## **Тестовое задание - Unity Developer**

Тестовое задание состоит из 3 блоков. Результатом выполнения задания должен стать небольшой билд (под ПК платформу), а также короткий видео ролик с результатом работы и ссылка на гит репозиторий с результатом работы.

* **Важно -** подсчитывать время затраченное под каждый блок.
* Проект должен быть выполнен в URP

**1 Этап** - **Сборка мини уровня (30х30 units)**

* Из предоставленного ассета собрать небольшой но привлекательный уровень (здание, земля, пропсы)
* Настроить привлекательное вечернее освещение с доп. источниками света
* Использовать дополнительный пост процессинг для улучшения вида сцены
* Также воспользоваться эффектами из партикл пака

**2 Этап - Главного героя**

* Настроить контролера от третьего лица (ассет) с любой моделью из пака с окружением (стрельба (боеприпасы ограничены), перемещение)
* Заменить анимацию перемещения(повороты, бег) персонажа (Mixamo.com)
* Добавить примитивного противника (зомби который нас будет атаковать). С бесконечным спавном
* Настроить на зомби Рэгдолл (при гибели отбрасывать зомби последним выстрелом)

**3 Этап - UI и Озвучка**

* Отобразить запас здоровья персонажа - используя ассет
* Отобразить и подсчитывать кол-во убитых противников
* Отображать вид оружия и кол-во боеприпасов
* Добавить Небольшое меню при старте игры и доп окно с предложением повторить или выйти с отображением результатов при гибели
* Добавить озвучку геймплейных действий (например - стрельба, передвижение, получение урона, выстрелы, звуки гибели, музыкальное оформление и т. п.)
* Добавить озвучку UI элементов

При написание собственных решений (зомби и UI) важно продемонстрировать навыки владения C# и Unity3d например (нативные C# классы для данных, использование дженериков, экшенов и ивентов, асинхр. методов, пулинг)

При выполнения задания приветствуются любые дополнительные плагины.

При собственном подборе аудио - допустимы любые ресурсы которые вам покажуться уместными

**При оценке задания будут учитываться:**

* Срок исполнения
* Качество выполнение каждого из этапов
* Корректность и отсутствие критических ошибок в игровом процессе
* Аккуратность и порядок в проекте
* Доп. плюсом будет визуальная привлекательность уровня и UI

**Ассеты для выполнения задание**

[**POLYGON Apocalypse**](https://drive.google.com/file/d/1CjXHyc5q_sQiAnHnaXtlR5KMtk_nGdi6/view?usp=share_link)

[**GUI PRO Kit - Sci-Fi Survival**](https://drive.google.com/file/d/1rnkEeg-JudVL5YRXdq9s9c5BPBQbpviq/view?usp=share_link)

[**Third Person Controller**](https://drive.google.com/file/d/1jmcJF3IbCk1nQm7e3-CqZdhvcm1Jjb2D/view?usp=share_link)

[**Cartoon FX Remaster**](https://drive.google.com/file/d/1tJ8vOEQ1LMSf3I8Mqyzzi_HDdJZTmClZ/view?usp=share_link)