

O que você achou das animações ?

6 respostas

Muito boas

Para o tempo que o jogo está em desenvolvimento, as animações do jogo estão bem legais, apesar de que eu deixaria elas mais "telegrafáveis" (o movimento dos braços ser mais aberto e o ataque conectar no momento final da animação possibilita o jogador de tomar uma decisão de recuar quando necessário); Além disso, a ideia do chefe ter um ataque em área e uma inteligência artificial que o possibilita curar tornou ela bem mais interessante (apesar de que eu limitaria a quantidade máxima de vezes que o chefe pode curar, similar a como funciona com alguns inimigos na série souls).

Ficaram muito boas, gostei do estilo de animação por bone

Muito fluídas amei

Eu achei bem fluida.

Incríveis

O que você achou da jogabilidade/gameplay?

6 respostas

Um pouco monótona mas legal, acho que poderia ter objetos ou armas para usar, alias muito engraçado

A jogabilidade é simples e eficiente. De início eu achei os inimigos um tanto lentos demais. Acho que eles deveriam reconhecer o jogador de uma distância maior e os devs deveriam investir essas últimas semanas desse projeto para inventarem pelo menos mais um tipo de inimigo (um capoeirista muito louco, ou um trombadinha com uma faca HAHAHA). Eu também recompensaria o jogador com drops de itens, mas coisas simples que não dariam problema no desenvolvimento:

- Item de cura (recupera 5 de vida)
- Item de powerup de força (ativa uma corrotina que aumenta o dano temporariamente da personagem por X segundos)
- Item de powerup de velocidade (ativa uma corrotina que aumenta a velocidade da personagem temporariamente por X segundos)

Eu também não joguei o multiplayer do jogo, então no presente momento eu não sei dizer como funciona a mecânica de respawn/reviver o personagem. Se ele for instantâneo, seria também interessante fazer o powerup de velocidade poder influenciar na velocidade que o jogador pode reviver o amigo morto.

Mesmo a jogabilidade sendo simples é boa e difícil por causa dos colisores

Muito viciante amei

achei os comandos fáceis.

Maravilhosa

Você entendeu a temática do jogo? Se sim, qual foi?

6 respostas

Sim, bater em machos aleatórios kkkkkk

Perfeitamente. Achei todo o Look & Feel do jogo fantástico e a proposta de colocar o jogador no papel de uma protagonista que está de saco cheio do mundo machista opressor foi fantástica HAHAHA. Incrível.

Sim, é sobre violencia domestica, colocando as mulheres para se defender e atacar os homens

Sim, bata em machos!!!

Acho que não.

Sim, feminicidio

Os objetivos do jogo foram claros?

6 respostas

Sim

Sim, espancar homens, porque sim

Sim... É um beat'em up bem prático e objetivo.

Sim, bata em machos!!!

Sim.

Você conseguiu entender os principais comandos?

6 respostas

sim, os tutoriais foram bem claros

Tive uma ligeira dificuldade com a HUD/UI do jogo pois os elementos em hover/destaque não seguiam uma paleta de cores clara (em uma tela, a cor vermelha sinalizava o item em destaque e na outra era a cor azul). Apesar da parte criativa e da arte do HUD estar incrível, faltou um estudo de usabilidade / UX que eu acho que dá pra melhorar bastante.

Sim é bem simples

Simm

Sim.

Sim

Sugestões de melhorias:

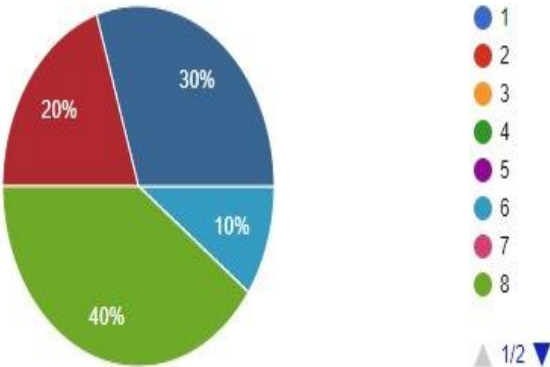
6 respostas

- acho que poderia ter objetos ou armas para usar e outros ataques, alias muito engraçado
- A maior parte das minhas observações e sugestões de melhorias estão presentes nas respostas das questões anteriores mas, em suma, uma ligeira maior diversidade de inimigos, um re-estudo da UX/HUD, um sistema de pontuação e powerups e uma melhoria na inteligência artificial dos inimigos, assim como um combate mais telegrafável é tudo que esse jogo precisa pra ser um jogo MUITO, mas MUITO divertido de jogar. Fiquei com vontade de ver mais fases desse projeto. A ideia por si só tem um potencial incrível.
- Melhorar a IA do boss, esta aleatorizando muito a cura
- Iluminação mais atmosférica
- Dificultar um pouco mais o boss.
- Nenhuma, vcs são perfeitos parabéns

O que você achou da arte do jogo ?

 Copiar gráfico

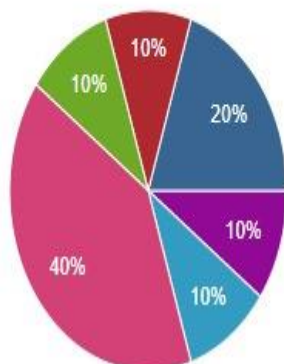
10 respostas



O que você achou das mecânicas ?

 Copiar gráfico

10 respostas



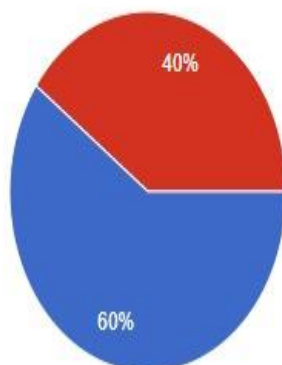
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

▲ 1/2 ▼

Conseguiu compreender a proposta do jogo ?

 Copiar gráfico

10 respostas



- Sim
- Mais ou menos
- Não

Feedback para nosso jogo: (Se for possível coloque dicas para nos ajudar a melhorar)

10 respostas

Esse estilo de jogo é bem nostálgico para mim porque me lembra dos arcades antigos, acho que tem bastante potencial, com uma construção de mundo legal e animação dos personagens da pra criar uma dinâmica bem bacana. Gostei também da arte das personagens Diana e Aurora elas possuem traços bem marcantes e distinguíveis.

coloquem os controles das personagens no menu de escolha(se possível deixar na tela tbm)

Animações

Animação das ações e barra de vida, talvez power ups

Vocês são incrívels, continuem assim <3

ter golpes vários, golpe baixo (chute, rasteira), golpe médio (soco), golpe alto (cabeçada)
sequência de golpes, tipo o+p faz um golpe mais forte, porém pra poder fazer ao certo com um ataque carrega uma barra de "style", só conseguir fazer o golpe mais forte com a barra cheia

Joystick 1 (AWSD) tem q funcionar somente com os botões do joystick 1.

assumindo que vcs vão colocar as animações ainda (usahd), eu acho que golpes diferentes pras personagens, talvez itens coletáveis que deem buffs pras bonequinhas, seria bacana

Opção para jogar com um único jogador.

Ideias de novos nomes para o jogo:

9 respostas

Beat 'n Style sei lá kkkk

beat em ladies

Filmoze

The Girls é um bom nome

SpankMash

Feminonimon

n sei

Está ok.

Meninas Super Poderosas, kakaka