A picture containing text, container, mug, can

Description automatically generatedLogo, icon, company name

Description automatically generated**Великотърновски университет ,,Св. св. Кирил и Методий“**

**Факултет ,,Математика и информатика“**

**Курсова задача**

**ПО**

**учебната дисциплина**

**„Основи на компютърната графика“**

**Разработил:**

Денислав Стефанов Илиев,  
факултетен номер 2109011389,  
спец. Софтуерно Инженерство

**Ръководител:**

доц. д-р Емилиян Георгиев Петков,

Александър Спасов Казаков

**Abyssal Quest**

1. **Концепция**

Игра от тип dungeon crawler, където целта е да минем през всички коридори на картата и да убием враговете в тях. Коридорите водят до последната стая, която е по-просторна и има бос, който има повече кръв (health points) от останалите врагове. След като победим последния враг, на екрана се изписва поздравително съобщение. Ако бъдем победени обаче се изписва друго съобщение с възможност за рестарт на играта.

1. **Списък с използвани асети**

* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/dungeons/simple-modular-dungeon-259641>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/modular-first-person-controller-189884>
* <https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/vitals-health-and-stamina-system-247422>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/3d-items-free-wand-pack-46225>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/zombie-monster-animations-free-259680>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/mini-legion-rock-golem-pbr-hp-polyart-94707>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/dragon-for-boss-monster-hp-79398>
* <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/rpg-monster-partners-pbr-polyart-168251#publisher>

1. **Надграждане**

Играта може да се надгради, като се:

* направят различни видове атаки на враговете,
* направят врагове от тип mimic (например сандък, който започва да напада играча при опит за отварянето му),
* подобрят анимациите на враговете при извършване на действията им (да не се изпълнява анимация за ходене, докато врагът стои на едно място),
* направят допълнителни нива или се направи алгоритъм, който процедурно да генерира стаи и коридори.

1. **Линк към проекта**

<https://github.com/Denkata-Iliev/UnityDungeonCrawler>