

Телефон: +380 67 539 3030 E-mail: bg.gamestudio@gmail.com

Сайт: <a href="http://bg-games.com.ua/">http://bg-games.com.ua/</a>

# Тестовое задание

Задействованные специалисты: Unity/C# Developer;

Сроки разработки - 1 рабочий день;

### Требования к игре:

#### 1) Общие параметры игры (3-4 часа):

- Игра под систему Android, должна запускаться на версиях от 5 до 11 (включительно);
- Положение экрана горизонтальное;
  - На сцене отображается в игрок в виде куба и рандомно выставленные стены на квадратном поле занимающим большую часть экрана и ограниченным такими-же стенами;
  - Куб (далее игрок) появляется при запуске игры в левом нижнем углу поля, и через 2 сек начинает автоматически двигаться в сторону зеленой зоны по наиболее короткому маршруту, обходя стены;
  - Вид камеры изометрический, само поле видно под углом. Важно юзеру дать обзор на поле и игрока, камера статическая;
  - Цель игры, неуязвимым (<u>см. пункт 2</u>), достичь квадратной зеленой зоны (по размерам на несколько пикселей больше игрока) находящейся в верхнем правом углу;
  - Стены спавняться в рандомных позициях или длинах, образуя лабиринт, главное условие которого иметь выход из точки спавна игрока в точку зеленой зоны.



Телефон: +380 67 539 3030 E-mail: bg.gamestudio@gmail.com

Сайт: <a href="http://bg-games.com.ua/">http://bg-games.com.ua/</a>

#### 2) Реализовать систему смертельных зон (3 часа):



- На дне поля, между стенами появляются плоские квадратные красные зоны размером немного больше игрока;



- В правой части экрана сделать кнопку щита, при удерживании которой будет меняться цвет игрока, а также активироваться возможность беспрепятственно проходить смертельные зоны;



- Удерживание кнопки доступно 2 сек, после выхода из удержания становиться доступным снова;



- При попадании игрока в смертельную зону проигрывается анимация разрыва игрока на мелкие частицы (более мелкие кубы), затем происходит спавн игрока в начальной позиции игрока в нижнем левом углу (без перегенерации лабиринта).

### β) В верхнем левом углу реализовать кнопку паузы (1 час):



- Нажав на которую игра останавливается;

По центру экрана появляется кнопка с иконкой "продолжить";

Анимация затемнения экрана;

Дополнительно (<u>см. пункт 6</u>) добавить кнопку с надписью "Exit".

#### 4) При достижении игрока зеленой зоны сделать (1 час):



- Короткую анимацию пройденного уровня в виде конфетти, выпускающеюся из игрока;

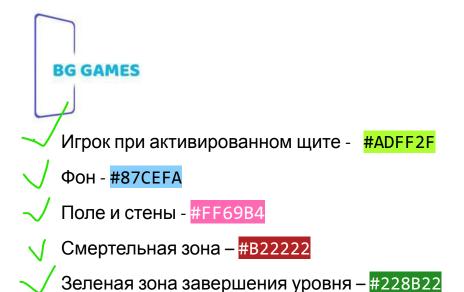


- Экран затухает и проясниться с новым рандомно сгенерированным лабиринтом и препятствиями.

#### 5) Цвета:



Игрок - #FFFF00



6)\* Дополнительные необязательные задания (1 час):

- Визуально отображать траекторию движения объекта;
- Реализовать смену языка, добавить в меню паузы слово "Exit" ( при нажатии на который игра закрывается), перевод должен подтягиваться из XML файла.

Телефон: +380 67 539 3030 E-mail: bg.gamestudio@gmail.com

Сайт: http://bg-games.com.ua/

## Требования к сдаче:

- 1) Создать репозиторий проекта на GitHub и выгрузить в него проект.
- 2) Сформировать билд игры и переслать тех. лиду.