**Детский технопарк «Альтаир»**

**(РТУ МИРЭА)**

**«ОСНОВЫ ПРОМЫШЛЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

**ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА**

**«Office Nightmare»**

Васильева Т. М.

Попов А. М.

---------------------------------------

Учеников группы 7

---------------------------------------

Руководитель: Покровский В.А.

---------------------------------------

Преподаватель Детского технопарка "Альтаир" РТУ МИРЭА

**Москва, 2024**

# Название проекта

«Office Nightmare» - игра, шутер с элементами хоррора

**Идея проекта**

Идея проекта представляет собой игру в жанре шутера с элементами хоррора. Игрок выступает в роли обычного офисного работника, который попадает в постапокалиптический мир, заполненный монстрами и опасностями. Цель игры – преодолеть маршрут от офиса до дома, сражаясь с разнообразными врагами и боссами, прокачивая свою экиперовку характеристики и снаряжение впитывая атмосферу страха и напряжения.

# Описание работы проекта

Игрок будет управлять персонажем, которому предстоит пройти через локации, заполоненным чудовищами. В процессе игры пользователь сможет:

* Исследовать открытые пространства и искать укрытия для сражения монстрами.
* Использовать различное оружие и тактические приёмы для борьбы с врагами.
* Собирать ресурсы, которые прокачают оружие, характеристики персонажа или улучшат навыки персонажа, что поможет в дальнейших боях.
* Применять стратегии для преодоления дневных и ночных уровней с различными типами врагов.
* Участвовать в эпических битвах не только с обычными врагами, но и с боссами, каждая из которых требует уникального подхода и задела.

# Актуальность

В условиях растущего интереса к играм в жанре хоррора и шутеров, особенно среди молодёжной аудитории, игра может быть интересна как любителям динамичных шутеров, так и тем, кто любит испытать свой страх. Проект может быть использован в образовательных целях, для демонстрации основ разработки игр, а также послужит хорошим развлечением для игроков, ищущих новые впечатления в жанре постапокалипсиса и хоррора.