Программист Unity 3D (тестовое задание)

**Название:** Days After

**Description**: Survive in the zombie apocalypse war, shoot zombies, craft & build!

[App Store](https://apps.apple.com/ru/app/days-after-zombie-survival/id1498731586)

[Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=games.alternativa.projectv.test&hl=ru&gl=US)

**Ближайший конкуренты:** [Last Day on Earth](https://www.facebook.com/lastdayonearthgame/) [Dawn of Zombies](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.survival.last&hl=ru&gl=US)

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

### Краткое описание

* Выживание после зомби-апокалипсиса на территории условных США, наше время.
* Core gameplay — стандартный для данного жанра на 2021 год (собирательство, строительство базы, зачистка локаций от противников, прохождение квестов, левелинг для доступа к более продвинутому оружию/снаряжению).
* USP — дейтинг.

# **Привет! Предлагаем выполнить тебе наше тестовое задание. Ты можешь обращаться с вопросами к нашему HR. Тестовое рассчитано на 6-8 часов твоего времени. Мы верим, что ты отлично справишься! Удачи!**

### Тестовое задание

Сделать прототип 3D игры:

* Есть 2 или более объектов которыми управляет игрок
  + Объектами могут быть сферы, кубы и другие примитивы, на усмотрение исполнителя
  + Управление можно реализовать с клавиатуры на WASD или виртуальным джойстиком на экране
  + Переключение между объектами игрока происходит на клавишу (например Tab) или с помощью иконок в UI
* Объекты находятся в границах “игровой зоны”, покинуть которые невозможно
* Каждый объект которым управляет игрок имеет собственные параметры:
  + Здоровье
  + Скорость
* Здоровье активного объекта необходимо отобразить в UI без привязки к трехмерному объекту
* В “игровой зоне” есть зона выхода, цель игрока вывести все объекты в зону выхода
  + Если игрок вывел все объекты, то уровень считается пройденным и загружается следующий уровень
  + Если хотя бы один из объектов уничтожен, то уровень считается проваленным и запускается сначала
* В игровой зоне присутствуют враги нескольких типов:
  + Враг, двигающийся по заранее заданной траектории, наносит урон объектам игрока при соприкосновении и исчезает
  + Враг, с сектором обзора перед собой, который преследует объекты игрока, если тот попадает в сектор обзора, наносит урон при соприкосновении и исчезает
  + Враг, не имеет возможности передвигаться, стреляет в объекты игрока снарядами, когда те заходят в радиус атаки. Снаряды поражают только объекты игрока, пропадают при любом столкновении
  + Враги представлены примитивами, не совпадающими с объектами игрока
* Каждый тип врага имеет собственные параметры:
  + Урон
  + Скорость
  + Дистанция атаки
* В любой момент должна быть возможность поставить игру на паузу
* В любой момент должна быть возможность сохранить игру в один из 3 слотов сохранения
* В любой момент должна быть возможность загрузить игру из слота сохранения
* Сохранения должны записываться на диск
  + Предусмотреть возможность быстрой замены способа сохранения и загрузки. Например, использовать для сохранения и загрузки PlayerPrefs или по сети с использованием выделенного сервера (можно реализовать по желанию).
* Не стоит уделять много времени графической составляющей, так как оцениваться будет в основном код проекта.

**Ориентиры**: Trine, Lost Vikings, Gobliiins

Команда Reaction Games