## Dying Light

*Dying Light — компьютерная игра в жанре survival horror и action-adventure от первого лица с открытым миром, разработанная польской студией Techland и изданная Warner Bros. Interactive Entertainment в 2015 году для PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows и Linux. После выхода дополнения The Following игра также стала доступна в составе Enhanced Edition. Действие игры происходит в вымышленном ближневосточном мегаполисе Харран (англ. Harran), охваченном зомби-апокалипсисом. Главный герой, агент под прикрытием, присоединяется к общине выживших харранцев, обороняющихся от зомби и бандитов. Особенностями игры является активное использование паркура в тесной городской застройке и смена дня и ночи — в тёмное время суток на улицах города появляются намного более опасные противники.*

* После выхода игра получила большинство положительных отзывов от критиков. В частност они похвалили графику и окружающий проработанный мир. Также они сошлись в положительном мнении, что некоторые элементы геймплея (например паркур) хорошо проработаны, но требуют доработок. Второе крупное дополнение для игры *Dying Light: The Following* (в составе *Enhanced Edition*) оставила значительные положительные отзывы критиков, хвалившие улучшенный новый большой открытый мир (в сравнении с оригинальной игрой), отличное повествование сюжета, и улучшения в плане геймплея. За первые 45 дней после релиза было продано 3,2 миллиона копий *Dying Light*, что сделало её самой коммерчески успешной игрой Techland. В августе 2015 было объявлено о продаже более 5 млн копий.
* Игра является экшеном в открытом мире с элементами survival horror. Игроку предоставлены город, наводнённый толпами зомби, и различное оружие для отражения их атак. Характерной особенностью игры является паркур, с помощью приёмов которого герой может передвигаться по крышам домов и даже применять трюки в ближнем бою, комбинируя прыжки и удары. Игроку доступно более ста видов самодельного холодного оружия и более тысячи комбинаций для улучшения его различных характеристик в зависимости от потребностей игрока. У оружия имеется запас прочности, с исчерпанием которого оно требует ремонта запасными деталями или окончательно ломается после нескольких ремонтов. Холодное оружие также можно при необходимости метнуть в противника. Также оружие можно модифицировать различными деталями, улучшение разделяется на повышающее характеристики и добавляющее эффекты оружию. Со временем игрок получает доступ к огнестрельному оружию, которое не ломается, но требует наличия боеприпасов. Также на продвинутых уровнях игрок получает крюк-кошку, которая ускоряет процесс форсирования героем препятствий.
* В игре присутствует смена дня и ночи, которая вносит свои особенности в игровой процесс. Днём игрок бегает по городу, собирает полезные припасы и относит их в безопасные зоны, спасает выживших. «Заражённые» (англ. *Virals*) в светлое время суток медлительны и поодиночке не опасны. Большие группы заражённых более опасны (хотя и ненамного), и игроку на помощь приходят ловушки — шипованные, огненные, электрические, а также отвлекающие шумовые (в том числе броски петард).

*С наступлением ночи появляются новые виды заражённых, гораздо более опасные — наносящие огромный урон и, как игрок, имеющие возможность бегать и взбираться на здания. Чтобы избегать контакта с этими хищниками, игрок вынужден использовать «Чувство выжившего», которое помогает ему чувствовать расположение противника поблизости. При обнаружении игрока начинается погоня за ним, и для спасения тот может использовать ультрафиолетовый фонарь, который ненадолго отпугивает сильных врагов. Ведущий гейм-дизайнер Мачей Биньковский в одном из анонсовых интервью сообщил, что светлое время суток в игре будет длиться 64 минуты реального времени, ночное — около 7 минут], а динамическая смена погодных условий (к примеру, дождь) ещё больше усложнит общий геймплей.*

У игрока имеются очки опыта, которые разделены на три ветви — выживание, сила, ловкость, — и для их зарабатывания необходимо выполнять определённые действия. Для роста силы нужно вступать в бой с заражёнными или с представителями вражеских фракций. Для улучшения ловкости игроку необходимо часто взбираться на здания и прыгать с них. Для прокачивания ветки выживания нужно выполнять задания — сюжетные, побочные, испытания (локальные рекорды). Заработанные очки опыта игрок может тратить на выучивание новых приёмов и трюков, но только в соответствующей ветке навыков. В ночное время количество получаемых очков опыта значительно увеличивается. На выставке EGX-2014 ведущий гейм-дизайнер Мачей Биньковский в анонсе также продемонстрировал, что в игре присутствуют события с получением значительного количества опыта игроками: в первом случае это было соревнование на максимальное количество убитых заражённых, во втором — гонка к сброшенному воздушному грузу с припасами.