

Zadanie testowe dla pozycji Unity Developer

Cel: Stworzenie prostego kłona Arkanoida w Unity (Gameplay:

<https://youtu.be/tn6-zcSxrO4>) **Deliverable:** Spakowane (.rar) i wysłane zadanie powinno zawierać:

- projekt gry
- zbudowaną grę (build)
- krótki plik README w którym powinna znaleźć lista gotowych assetów użytych w grze i wszelkie inne użyteczne informacje, które uznasz za stosowne

Termin: 1 tydzień od otrzymania maila z zadaniem testowym

Wymagane elementy projektu (MUST HAVE):

- Losowo generowane plansze. Lepsza "jakość" generatora plansz pomoże w pozytywnej ocenie, np. bloki mogą być ułożone symetrycznie. Dodatkowo atutem będzie jeśli układ planszy na danym levelu będzie taki sam w każdej sesji.
- Gra powinna zawierać przynajmniej 3 rodzaje bloków do zbitcia (np. różne ilości uderzeń, aby zniszczyć lub specjalne bloki dla powerupów).
- Gra powinna zawierać przynajmniej 2 rodzaje powerupów - pełna dowolność.
- Po stracie wszystkich żyć prawidłowo obsłużony GameOver i zapis Highscore.
- Prosty zapis gry - gdy gracz wyjdzie do menu będzie miał możliwość kontynuowania zapisanej sesji tylko w sytuacji, gdy plik zapisu istnieje. Wyłączyć interakcje w przypadku braku pliku. Zapis musi zawierać aktualny wynik, ilość żyć oraz AKTUALNY STAN PLANSZY (układ bloków powinien być taki sam po wczytaniu, zniszczone bloki nie pojawiają się ponownie itp.).
- UI gry powinno zawierać informacje o aktualnym wyniku, najwyższym wyniku i ilości żyć. Po kliknięciu klawisza ESC gra powinna się zatrzymać i pokazać opcje:
 - Back -> powrót do gry
 - Save -> po kliknięciu pokazać na ekranie dowolną informację, że gra została zapisana
 - Quit -> wyjście do menu
- UI menu powinno zawierać przycisk New Game, przycisk Continue jeśli gracz posiada zapis, przycisk Exit. W tle bardzo krótki opis bloków i powerupów (czym się różnią, jak działają) + podpis autora/autorki.
- Oprawa graficzna powinna być czytelna, nie musi być to dzieło sztuki, nie powinna

przeszkadzać w odbiorze gry.

Dodatkowo mile widziane są wszelkie dodatkowe pomysły (np. prosta obsługa dźwięków czy efekty wizualne jak particle, animacje). Wszelkie wątpliwości i kwestie nieokreślone w tym dokumencie rozwiąż po swojemu - liczymy na Twoją kreatywność ;)

Powodzenia!

Zespół Live Motion Games