

Прохождение игры «The Last of Us» занимало в основном около десяти часов. Если игрок играл на легкой сложности и до этой игры сыграл в пару тройку других игр, он сможет пройти ее за часов семь-восемь.

Чжао Лэй провел целых два дня в магазине видеоигр, прежде чем, наконец, смог полностью пройти игру «The Last of Us».

Но для него это двухдневное путешествие, казалось, длилось очень долго.

История, о которой рассказывалось в игре, раскрывалась на протяжении игрового года. К тому же все начинается на восточном побережье Соединенных Штатов и заканчивалось все на прямо противоположной стороне. По сути он почти что пересек Соединенные Штаты Америки от одного до другого конца.

И во время игры он успел увидеть все времена года — лето, осень, зиму и весну...

Разные времена года, разные карты, разные враги, неожиданное начало и логичный конец сюжета...

Оглянувшись назад на это путешествие, Чжао Лэй обнаружил, что, похоже, каждая часть этой истории имела свой смысл, и ни одна из них не была лишней.

Когда Джоэл сбежал из штаб-квартиры «Цикад», держа на руках бессознательную Элли, Чжао Лэй, казалось, вернулся к первоначальной сцене. В то время, когда Джоэл держал на руках свою дочь, Сару.

Это были разные сцены, но они казались ему знакомыми.

Это дало Чжао Лэю ощущение, что он словно находился в другом мире, как будто он действительно путешествовал с Джоэлом и Элли и пережил их приключение в этом отчаянном мире.

Чжао Лэй с трудом выполз из виртуальной капсулы. Он не мог подобрать слов, которые могли бы описать «The Last of Us», единственное, что он мог сказать, так это то, что это была просто богоподобная игра!

----

- Босс, сможешь выдать мне «The Last of Us»? - спросил Чжао Лэй.

Чэнь Мо посмотрел на него. - Тебе нравится эта игра? Она конечно хорошая, но происходящее в ней не слишком хорошее, как на это не посмотри.

Чжао Лэй рассмеялся. - Все в порядке, у меня родился сын. Кроме того, пройдя ее, я, наверное, буду лелеять свою хорошую жизнь.

Чэнь Мо кивнул. - Ну, на самом деле я хотел подарить тебе другие игры, но так как тебе нравится «The Last of Us», она скоро появится на твоём аккаунте. Я надеюсь, что ты сможешь быть хорошим отцом, как Джоэл. Жизнь никогда не бывает легкой, но семья поддерживает нас на пути к лучшему будущему.

Чжао Лэй кивнул с улыбкой. - Спасибо, босс. Мне очень понравилась эта история. Я буду экономить и куплю виртуальную капсулу, чтобы моя жена смогла поиграть в эту игру.

Чэнь Мо улыбнулся. - Тогда тебе придется много работать, виртуальная капсула стоит недешево.

----

В магазине видеоигр Чэнь Мо почти все игроки, сыгравшие в игру «The Last of Us», были тронуты ее сюжетом.

Фильмы или книги... многое не могло быть воссоздано в таких произведениях искусства. Многие вещи могли быть хорошо представлены только в играх.

Поскольку в игре игроки действительно могли взаимодействовать с персонажами, ощущение погружения становилось невероятно сильным.

Многие игроки считали, что эта игра действительно достойна того, чтобы ее называли «Девятым искусством». Сюжет, декорации и музыка в «The Last of Us» - все это можно было признать шедевром.

Подобно Чжао Лэю, было множество игроков, которые после прохождения решили оставить эту игру, но также были и игроки, которые решили пройти ее на более высокой сложности после своего первого прохождения.

Когда сюжет этой игры подошел к концу, разум и мысли Чжао Лэя словно прошли через крещение, и ему нужно было расслабиться и отдохнуть.

Поскольку сюжет игры «The Last of Us» - это процесс постоянного затягивания и постоянного накаливания духа игрока, всевозможные напряженные сражения и жестокие истории постоянно показывались по мере прохождения игры, что стимулировало эмоции игроков. Тон игры непрерывно повышался, и, наконец, концовка игры накалила градус происходящего до невероятного уровня.

После того, как игрок проходил эту игру, было вполне нормально, что он останавливался и

делал передышку.

Особо стойкие игроки решались бросить вызов более высокой сложности, а некоторые игроки просто хотели пережить эту историю с самого начала и найти то, что они могли пропустить по мере прохождения.

Хотя подобные линейные игры были известны многим как «Игра на одно прохождение», в «The Last of Us» все равно стоило поиграть во второй раз, потому что после своего первого прохождения игроки обнаруживали то, что не замечали при своем первом прохождении.

Обычно игроки после своего первого прохождения решались быстренько пронестись по игре, игнорируя сюжет, но в «The Last of Us» суть не лежала на поверхности, многое было скрыто в деталях и мелочах.

Когда многие игроки проходили ее по второму разу, они находили подсказки, что делало всю историю более полной и ясной.

Каждый игрок играл в игру по-своему. В конце концов, один мог обыскивать уровень до того момента, пока не найдет каждую деталь, в то время как второй просто-напросто пропускал все кат-сцены и неся вперед.

Однако каждый мог сказать, что даже второстепенные персонажи, похоже, имели свою собственную предысторию и не были простыми болванчиками. В этом отчаянном мире они были либо жестокими, либо хитрыми, либо у них все еще была совесть. Не было абсолютного добра или зла. Каждый действовал на основе своего собственного кодекса поведения.

----

Поиграть в «The Last of Us» можно было, но на этот раз ни один стример не мог стримить игру «The Last of Us».

На первое время, по крайней мере, пока она не появится в продаже, никакие материалы из игры не смогут просочиться в сеть, ибо на всех лежало эмбарго, за нарушение которого в отношении нарушителя вводились серьезные санкции.

В отличие от игры «Uncharted», «The Last of Us» - это игра, которую нужно было проходить самому. Только когда игрок сам сыграет в эту игру, он сможет понять ее прелесть.

Из-за эмбарго ни один материал из игры «The Last of Us» не появился в интернете.

Это создало очень странную ситуацию, когда в нее вроде бы мог сыграть любой желающий, но никаких стримов или видео о ней в интернете не появлялось.

У игроков не было никакой информации об игре, кроме как синематика...

Не было ни стримов, ни записей, ни спойлеров...

Многие думали, что смогут увидеть смысл игры после запуска демо-версии, но до сих пор ничего не было опубликовано. Игра «The Last of Us» все еще находилась под завесой таинственности, и основная масса игроков вообще ничего не могла о ней узнать.

Многие были озадачены.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1692892>