



TEST – UI ARTIST

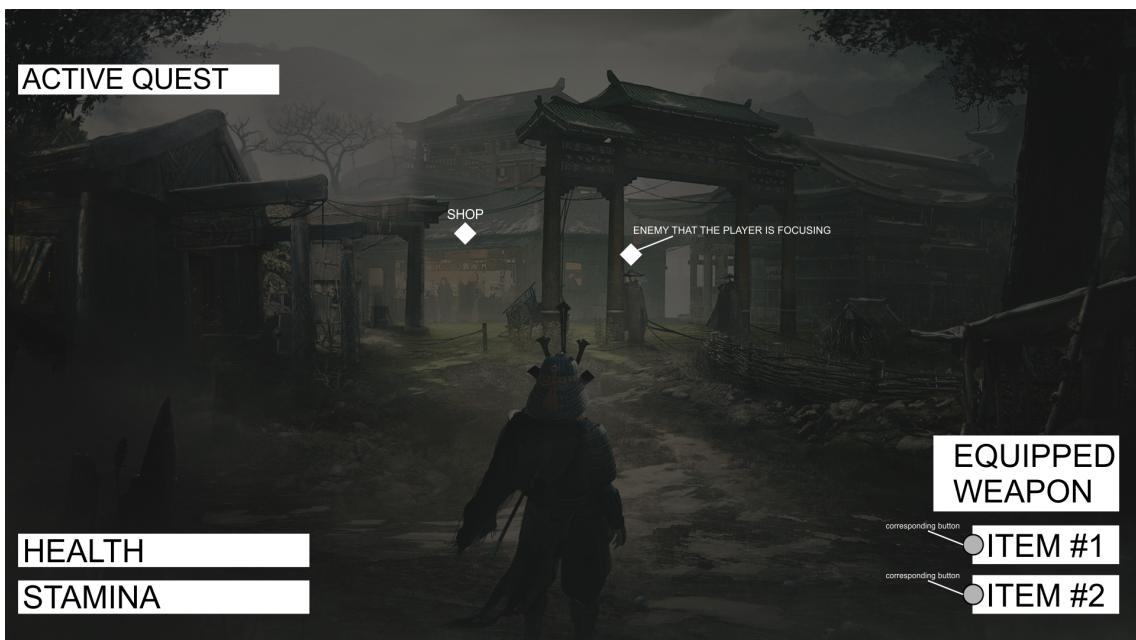
This is a practical text for developing an HUD. At the end of the test, you must deliver your UI proposal within a project in the engine of your choice (Unity or Unreal).

You are being provided with a screenshot below:



It's a hypothetical third-person game set in a semi-open world, inspired by feudal Japan, gripped by a brutal war that lasts for years. Monsters and spirits inspired by Japanese folklore roam the game's areas. The player takes the role of a wandering samurai, a monster hunter *ronin*, visiting villages in search of work. Meanwhile, former enemies of his former clan are chasing him, a clan he is no longer a part of, not that his former enemies care.

You are also being provided with the following wireframe:





TEST – UI ARTIST

And as a last instruction, please develop an in-game pause menu, with the “Back to the game” and “Exit game” buttons. There is no wireframe provided for the development of this pause menu.

1- Make a HUD proposal from the wireframe and the game background provided. If you feel the need to reposition a certain element on the HUD, justify it briefly in text form.

2- Make a proposal for this in-game pause menu.

Please deliver this test in two files: the first in the form of the project within the engine of your choice (Unity or Unreal) in a .rar or .zip file, containing the UI assets organized in the scenes, but in a non-functional way (there is no need for code). This includes possible fonts you may use, as well image files. The second file being a pdf with screenshots of your HUD proposal and pause menu and your justification for any changes in the HUD proposed in the wireframe, if there is any.



