

Вопросы Лю Инси не были острыми, и Сюнь Цзе мог бы ответить на них несколькими непринужденными замечаниями, но он не хотел этого делать.

Кроме того, он также хотел немного прорекламирровать "Легенду о мече и феи". Если бы интервью было слишком отрывистым, оно бы совсем не пошло на пользу рекламе.

В любом случае в последнее время в Yiwang, похоже, сошли с ума, постоянно рекламируя "Shending Blade & Sword - X", так что не было пустой тратой времени рекламировать свою игру.

Поразмыслив некоторое время, Сюнь Цзе сказал:

— Я не ожидал, что время выхода моей игры совпадет с "Shending Blade & Sword - X", поэтому я могу только сказать, что моя удача не очень хороша!

— Но возможность соревноваться со старожилами отрасли — это редкая возможность, и независимо от того, проиграем мы или выиграем, это полезный опыт для меня и для Original Spark Game Development Studio.

Слова Сюнь Цзе звучали очень скромно, но Лю Инси услышала в них другой привкус.

Что означало "независимо от того, проиграем мы или выиграем"?

В переводе это, вероятно, означало, что хотя Yiwang с Shending Blade & Sword - X были старой игровой компанией, но не было уверенности в том, кто проиграет в этот раз.

Лю Инси также заметила, что на лице Сюнь Цзена появилась уверенная улыбка, когда он это сказал. Очевидно, что Сюнь Цзе в глубине души считал, что именно он победит в этой схватке.

Хотя "Shending Blade & Sword" с каждым поколением все хуже и хуже, но как говорится, обедневший богач лучше нищего.

Компания развивается уже десять лет, и хотя вы открыли студию, в ней всего шесть человек, включая вас, босса. Что дало вам такую уверенность в победе над Yiwang?

Но потом Лю Инси вдруг подумала, что Сюнь Цзе стал самым молодым дизайнером игр с одной звездой, разработав всего две игры.

Похвалу гениального геймдизайнера можно заподозрить чрезмерной, но следует признать, что Сюнь Цзе действительно лучший молодой геймдизайнер последних лет.

В этой схватке Сюнь Цзе действительно может победить.

Сюнь Цзе не стал слепым и высокомерным из-за своих успехов, и он хорошо подготовлен. Будучи редактором Game World, Лю Инси провела интервью по меньшей мере с десятком молодых дизайнеров игр.

У многих из них есть игры, которые хорошо продаются и имеют неплохие рейтинги. Но все они без исключения сознательно или бессознательно демонстрируют высокомерие.

Такое впечатление, что у них на голове написано "Я лучший всех во всем мире", но их показатели не достигали и десятой доли от показателей Сюнь Цзена.

Лю Инси была уверена, что если бы эти молодые геймдизайнеры имели хотя бы половину нынешних достижений Сюнь Цзена, они бы смотрели на него, задрав носы.

Напротив, Сюнь Цзе с момента знакомства всегда был вежлив и учтив, без малейшего намека на высокомерие, с интровертным и скромным отношением.

И все же, говоря об игре, он демонстрирует мощную уверенность.

Уверенный в себе, талантливый, добросердечный и красивый, неудивительно, что в интернете так много девушек, которым нравится Сюнь Цзе, это сокровище!

При мысли об этом и при виде улыбки Сюнь Цзе сердцебиение Лю Инси участилось.

К счастью, она была хорошо обучена и быстро подстроилась, улыбнулась и спросила:

— Геймдизайнер Сюнь, есть ли что-то еще о новой игре, что можно раскрыть игрокам?

Сюнь Цзе пожал плечами и сказал:

— Как вы видите, хотя мы называемся студией, но на самом деле это просто небольшая мастерская, на данный момент мы создали только несколько набросков, ничего нет и нет денег на продвижение.

Добрый человек, это издевательство? В душе Лю Инси немного прослезилось.

По оценкам, разработка "Shending Blade & Sword - X" Yiwang только началась.

До сих пор в интервью появлялись только ключевые фигуры, такие как Ле Лонг и Чжоу Янь.

Что касается игры, то есть только логотип, который по-прежнему выглядит так, как будто он взят из прошлых частей и немного изменен.

Может показаться, что Сюнь Цзе принижает себя, но на самом деле он говорит: "Yiwang, как ты можешь агрессивно рекламировать игру, если даже ничего не сделал для нее?

Лучше быть таким, как он, не отрывать от земли и сосредоточиться на разработке игры.

