**Информация за дипломна работа**

*Рая Литова 12б*

Проектът, който ще реализирам за дипломна работа, ще бъде на тема "3D roguelike игра на Unity". Основните технологии, използвани за създаването му ще бъдат Unity 3D и C#.

Задължителните функционалности, които ще бъдат имплементирани в дипломната работа ще бъдат:

- Герой със свободно движение, контролирано от играча, в триизмерно пространство.

- Система за прогрес и умения на героя.

- Случайно генериране на стаи.

- Опоненти с различно поведение и атаки.

- Централна сцена с достъп до всички функционалности на играта.

Системата за прогрес ще представлява събиране на опит от успешното преминаване на стаи и побеждаване на опоненти, което ще доведе до вдигане на ниво и получаване на точки, които, чрез избор на играча, ще подобряват определена специалност на героя.

Героят, в момента на представяне на дипломната работа, ще има 5 основни атаки, от които играчът ще може в една стая да използва максимално 3 от тях. Този избор ще бъде направен на базата на комбинации, които ще представляват различни ефекти предизвикани от изпълняване на правилна последователност от умения. Способностите на играча ще се придобиват на случаен принцип след успешно преминаване на стаи и побеждаване на опоненти.

Случайното генериране на стаи ще бъде реализирано чрез произволно избиране на предварително наредена стая и комбинация от опоненти, които заедно да имат определено ниво на трудност, съответстващо на трудността на стаята. На края на всяка стая ще има един по-труден опонент (boss), чието ниво се избира от трудността на стаята.

Опонентите ще представляват чудовища с различна графика, способности и специализации.

Централната сцена, ще представлява град, който ще дава достъп на играча до настоящето му (или по-ниско) ниво на трудност на стаите, както и до други, незадължителни, функционалности на играта.

Играта ще бъде самостоятелна (singleplayer) като крайната цел на играча в момента на представянето на дипломната работа ще бъде успешно преминаване на всички стаи с постепенно увеличаване на трудността и достигане на максимално ниво на героя.