

В мире игр «Don't Starve» игроки только что преодолели этап «выживания». Они научились сражаться с монстрами, обеспечивать себе пропитание и кров. Как учит Маркс, экономический базис определяет надстройку, а пирамида потребностей Маслоу ставит физиологические нужды на самое дно: пока человек не может прокормить себя, он не будет задумываться о комфорте. Когда же он обеспечивает себя едой и одеждой, а может даже и накопить небольшой запас, то начинает думать об удобстве своего жилья, о красивой одежде и прочих благах. То же самое касается «Don't Starve». Пока игрок не может выжить в самых базовых условиях, он не станет заботиться о том, чтобы его дом был красивым и уютным. Но когда убивать монстров становится так же просто, как резать овощи, игрок уже не думает о поиске пищи, а стремится обустроить свой дом красиво. Игроки-ветераны уже научились убивать монстров с легкостью, и теперь они с удовольствием занимаются строительством домов, изобретая разные развлечения. Большинство игроков все еще находятся на этапе «обеспечения себя едой и одеждой», но они рано или поздно перейдут на следующий уровень и начнут следить за тем, что делают опытные игроки. Что же касается этапа выживания... Конечно, есть те, кто застрял на нем навсегда. Рядом с Фан Юнем находится одна такая особа: Цю Сяои. Логично было бы предположить, что она хорошо знает игру, ведь многие элементы в ней созданы по ее личному замыслу. Но все наоборот! Сейчас Цю Сяои не может даже справиться с монстрами, поэтому она постоянно превращается в труп. В целом, «Don't Starve» все еще находится в стадии роста и далека от насыщения. Благодаря «Don't Starve» Фан Юнь сумел превратиться в состоятельного человека. У него теперь достаточно денег на разработку крупных игр. «Don't Starve» помогла Фан Юню вернуть часть утраченного нравственного авторитета. Игра продается всего за 30 юаней, нет внутриигровых покупок, а за ежедневный вход/выход в игру даются подарочные комплекты, позволяющие игрокам получить одежду. «StarCraft» помогла Фан Юню создать в глазах игроков имидж гениального дизайнера. У него есть шедевры, он умеет делать деньги (и буквально одержим этим) и полон идей. Именно так видят Фан Юня его коллеги. Игроки влюбились в строительство домов в «Don't Starve». Несмотря на утомительный и временами скучный процесс, чувство удовлетворения от полученного результата огромно! Иначе бы не появилось столько видео и снимков с построенными игроками домами. Игроки превратили игру на выживание в строительный симулятор. К слову о строительстве, Фан Юнь вспоминает известную игру из своей прошлой жизни... Но пока не время ее запускать. В приоритете – «Warcraft». Хотя Фан Юнь считает эту стратегию в реальном времени устаревшей, она является основой Азерота, поэтому недопустимы никакие ошибки. К счастью, его команда очень сильна, и им почти идеально удалось воссоздать мир Азерота из воспоминаний Фан Юня. Более того, поскольку «Warcraft» использует игровой движок этого мира, ее графика даст фору аналогу из прошлой жизни! Скоро был готов и ролик «Warcraft». В отличие от прошлого, «Warcraft» охватывает сюжеты всех трех частей, а финал – «Заморозка престола» – как раз тот момент, когда Артас становится королем-личём... простите, королем-личём! Фан Юнь добавил несколько сцен из дополнения «Гнев короля-личей» из прошлой жизни, чтобы сделать начальную заставку не похожей на оригинал! Закончив игру, Фан Юнь чувствовал уверенность, которую дала ему «StarCraft»: команда разработчиков справилась без багов! На этот раз тестирование не нужно, игра сразу же запущена в эфир! За день до выхода Фан Юнь отредактировал свой профиль в Вэйбо: «Warcraft скоро выйдет. Готовы ли вы стать свидетелями истории Азерота? До встречи завтра в 12:00! Международная версия Warcraft выйдет одновременно!» Фан Юнь связался с рекламным агентством, которое помогало ему с продвижением «StarCraft» на международном рынке. Международная кампания по продвижению стартовала заблаговременно. Хотя игроки уже были готовы, скорость запуска игры шокировала всех: «Какого черта? StarCraft вышел месяц назад, и Warcraft тоже? Фан Юнь же говорил, что «StarCraft» был неидеален из-за нехватки времени? У него все равно ушел месяц. Он сам себе противоречит!» «Наверное, это ранний релиз? Позже должны выйти обновления, да?» «А может, Фан Юнь уже давно начал планировать, а недавно просто объявил, что все почти готово?» «Он отлично умеет хранить

тайны...»«Он всегда такой. Не пытайтесь понять, что у него в голове. У вас не получится!»«Черт... Международная версия Warcraft выйдет одновременно? Фан Юнь крут! А они уже закончили весь перевод?»«Блин...»Неожиданные новости застали игроков врасплох, но все равно выразили свой интерес. Ведь уже был опыт с «StarCraft». Даже если «Warcraft» окажется неудачной, она ведь не может быть хуже, чем «StarCraft», верно?Если международный релиз «StarCraft» показал иностранным разработчикам и компаниям, что в Китае появился талантливый дизайнер Фан Юнь, то международная версия «Warcraft» должна была окончательно убедить их в этом!Ведь даже крупнейшие игровые компании мира не создают игры так быстро!Узнав о работе Фан Юня, они были поражены.«Талантливый разработчик!»«Почему не мы, М-ки?!»«Может, попробовать переманить его? Сейчас мало молодых талантливых разработчиков!»Так рассуждали иностранные компании, когда узнавали о Фан Юне поподробнее. Некоторые из них даже связались с Фан Юнем, желая заключить с ним договор о сотрудничестве или выкупе, но он отказал всем.Сегодня Фан Юнь прекратил работу над «Don't Starve» после поста в Вэйбо и ждет запуска игры завтра!_

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4139645>