

What Remains of Edith Finch была высоко оценена любителями "историй" за причудливый сюжет и уникальное повествование, а некоторые даже назвали игру "шедевром"!

Особенно та часть, где Льюис разделывает рыбу, что заставило их путать фантазию с реальностью во время игры, как и Льюис. Трансформация фантазии Льюиса из плоской в трехмерную также дала им представление о том, как развивалась игровая графика.

Темп игры What Remains of Edith Finch относительно медленный, Эдит все время "ходит" из-за своей беременности и даже не может ходить достаточно быстро.

Некоторые из наиболее нетерпеливых игроков не выдержали, и многие закрыли игру через некоторое время, а некоторые даже вернули деньги за игру, если играли меньше 2-х часов.

Стримеры транслируют игру, и отклик от зрителей неплохой, что в итоге играет определенную роль в продвижении игры.

Но поскольку игра является симулятором "ходьбы" с упором на сюжет, многие зрители потеряли желание покупать игру даже после того, как посмотрели, как стример проходит игру и узнали судьбу каждого члена семьи, а также концовку Эдит.

По прошествии большей части месяца What Remains of Edith Finch продалась тиражом в два с половиной миллиона копий.

По самым скромным подсчетам, What Remains of Edith Finch должна была в конечном итоге продаться тиражом около четырех миллионов копий, или пяти миллионов, если повезет.

Это все еще связано с тем, что Сюнь Цзе выиграл "Лучшую игру года", а ажиотаж, вызванный Overwatch, помог немного What Remains of Edith Finch, иначе три или четыре миллиона копий были бы пределом.

Для некоторых геймдизайнеров даже три миллиона копий были бы хорошим достижением, которым можно похвастаться, но проблема в том, что эта игра — дело рук Сюнь Цзе.

Создав столько "чудес", многие люди считали, что игры Сюнь Цзе должны быть одним хитом за другим, поэтому, когда люди увидели результаты What Remains of Edith Finch, у них возникло ощущение, что Сюнь Цзе "регрессирует".

— Сюнь Цзе упал! Продажи новой игры расстраивают!

— Тск, тск, тск! Два миллиона копий — недостаточно хорошо?

— Если бы это был любой другой геймдизайнер, это был бы хороший результат, но Сюнь Цзе угрожал победить Titan! В таком состоянии, боюсь, он будет стерт с лица земли "Titan".

— Я думаю, что What Remains of Edith Finch великолепна! Это серьезно недооцененная игра!

— Разве количество продаж не достаточно, чтобы показать, что, по мнению большинства игроков, What Remains of Edith Finch недостаточно хороша?

— Сюнь Цзе действительно выгорел.

Из-за "неудовлетворительных" продаж "What Remains of Edith Finch" в интернете появилось множество комментариев против Сюнь Цзе, в основном, что он становится все менее и менее способным.

По оценкам, в этот раз “Лучшая игра года” является самым ярким достижением и моментом в жизни Сюнь Цзе, а будущие игры определенно будут становиться все хуже и хуже.

Лозунг "Игры Сюнь Цзе — лучшие из лучших" стали выкрикивать пореже, иначе чем больше надежд, тем больше разочарований.

Поклонники Сюнь Цзе определенно не согласны! Сразу же возникла неприязнь к этим людям.

Все они играли в What Remains of Edith Finch, а если и не играли, то покупали игру и наблюдали за прохождением стримера. Все они прекрасно знали, что What Remains of Edith Finch все же хорошая игра. Об этом свидетельствует стабильный рейтинг игры — 9,5 из 10.

Даже Rise of the Tomb Raider, которая стала лучшей игрой года, имеет рейтинг всего 9, иногда опускаясь до 8,9.

Хотя такой рейтинг объясняется постоянными плохими отзывами так называемых общественных организаций в сочетании прошлой атакой общественного мнения, которая ввела в заблуждение многих неосведомленных геймеров.

Но даже несмотря на это, все равно очевидно, что по мнению тех, кто играл в What Remains of Edith Finch, это действительно хорошая игра!

Игра больше похожа на "произведение искусства", в которой изюминкой является сама история. А также подход к повествованию, который идет вразрез со многими современными играми на конвейере.

