

## Lista de Assets de UI:

Estamos buscando uma estética que lembra jogos de terror antigos como Silent Hill, Resident Evil, Outlast, entre outros. Porém, como você pode ter percebido pelo documento de dez páginas, este não é um jogo apenas de terror; ele também traz elementos cômicos e descompromissados em sua estética. Afinal, é um jogo sobre um entregador de pizza em meio a um apocalipse zumbi.

A estética geral deve ser um tanto rústica, suja, e as vezes parecida até que foi desenhada a mão, mas pode conter elementos que tragam uma ideia cômica e descompromissada também.

- Logomarca do jogo “Deliver me to Jatahell”, coerente com a narrativa e com a estética pretendida.
- Preparar toda a tipografia do jogo, selecionar SETE fontes que trabalham em conjunto com a estética pretendida. Selecionar uma fonte para interface, outra para texto corrido, uma para títulos, outra para subtítulos, e mais três para outros propósitos gerais. Fontes que remetem à máquinas de escrever antigas e caligrafia também podem vir em conjunto aqui para agregar à estética sombria.
- Criar uma paleta de cores coerente para a identidade visual do jogo, sua interface e seus textos.
- Desenhar os mapas que iremos passar de forma que ainda pareçam que foram riscados a mão num papel (o png dos mapas pode ser só seus elementos, sem um fundo, assim podemos re-aproveitar o mesmo fundo para todos os mapas).

Tiles para 9-Slice (tradicionalmente são backgrounds com alguma textura ou desenho que represente uma ideia):

- Sprite da barra de vida do personagem.
- Background da UI do Inventário (talvez possa representar uma mochila).
- Background da UI do Título do Inventário.
- Background dos Slots/Espaços do Inventário.
- Background da caixa que marca a quantidade de determinado item no inventário.
- Background do mapa na tela.
- Background dos botões dos menus do jogo (Novo jogo, Carregar jogo, Opções, Sair) (o background pode ser o mesmo para todos esses botões do menu).
- Background dos botões do inventário (usar, combinar, examinar, descartar) (o background pode ser o mesmo para todos esses botões do inventário).
- Tile para os sliders do menu de opções (ex: para os sliders de controle de volume e brilho da tela).

Ícones (Desenhos), estes não precisam estar no formato para nine-slice:

- Ícone que representa a munição do personagem.
- Ícone que representa o espaço selecionado do inventário (um círculo rabiscado à mão, um visto ou um X).

- Ícones que representam os itens do jogo:  
Medkit Pequeno, Medkit Médio, Medkit Grande.  
Faca, Machado, Cano de Ferro.  
Pistola, Sub-Machine-Gun, Heavy Machine Gun, Shotgun.  
Chave enferrujada comum.  
Chave prateada.  
Chave dourada.  
Chave do parque, chave do hospital, chave da estação de polícia, chave da rodoviária, chave da escola.  
Caixa de munição.  
Cápsula de remédio.  
Livro velho.  
Medalhão antigo.  
Caixa de pizza com pizza dentro.

#### **Observações ao artista:**

- **Importante conferir o documento de 10 páginas do jogo para trabalhar com o mesmo rumo que o restante da equipe.**
- **Observar a pasta de mapa de referências.**
- **Elementos de Interface devem vir no formato de azulejos/tiles**  
[um quadrado Y x Y, sendo Y um número] para que a equipe possa escalonar esses elementos apropriadamente com a técnica 9-Slicing, o link a seguir traz a explicação de como funciona a técnica para que o artista possa produzir corretamente. Se a página estiver em inglês pode clicar em traduzir automaticamente.  
<https://docs.unity3d.com/Manual/9SliceSprites.html>
- **É importante que todos os arquivos estejam em alta resolução para podermos escalonar eles livremente sem perder qualidade.**
- **Nem todos os sprites precisam ser únicos, o background de um botão pode ser o mesmo do slot de item por exemplo, desde que o artista julgue que podemos reutilizar esse recurso sem que a interface fique monótona.**