

Необходимо сделать комплект из 3-х модулей

-Игра

-Редактор уровней

-Сервер с уровнями (дополнительно)

Требования:

### **Игра:**

Симулятор борьбы с насекомыми

Поле:

-Тайловая сетка размером от 50\*50 до 500\*500, существуют тайлы различных типов (камни, земля, пропасть, мины и т.д.) Тип тайла определяет поведение динамических объектов на нем.

Динамические объекты:

- Трактор

Объект управляемый игроком ездит по полю в 4 или 8 направлениях. Может давить тараканов. Имеет ограниченный запас прочности и топлива.

- Тараканы

Объекты управляемые ИИ бегают от трактора. Могут бить по нему усами. Имеют ограниченный запас выносливости. Конечное число ограничено, появляются на поле из нор

-Win Condition:

Все тараканы мертвы

-Lose Condition:

Кончилось топливо/Кончилась прочность трактора

Дополнительные ограничения:

-Уровни должны тянуться как JSON

**-Дополнительно** Уровни тянутся с сервера

-Тараканов и видов тайлов может быть очень много

- Игра должна собираться под Android и запускаться на телефоне

### **Сервер:(Доп)**

CRUD с уровнями

Допы:

- автобэкапы
- логирование изменений
- возможность отката аки в фотошопе
- вебморда

### **Редактор уровней**

Приложение на движке юнити или прямо в unity editor. Позволяет редактировать начальную расстановку тайлов и объектов, а также параметры трактора / тараканов / нор. Уровни сериализовать в JSON, который складывать в StreamingAssets.

Бонус - уровни выкладывать на сервер, тянуть в игре в рантайме.

### **бонусные баллы:**

- Sqlite - хранить уровни в нём
- Выложить на Github
- Какой-нибудь нативный плагин (например вибро)
- NGUI
- Плавные движения динамических объектов
- Аниматор/анимации
- Логирование действий пользователя для анализа сессии
- Окна/тулзы в unity editor