

У Сюнь Цзена не было большого опыта в проведении интервью, но одно он знал точно: ему будет что сказать.

Поэтому он заранее заказал чай на вынос и отдал весь чай с молоком сотрудникам, а оставшийся лимонад выпил сам, а также развлекал людей, пришедших на собеседование.

— Редактор Лю, здравствуйте.

— Здравствуйте, геймдизайнер Сюнь.

Оба они были немного ошеломлены внешним видом и темпераментом друг друга, но затем оба пришли в себя.

Когда они пожимали друг другу руки, они также отпускали их после прикосновения, подчеркивая тем самым справедливость.

— Геймдизайнер Сюнь, мы можем начать сейчас? — спросила Лю Инси.

— Спасибо вам, что пришли сюда, я купил лимонад, давайте выпьем!

Передав два стакана с лимонной водой, Сюнь Цзе сел на диван и сделал первый глоток, чтобы освежить голову.

После того, как Лю Инси сказала подготовиться оператору, тот сразу настроил камеру, отрегулировал угол и сделал жест "ОК".

— Геймдизайнер Сюнь, я рада, что вы можете дать мне интервью сегодня.

Лю Инси сидела в величественной и благородной позе, даже ее голос и звуки ее слов казались тренированными, не только ее прикус был четким, но и ее голос было очень удобно слушать.

— Я также рад, что вы, ребята, совершили эту поездку, это признание моей работы для меня, — сказал с улыбкой Сюнь Цзе.

— Не хочет ли гейм дизайнер Сюнь сначала представиться всем?

— Ладно. Привет всем, я Сюнь Цзе, геймдизайнер игр Phasmophobia и Cup Head, и я благодарю всех вас за вашу поддержку и любовь ко мне.

Когда оператор услышал это, он не мог удержаться, чтобы не сжать руку с камерой немного сильнее.

Поддержка — это правда, но что касается любви! Неужели у вас нет никакого давления в вашем сердце?

— Геймдизайнер Сюнь, "Phasmophobia" и "Cup Head" получились очень успешными, можете ли вы рассказать о том, почему вы решили стать геймдизайнером?

Сюнь Цзе выплюнув фразу в душе: "Можете ли вы поверить мне, когда я говорю, что я перенесся из другого мира?"

Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— Я всегда любил играть в игры с самого детства, а стать геймдизайнером всегда было моей

мечтой, и, к счастью, до сих пор я не подвел свою детскую мечту.

— Я верю, что моя мечта станет чем-то большим.

После слов Сюнь Цзена Лю Инси сказала:

— Как мы все знаем, первая игра геймдизайнера Сюна, "Phasmophobia", была продана миллионным тиражом и установила множество рекордов. Можете ли вы рассказать нам, что вдохновило вас на создание этой игры?

— Честно говоря, когда я разрабатывал "Phasmophobia", у меня с собой было всего около 800 юаней, а через месяц мне нужно было бы заплатить 2000 юаней за аренду. Если бы я не заработал деньги, то мне пришлось бы спать на улице.

— Тогда я подумал, как было бы здорово, если бы место, которое я снимал, было домом с привидениями или убийцами, по крайней мере, аренда могла бы быть дешевле. Я этой причиной был вдохновлен на создание Phasmophobia.

Для нынешнего Сюнь Цзена не было трудностей в том, чтобы бесстыдно врать. Он не мог сказать, что "Phasmophobia" была чем-то, что он перенес из другого мира!

Лю Инси улыбнулась и сказала:

— Это было прекрасное стрессовое время, надеюсь, ваш домовладелец не увидит это интервью.

Сюнь Цзе пожал плечами и сказал:

— Это не имеет значения, я переехал в Шанхай, разве он все еще может преследовать меня?

— А как насчет "Cup Head"? Что послужило вдохновением?

— После того, как я заработал деньги на "Phasmophobia", я был свободен от давления арендной платы, поэтому я раскошелился на кофе за просмотром старого мультфильма. И вдруг у меня появилась идея, что я могу объединить эти многочисленные элементы из мультфильмов в игру, и результат оказался неожиданно хорошим.

— Я также не ожидала, что возможность рождения этих двух чрезвычайно популярных игр окажется такой простой и незатейливой.

