

Тестовое задание "Погоня"

Модели

Модели можно использовать эти, а можно и любые другие схожие.

Окружение:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/desert-set-house-138105>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/medieval-fortification-83555>

Персонаж (преследователь):

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy-monster-skeleton-35635>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/the-woman-warrior-33230>

Сцена 1: Меню

Эта сцена с тремя кнопками "Играть", "Настройки" и "Выход".

- При нажатии на "Играть" проигрываются две анимации:

- Кнопка падает вниз с вращением в любую сторону и постепенным угасанием альфа канала.
- По сцене запускается дым из Particles.

После этого переход в игру.

- При нажатии на "Настройки":

С анимацией zoom-in вылетает диалоговое окно, в которой только кнопка ОК, закрывающая этот диалог.

- При нажатии на "Выход":

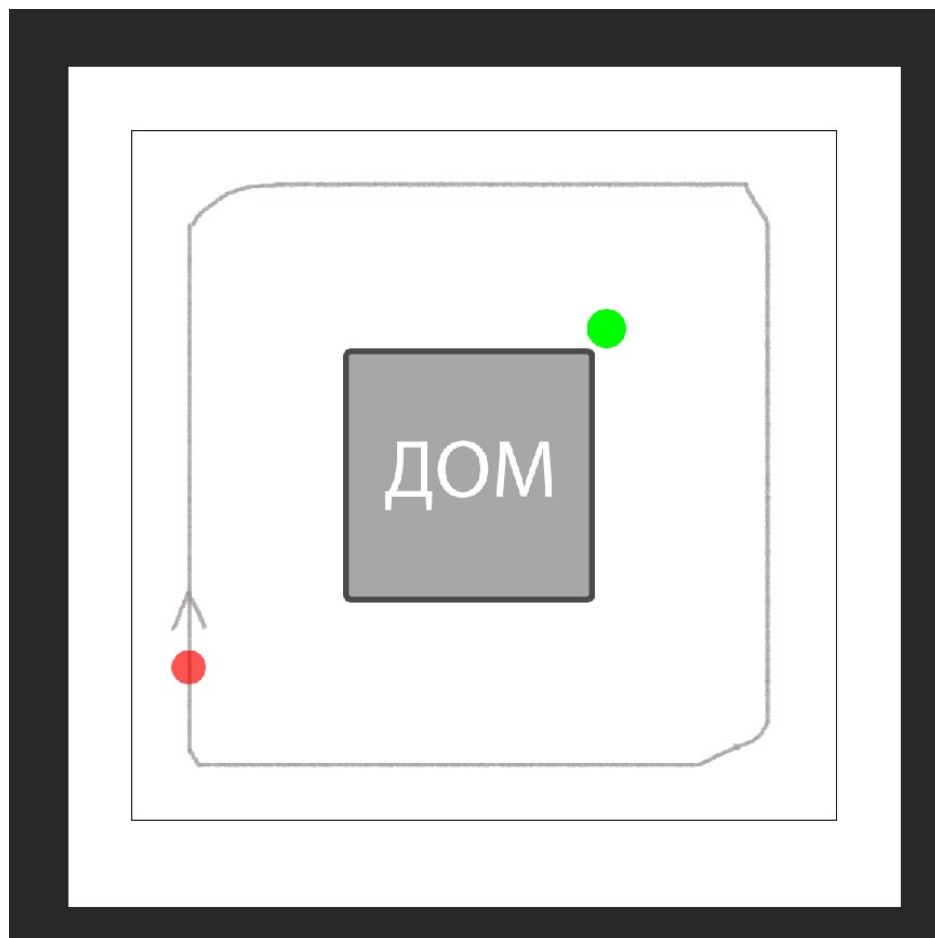
Экран краснеет (красная маска) и происходит выход.

Сцена 2: Игра.

Вид от 1-го лица. Смысл игры в том, чтобы убегать от атакующего персонажа (**преследователь**), который патрулирует территорию по определенной траектории и периодически поворачиваясь в сторону домма, но как только нас увидит (луч), то следует до той позиции, где находился игрок при последней видимости преследователя, оглядывается по сторонам на 360 градусов в Idle анимации в течении нескольких секунд и:

- если с игрок не попал в поле зрения, то преследователь возвращается на линию патрулирования, и продолжает патруль
- если игрок попал в поле зрения – следует за ним, до тех пор пока не потеряет его из виду или не догонит
- если преследователь догнал игрока, проигрывается анимация убийства (удар).

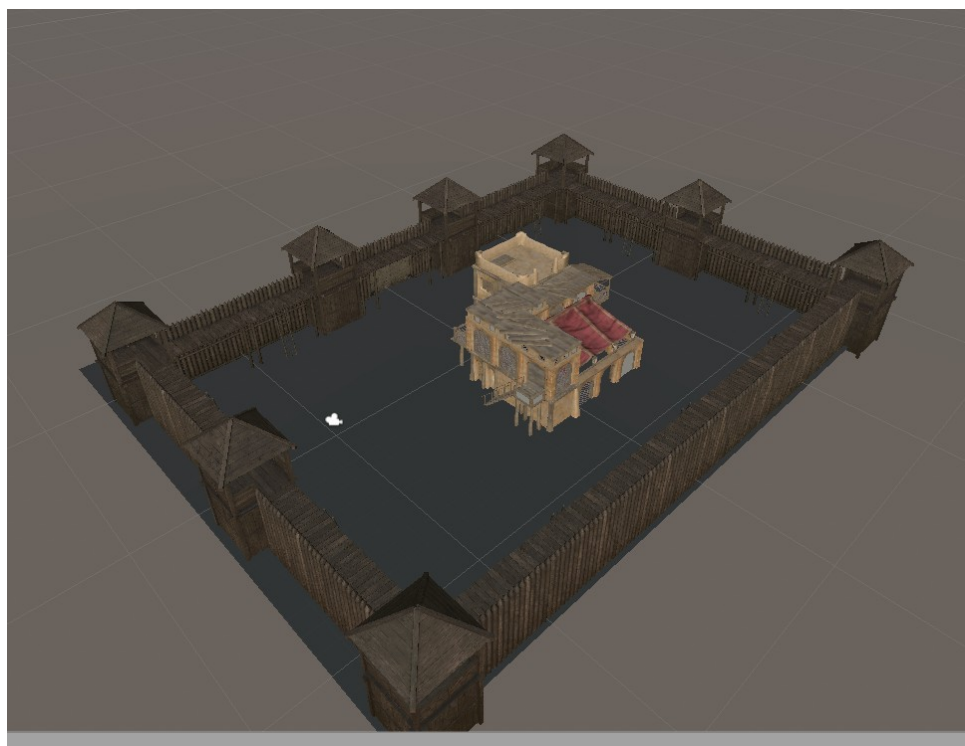
Схема расположения объектов:



Красная точка – место спавна преследователя

Зеленая точка – место спавна игрока

Серая линия – линия патрулирования.



Использование встроенных в персонажей анимаций + возможность забираться на второй этаж крепости.

Интеллект преследователя должен быть написан самостоятельно, без использования ассетов.

Срок выполнения задания: 3-5 дней.