Тестовое Bonehead

Аналог [Bonehead](http://play.google.com/store/apps/details?id=com.xxgtr.az)

Обязательно делаем в 2D. Нужно использовать бесплатные ассеты на ваше усмотрение для создания фона, ui и моделей с анимациями. В будущем вы не будете заниматься подбором ассетов, но в тестовом это нужно сделать.

Камера и расположение ui аналогично референсу.

**Обязательные механики:**

1. В верхней области каунтер софты, после пустые ячейки с экипировкой и характеристиками экипировки, в нижней персонаж.
2. При клике на персонажа игрока он проигрывает любую анимацию.
3. Появляется поп-ап сверху надетая экипировка если такая имеется, снизу новая. У каждого предмета есть иконка обозначающая тип экипировки, названием типа экипировки и характеристика экипировки.  
   Внизу красная кнопка Drop и желтая Equip.
4. Рандомно определяется какую экипировку достал игрок, но достав одну экипировку одного типа три раза подряд должна идти одна экипировка другого типа, потом снова рандом.
5. Реализуем 3 типа экипировки: оружие, щиты, шлем. Иконки экипировки одного типа можно сделать одинаковыми.  
   У каждого оружия своя характеристика, соответственно: Атака, защита, HP.  
   Значение характеристики экипировки определяется рандомно от 1 до 15.
6. Справа от характеристики показано лучше характеристика нового предмета или хуже, зеленая стрелка вверх или красная стрелка вниз.
7. При нажатии Drop - закрывается окно, предмет в нижней части поп-апа распадается на монетки и этим монетки с красивой анимацией улетают в каунтер. Примеры карсивой анимации: <https://youtu.be/7BfmbzF7cbI?t=99> или <https://youtu.be/3DuZl-xx5JQ?t=98>.  
   В каунтер начисляется то количество монет какое было значение характеристики у дропнутой экипировки.
8. При нажатии Equip - новая экипировка надевается в инвентарь, а старая рассыпается на монеты.  
   Если в инвентаре небыло ячейки с экипировкой то иконка экипировки появляется в инвентаре.
9. Характеристики игрока справа от инвентаря показывают сумму его текущих характеристик.

**Остальные механики** можно делать по желанию, их наличие дает вам бонус среди других кандидатов:

1. Справа от персонажа есть иконка боя, при нажатии на которую появляется экран с персонажем и мобом.  
   Игрок сначала сражается с очень слабым мобом - проигрываются их анимации атак, есть хп бар обоих противников, корректно рассчитывается урон и анимация смерти проигравшего, отображается ui нанесенного урона. Конец битвы переносит в на основной экран. При повторном нажатии на иконку боя сражается с сильным мобом.
2. При желании можно сделать систему квестов, сундуков или любые другие механики из рефа.

**Важно:** Геймплей должен быть устроен так чтобы работу механик можно было проверить и он не был затянут. Визуал стоит сделать настолько качественным насколько это можно сделать из бесплатных или имеющихся у вас ассетов.

**Главное** это корректная работа механик, без лагов, съехавшего или обрезанного интерфейса и прочего.

**Результат** нужно скинуть в виде апк - расшареной ссылкой с гугл диска. Можно добавлять вотермарки и подобное.