В ответ на насмешку Сюнь Цзе, Лю Инси не собиралась указывать на это, она улыбнулась и спросила:

— Тогда не могли бы вы раскрыть, о чем игра, что за сюжет?

В ролевых играх, особенно в отечественных, сюжет является важной частью игры, и если сюжет сделан хорошо, то игра, по сути, наполовину успешна.

Так что этот вопрос Лю Инси, можно сказать, попал прямо в яблочко.

Сюнь Цзе улыбнулся и сказал:

— Все, что я могу сказать вам, что в разрабатываемой игре будет прекрасная история о судьбе...

Услышав ответ Сюнь Цзе, пять человек, которые подслушивали, работая с наостренными ушами, задержались глаза, а лица наполнились шоком.

Чэнь Сюэшу, который пил чай с молоком, чуть не выплюнул его на монитор.

Линь Сонг, который пришел присоединиться к веселью, спросил, увидев выражение лиц пяти человек:

— Что случилось? Есть ли что-то неправильное в ответе брата Сюня?

— Нет, — решительно ответила Ни Сяоди, а остальные покачали головами в знак согласия.

Хотя у Линь Сонга были хорошие отношения с Сюнь Цзеном и он угощал их чаем с молоком, но все пятеро не считали Линь Сонга своим. Они были ответственны только перед Сюнь Цзеном и слушались только его.

Поэтому, когда речь заходит о сюжете "Легенды о мече и феи", Ни Сяоди и остальные не скажут о нем ни слова, если случайно заспойлерят его, то для игроков существенно ухудшится игровой опыт.

Тогда игра, еще не начав продаваться, уже будет провальной.

Линь Сонг не стал задавать больше вопросов и продолжал смотреть на Сюнь Цзена и Лю Инси.

Хотя у Game World была хорошая репутация, кто мог гарантировать, что Лю Инси не будет задавать острых вопросов.

Это интервью проводилось при посредничестве Линь Сонга, поэтому он чувствовал, что ему необходимо присутствовать, чтобы, если Лю Инси задаст какие-либо вопросы, которые она не должна задавать, он мог остановить в первую очередь.

— Все могут следить за моим вейбо, если появится новый контент, который можно продвигать, я сразу же опубликую его, — ответил Сюнь Цзе с улыбкой.

Казалось, что он сказал много, но на самом деле он не сказал вообще ничего.

Сюжет "Судьбы" использовался во многих отечественных ролевых играх, но если конкуренты и игроки, думают, что сюжет "Легенды о мече и феи" похож на эти отечественные ролевые игры, они ошибаются.

Это как сочинение на экзамене по иностранному языку, предложения одни и те же, но одни получают полную оценку, а другие проваливаются.

Лю Инси также знал, что вопросы о новой игре нельзя задавать дальше, иначе это затронет коммерческую тайну.

Кроме того, она уже собрала полный урожай новостей, поэтому она улыбнулась и сказала:

— Я с нетерпением жду вашей новой игры от геймдизайнера Сюня. Спасибо, что нашли время сотрудничать с нами.

— Всегда пожалуйста. С помощью интервью я рекламирую игру, поэтому мы все друг другу помогаем.

Они оба встали и снова пожали друг другу руки.

На этот раз, когда Лю Инси убрала руку, она, казалось, бессознательно использовала свой указательный палец и осторожно провела им по ладони Сюнь Цзена, отчего правая рука Сюнь Цзе слегка покалывала, как будто по ней проходило статическое электричество.

"Меня пытаются соблазнить? У этой девушки неплохо получается! " Сюнь Цзе подумал в уме, но не почувствовал, что находится в невыгодном положении.

— Геймдизайнер Сюнь, тогда мы прощаемся. Когда будет сделано видео интервью, то я отправлю его вам, чтобы сначала посмотрели, если не будет проблем, я официально выпущу его, — сказала с улыбкой Лю Инси, как будто ничего не произошло.

— Хорошо, спасибо за вашу тяжелую работу. Я вас провожу, — сказал Сюнь Цзе с тем же неизменным лицом.

Видя, что Сюнь Цзе не пострадал от ее маленького жеста, интерес Лю Инси к Сюнь Цзену становился все сильнее и сильнее.

Но сейчас было не время дразнить Сюнь Цзена, ей нужно было спешить вернуться и закончить работу, это было главное.

Проводив Лю Инси и их двоих в лифт, Сюнь Цзе только вернулся в студию, когда подошел Ни Сяоди и спросила:

— Брат Сюнь, это действительно хорошая идея - врать в интервью?

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2445287>