

Hellsinger



Sobre

- Hellsinger é um jogo que mistura dois gêneros, FPS(First Person Shooter) com Ritmo, ou seja, jogos em que você precisa fazer alguma ação no ritmo da música, no caso de Hellsinger, atirar e finalizar seus inimigos.
- Alguns jogos que também seguem a mesma mecânica de ritmo são, Just Dance, Osu, Beat Saber, Rhythm Doctor entre outros.
- Resumidamente o jogo conta a história da nossa protagonista Enigmata, que teve sua voz roubada e procura vingança, e para conseguir isso, ela vai destruir todos que estiverem em seu caminho.

Análise Do Jogo

Interface : UI, HUD

O que falar da interface de Hellsinger, simplesmente maravilhosa.

Bom vamos começar com o menu do jogo, onde a cada escolha que você faz no menu tem uma interação/animação com o protagonista, esse detalhe tornou o menu mais rico e diferente. Muito melhor que backgrounds com a cor sólida e com o nome do jogo.



A tela para a escolha do mapa/fases me chamou a atenção, elas lembram um álbum, o que tem muito haver com o jogo, no entanto não é só a missão, tem algumas “quests” que em cada mapa existem 3 onde completando cada uma você vai ganhar um buff para te ajudar a completar as missões/fases.



O inventário também é organizado e bem posicionado para que o player veja qual arma e buffs ele está equipando. Vale citar que a cada arma equipada ela faz uma animação, outro detalhe interessante.



A HUD do jogo também é muito bem pensada, só exibindo informações relevantes ao jogador como pontuação, sequências de acertos, fúria, vida, armas que podem ser utilizadas, Poderes especiais que cada arma possui e a pontuação.

Todos eles organizados e dispostos em lugares estratégicos para que não prejudiquem a visão do jogador.

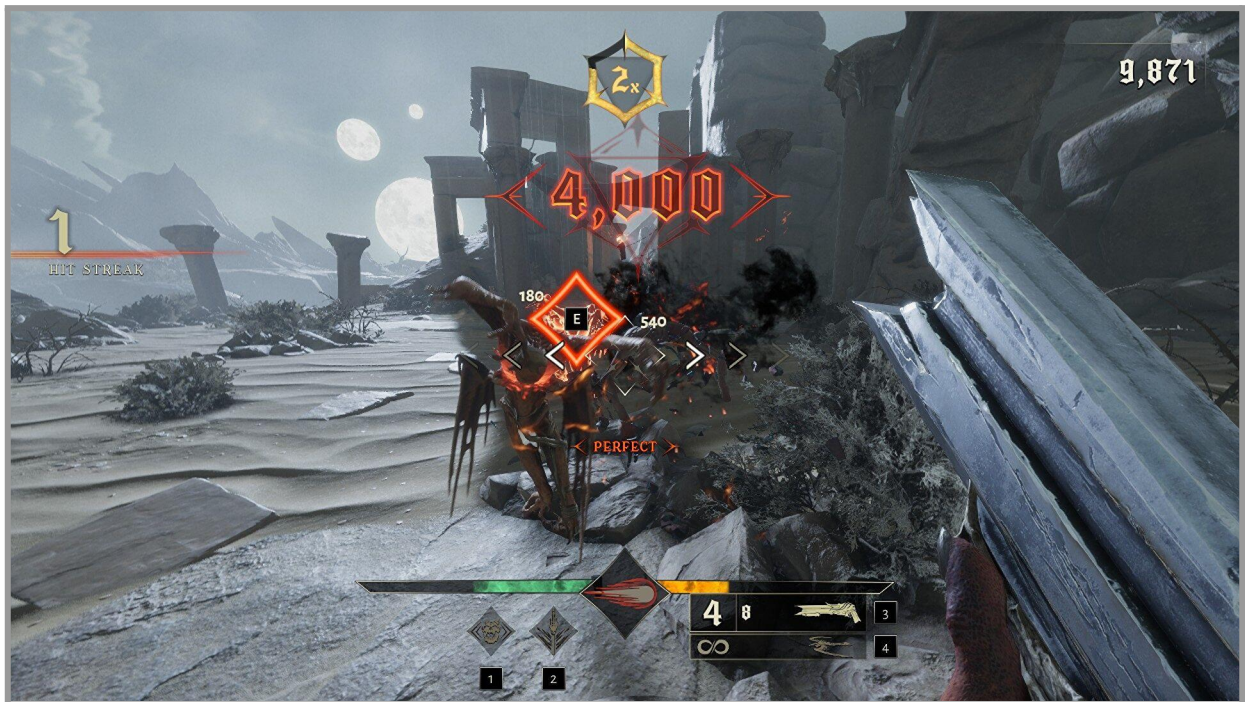


Os FeedBacks sonoros e visuais é uma parte Interessante, alguns pontos negativos desse tópico irei descrever em “Pontos fracos”.

Bom vamos falar dos visuais, primeiro das finalizações, elas causam uma sensação boa de finalizar o inimigo e trás um impacto da lâmina estraçalhando, e ainda recuperar vida torna essa mecânica fundamental para o jogo.

