Тестовое задание

Задача: разработать прототип игры с вертикальным положение экрана ( портретная ориентация)

Описание: игрок управляет спуском вниз персонажа в шахту на веревке. Крепление веревки сверху статичное. Веревка должна быть выполнена при помощи звеньев. Персонаж должен быть выполнен в виде “ragdoll” объекта. На дне шахты находится сокровище, которое необходимо подобрать. Игрок управляет только подъемом и спуском персонажа кнопками “вверх” и “вниз”, при нажатии кнопки “вниз” веревка увеличивает свою длину, “вверх” - уменьшает. Сложность заключается в том, что на стенках шахты расположены ловушки 3-х типов:

1) шипы, которые выезжают из стен на половину ширины шахты на некоторое время, после чего задвигаются обратно на некоторое время (циклы повторяются);

2) на стенах шахты находятся огненные турели, которые выпускают огонь на всю ширину шахты на некоторое время, после чего на некоторое время прекращают выпускать огонь (циклы повторяются).

3) с одной стороны шахты в другую перемешаются объекты ( прим. лезвия), циклы повторяются.

при попадании персонажем в ловушки - персонаж погибает и игра начинается с начала.

После того, как игрок успешно спустился вниз, минуя все препятствия и подобрал сокровище, игроку необходимо поднять его обратно в начальное положение сверху. Как только сокровище поднято вверх - игра заканчивается .

Арт составляющая: Визуальный стиль на усмотрение разработчика ( не является ключевым аспектом задания)

Дополнительное задание ( по желанию):

1) крепление веревки сверху расположено на динамичной платформе, которая перемещается по всей ширине шахты, тем самым раскачивая веревку с персонажем по естественному принципу ( инерционное раскачивание).

2) после успешного прохождения игры, каждая следующая попытка увеличивает длину шахты по вертикали.

В случае, если Вы готовы выполнить тестовое задание: пожалуйста, уведомите нас об этом, отправив письмо нам на электронную почту work@apm2.net. Тема письма должна соответствовать следующей форме: “Тестовое задание - Dev - Имя Фамилия“. Тело письма в произвольной форме. Тем самым мы будем ожидать от Вас выполненное задание. Мы ожидаем от соискателей выполненное задание в течение 1 недели с момента получения согласия ( Если задание будет получено нами раньше - будет плюсом при собеседовании)

Предоставление результатов задания:

1) Unity- проект, сжать в .zip формат, залить на любой файлообменник или выложить проект на Github

2) Отправить письмо на адрес электронной почты: work@apm2.net в ответ на предыдущее письмо. В теле письма указать:

ссылку на файлообменник с загруженным .zip файлом проекта или ссылку на github;

ссылку на ваше резюме;

фактическое время, которое Вы затратили на выполнение задания;

Сопроводительное описание для проекта будет приветствоваться.