

## **Тестовое задание Unity Developer (Hyper Casual)**

Для тестового задания необходимо собрать 2 игровых уровня и зациклить их.

Содержание игровых уровней:

- На первом игровом уровне сделать 3 платформы (1-ая платформа 1 враг, 2-ая платформа 2 врага, 3 -я платформа финишная),
- На втором игровом уровне сделать 4 платформы (1-ая платформа 2 врага, 2-ая платформа 3 врага, 3-я платформа 2 врага, 4-ая платформа финишная).

В качестве главного референса используем игру Hit Master 3D:

**Google Play:** <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hit.master&hl=ru&gl=US>

**App Store:** <https://apps.apple.com/by/app/hit-master-3d-knife-assassin/id1534471879>

В качестве анимаций, партиклов, интерфейса, моделек окружения, врагов и другое, можно использовать бесплатные готовые ассеты ([Unity AssetSore](#) и [Mixamo](#)).

### **Задание 1.Враги.**

- Враги начинают двигаться, когда игрок попадает на их платформу.
- При попадании ножа во врага его должно откидывать от удара( аналогично как в Hit Master).
- Если попасть в голову врага, то он умирает сразу(моделька становится серая), при попадании в туловище необходимо выстрелить 2 раза, чтобы его убить.

### **Задание 2. Механика стрельбы.**

- Управление оружием происходит непосредственно используя тапы по экрану. Куда тапнул игрок - туда прилетело оружие.
- При попадании оружия во врага должны появляться партиклы.
- Если игрок бездействует в течении 3 сек, на ближайшем враге к игроку должна появляться мишень (аналогично как в Hit Master).

### **Задание 3. Условие победы/поражения.**

- Условием победы считаем убийство всех врагов и прохождения игрового уровня до финишной точки.
- Условием поражения считаем соприкосновение врага с игроком.

### **Задание 4. Интерфейс.**

Весь интерфейс можно разделить на 4 части:

- Главный экран: заголовок с номером игрового уровня, туториал (мерцающая мишень на враге).
- Экран игры: заголовок с номером игрового уровня, прогресс бар отображающий процентное прохождение уровня (зависит от кол-ва врагов).
- Экран победы.
- Экран поражения.