TEST – UI ARTIST

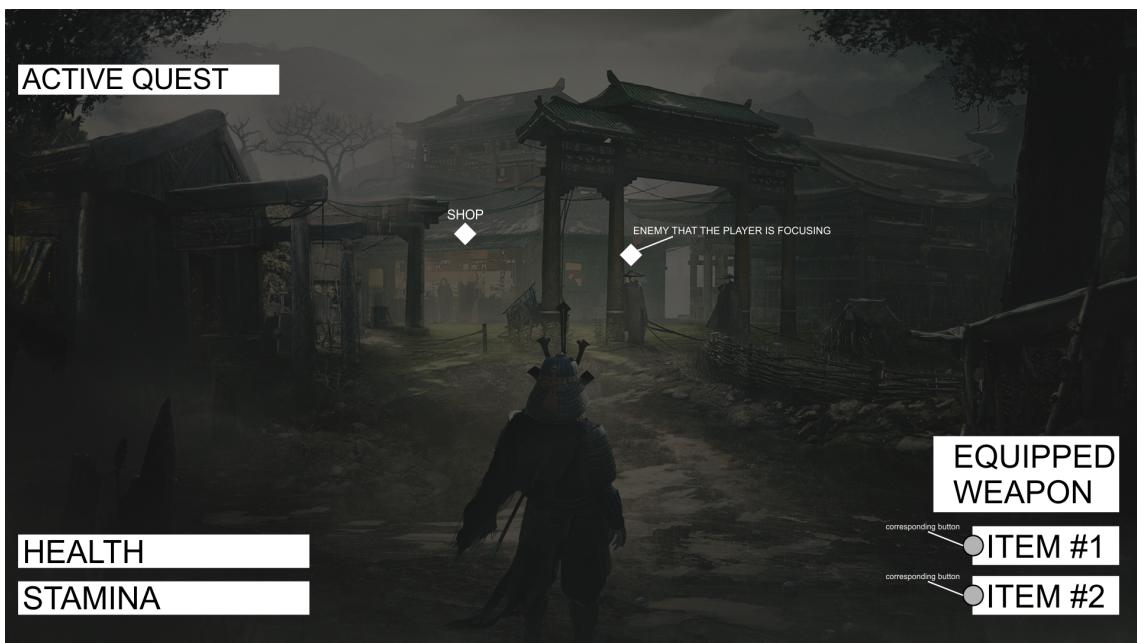
Esse é um teste prático para a elaboração de uma UI. Ao final do teste, você deverá entregar a sua proposta de UI dentro de um projeto na engine de sua preferência (Unity ou Unreal).

O cliente nos forneceu a screenshot abaixo:



É um jogo em terceira pessoa, em um mundo semi-aberto, inspirado no Japão feudal, tomado por uma guerra brutal que dura anos. Monstros e espíritos inspirados pelo folclore japonês rondam as áreas do jogo. O jogador assume o papel de um samurai errante, um ronin caçador de monstros, visitando vilarejos em busca de trabalho. Enquanto isso, antigos inimigos do seu clã o perseguem.

O cliente nos mandou o seguinte wireframe abaixo, com as informações que deverão constar na tela:





TEST – UI ARTIST

E como última instrução, o cliente pediu também para ser feito uma proposta de menu de pause dentro do jogo, com os botões “Back to the game” e “Exit game”. Ele não forneceu o wireframe para o desenvolvimento desse menu de pause.

O seu exercício será:

1- Faça a sua proposta de HUD a partir do wireframe e o background do jogo fornecido. Caso você sinta a necessidade de reposicionar algum elemento, diferente do wireframe, justifique-o brevemente através de texto.

2- Faça a proposta do menu de pause descrito pelo cliente.

Realize a entrega desse teste em dois arquivos: o primeiro na forma do projeto dentro da engine de sua escolha (Unity ou Unreal), contendo os assets de UI organizados nas scenes, mas de forma não funcional. Isso inclui possíveis fontes que você venha a utilizar, assim como os arquivos de imagem organizados. E o segundo arquivo sendo um pdf com screenshots da sua proposta de HUD e menu de pause.