

Пятница, 22 декабря.

Штаб-квартира Центрального канала, Пекин.

В гримерке одного из съемочных павильонов визажист делал простой макияж для Сюнь Цзе, хотя его основа была относительно хорошей, ему все равно нужно было немного прихорошиться, если он хотел сняться на камеру.

Юй Чжаоя, как его помощница, стояла в стороне, время от времени доставая свой мобильный телефон, чтобы решить некоторые вопросы, присланные из компании.

Сотрудник подошел и напомнил:

— Геймдизайнер Сюнь, все готово, мы можем начинать съемку.

— Спасибо.

Когда Сюнь Цзе прибыл на съемочную площадку и сел на диван, он посмотрел на часы и вздохнул в своем сердце, что он достоин быть ЦК (Центральный канал), все было действительно вовремя, как и новости каждый вечер, ни секунды раньше и ни секунды позже.

В этот раз интервью у Сюнь Цзе брала не кто иная, как Ми Бин, богиня сердец многих людей.

— Здравствуйте, геймдизайнер Сюнь, я рада, что сегодня вы здесь, — с улыбкой сказала Ми Бин.

— Здравствуйте, для меня большая честь быть приглашенным на интервью Центральным каналом, — скромно ответил Сюнь Цзе.

Так как это было эксклюзивное интервью с ЦК, часть взаимного хвастовства была опущена и перешла сразу к делу.

— Геймдизайнер Сюнь, хотя прошло уже немного времени, я все равно хочу поздравить тебя с победой на Game Awards, — Ми Бин сказала с улыбкой, ее речь была четкой, а скорость не была слишком быстрой или медленной.

Сюнь Цзе снова скромно сказал:

— Спасибо, могу только сказать, что мне повезло больше, и я не встретил сильных противников!

— Когда ты получил эту награду, что ты чувствовал? — спросила Ми Бин.

— Конечно, я был счастлив, можно даже сказать, немного восторженным, — тон Сюнь Цзе слегка повысился, что в полной мере отражало его чувства в тот момент.

— Как ты думаешь, что позволило Overwatch выиграть главный приз в этот раз?

— Я один не смог бы совершить этот подвиг, благодаря тяжелой работе моих коллег по компании и поддержке игроков. Без них я не был бы там, где я сейчас, поэтому я хотел бы еще раз поблагодарить их здесь.

Ми Бин улыбнулась и сказала:

— Вы много раз благодарили игроков на сцене, что показывает, что вы всегда ставите игроков на важное место. Как вы думаете, это обязательно для геймдизайнера?

Сюнь Цзе задумался на мгновение, а затем сказал:

— Я не знаю, каковы другие геймдизайнеры, и я недостаточно компетентен говорить им, что делать. Я просто говорю себе время от времени, что мои игры, в первую очередь предназначена для игроков, если игроки не находят ее веселой, зачем мне делать игру?

— Кто-то может сказать, что их игры призваны передать определенный вид искусства, и это проблема игрока, если он не чувствует тонкостей этого искусства. Возможно, они правы, но я так не делаю. Самое главное — получать удовольствие, к чему вся эта ерунда с искусством?

Хотя она все еще улыбалась, она в душа ругалась: "Тогда зачем ты сделал To the Moon? Я выплакала все слезы, когда играла в нее, ясно?".

Тон Ми Бин не изменился и спросила:

— Геймдизайнер Сюнь, теперь, когда вы выиграли почти все награды в игровой индустрии, что дальше?

— Даже если я не получу никаких наград, я буду продолжать создавать игры. У меня в голове еще много идей, и я сделаю все возможное, чтобы принести веселые и исцеляющие игры игрокам, их поддержка и любовь — моя самая большая цель! — Сюнь Цзе искренне улыбнулся, он действительно создавал игру не ради получения наград, и я думаю, что многие геймдизайнеры тоже начинали не ради наград.

Просто позже, возможно, из-за зарабатывания денег или по другим причинам, некоторые постепенно утратили свои первоначальные намерения, но он другой, он всегда думал о том, как заработать деньги и одновременно заработать очки эмоций с игроков.

Конечно, было и чувство "сентиментальности", желание, чтобы хорошие игры с Земли ярко сияли и на Аквамарине.

Увидев улыбку Сюнь Цзе, Ми Бин сама не знала почему, но ей вдруг захотелось его побить.

Возможно, потому что она тоже была "преследуема" играми Сюнь Цзе, Ми Бин инстинктивно сомневалась в истинном значении слова "исцеление" в устах Сюнь Цзе.

Она хорошо знала, что Сюнь Цзе часто так делаешь, достаточно вспомнить его слова "трагедия — это красивая история".

Она не смогла удержаться и в душе выплюнула еще одну фразу: "Боюсь, что исцеление, о котором ты говоришь, это страдания на горе клинков!"

Но, в конце концов, она все еще была журналистом Центрального канала, с отличными профессиональными навыками, и все еще улыбалась, спрашивала:

— Так какие у тебя новые планы, которые вы можете раскрыть всем?

— Я не собираюсь лгать. Мы недавно работаем над новой игрой, игрой с сильным чувством ритма, которая принесет игрокам совершенно новый игровой опыт — говоря об этом, улыбка Сюнь Цзе становилась все ярче и ярче.

Хотя улыбка Сюнь Цзе выглядела солнечной и не вызывала отвращения, но, думая о титуле Сюнь Цзе среди игроков и его обычных "характеристиках" игры, Ми Бин всегда чувствовала, что улыбка была несколько непреднамеренной или в ней скрывался очень большой нож.

Интервью продолжилось, последовали обычные вопросы, на которые Сюнь Цзе отвечал со скромностью.

Когда он был на подиуме Game Awards, он мог отбиваться, но и потому, что за границей не очень-то сопротивлялись таким прямым выражениям, поэтому Сюнь Цзе мог быть немного "сумасшедшим".

Но сейчас он находится в Китае и у него берет интервью Центральный канал, поэтому, хотя Сюнь Цзе и демонстрирует свою уверенность, он также должен быть как можно скромнее.

Таким образом, большинство зрителей в Китае не только будут чувствовать себя комфортно, но и Центральному каналу будет легче делать постпродакшн, и не придется редактировать фрагмент интервью несколько раз.

Большинство программ Центрального канала в основном очень стабильные, поэтому это интервью Сюнь Цзе не в прямом эфире, но после съемок его нужно подвергнуть постобработке и пересмотреть.

Если все пойдет хорошо, интервью выйдет уже в январе. Если будут проблемы, Сюнь Цзе, возможно, придется вернуться, чтобы устранить их.

Но, судя по атмосфере на съемочной площадке и тому, что Ми Бин всегда улыбалась, Сюнь Цзе чувствовал, что с этим интервью не должно возникнуть никаких проблем и что он сможет пройти его за один раз, без необходимости переделывать. Он не знал, что во время интервью Ми Бин несколько раз порывалась избить его, но ей удавалось держать себя в руках.

В конце интервью она обменялась контактными данными с Сюнь Цзе, так как не видела противоречия между желанием избить его и игрой в его игры.

С контактными данными Сюнь Цзе она могла бы заранее получить немного внутренней информации о новой игре, чтобы не оказаться неподготовленной к тому, чтобы снова стать жертвой его игр.

Выйдя из здания штаб-квартиры, Юй Чжаоя спросила:

— Господин Сюнь, куда вы хотите пойти дальше?

— Найти место, где можно поесть и отдохнуть, а потом отправиться повеселиться в Город кино и телевидения.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2853720>