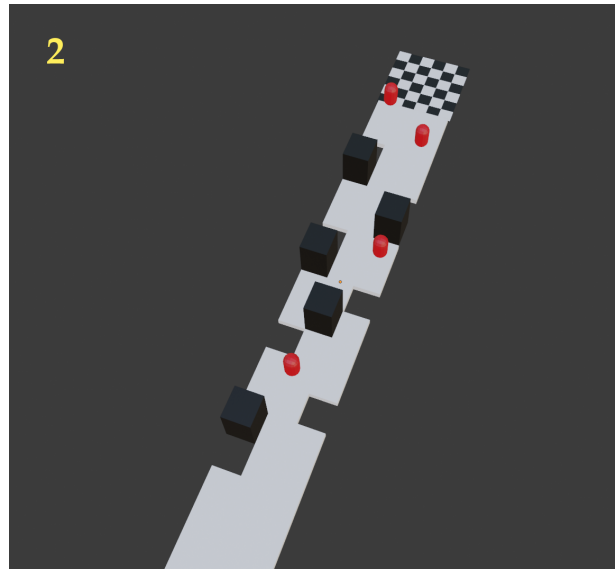
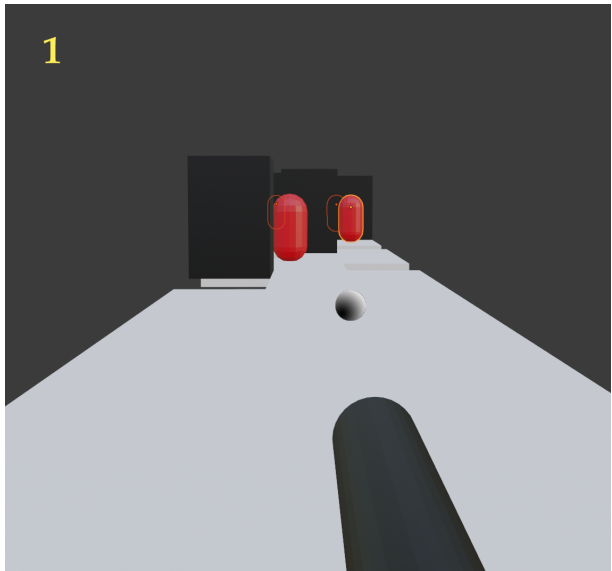


# Тестовое задание для Unity-разработчика



Необходимо создать играбельный 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 заиклиться (начаться с начала)
- При наведении прицела на агента, тот должен поменять цвет с красного на желтый, и в обратную сторону, когда прицел с агента убрали
- Разбивание снаряда оформить эффектом с помощью ParticleSystem
- Создать лог игровой сессии, в который записывать события: старт игры, выстрел, попадание в агента, фейл, победа. Лог сохранить в текстовый файл.