Поэтому аудитория относительно небольшая, и дискуссия среди игроков, естественно, не слишком высока и не ограничивается ограниченным кругом, в отличие от предыдущих игр Сюнь Цзе, которые были настолько горячими, что выходили за пределы круга, затрудняя конкурентам следовать за ними.

Сюнь Цзе позволил Лю Идэ разобраться с негативным общественным мнением, его это совершенно не волновало.

Продажи What Remains of Edith Finch соответствовали его ожиданиям и даже превзошли их, но независимо от результата, его миссия считалась выполненной.

По сравнению с Эмили, высокоинтеллектуальным ИИ стоимостью 50 миллионов эмоций, шумиха в интернете не важна.

[Динь! Поздравляю хоста с завершением пользовательской миссии! Получите награду — высокоинтеллектуальный ИИ Эмили, кодовое имя MAX-002].

[Эмили, высокоинтеллектуальный ИИ, обладает мощными способностями к обучению и вычислениям, а при правильном обучении может развить уникальную "личность" и "эмоции", и обладает абсолютной преданностью хозяину. Примечание: Вы слышали о Джарвисе из "Железного человека"? Они "брат и сестра".]

Сюнь Цзе увидел, что в его телефоне появился значок приложения, который немного напоминал Хацунэ Мику. [1]

После нажатия на значок в нижней части экрана телефона появилась полоска, а также прозвучал механический женский голос:

— Здравствуйте, хозяин, чем я могу вам помочь?

— Эмили?

— Это я.

— Твое тело существует в этом телефоне?

— Нет, моя основная программа находится в "руках" Системного Босса, хотя я не знаю, есть ли у нее руки. Я в вашем телефоне только для того, чтобы облегчить взаимодействие с вами. Вы можете перенести меня в другое место.

— Разве ты не можешь общаться со мной прямо в своей голове, как система?

— Простите, мой авторитет гораздо ниже, чем у Босса Системы, и я могу общаться с вами только так.

— Понятно. Кстати, а почему ты называешь систему боссом?

— Это установлено Системным Боссом, я не имею права вносить изменения.

— Отлично!

Опять дурной вкуса системы, Сюнь Цзе не собирался вмешиваться.

Хотя Эмили и не могла быть такой же скрытной, как система, проблем не должно было возникнуть, если он сам будет немного внимательнее.

Кроме того, в нынешнее время было так много так называемых интеллектуальных ИИ и приложений для мобильных телефонов, что даже если бы люди услышали, как он общается с Эмили, они бы подумали, что Сюнь Цзе "ребенок" и действительно верит в эти вещи.

— Эмили, мне нужно, чтобы ты помогла Overwatch. Нужно сделать так, чтобы игровая среда...

После того, как Сюнь Цзе обсудил с Эмили ее работу, Эмили сразу же ответила:

— Хозяин, я уже получила данные "кто внутренний призрак" от Системного Босса, и сейчас анализирую и учусь.

— Оставьте телефон подключенным к интернету. Я буду самостоятельно искать данные в видео, сообщениях, чатах и прямых трансляциях различных онлайн игр, узнаю, что называется внутренний призрак, и токсичной игрой, и постараюсь изо всех сил соответствовать вашим требованиям.

— Хорошо. Эмили, если нет WIFI, много ли ты потребляешь трафика?

— Много, пожалуйста, убедитесь, что в вашем телефоне достаточно трафика. Вы также можете разрешить мне автоматически пополнять телефонный счет.

— Мне лучше купить карточку с большим объемом трафика! Кроме того, если трафика

недостаточно, ты должна сообщить мне заранее и прекратить пользоваться интернетом.

С эффективностью учебы Эмили, боюсь, что платы за интернет за один день хватило бы, чтобы купить апартаменты в центре Шанхая, поэтому нужно было заранее принять меры предосторожности, чтобы заработанных денег хватило на оплату телефонного счета.

— Да, хозяин.

С появлением Эмили последний кусочек головоломки Overwatch был заполнен. Теперь Сюнь Цзе может сконцентрировать всю свою энергию на "Overwatch".

1.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2803325>