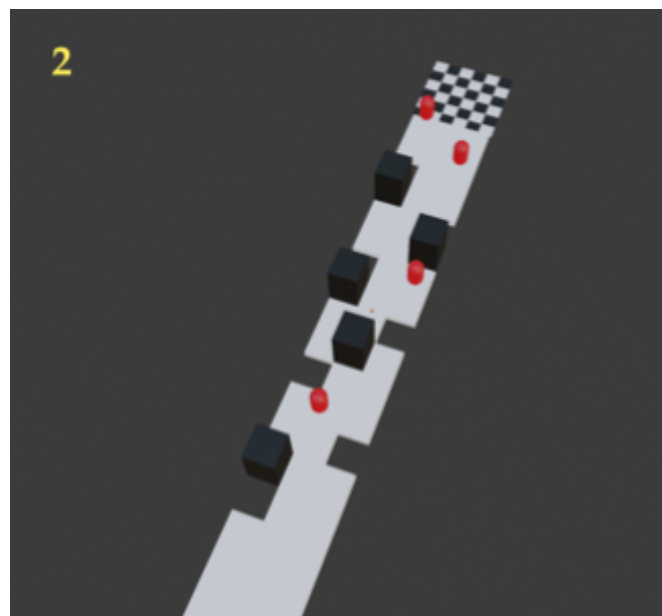
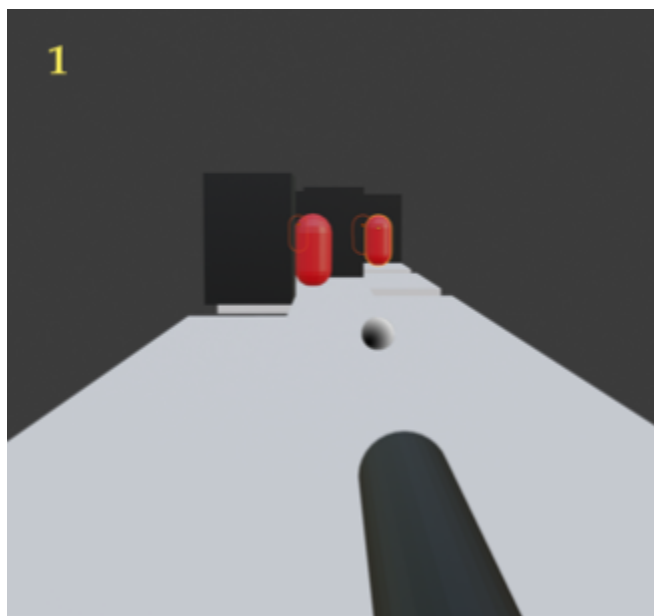




## Тестовое задание для Unity-разработчика



Необходимо создать игровый уровень в соответствии с референсом.

Цель - пройти до конца уровня, расстреляв все красные объекты (агенты).

Управление:

- Перемещение вперед-назад и влево-вправо кнопками WSAD
- Поворот камеры и прицеливание - мышью.
- Выстрел из пушки - левая кнопка мыши

Условия:

- Агенты могут как стоять на месте, так и циклично перемещаться влево и вправо(вынести в настройки объекта скорость перемещения), упираясь в препятствия
- За препятствиями должны быть видны силуэты агентов, перед препятствиями - в обычном виде.



- Агенты стреляют по игроку с заданной периодичностью, при попадании игрока должно отбрасывать назад.
- В случае, если под игроком нет пола, игрок проваливается вниз и выводится сообщение “проиграл”
- При достижении зоны финиша выводится сообщение “выиграл”
- В обоих предыдущих случаях уровень должен зациклиться (начаться с начала)
- При наведении прицела на агента, тот должен поменять цвет с красного на желтый, и обратную сторону, когда прицел с агента убрали
- Разбивание снаряда оформить эффектом с помощью ParticleSystem