**Жанр:Horror-roguelike**

**POV:1 person**

**Главный герой: Священник**

**Engine: Unreal Engine 5.1**

**C++/BP:Only BP**

**Enemy: Демоническое существо, и босс – призрак с молотом**

**Механики: Главное меню, выбор сложности, инвентарь, подбор предметов, использование интерактивных предметов, процедурная и случайная генерация уровня, ХП бар, сражение с противниками, их убийство, сохранения и загрузки внутри игры, передвижение героя.**

**Перспективы проекта:**

**Добавление сюжетных предметов и объектов: синематик в начале игры в виде церкви и неудачного обряда об изгнании дьявола.**

**Добавление других видов противников.**

**Изменение и добавление нового оружия: некрономикона, где будут заключены виды противников и соответствующие против них оружия и «заклятия». Концепт – некрономикон и его зарисовки H.P. Lovecraft.**

**Добавление VR’a, что усилит эмоциональное давление на игрока, повысит эмоции и участие игрока в процессе.**

**Добавление мультиплеера, и дальнейшее изменение его как PvE-Coop Horror roguelike.**

**Также ссылки на все материалы:**

**Исходный проект: https://drive.google.com/file/d/1-Qy1y8B9UBdc5OVC3fDgN-mjiwDBEKwM/view?usp=share\_link**

**Блюпринты и все объекты с скриптами: https://github.com/Kitnesss/Ue5Git/tree/main**

**Билд:https://drive.google.com/file/d/1QzGtRRK1B6CgG4j-JnUp1GOJpGQDukmy/view?usp=share\_link**

**Ссылка на видео с геймплеем и объяснением механики процедурной генерации:https://www.youtube.com/watch?v=aFTn1n11uEA**

**К счастью или сожалению, я не смог загрузить на гитхаб проект из-за его размера и в виду своей неопытности.**