— Искусство исходит из жизни, но оно выше жизни! — сказал небрежно Сюнь Цзе.

Лю Инси улыбнулась, но оценила:

— Хорошо сказано, я думаю, что найдется много творцов искусства, которые согласятся с этим.

Сюнь Цзе не ожидал, что фраза, которую он когда-то слышал, станет здесь оригинальной.

Внутренне немного смутившись, он лишь улыбнулся и больше ничего не сказал.

Он мог молчать, но Лю Инси не могла, поэтому она спросила:

— Геймдизайнер Сюнь, многие игроки говорят, что сложность 'Cup Head' слишком высока, и есть даже некоторые игроки, которые по этой причине разбили свои геймпады. Что вы думаете об этом?

— Как такое может случиться? Я проходил Cup Head несколько раз, и даже я ее пройти, так что сложность все еще очень средняя! Правда есть те, которые разбили геймпады?

— Это правда! Если вы мне не верите, можете посмотреть в интернете, там много видео с подобными вещами от стримеров и мастеров UP.

— Они хотят, чтобы я заплатил за их геймпады, не так ли? У меня нет денег, — Сюнь Цзе развел руками.

Лю Инси сказала со слабой улыбкой:

— Игроки вместо компенсации денег за геймпады, возможно, предпочли бы изменить сложность "Cup Head".

— Изменить сложность? Ладно.... , — Сюнь Цзе на минуту замолчал, — действительно нужно изменить. Я видел, что многие в мировом рейтинге преодолели отметку в тридцать минут, так неужели сложность игры все еще слишком низкая? Я обновлю игру сегодня и немного повышу сложность.

— Не надо! — Лю Инси поспешно заговорила, чтобы остановить его.

Если бы из-за нее сложность Cup Head была повышена, то игроки в мировой рейтинге могли бы наброситься на нее и послать несколько бривтв, а она не могла себе этого позволить.

Кроме того, в мировом рейтинге много иностранных игроков, и если они сойдут с ума, то будут гораздо опаснее, чем отечественные игроки.

Хорошо, что она живет в мирной стране, иначе ей пришлось бы надевать бронежилеты, когда она выходит за продуктами, чтобы ее не подстрелил возбужденный игрок.

— А? Разве не нужно менять?

— Не нужно, не нужно! — сказала Лю Инси решительным тоном, и оператор тоже бешено замотал головой.

— Эх, ладно!

Сюнь Цзе просто немного дразнил ее. Текущая сложность "Cup Head" была в самый раз, на один уровень больше — оттолкнет игроков, на один уровень меньше — игра потеряет свою изюминку. Нет абсолютно никакой необходимости менять сложность.

— Теперь, когда вы создали студию разработки игр Original Spark, дальше, пора ли делать большой шаг? — Лю Инси поспешила сменить тему.

— Действительно. Мы разрабатываем новую игру, и пока все идет хорошо.

— Можете ли вы немного рассказать игрокам, что это за игра?

После того, как Лю Инси задала вопрос, оператор наострил уши, желая первым узнать о новой игре.

— Это ролевая игра в древнем стиле, и через 2-3 месяца она выйдет, так что следите за новостями, — сказал с улыбкой Сюнь Цзе.

Нет ничего плохого в том, чтобы просто раскрыть жанр игры, и это может даже запутать конкурентов на время.

После короткого мгновения удивления, сердце Лю Инси обрадовалась, это было самая ценная новость в сегодняшнем интервью!

Кто из игрового круга не знает, что Yiwang вложил все свои силы на игру "Shending Blade & Sword - X". Рекламу их игры можно увидеть буквально везде.

И судя по времени, новая игра Сюнь Цзе, скорее всего, столкнется с "Shending Blade & Sword - X".

Одна из них — старая игровая компания, а другой — новичок, и столкновение между ними было бы, безусловно, жарким!

После того как Сюнь Цзе привел свои мысли в порядок, Лю Инси заговорила:

— Геймдизайнер Сюнь, согласно новостям, которые я получил, через 2-3 месяца будет выпущена игра 'Shending Blade & Sword - X' от Yiwang Game Company, и она, скорее всего, столкнется с вашей новой игрой, как вы думаете, каков будет результат?

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2444345>