

Человек, позвонивший Линь Сонгу, был редактором игрового СМИ под названием "Game World", который хотел взять интервью у Сюнь Цзена, который в последнее время был в центре внимания.

Но она не смогла найти контактную информацию Сюнь Цзе, поэтому она только узнала, что у Сюнь Цзе и Линь Сонга хорошие отношения, поэтому она позвонила Линь Сонгу.

— О. Чтобы взять у меня интервью!

Сюнь Цзе чувствовал себя на редкость спокойно, ведь он впервые за две жизни столкнулся с подобным, но он не был слишком удивлен или взволнован.

Видя спокойный вид Сюнь Цзе, Линь Сон улыбнулся и сказал:

— Брат Сюнь действительно спокоен, я видел немало молодых геймдизайнеров, которые вели себя так взволнованно, когда узнавали, что СМИ собираются взять у них интервью.

— На самом деле, я тоже очень рад, это своего рода признание для меня.

Сказав это, Сюнь Цзе, казалось, задумался и снова спросил:

— Брат Линь, надежен ли "Game World"?

В своем родном мире Сюнь Цзе видел множество СМИ, которые особенно любили выдумывать что-то из ничего, вырывать из контекста, переворачивать черное и белое с ног на голову ради так называемого трафика.

Даже игровые СМИ, чтобы привлечь внимание, будут не только выступать в качестве главной партии, но и искать способы спровоцировать войну.

У Сюнь Цзена не было контактов с игровыми СМИ в Шэндине, поэтому лучше было сначала все проверить.

Он не хотел становиться для другой стороны инструментом для получения трафика.

— Владелец Game Earth, раньше он был редактором в Misty Asgard. После выхода на пенсию не мог заниматься этим делом, поэтому он основал "Game Earth" с нуля. У него хорошая репутация, они никогда ничего не выдумывали. Ты можешь связаться с ними, если интересно.

— Хорошо.

— Тогда, может быть, я дам ему твои контактные данные?

— Без проблем.

— На самом деле, это хорошо, что будет интервью. Ты можешь воспользоваться возможностью пропрекламировать свою новую игру, даже если ты выпустишь свою игру одновременно с Shending Blade & Sword - X, то немного больше тепла даст тебе больше шансов на победу.

Сюнь Цзе кивнул и сказал:

— Ты прав, старший брат Линь.

Хотя Phasmophobia и Cup Head были проданы общим тиражом почти два миллиона копий,

Сюнь Цзе не чувствовал, что он очень известный в игровом сообществе.

В лучшем случае, сейчас его можно считать только восходящей звездой, но ему еще предстоит пройти долгий путь, прежде чем он сможет стать гигантом.

Не прошло и десяти минут после того, как Линь Сонг передал контактные данные Сюнь Цзена, зазвонил мобильный телефон Сюнь Цзена.

— Привет.

— Здравствуйте, это геймдизайнер Сюнь Цзе?

По телефону раздался приятный молодой женский голос.

— Да, а кто вы?

— Геймдизайнер Сюнь, я редактор Game Earth, Лю Инси, я слышала от господина Линя, что вы согласны на интервью, какое время для вас удобно?

— Здравствуйте, редактор Лю.

— Можно завтра утром! У нас в студии перерыв, и нехорошо отнимать время отдыха.

Сюнь Цзе был лишь немного "черносердечен" по отношению к игрокам, но он все же заботился о своих сотрудниках.

В остальном по крайней мере, он не заставлял своих сотрудников работать сверхурочно без компенсации.

Сочетание работы и отдыха — единственный способ поддерживать персонал в лучшей форме во время работы.

— Хорошо, геймдизайнер Сюнь, где мы встретимся?

— В моей студии! Я пришлю вам адрес.

— Ладно, геймдизайнер Сюнь, тогда увидимся завтра утром.

Положив трубку, Лю Инси, сидевшая за своим столом, поспешно начала готовиться.

Прошло всего около года с тех пор, как она пришла работать в Game Earth, и хотя она прошла дюжину собеседований, но СМИ были довольно посредственны.

В отличие от Game Earth, который уделял большое внимание качеству статей и репортажам.

Будь это любое другое место, Лю была бы сражена наповал этим выступлением.

Но Лю Инси — сильная девушка, и нет никакого конфликта между целями Game Earth и ее достижениями.

