***Москалик О.С., студент,***
***Левківський В.Л., ст. викладач***
*Державний університет «Житомирська політехніка»*

# ЖАНР «ВИЖИВАННЯ» У ІГРАХ НА ПЛАТФОРМІ UNITY

«Виживання» (Survival games) – це жанр ігор, в якому гравці зазвичай знаходяться в постапокаліптичному середовищі або на дикій природі, де їхнє головне завдання – це вижити за будь-яких обставин. У таких іграх гравець зазвичай повинен забезпечити себе їжею, водою, притулком та іншими необхідними ресурсами для життя. Середовище в якому перебуватиме гравець часто буде ворожим, у якому можна зіткнутись із багатьма небезпеками, такими як хижі тварини, ворожі фракції та інші. Також є онлайн ігри в жанрі виживання, там передбачено виживання у середовищі яке складають безпосередньо самі гравці і гравець має вбивати або коперуватись з іншими задля виживання. Деякі з найбільш відомих ігор у цьому жанрі: Minecraft, DayZ, The Forest та Subnatica(рис. 1).

Рисунок 1 – Приклад фрагменту гри у жанрі виживання «The Forest»

Метою даної роботи є огляд характеристик які визначають гру, саме як гру у жанрі виживання та шляхи щоб зробити гру цікавішою.

Спочатку визначемо основні елементи жанру «виживання». Одним із основних елементів є **штраф за смерть**. Основна задача гравця – вижити, тому, зазвичай, штраф за смерть являє собою скидання з гравця всіх речей що він мав на момент смерті і появу гравця у новому місці, можливо безпечному, можливо і ні, або це перманентна, тобто кінцева смерть, що означає остаточну смерть героя, у такому випадку він втрачає все що мав, речі, навички та інше. Інший, один і важливих елементів, це **використання ресурсів**. Ця механіка є основною і змушує гравця постійно шукати корисні ресурси для виживання. Наступним, не обов'язковим, але часто використовуваним елементом є **будівля оселі**, де гравець зберігає свої ресурси та ховається від ворогів. Зазвичай, це пов'язано із прогрессом, гравець стартує з нічим і по мірі прогресу починає будувати все більше і більше, чим довше гравець грає тим більше речей він може зробити.

Одна з найбільших та важливих (для довгоготривалої гри) характеристик, це **зовнішні загрози для гравця**. Вони можуть бути у будь яких формах, наприклад, у грі «The Forest», це поступове збільшенння монстрів, які приходять до тебе, у «Don't Starve» це темрява яка зменшує глузд персонажа або ж монстри які приходять до гравця в якийсь момент гри. Інколи, загроза є випадковою, от як у «The Forest», а іноді, загроза специфічно полює на тебе як до прикладу в «7 days to die» де кожні 7 ігрових днів, на гравця полює орда зомбі котрих гравець повинен знищити.

Розглянувши основні елементи які містяться зазвичай у відеоіграх в жанрі «виживання», розглянемо варіанти покращення ігрового процесу, щоб зробити його цікавіше.

Одним із способів поліпшити ігровий процес це додати кінцеву мету для гравця. Даючи гравцю кінцеву мету буде хорошою ідеєю, навіть якщо гра є «нескінченною». Наприклад, мультиплеєрна гра «Eco» у якій через 30 реальних днів на землю впаде метеорит і гравцям потрібно кооперуватись, виживати та розвиватись аби зупинити метеорит, якщо гравці досягнуть успіху гра продовжиться. Іншим способом є додавання сюжету. Не в кожній грі є захоплюючий сюжет, але додавання його, допоможе гравцю більше відчути прогресію. І останній спосіб, це різноманіття. Гра буде різноманітною тоді, коли буде мати більше локацій, нових ресурсів, зброї тощо. Тим більше виживання буде захоплюючим і цікавим.

Отже, підсумовуючи все вище написане, основні характеристики гри у жанрі виживання це: штраф за смерть, використання ресурсів, будівля оселі та зовнішні загрози для гравця. Аби зробити процес виживання можна змішувати декілька механік, як от: кінцева мета, сюжет та різноманіття.

**Список використаних джерел**

1. What Makes A Good Survival Game? [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://endgameviable.com/gaming/2017/makes-good-survival-game/
2. Design toolkit: 5 core elements from survival games [Електронний ресурс] Режим доступу: https://ims.improbable.io/insights/design-toolkit-5-core-elements-from-survival-games