

RESIDENT EVIL SEM TANK? OBRIGADO



Blood West

Início dia 22 de junho – Fim TBA

Jogado por: redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 0h



Junho 2025



Índice

Blood West1

10 de junho de 20251

Notas finais:.....2

Blood West

10 de junho de 2025

Duração aproximada: 1h05

Completo

- Limpei a mina da parte de cima.
- Fiz uma missão do homem de início, Shaman acho que era assim o nome

Impressões

- Achei a cutscene muito interessante. Não percebi nada, mas gostei.
- Já percebi que tenho 100 de vida e 100 de energia.
- Gostei como a máscara fez barulho e acendeu para me chamar à atenção. HUD fácil de perceber o que fazer para avançar.
- Gosto das texturas, faz me lembrar quando jogava jogos antigos da PS2
- Primeira vez que tenho de saber organizar o meu inventario. Pode ser uma mecânica a tentar fazer no Unity.
- Ah! A animação de reload bem lenta, mas bem linda. Estou a começar de gostar. Tarde aumento mais uma hora.
- O mirar é interessante também. Falho um pouco mas é interessante.
- A luz da lua ficou linda!
- Percebi o uso do machado ao falhar os tiros.
- Ah! O facto de o que dá para apanhar brilhar ajuda também!
- Gosto quando mato os inimigos e aquilo não volta a spawnar inimigos. Estou a jogar pela história e mecânicas também.
- Gosto das ilustrações.
- Matar com o machado é uma sensação brutal. Não sei explicar.

Dificuldades sentidas

- Como sei o que vai ser mais importante para mim na skill tree.
- Algumas dificuldades em mirar.
- Falho muitos tiros de revolver. Contudo acho bonito o facto de ele estar a balancear.

Reflexão pessoal

Demorei um pouco a perceber o jogo, mas agora que percebo acho que estou pronto para começar de novo. Desta vez a fazer tudo direito. Gostei bastante do jogo. Som muito interessante para o ambiente. Fala percebe se bem. Percebo bem para onde tenho de ir com o mapa. Apenas vou começar de novo porque vendia itens à toa sem saber que precisava deles. O mirar ainda é estranho, mas tinha colocado a perk de ficar mais lento a mirar. Ainda tenho de perceber como melhorar a vida e que artefactos usar melhor. De resto amei a hora de jogo. Estou a começar de pensar que esta saga de escolher um jogo, jogar 1h e parar vai me dar muita noção de jogos. E principalmente começar a estudar conceitos de jogos no geral. Importante referir, nunca me perdi neste jogo. Sabia sempre que fazer.

Game loop

Explorar a zona com cuidado → Detetar inimigos → Atacar-los e se conseguir derrotar-los → Recolher o loot → Manuseamento do inventario → Explorar zona com cuidado

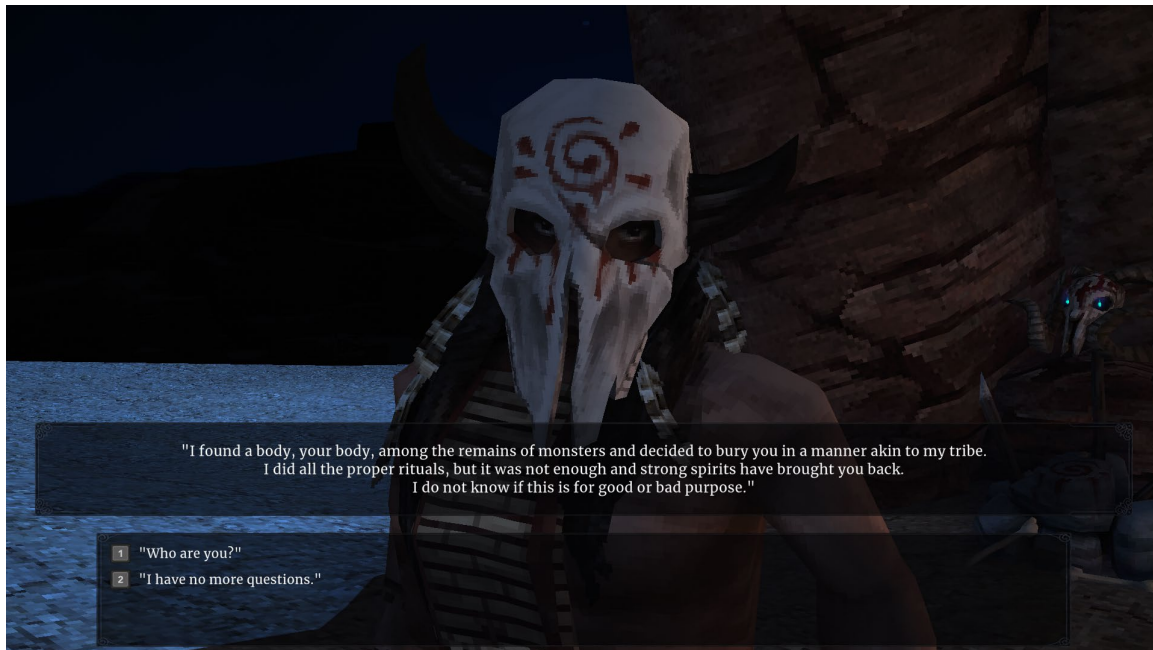
Core loop

Aceitar missão → Lutar e sobreviver no caminho até à área da missão → Recolher loot → Parar nas safe zones → Vender e comprar para melhorar personagem (repete o segundo ponto até chegar ao destino) → Voltar à safe zone → Vender e comprar coisas → Melhorar personagem → Próxima missão

Mecânicas que gostei para testar no Unity

- Inventario estilo Resident Evil.
- Mirar estilo deste jogo.
- Skill Tree.
- Stealth

Foto(s) para memória visual:



Notas finais:

- As imagens da pessoa e do gato foram geradas por AI (ChatGPT a simple, as restantes Sora);
- Todos os screenshots foram tirados de gameplays guardadas pela Steam.
- Primeiro ficheiro 100% texto meu.