Обзор от третьего лица очень удивил Чжао Лэя.

Чэнь Мо уже выпустил множество виртуальных игр от первого лица, включая недавнюю «Uncharted»...

Выдающаяся производительность обзора от первого лица и повышенная вовлеченность игроков из-за ощущения присутствия в игре – таков был выбор подавляющего большинства популярных игр виртуальной реальности.

Однако игра «The Last of Us» решила сделать ставку на обзор от третьего лица. Был ли в этом какой-то глубокий смысл?

Чжао Лэй чувствовал себя несуществующим призраком, парящим за спиной девочки, но он мог контролировать каждое ее движение, однако, в конце концов, его можно было рассматривать только как стороннего наблюдателя.

Он словно был каким-то режиссером, который контролировал персонажа.

Однако, увидев, что он управлял девочкой, у Чжао Лэя появилась догадка — существовала вероятность, что в этой игре он успеет поиграть сразу за нескольких персонажей.

Как правило, в играх, в которых использовался обзор от первого лица, игрок мог поиграть только за главного героя, например та же игра «Outlast» или игра «PUBG».

Однако, если по сюжету будет необходимо «переселить» игрока из одного персонажа в другого, если все это будет происходить от первого лица, это будет выглядеть как минимум странно.

На какое-то время игрок будет девочкой, на какое-то время взрослым мужчиной, на какое-то время красивой девушкой... Игроки усомнятся в правдоподобности происходящего и не будут воспринимать все это как нечто серьезное.

Не стоило забывать, что у обзора от третьего лица было два плюса. С одной стороны, он позволит игрокам воспринимать историю с точки зрения зрителя, а с другой стороны, уменьшит путаницу, вызванную частым изменением роли игрока.

Подумав об этом, Чжао Лэй почувствовал, что игра «The Last of Us» должна была выбрать нынешнюю точку зрения, но все равно это было немного старомодно.

В конце концов, теперь, когда виртуальные игры стали популярными, геймдизайнеры, как правило, все больше уделяли внимания «степени реальности» игры. Даже сценарий, геймплей и повествование всей игры делались исключительно под «Обзор от первого лица» и повышения ощущения реальности происходящего, так что ход Чэнь Мо в виде жертвования этими двумя

вещами при создании виртуальной игры ради сюжета встречался редко.

Когда девочка встала с кровати, Чжао Лэй получил контроль над ней.

В его поле зрения появились относительно простые подсказки, которые сказали ему, что Чжао Лэй мог ходить, открывать дверь и так далее.

Во время прогулки девочка время от времени разговаривала сама с собой или терла глаза, вздрагивала, зевала...

Поиграв некоторое время, Чжао Лэй понял, что эта перспектива все еще была довольно хороша, и она ощущалась не так чопорно, как он того ожидал. Что еще более важно, то, что он видел движения девочки на протяжении всего процесса, хотя из-за этого он и терял чувство того, что он действительно находился в этом мире, это делало геймплей более плавным.

На столе Чжао Лэй нашел поздравительную открытку для отца от девочки.

«Дорогой Папа,Тебя часто не бывает дома, ты не любишь мою любимую музыку и смотришь свысока на мой любимый фильм, но ты все равно становишься лучшим отцом каждый год, как ты это делаешь?

С днем рождения, пап!♥ Сара».

Увидев это, Чжао Лэй не смог сдержать улыбки.

Теперь он тоже стал отцом, и такая открытка не могла не улыбнуть его.

Дом девочки был богат на разные детали и выглядел как дом самой обычной американской семьи. Тем не менее, присутствующие в доме вещи заставили Чжао Лэя почувствовать ощущение ушедшей эпохи. В конце концов, технологические продукты, которые он находил в доме, уже давно устарели.

Чэнь Мо ничего не сказал на счет своей новой игры, но в самой игре на это был явный намек.

