

Было много моментов, которые привлекали игроков и заставляли обычных игроков продолжать играть в эту игру.

Согласно теории иерархии потребностей Маслоу, потребности людей делились на семь основных категорий: физиологические потребности, потребность в безопасности, потребность в принадлежности и любви, в уважении, познании, эстетические потребности и потребности в самоактуализации[1].

Семь потребностей образуют пирамиду, причем самая нижняя ее часть - физиологическая, в то время как самоактуализация находилась на ее вершине.

Чем меньше была потребность, тем легче было ее реализовать, но для человека удовлетворение нижней ступени всегда будет являться приоритетной целью, нежели верхней.

Если человек не будет наедаться вдоволь, но так же не будет чувствовать безопасность и каждый день будет видеть, что его никто не уважает, он будет думать только о еде. Безопасность и уважение будут откинута до тех пор, пока человек не будет наедаться вдоволь.

Вот почему когда человек голодал, он выходил и охотился на крупных животных, тем самым отказываясь от безопасности, или выпрашивал у прохожих мелочь, тем самым отказываясь от уважения.

Иерархия потребностей Маслоу также можно было применить к различным сферам, включая игровую.

Многие геймдизайнеры выстраивали полную иерархию потребностей Маслоу в своих играх, тем самым заставляя игроков гоняться за вымышленными числами в игре.

Простым примером может служить любая донатная игра, в которой игрок может купить больше «силы» за деньги.

Более слабые игроки будут всегда бояться того, что их могут убить в любой момент. И поскольку они будут сталкиваться с отсутствием безопасности, это заставит их тратить все больше времени и денег на игру, тем самым они будут пытаться восстановить чувство безопасности.

С другой стороны, более сильные игроки всегда будут чувствовать себя в безопасности, поэтому они начнут чувствовать, что им пора бы уже увидеть, как ими восхищаются, и из-за такого чувства они создадут гильдию и начнут вербовать в нее новых игроков и начнут сражаться с другими гильдиями, и постепенно они начнут вкладывать все больше и больше денег в игру только для того, чтобы еще раз почувствовать тот самый «кайф».

Как правило, очень немногие игры смогли вписать в свою игру ступень «физиологических

потребностей», так как она не вписывалась в большинство игр.

Физиологические потребности человека были довольно просты - еда, вода, здоровье и возможность размножения. Тем не менее, игра обычно не заставляет игроков бегать по полю ради сбора еды или воды. Обычно в большинстве играх не было даже индикатора голода, что уж говорить о трех других аспектах.

Но игра «Don't Starve» эксплуатировала эту пирамиду и сумела реализовать в себе все семь ступеней.

Более того, игра «Don't Starve» - это не просто игра на несколько часов. По мере углубления игроки начнут понимать, что в игре было очень много контента.

Она отличалась от игр, где главный герой ДОЛЖЕН был помочь тому или иному человеку. Уилсон существовал только для себя, ему не нужно было спасать мир или спасти девушку в беде. Его единственной целью было выжить, и все, что он делал в мире игры «Don't Starve», буквально являлось выживанием.

Мир игры «Don't Starve» не был хорошо продуман и не имел глубокой истории под собой, можно даже было сказать, что этот мир забыл о нормальных правилах. Художественный стиль, музыка, диалоги...все было наполнено чёрным юмором, но в такой игре это не ощущалось чем-то неуместным.

Ощущение абсурда происходящего спокойно принималось игроками, и это ощущение только усиливалось из-за разных странных технологий и магии.

Живые движущиеся шахматные фигуры, свиньи, которые зачастую жили группами, надгробия, останки тех, кто не смог выжить, ужасные монстры... Эти вещи могли показаться несвязанными на первый взгляд, но при более глубоком рассмотрении становилось ясно, что они были тесно связаны.

И продолжительность жизни игры «Don't Starve» напрямую была связана с ее контентом. Эта игра могла показаться простой 2D-игрой, но она была более реиграбельной, чем большинство больших игр.

Каждый монстр был уникальным и с каждого монстра падала уникальная еда или ресурс, который главный герой мог использовать в дальнейшем.

Кроме того, было много вещей, с которыми персонаж мог взаимодействовать: собирать урожай, рубить деревья, долбить валуны, копать, строить, сажать... Игроки могли взаимодействовать с чем угодно. Драгоценные материалы также могли быть использованы в качестве подпитки для костра в трудную минуту.

Игрок так же мог получить различные материалы с помощью своей смекалки. Если игроку понадобится шкура свиньи, он может вручную истреблять свиней, а может посадить паучью нору рядом с домами свиней, чтобы те воевали друг с другом.

И когда игроки начнут терять интерес к режиму выживания, они откроют для себя совершенно новый мир в режиме приключений.

Этот режим был еще более сложным и хардкорным режимом, любая оплошность игрока могла привести к надписи «Game Over».

И именно из-за этого игра «Don't Starve» смогла привлечь так много игроков, которые были заинтересованы в выживальческих играх и сумела сохранить своих хардкорных игроков.

Каждая новая игра будет показывать игроку новые уникальные ситуации и каждая новая попытка прожить подольше не будет похожа на другие попытки выжить, в этом была вся фишка игры «Don't Starve».

Более того, моды были основой долговечности игр типа «песочница».

Откинув в сторону официальные моды, игроки также смогут насладиться модами, которые были сделаны другими игроками.

В его прошлом мире игроки создавали персонажей с нуля сами, делали более подробные обучения...

Некоторые особо ярые фанаты даже создавали моды, которые могли сойти за полноценное обновление, контента которого хватило бы на несколько месяцев игры.

Но Чэнь Мо решил выпустить только те моды, которые помогут игрокам освоиться, которые практически никак не повлияют на игровой процесс.

[1] – Более подробная справка о семи ступеней пирамиды Маслоу: (низший) Физиологические потребности: голод, жажда и т.д.

Потребность в безопасности: чувство уверенности, избавление от страха и неудач.

Потребность в принадлежности и любви (ну тут и так понятно) Потребность в уважении: достижение успеха, одобрения, признания.

Познавательные потребности: знать, уметь, исследовать.

Эстетические потребности: гармония, порядок, красота.

(Высшая) Потребность в самоактуализации: реализация своих целей, способностей, развитие собственной личности.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1276995>