Задача - реализовать атаку летучих мышей.

Ассет с летучими мышами прилагается.

Камера установлена на высоте 2 метров. 1 юнит = 1 метр

На сцене должны быть заспавнены N летучих мышей. Они появляются в случайной точке, на высоте от H1 до H2 метров, на расстоянии от S1 до S2 метров от камеры игрока.

Для мыши формируется целевая точка - на сцене отображается как просто сфера. Целевая точка - место в которое в дальнейшем полетит мышь. Это новая точка с рандомными координатами с теми же ограничениями.

Мышь начинает свой полет через случайный интервал времени - каждая мышь через свой, от T1 до T2 секунд. Мышь летит по некоторой кривой, подразумевающей естественность полета (***кривая плавная, не имеет точек излома***, мышь двигается плавно, не поворачивается, не останавливается и не начинает движение моментально). Далее ударяет игрока и улетает на место целевой сферы.

Когда мышь прилетает к сфере, сфера исчезает и генерируется новая в новом месте, и для мыши все начинается сначала.

После атаки мыши, также происходит покраснение экрана, плавно исчезающее в течение полутора секунд.

Должна быть возможность двигаться WASD, возможность вращать камерой с клавиатуры (кнопки курсора). В том случае, если условный персонаж увернулся, атака не происходит: мышь пролетает дальше.

Важно: по получении письма и предварительного ознакомления с заданием сообщите оценку в часах, сколько времени предположительно потребуется на выполнение.

В качестве результа присылайте исходный код и билд под windows. А также сколько часов вы потратили на выполнение по факту. Вероятно будет отличаться от исходной оценки.

Переменные N H1 H2 S1 S2T1 T2  должны иметь возможность задаваться в редакторе.

Помните о производительности и о чистоте\понятности\удобстве\объеме кода.

Различного рода креатив при выполнении тестового задания приветствуется.