

Тестовое задание

Сроки: На выполнение ТЗ дается 3 дня с момента получения задания.

Проект должен быть предоставлен в формате unitypackage.

Название unitypackage - ТЗ_Фамилия_ВерсияЮнити.unitypackage

Код должен содержать комментарии ваших решений.

Описание игры:

- Портретный режим;
- 3D игра, вид сверху;
- Игрок появляется спустя 1 секунду после начала уровня;
- В месте появления игрока воспроизводится эффект (внешний вид эффекта на свое усмотрение).
- Игрок должен переместить своего персонажа (ГГ) из пункта А в пункт В;
- Противник патрулирующий территорию;
- Противник обладает полем зрения (желательна собственная реализация);
- Если ГГ попадает в поле зрения противника, то игра заканчивается проигрышем;
- Если ГГ проходит до пункта В, то левел пройден;
- У игры 3 уровня;
- После перезапуска игры игрок начинает с того же уровня, на котором остановился;
- Бонус за выполнение: поле зрения противника не проходит сквозь стены.

UI:

- Левел пройден: появляются кнопки
 - 1) Запуск следующего левела.
 - 2) Рестарт левела.
- UI нужно анимировать (появления панелей, нажатие кнопок);
- ГГ попал в поле зрения стражей: появляется надпись геймовер и кнопка с перезапуском текущего левела;
- Бонус за выполнение: UI правильно отображается на разных разрешениях.

Референс:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=cacacat.wobble.man.upstairs&hl=en>

Выполненное ТЗ просим отправить на почту: artem.laumenis@gdr.studio

Любые собственные идеи и фантазии приветствуются