Она не хочет, чтобы ее воспринимали как вазу для цветов, и не хочет, чтобы люди думали, что она получила эту работу благодаря своим связям.

Самой горячей вещью в игровом мире в последнее время, несомненно, является игра "Shending

Blade & Sword - X" от Yiwang Game Company, которая рекламируется повсюду.

Многие игровые СМИ, узнав об этом, направились в Yiwang Game Company, чтобы взять интервью у ключевых фигур, таких как Ле Лонг и Чжоу Янь.

Yiwang также пришли на вечеринку, размахивая платками и крича во весь голос: "Приходите! Больше! Больше! "

Однако Лю Инси пренебрежительно отнеслась к действиям Yiwang. По ее мнению, игровая компания, которая не фокусируется на игре, а использует ее для рекламы, действительно ставит телегу впереди лошади.

Поэтому она смотрит на Сюнь Цзе, новую звезду, по-другому.

Хотя ажиотаж Phasmophobia и Cup Head постепенно утихает, надо признать, что Сюнь Цзе по-прежнему остается горячей темой.

Помимо его приятной внешности, о его популярности свидетельствуют десятки тысяч игроков, которые каждый день, в дождь и снег, приходят "выразить любовь" на вейбо Сюнь Цзена.

Теперь, когда Сюнь Цзе согласился дать ей интервью, она должна была быть готова использовать результаты этого интервью, чтобы заставить замолчать остальных.

Пятница, 17 сентября.

Хотя согласованное время встречи было десять часов, Лю и ее оператор прибыли к месту назначения в половине девятого.

В лифте Лю Инси привела в порядок одежду и волосы и внимательно осмотрела себя через зеркальные двери лифта.

Ростом она была около 1.7 м. , с парой длинных ног, ее внешность была не слишком сногсшибательной, но очень достойной, к тому же от нее исходила чувственная красота всего тела. Такая женщина обладает уникальной привлекательностью, для кого бы она ни была.

Молодой человек с камерой, увидев Лю Инси, как будто она собиралась встретиться со своим любовником, сказал несколько кислым тоном:

— Сестра Лю, мы просто собираемся взять интервью у Собаче кхм геймдизайнера Сюня, не нужно быть такой торжественной!

— Ты хотел сказать Собачий вор, верно? — спросила с улыбкой Лю Инси.

— Эй Сестра Лю умна, я также пострадавший от Phasmophobia и Cup Head, это не слишком много, чтобы назвать его Собачим вором, верно?

— Действительно, но ты должен уважать другую сторону. Сюнь Цзе является самым молодым однозвездочным геймдизайнером в настоящее время, и в соответствии с нынешней тенденцией, в ближайшем будущем, вероятно, будет повышен до двухзвездочного.

Для нас хорошо иметь хорошие отношения с ним в первую очередь, будь то для Game Earth или для нас самих.

В конце фразы тон Лю Инси был очень серьезным.

Парень с камерой кивнул и сказал:

— Не волнуйтесь, сестра Лю, я точно не вызову вам никаких проблем, на самом деле я все еще восхищаюсь Собачим вором. Может быть, после интервью можно попросить у него автограф?

— Ладно, но ты должен сделать так, чтобы он выглядел красивым на фото. Когда он будет счастлив от этого, то он может дать вам хоть десять автографов!

День...

Лифт прибыл на 20-й этаж, и Лю Инси с оператором быстро отправились на работу и быстро нашли студию Сюнь Цзе.

Студия была не очень большой, поэтому, когда двое вошли, их сразу заметили, и Дин Фаньсинь отложил работу, чтобы поприветствовать их, спросив:

— Здравствуйте, что я могу для вас сделать?

— Здравствуйте, я редактор Game Earth, и у меня назначена встреча с геймдизайнером Сюнем на сегодняшнее утро.

— Это редактор Лю, верно! Брат Сюнь нам говорил, вы двое сначала присядьте в салоне, а я схожу за братом Сюнем.

— Спасибо.

— Не за что, — сказал Дин Фаньсинь с красным лицом и некоторой робостью.

Комната называлась переговорной, но на самом деле это была просто ширма, отделявшая пространство в десяток квадратных метров, с диванами и журнальным столиком.

Хотя она была маловата, но была очень уютной и не чувствовалось никакой тесноты. Вскоре после того, как они сели за стол, в комнату вошел Сюнь Цзе с пластиковым пакетом.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2444030>