В Unity Test1 представлена механика игры. Есть цель, игрок и его оружие. Дополнительно есть тень, которая следует за игроком, на которую можно телепортироваться. (управление: WASD, E - оружие до 3 зарядов, возврат к игроку на 4 применение, пробел - телепорт на тень, shift - ускорение) Задача, сделать все цели красными, либо же уничтожить.

Пункты:

* добавить движущиеся цели и цели, которые можно триггерить только оружием или игроком;
* добавить препятствия типа: нельзя проходить гг, нельзя проходить тенью (уходит в кд), наносящие урон гг;
* дифференцировать врагов, которые нужно уничтожить, и цели, которые нужно затригерить;
* добавить механику, что чем дольше летит оружие, тем больше оно наносит урон;
* возможность кидать оружие;
* создание чекпоинтов, по достижению которых респаун устанавливается на них;
* создание карты;
* возможное добавление некоторых скилов, как скачок и тп.

Данный прототип можно использовать как в головоломке, так и в Bullet Haven, приключение и тп.