



TEST - PRUEBA SYNC GAMES

Resumen:

- Cree con Unity un pequeño prototipo de juego con vista "top-down" tipo "Diablo" enfocado a dispositivos móviles, con temática "zombies" con armas.
- Use los modelos adjuntos como personajes: el humano como personaje principal y los zombies como enemigos.

Requisitos:

- El personaje jugador debe controlarse con un joystick virtual.
- Los enemigos deben usar un sistema de pathfinding para su movimiento y pueden atacar al jugador.
- Implemente botones virtuales en la parte inferior derecha de la pantalla para disparar y/o usar habilidades.
- El personaje debe disponer de un ataque básico y de una o más habilidades o armas alternativas, a libre elección (ejemplos: bombas, lanzallamas, "rolling"...).

Puntos que se valorarán:

- Calidad general del prototipo.
- Las mecánicas implementadas.
- Buenas prácticas de programación, uso de patrones de diseño software, buenas prácticas para el rendimiento de juego (por ejemplo, uso de "object pooling").
- Se tendrá en cuenta cualquier posible extra (uso de las últimas tecnologías de Unity, programación de shaders, etc.).

Juegos de referencia:

- La saga Diablo y juegos del mismo género.
- Space Pioneer (Android, https://www.youtube.com/watch?v=tJgajuW_G3A).
- Arena of Valor (sistema de habilidades).

Notas:

- Evitar usar cualquier paquete de Unity (de la Asset Store, Github, etc.) que pueda restar valor al trabajo realizado (por ejemplo, Playmaker). Puede usar sin problema paquetes auxiliares (Odin, A* Pathfinding Project, etc.).
- El arte no es importante en esta prueba. Puede usar cualquier paquete de assets.
- Los personajes adjuntos no tienen esqueleto. Puede usar Mixamo para crearlo.
- En cuanto al escenario, basta con crear un pequeño nivel, lo suficiente para poder mostrar las mecánicas implementadas.
- Puede preguntar cualquier duda que le surja.

