

Задача: Необходимо реализовать минимальный прототип по описанию.

Результат: Ссылка на Github репозиторий с проектом (он должен запускаться после клонирования), ссылка на Android билд (apk файл).

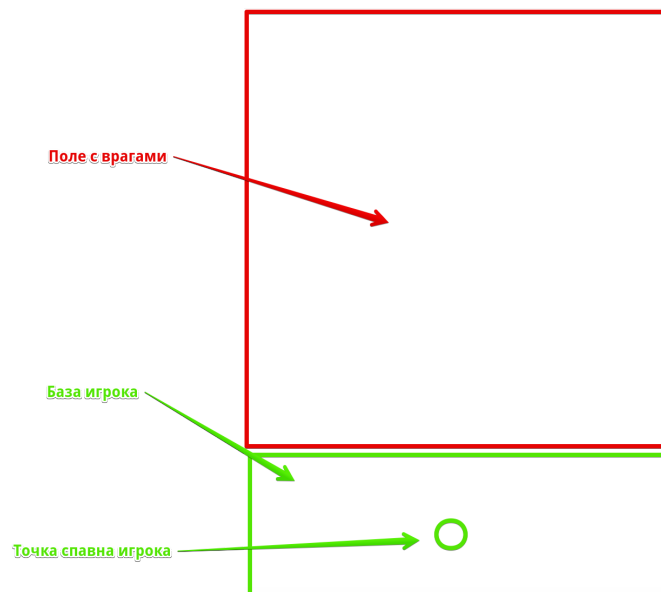
Версия Unity: 2021 LTS

Описание.

Игровое пространство поделено на две части. В нижней находится база игрока. В верхней - поле с врагами. Враги спавнятся в случайном месте. Враги не могут заходить на базу игрока. Игрок выбегает на вражескую половину, враги начинают бежать к нему и атаковать в мили (можно без анимаций просто после соприкосновения наносить периодический урон). Игрок атакует ренж оружием (проджектайлы - анимация атаки не обязательна, можно выпускать шарики из героя раз в N секунд) ближайшего врага (только вне базы!). Враг после смерти исчезает, а на его месте с некоторым шансом появляется бонус (деньги, кристаллы, etc.). Игрок собирает бонусы, отходит на базу. На базе бонусы автоматически удаляются из инвентаря, общее к-во собранных бонусов отображается в UI. Если игрок умирает, то появляется окно рестарта. По нажатию на кнопку рестарта игрок оказывается в стартовой позиции с полным HP и может опять бежать уничтожать врагов. Можно дополнительно сделать кнопку в HUD, которая будет показывать это окно по клику.

Камера Perspective, следует за игроком.

Референсы.



Идея взята отсюда - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gigantic.basedefense>

Для врагов и игрока можно использовать любые бесплатные модели и анимации.

Юнита можно взять отсюда -

<https://www.notion.so/voodoo/Voodoo-Art-Manual-Resources-d0451c116c0e4bf8b9dd67dca8c1a93a>

Анимации можно взять здесь - <https://www.mixamo.com/>