьезный спад. Рядом с мусорным баком двое человек обсуждали вопрос о каких-то общественных работах...

Выйдя на улицу, он услышал, как по громкоговорителю передали напоминание, которое говорило о том, что граждане были обязаны носить с собой удостоверения личности.

Очередь, которая стояла за едой, не двигалась — еду все еще не привезли, но люди, которые стояли в очереди, явно находились не в самом лучшем своем состоянии.

Из здания неподалеку вывели пятерых человек и поставили их на колени, после чего проверили, не были ли они заражены. У четвертого человека обнаружили инфекцию, и сразу же убили его. Пятый захотел сбежать, но был тут же застрелен.

Чжао Лэй с некоторым любопытством шагнул вперед, желая приблизиться к двум застреленным, но солдаты оттолкнули его и сказали убираться. Он попробовал подойти к ним еще раз, но солдаты повалили его на землю и сразу же пустили ему контрольный в голову.

Чжао Лэй: - ... неужели эта игра настолько жестока?

----

Не только Чжао Лэй, но и другие обычные игроки и стримеры, а так же профессиональные критики из известных СМИ были удивлены.

Многие были удивлены тому, что после вступления последовали слова «Двадцать лет спустя».

Видимо сюжет этой игры будет происходить двадцать лет спустя. Спустя двадцать лет после вспышки болезни правила мира претерпели изменения, и небо и земля перевернулись с ног на голову. Вирус не был взят под контроль и он все еще распространялся. В больших городах действовало военное положение, и люди влачили жалкое существование. Джоэл же стал контрабандистом и путешествовал по городу и за его пределами, полагаясь на дела в серой зоне и заработке «продовольственных карточек», которые позволяли ему выживать.

Очевидно, что Чэнь Мо хотел создать очень реалистичный мир при апокалипсисе. Мир, в котором цивилизация уже рухнула, а не мир, в котором эпидемия только что разразилась и начала влиять на цивилизованное общество.

Фон истории этой игры полностью отличался от обычной темы про зомби.

Многие люди могли представить, насколько хаотичным все станет, когда зомби вирус только вспыхнул, но было трудно представить, каким он станет через двадцать лет после вспышки, и Чэнь Мо решил пойти по второму пути.

Но тогда почему была показана сцена с тем, с чего все началось?

Чэнь Мо потратил много сил и прописал дочь Джоэла, а так же ее шокирующую смерть.

Очевидно, что все это имело более глубокий смысл.

Это начало вовсе не было чем-то невероятным - в нем не было острых ощущений, которые обычно встречались в блокбастерах, но ожидание дало игрокам ощущение реальности. Это ощущение реальности пронизывало каждую деталь окружающей обстановки, проникало в маленькие детали, в диалоги... чтобы каждый смог почувствовать искренность этой истории.

----

Вскоре Чжао Лэй прикоснулся к важной части этой игры.

Материальная часть этой игры.

В секретном месте Джоэл забрал свое снаряжение - рюкзак, противогаз и пистолет. К пистолету шло всего четыре патрона.

Независимо от того, была ли это «PUBG» или «Uncharted», игроки никогда не сталкивались с такой скупой игрой. С точки зрения меткости большинства игроков, что смогут сделать эти четыре пули...

В процессе выхода из секретного места игроки познакомятся с механикой скалолазания.

Однако Джоэл не был Дрейком — он не мог залезть куда угодно и забрать что угодно.

Но присутствие Тесс помогло ему преодолеть некоторые препятствия.

Игроки также могли найти некоторые припасы, что немного было похоже на ощущение от сбора батареек в игре «Outlast», но в этой игре собиралось разной мелочи чуть больше. Некоторые материалы можно было использовать для изготовления хилок, бомб и так далее.

Кроме того, с постепенным прохождением игры многие ранее неясные детали находили свои ответы.

Например, зомби вирус в игре «The Last of Us» на самом деле был мутировавшим грибком «кордицепс». Он мог распространяться по воздуху, и инфицированный человек переносил бы его на себе.

Этот грибок словно был паразитом, и он отличался от традиционного зомби вируса тем, что традиционный зомби вирус со временем будет становиться все более и более неактивным, но зараженные этим грибком люди будут становиться все сильнее и сильнее, и в конечном итоге зараженный на последней стадии превращался в монстра без зрения, но двигались такие монстры быстрее обычного человека, из-за чего даже обычный зараженный представлял смертельную угрозу для человека.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1689170>