

Тестовое задание - TGD Unreal (Spine)

В данной вакансии мы ищем технического гейм-дизайнера на проект Spine - <http://spine.game>

Spine - это синглплеерная игра в жанре Action/Beat-em-up, посвященная перестрелкам в духе ган-фу фильмов (Джон Уик, Матрица, боевики Джона Ву, Эквилибриум и т.д.)

От технического гейм-дизайнера мы ожидаем умение работать с движком UE4/UE5, особенно с системой блюпринтов и Gameplay Ability System. Основная рабочая задача технических ГД в нашей компании - в связке с командой кор-геймплея игры реализовывать вижен гейм-дизайнеров по боевой системе, анимациям, таймингам, настройке боссов, параметров юнитов и т.д.

На данной вакансии для нас важно, чтобы специалист был внимательным и аккуратным, обладал пониманием архитектуры игр, умел самостоятельно искать причины проблем для постановки задач на их исправление программистам.

Задание

При выполнении, пожалуйста, используйте [Gameplay Ability System](#).

Создайте новый проект на Unreal Engine 5 ([ссылка на установку движка тут](#)).

Настройте в нем сцену для экшена от 3го лица:

1. Заведите контроллер персонажа от 3-го лица
2. Встройте модель игрового персонажа и анимацию его передвижения (вы можете использовать любые ассеты, но мы рекомендуем взять с <https://www.mixamo.com/> - сервис бесплатен)

Тестовое задание - TGD Unreal (Spine)

Обновляется автоматически каждые 5 мин.

последовательность из 3х анимаций атак (A,B,C) подряд, которые запускаются по принципу A -> B -> C, если нажатие ЛКМ произошло во время одной из этих анимаций; если анимация закончилась без нажатия игроком ЛКМ, то комбо заканчивается, и следующее нажатие ЛКМ вызовет снова первую атаку A). Анимации можно взять [здесь](#) (подойдут любые, которые визуально отличаются друг от друга, качественные сшивки не требуются для данного задания)

5. Реализуйте запуск анимации хит-реакции ([отшатывания](#)) оппонента на удары
6. *Опционально: Поставьте за спину оппонента небольшой объект-заборчик. Отшатывание оппонента на заборчик должно его разрушать (либо опрокидывать, либо просто удалять со сцены)
7. Получившийся UE5-проект запакуйте и пришлите нам в виде архива. Пожалуйста, укажите в названии архива свою фамилию.

На что мы будем смотреть при проверке:

- Соответствие получившейся сцены техническому заданию
- Реализация опциональных пунктов задания
- Аккуратность и архитектурная продуманность реализации
- Общее умение работать с UE5 и настройками сцены