

Artista Generalista Unity - Teste Técnico - Rev2

Agradecemos o seu interesse em fazer parte da 67 Bits!

Se chegou até aqui é porque vimos o seu potencial e precisamos de mais material para poder avaliar com maior precisão.

Para isso, siga **com atenção** as instruções abaixo.

A atenção em seguir as orientações também será avaliada.

Muito sucesso no seu teste! 😊

CONCEITO DO JOGO

Você é um personagem da era medieval num mundo de fantasia, que precisa pegar recursos para vender, construir e expandir a sua vila.

Gênero: Hiper-casual

Sub gênero: Arcade Idle

Câmera: Top Down

Formato: 1080x1920 (vertical)

RECURSOS PARA O TESTE

1. Projeto template do Unity: https://github.com/gersonbello/67Bits_Art_Test
2. Referência visual (level design, props, textura, shaders, iluminação, câmera, cores, UI, entre outros): [King o r Fail](#)
3. Sugestão para vídeos e imagens:
 - Unity recorder para prints e vídeos na Unity
 - Gravação de tela e voz: [OBS](#)

OBS: Nada precisa ser programado

TESTE 1

Utilizando o template do Unity recebido, implemente toda a arte necessária para o jogo, seguindo o tema do jogo e as referências visuais (estude bem as referências)

Indicações e direção artística:

1. Composição visual bem feita através da simplicidade e harmonia na paleta de cores.

2. Level design e combinação de props com o ambiente.
3. Integração entre textura, shaders, iluminação e materiais (Recomendado usar um shader cartoon, cel shading ou outro não incluído no Unity, pode ser usado o shader "Toon" já no projeto).
4. Organização do projeto (Pastas, tipos de arquivos, otimização de imagens e sons).
5. Os sons devem ser 3D ou 2D dependendo da situação, terem boa qualidade e combinarem com o acontecimento.
6. Os efeitos de partículas devem estar otimizados para mobile e combinando com o estilo visual do jogo.
7. UI deve se ajustar à diferentes formatos de tela.
8. Podem ser utilizados assets prontos como modelos, shaders, materiais, VFXs e sons.
9. Sinta-se livre para modificar os prefabs e deixar tudo visualmente polido.
10. Leia a documentação para implementar as animações e objetos interativos: <https://doc.clickup.com/9017157017/p/h/8cqdtct-30337/d473739efa49988>

Implementações para o teste:

1. Personagem Principal

Crie um personagem humanóide 3D de fantasia, pode ser usado algum modelo pronto ou como base, modificar e otimizar de acordo com o tema:

- Criar rig do personagem e adicionar animações de ocioso, caminhar e correr, as animações de construir e coletar são opcionais (podem ser do Mixamo).
- Utilizar Blend Tree para a movimentação, usando o parâmetro "Movement" no Animator (Recomenda-se utilizar também o root motion).
- Utilizar os triggers do Animator para implementar as animações de coletar e construir.
- Posicionar e melhorar o visual da barra de vida do jogador, que fique visível numa tela de celular.
- Adicionar no Unity uma ferramenta na mão do personagem (opcional/bônus).

2. Objeto Coletável

Utilizando o prefab "Collectable", crie um objeto interativo com game feel, pode ser uma planta, minério, tesouro etc, esse objeto vai até o jogador quando coletado e chamará o trigger "Collect" no Animator do player:

- Modelo combinando com o estilo do jogo, material e cor atrativos.
- Quando coletado deve ter pelo menos um efeito de partículas e um som.
- Adicionar um Trail no objeto.
- Ajustar a curva e velocidade da animação da coleta para que fique suave e parecida com o jogo de referência.

3. Objeto Construível

Utilizando o prefab "Buildable", crie uma casa ou algum tipo de estrutura, essa estrutura surgirá com game feel quando o jogador estiver dentro da zona circular no chão e chamará o trigger "Build" no Animator do player:

- O objeto deve estar invisível no começo e pode ser como um local de construção.
- Criar uma animação simples da estrutura surgindo, pode ser um scale up, com também pelo menos um efeito de partículas e um som.

4. Cena/Level Design

Monte um cenário pequeno que simula a fase de gameplay:

- Criar uma ilha com o chão de grama ou areia, e água em volta que serve como limite do mapa (Recomenda-se usar um shader de água estilizada).
- Adicionar elementos de decoração como caminhos, pedras, cercas, torres, um castelo etc.
- Adicione pelo menos um objeto de cada que você criou, um coletável e um construível.
- Adicione um som ou música ambiente na cena em loop (opcional/bônus).

5. UI

Crie e adicione na interface do jogador (HUD) elementos do gameplay (somente visual):

- Recursos do jogador, como moedas, madeira e metal.
- Botão de configurações
- Barra de progresso
- Melhorar a arte do joystick

6. Câmera

Configurar a câmera do jogador com o cinemachine, conforme o jogo de referência, e ajustar:

- Ângulo
- Distância
- Suavidade

ENTREGA DO TESTE1:

1. Link do projeto no github
2. Vídeo primeiro mostrando e explicando todo o seu trabalho artístico e depois como organizou o projeto (máximo 10 minutos).

OBS: Não vamos avaliar se o vídeo não tiver o seu áudio explicando o que foi feito.

TESTE 2:

1. **Crie o ícone do jogo acima no Photoshop**
2. **Indicações e direção artística:**
 - a. Criar uma cena com o personagem principal e trabalhar ela no Photoshop

- b. O Ícone deve ser simples e transmitir do que se trata o jogo
- c. Estudar os ícones das referências ou outros ícones de jogos hiper-casuais.

ENTREGA DO TESTE 2:

1. Imagem do ícone 1024x1024

ATENÇÃO: Todas as entregas devem ser feitas pelo formulário