

Хотя игра "It Takes Two" склоняется к мультяшному стилю, объем разработки совсем не маленький, а время на самом деле очень ограничено, если хотеть выпустить ее ко Дню Святого Валентина.

По этой причине Сюнь Цзе, помимо того, что сам помогал и использовал различные специальные способности, также привлек Эмили к процедурной части, чтобы свести количество ошибок на ранних стадиях к минимуму и относительно легко их исправить.

Он также привлек всех сотрудников Original Spark, которых можно было использовать в разработке It Takes Two.

Конечно, не имело значения, что игра не может быть выпущена в День Святого Валентина, Сюнь Цзе просто хотел иметь возможность передать свои наилучшие пожелания большинству пар в этот особенный праздник.

Если он пропустит его, не имеет значения, если он немного задержится, ведь он не пропустил ни одной игры с тех пор, как начал работать в индустрии, так что он может попробовать ее в пути.

Хотя Сюнь Цзе не отдавал никаких смертельных приказов, приятели, участвующие в разработке игры, а также остальные сотрудники были на взводе, особенно холостые сотрудники, которые хотели благословить всех влюбленных в мире.

Те, у кого есть пара, как Дин Фаньсинь, думают, что когда игра выйдет, они обязательно захотят поиграть в нее со своей парой.

В офисе Сюнь Цзе рассказывал Ни Сяоди сюжет игры "It Takes Two":

— Сюжет It Takes Two посвящён Коди и Мэй — паре, воспитывающей маленькую дочь Роуз. Так уж получилось, что семейный очаг дал трещину и мужчина с женщиной решили развестись.

— Не нужно быть семейным психологом, чтобы осознавать, насколько негативно это влияет на Роуз. Девочка переживает из-за разрыва и ссор родителей, часто плачет по ночам и нервничает в ожидании того дня, когда дома останется только один родитель. В порывах стресса она даже создала небольших кукол, назвав их именами своих родителей.

— Наблюдая за конфликтами Коди и Мэй, Роуз машинально играла этими куклами и представляла, что в какой-то момент они перестанут ругаться. Однажды она нашла книгу известного семейного психолога, которая призвана помочь молодым парам с проблемами. По счастливой случайности она оказалась волшебной. Коди и Мэй превратились в кукол, а сама книга стала их наставником.

— Книга звала себя доктором Хаким, мировой бестселлер и эксперт по эмоциональным вопросам, который хочет помочь им восстановить их отношения.

— В процессе доктор Хаким постоянно советует им работать вместе, чтобы пережить трудные времена, и по мере того, как они снова превращаются в людей, они постепенно выясняют свои отношения и в конце концов разрушают их. Двое должны пройти семь основных уровней, включая мир инструментов, сад, бумажное королевство, снежный шар, крепость из одеял и подушек, чердак и танцпол.

— Каждый из этих уровней имеет свою мораль, процесс постепенного восстановления

отношений между ними, и это может быть отражено в их диалогах, тоне голоса и воспоминаниях, а также в пейзажах уровня, представленных игроку".

Глядя на десять пальцев Ни Сяоди, постукивающих по клавиатуре, словно летящие, Сюнь Цзе сделал небольшую паузу и спросил:

— Я достаточно ясно выразился? Нужно ли мне повторить еще раз?

Ни Сяоди перестала стучать пальцами по клавиатуре и ответила:

— Брат Сюнь, не нужно, основываясь на том, что ты сказал, и на дизайне-проекте, который ты мне прислал, я знаю, что делать дальше.

— Хорошо, тогда действуй, — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

— Брат Сюнь, эта игра слишком насыщенная! Нагрузка не меньше, чем в Bloodborne! — Ни Сяоди не могла не сетовать, слегка шевеля пальцами.

Из чернового варианта игры она поняла, что Коди и Мэй могут получить новые способности на каждом уровне, которого достигает игрок. Например, в хижине Коди мог стрелять гвоздями, а Мэй — бить молотком.

Благодаря этим особым способностям игрокам необходимо работать друг с другом, чтобы решить каждую головоломку, прежде чем двигаться дальше.

Помимо основных головоломок, в игру встроено несколько мини-игр, в том числе ряд классических пиксельных игр, позволяющих игрокам взглянуть на популярные игры прошлых лет внутри игры It Takes Two.

Эти мини-игры выглядят относительно простыми, но добавляют веселья, обеспечивая больше "РК" или кооперативную арену.

Два игрока могут помочь друг другу решить головоломку, или они могут играть настолько плохо, что другого игрока "случайно убьют".

Наказания за смерть в игре не суровы, если они вообще есть, в отличие от Bloodborne, где если игрок случайно погибнет, ему, возможно, придется возродиться и пробираться через полчища мобов, чтобы добраться до места, где он погиб раньше.

В It Takes Two, если игрок умирает, его можно оживить быстрым нажатием кнопки, а при сражении с боссом, пока один игрок выживает, другой может возрождаться бесконечно.

Игра также очень дружелюбна к игрокам, поскольку в ней много точек сохранения, так что игрокам не придется беспокоиться, что после смерти им снова придется бежать на большое расстояние, а игра дает подсказки, если они застрянут где-нибудь надолго.

Благодаря всем этим механикам, даже игроки с плохими игровыми навыками могут получить хороший опыт в игре, и единственные, кто не может получить хороший опыт в игре, это, пожалуй, одиночные игроки!

В отличие от "Overcooked", в "It Takes Two" нет режима одиночной игры. Игроки, у которых нет пары или друга для игры, не смогут поиграть в эту игру в одиночку.

— Объем разработки действительно не маленький, так что нам не придется слишком много

работать, лучше всего, если мы сможем выпустить ее в День Святого Валентина. Нам придется тяжело, но и здоровьем жертвовать нельзя.

С момента основания Original Spark заработала много денег, и Сюнь Цзе, вероятно, не сможет потратить все эти деньги за всю свою жизнь.

Теперь он делал игры не только для того, чтобы заработать деньги, но он хотел принести хорошие игры оригинального мира на Аквамарин, чтобы они могли также расцвести своими великолепными красками на этой планете.

Поэтому Сюнь Цзе совершенно незачем эксплуатировать своих сотрудников до смерти, чтобы заработать деньги или ужать расходы, он не хочет, чтобы его сотрудники внезапно умерли на работе.

— Брат Сюнь, мы знаем, — сказала Ни Сяоди с улыбкой.

Она была рада, что ей удалось поступить в Original Spark, не только достичь гораздо большего, чем другие люди ее возраста за короткое время, но и иметь такого хорошего начальника, как Сюнь Цзе.

Всякий раз, когда она отдыхает в выходные или праздничные дни и видит своих друзей в таком же положении или одноклассников, причитающих в кругу своих друзей. Они все еще работают сверхурочно и не получают большой оплаты за них, Ни Сяоди не может не испытывать чувство гордости в своем сердце.

Однако она не из тех, кто выставляет себя напоказ, и в лучшем случае она лишь тайно радуется в своем сердце и не хвастается, иначе ее наверняка убили бы друзья.

Поболтав с Ни Сяоди Сюнь Цзе снова обошел компанию, чтобы узнать, есть ли что-нибудь, в чем ему нужно оказать своевременную помощь, чтобы игра вышла как можно скорее, он, босс, очень беспокоился об этом.

К счастью, все остальные члены команды и сотрудники под его руководством были в порядке, и пока не было ничего, что требовало бы его внимания.

Вернувшись в свой кабинет, Сюнь Цзе включил компьютер и приготовился делать рекламные материалы для "It Takes Two".

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2884687>