



1. Перед нами поле X на X ячеек (**вынести в данные!**)
2. На поле расставлены непроходимые блоки - необходимо сделать авто генерацию уровня и обязательно обеспечить минимум один путь к выходу.
3. На поле есть вражеские объекты в количестве X (**вынести в данные!**) с секторами видимости. Отобразить им сектора видимости. Враги перемещаются по карте по случайно сгенерированному маршруту в режиме патрулирования. Создать для них режим патрулирования и сгенерировать им пути патрулирования.
4. На карте есть точка **Начала (Н)** и **Выхода (В)**. В точке **Н** появляется наш Герой (управление - клавиатура)
5. Движение героя и врагов - не пошаговое
6. Скорость перемещения (**вынести в данные!**) вражеских объектов равна скорости нашего героя.
7. При движении героя, те по нажатию на клавишу перемещения срабатывает датчик шума, можно показать его в формате столбика (простой вариант цифра которая показывает уровень шума).  
Интенсивность шума возрастает при перемещении со скоростью: +3 ед. шума в секунду (**вынести в данные!**) , спадающее со скоростью 1 ед. шума за 0.5 сек. (**вынести в данные!**) в момент остановки Героя.  
При достижении уровня шума 10 баллов (**вынести в данные!**), вражеские объекты обнаруживают нашего героя (выделить их состояние другим цветом) и бросают свой путь патрулирования, стремятся к герою чтобы поймать его.

Цели / тест проекта:

- 1) не попасть в зоны видимости (секторы) вражеских объектов и добраться до выхода.

При попадании на сектор обзора врага - враг стремится к нашему игроку, при коллизии с нашим игроком - конец игры.

2) бесшумно добраться до (В)

Сделать гейм-луп и окна и кнопки интерфейса используя материал в пакете задания  
**(см ниже - пакет для теста)**

1 - Стартовый экран

2 - Геймплей

3 - Окно победы / поражения (после которого переход в стартовый экран)

**Вид: 3D**

**Пакет для визуализации сцены / блоков:**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/polygon-starter-pack-low-poly-3d-art-by-synt-y-156819>

**Пакет для теста (модели персонажей/аниматор/анимации/UI элемент: [ссылка](#)**

**Результат:** проект на Unity3d + исходники (используйте релиз версию среды разработки, не альфа и не бета версии).

**Время на создание:** до 5 дней или раньше.

#### **4. Контрольный вопрос!**

Напишите пожалуйста что вы готовы привнести в команду, как планируете прогрессировать в течении 1 года / 3 лет?

**Адрес для отправки:** [job@morkwa.com](mailto:job@morkwa.com)

(с темой письма - “Тест задание Unity3D + ваше ФИО)