По включенному телевизору в спальне передавали последние новости. - ... сообщили ранее, оказались связаны с эпидемией, охватившей страну, есть сообщения, что у пораженных инфекцией встречаются вспышки агрессии и...

Джоэла не было в спальне, а по телевизору показывали новости об инфицированных.

Пока репортер вел репортаж, на заднем фоне что-то горело. В результате внезапно произошел взрыв, и телевизионный сигнал был прерван. В то же время за окном раздался взрыв, и в

темном ночном небе вспыхнуло пламя.

Шелестящий звук телевизора и звук сигнализации автомобиля за пределами комнаты внезапно сделали атмосферу очень странной.

- Сегодня день, когда вспыхнул вирус?

Чжао Лэй размышлял о сюжете и начал управлять девочкой, желая найти какие-нибудь подсказки в комнате.

Когда он спустился на первый этаж, по дороге со свистом пронесся ряд полицейских машин…

Лай собаки…

В этот момент зазвонил телефон на столе, и когда она разблокировала его, часы показали время — 2:15. Звонил дядя Томми, который ранее позвонил ей, желая найти Джоэла. Чжао Лэй продолжил управлять девочкой, чтобы найти какие-нибудь подсказки в доме. Внезапно собака за стеклянной дверью заскулила, а потом вдруг все затихло.

Пройдя в следующую комнату, Чжао Лэй увидел, как Джоэл внезапно вбежал в дом и закрыл за собой стеклянную дверь, после чего вытащил из тумбочки пистолет и начал заряжать его…

Странный человек ворвался сквозь стеклянную дверь. Он был весь в крови и казался совершенно неразумным. Джоэл встал перед девочкой и, попытавшись вразумить своего соседа, все таки выстрелил в него.

После этого приехал дядя Томми, а затем трое человек сели в машину.

Девочка сидела на заднем сиденье и в ужасе наблюдала за всем происходящим снаружи через оконное стекло.

Томми и Джоэл обсуждали все произошедшее. По дороге они увидели семью, которая хотела найти попутку, и Томми хотел остановиться, но Джоэл остановил его.

Пробки на дороге… повсюду зомби… авария… нападение зомби на Джоэла и раненная нога Сары, побег…

Последующие сцены – вполне стандартный сюжет для зомби игр или фильмов, но атмосфера истории была великолепна - паника, взрывы, повсеместные аварии… Деталей было чрезвычайно много, а графика была на уровне игры «Uncharted», что выдавало очень сильное ощущение реальности происходящего.

Они наконец вышли на шоссе, и солдат открыл огонь, убив зомби, которые пытались догнать отца и дочь.

Джоэл попытался сказать: - Не бойся, мы пришли, пришли… Эй, нам нужна помощь…

- Стой, ни с места…

Однако после доклада по рации солдат поднял дуло автомата.

Джоэл, казалось, что-то понял и попытался убедить солдата…

Но он начал стрелять!

Джоэл повернулся спиной к дулу, надеясь заблокировать пули…

Солдат с автомат подошел к лежащему Джоэлу и направил дуло ему в голову…

Как раз в тот момент, когда Джоэл подумал, что он сейчас умрет, Томми пробил голову этому солдату одним метким выстрелом.

Когда Чжао Лэй подумал, что отец и дочь, наконец, смогли достичь безопасного места, он увидел, что Сара рыдала - ее ранили в живот.

Пятно крови быстро распространилось по ее белой рубашке, и голос девочки постепенно затихал…

Джоэл тщетно пытался спасти дочь, зажимая ее рану, но он мог только смотреть за тем, как она умирала у него на руках.

Зазвучала скорбная гитара, и в этом мире, казалось, остался лишь плачущий Джоэл с телом своей бездыханной дочери.

В это время камера поднялась вверх, и звездное небо заволокла тьма, и в этой тьме появилось название игры - «The Last of Us».

[1] Если точно хотите заплакать - https://www.youtube.com/watch?v=FI2Fm_8W294 .

http://tl.rulate.ru/book/48330/1689169