

Основные вводные:

Суть тестового задания - создать трехмерный проект на Unity3d 2018 где есть персонаж игрока, противники и локация с использованием контента любого формата. Игровая механика - персонаж игрока должен переместиться от начала до конца уровня с положительным запасом HP для победы. Управление персонажем не требуется.

Basic level:

Создать персонажа, который обладает параметрами: **attack, defence, hp, speed** (настраиваются через конфиг, можно расширить список по необходимости). Модель персонажа может быть любой. Управление персонажем осуществляется с помощью AI (подумать над реализацией FSM/BT). Персонаж имеет возможность атаковать/стрелять на расстоянии, если цель находится в прямой видимости. При приближении врагов герой должен отступать и отстреливаться.

Создать несколько врагов с разными характеристиками. Параметры те же, что и у персонажа. Враги подчиняются общему AI, умеют атаковать только в ближнем бою. Появление врагов на карте происходит в случайных местах (spawn points), после чего они двигаются к персонажу и стремятся нанести ему урон в ближнем бою.

По достижению конца уровня враги больше не появляются, а сцена завершается с надписью "Победа". Если персонаж погибает то выводится надпись "Поражение".

Advanced level:

Локация должна иметь различные препятствия, стены, подъемы и спуски. Стены не должны простреливаться а персонажи адекватно реагировать на препятствия.

Подсчет урона не должен быть фиксированным, (можно сделать шанс промаха или шанс крита или рандом от 0 до attack).

Нужно добавить противника умеющего атаковать на расстоянии с определенного радиуса.

Результат повторного прохождения должен иметь вероятность быть разным.

Senior level:

В команде игрока должно быть несколько персонажей, они должны иметь адекватную логику поведения.

Герои обладают умениями (можно придумать любое) которое применяют при накоплении параметра power, который растет за каждый удачный хит (как входящий так и исходящий).

После завершения сцены - запускать следующую с растущими параметрами противников.

Дополнительно:

Проект должен без ошибок собираться на Android (apk).

Все настраиваемые данные должны быть удобны для редактирования.

Для сборки сцены можно использовать любые ассеты.