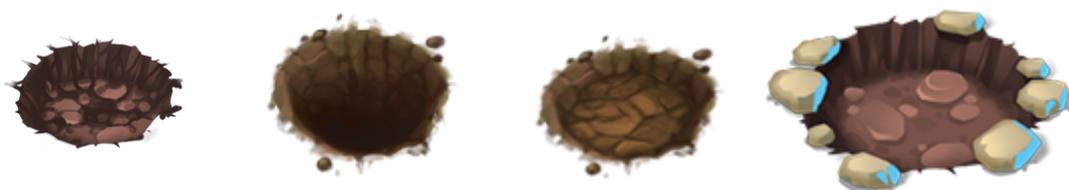




Оригинал с которым нужно работать:

<https://cdn1.radikalno.ru/uploads/2019/12/15/14cc728f526559fa7ffb5a8f6379cf47-full.jpg>

- 1) **Препятствие на дороге.** Нужно нарисовать яму по референсам, так, чтоб она гармонично вписывалась в окружении (но яма могла бы использоваться и на других локациях, поэтому важна универсальность).



- 2) **Квестовый объект.** Основной объект, который является целью уровня. Сундук, наполненный сокровищами или магическими приспособлениями. Нужно реализовать в двух состояния: закрытом и открытом. Это 2 состояния одного и того же объекта, которые будут меняться переключением картинки, поэтому важно, чтоб этот переход был плавным, без смещений. Это нужно учесть при разработке сундука.



- 3) **Изменить текстуру земли.** Предложите свой вариант поверхности, по которой передвигаются главные герои. Впишите её в окружение. Достаточно будет связать между собой пару-тройку объектов.

Арт без дорожек:

<https://cdn1.radikalno.ru/uploads/2019/12/15/6f90af49ba28a95f07536fc616541618-full.jpg>

- 4) **Декор-объект.** Добавить один декоративный объект на сцену (можно добавить несколько дубликатов одного объекта). Это объект окружения, который должен гармонично вписываться в локацию. Объект должен быть значимым и заметным. Например можно реализовать дерево, большой куст, уникальный валун или пещеру и так далее.

- 5) **Эффект окружения.** На картинку нужно добавить один эффект окружения на ваше усмотрение. Примеры: проблеск света, свечение некоторых объектов, туман/цветной туман.