

### **Необходимо сделать десктопный прототип.**

Перед игроком стоит пугало с 1000hp. Если hp кончаются, оно исчезает. Если нажать на клавиатуре R пугало восстановится или вылечится. HP должно быть видно. Также пугало может намокать по шкале от 0 до 100 и гореть. Когда пугало мокрое, оно имеет синий оттенок, когда горит — красный,

\*Можно намотить hp-bar и шкалу мокрости, меняющий цвет в зависимости от оставшегося hp.

Рядом с игроком в воздухе висит пара пистолетов и две пары камней: огненные и водные. Игрок может ходить. Он может брать камни или пистолет в левую или правую руку кнопками Q и E соответственно. Повторное нажатие отпускает предмет.

При помощи левой кнопки мыши можно использовать предмет в левой руке. С правой аналогично.

Пистолет может стрелять и наносить 20 урона за простое попадание (хит-скан или прожектор, не важно, как будет удобно), за попадание по мокрому на 10 урона меньше и на 10 больше за попадание по горящему.

Огненный камень позволяет пускать огонь из руки (простенькая система частиц с эмиссией в 10 частиц/секунду). Попадая по врагу частица наносит 1 урона и поджигает его/обновляет горение. Если цель мокрая, то не поджигает его, а сушит на одну единицу. Когда пугало загорается, оно теряет 5hp/секунду в последующие 10 секунд.

Водный камень выпускает водный шарик, который при касании тушит огонь и мочит цель на 10 единиц. При этом сам шарик исчезает (даже если ничего не намочил). Двигается он, как брошенный мячик.

**Требуемая версия Unity: 2020.3.16**

**В каком виде нужно прислать решение: билд + код проекта на гитхабе + сопроводительный ролик, как это все работает.**