Quando você atinge um inimigo aparecem dois tipos de informações: o primeiro é a quantidade de dano que você deu e o outro é quando derrotamos aparece a quantidade de pontos que ganhamos.

Tanto na hora da finalização quanto das mortes normais, os inimigos possuem uma animação de morte, o que é muito importante, pois informa ao player que aquele inimigo já foi derrotado.



Já quando o player leva dano e está perto da morte, temos efeitos visuais e sonoros, que ajudam a comunicar ao jogador que ele levou dano e está quase morrendo.

Outro efeito visual que está atrelado com a mecânica principal é a do ritmo, se o jogador acertar a batida da música com as ações que ele pode fazer, o jogo representa isso no meio da tela com dois sinais de maior > e menor <, que ficam acesos, e com pequenos textos informando o nível de acerto da batida.

Já os sonoros, a gente nem percebe direito, já que estamos imersos na música e matando vários inimigos ao som de boas músicas do estilo heavy metal. Mas elas existem e trás algo a mais na hora que você está jogando.

Por exemplo, o principal efeito sonoro está ligado à mecânica principal, e é ela que permite tocar as músicas com vocais, estou falando da barra de fúria.

Com ela, dependendo do nível da barra os vocais são liberados e qualquer dano que o jogador leve, cai um nível. Explicarei mais sobre, no subtópico mecânicas.

Mecânica

As mecânicas de um jogo são definidas pelas ações em geral do jogo, tanto os inimigos quanto o que o jogador pode fazer, as regras, que definem o objetivo do jogo e suas restrições, como também as consequências das ações.

E as habilidades, que exige que o jogador tenha ao decorrer do jogo, onde ela vai sendo construída e refinada.

Essas habilidades são divididas em três grupos : **Habilidades Físicas, Mentais e de Raciocínio.**

Como esse jogo possui várias mecânicas, vamos focar em uma que é a principal e que dá identidade visual ao jogo, como vocês sabem, **o ritmo.**

Como funciona: Bom, o principal de jogos nesse estilo é acertar a hora exata da batida da música com as outras mecânicas do jogo, no caso de hellsinger, atirar, finalizar os inimigos e dar dash.

A primeira parte do jogo ele introduz a movimentação, evoluindo aos poucos a dificuldade para assim o jogador não se sinta pressionado e tenha tempo de se acostumar com ritmo.

Ela é bem funcional e possui um espaço na tela bem pensado, para que não atrapalhe a visão do jogador, é bem importante já que a história e outros recursos dependem dela. A representação do ritmo são dois sinais <,> que ficam posicionados no centro da tela, onde quando o player acertar a batida com qualquer ação elas acendem

Com isso, a cada acerto um texto aparece dando um feedback da sua precisão e preenchendo o multiplicador de fúria, onde possui 5 estágios, 1x, 2x, 4x, 8x indo até 16x, onde assim é liberado os vocais das músicas, e obtém uma pontuação a cada inimigo derrotado. Ademais, a cada dano recebido o multiplicador cai e consequentemente os vocais param.

Recompensas: Todo jogo tem alguma forma de recompensar o jogador que se dedicou mais ao jogo e conseguiu jogar com maestria. Pode ser desde itens, conquistas ou até poderes e objetos secretos etc.

E com esse jogo não foi diferente, para reconhecer o esforço do jogador, o jogo te dá uma espécie de recompensa, que está atrelada a quantidade de pontuação. E você pode me perguntar como funciona uma recompensa por meio de pontuação?

E eu te respondo, competição, quem não gosta de se exibir para um amigo ou até ver seu nome em um ranked dos melhores jogadores?. Então é isso que o jogo elabora, fazendo com que o player se sinta em constante evolução e progresso através dessa mecânica.

Isso ajuda na rejogabilidade pois a cada run você vai tentar superar sua pontuação atual. O que na minha opinião é muito inteligente da parte deles, no entanto, só a posição no rank é pouca coisa e é a única maneira de “recompensar” o jogador por seu esforço.

Poderia ter uma recompensa melhor, por exemplo: **os 5 primeiros deste mês receberão uma premiação que pode ser no jogo.** Contudo, o jogo acabou de ser lançado, então eles podem implementar isso conforme o jogo cresça.

Objetivo: O objetivo do jogo já é explicado para nós desde o início, através de cutscenes, o que é muito comum em todos os jogos, sem nenhuma mudança, nada de novo, só a arte das cutscenes estavam interessantes de apreciar. Assim tornando a meta do jogador clara e alcançável, funciona, mas é muito genérica como é abordado o objetivo principal do jogo.

Ambientação

A ambientação de um jogo está relacionada diretamente ao cenário, estética e level design. É através de um bom game design de ambientação que o jogo passa alguns sentimentos, ou até mesmo contar a história do jogo ao jogador.

A ambientação envolve muitas outras coisas como, luminosidade, sons, cores, sombras. Ou seja, características próprias de um lugar.

Por exemplo, em The Last Of Us II, vemos que as construções do ambiente onde se passa o game sempre te passa a sensação de estar em um mundo devastado, destruído, e como ele consegue essa proeza?, simples, por meio do cenário.

Com suas grandes cidades abandonadas com recursos escassos e vegetações invadindo as construções, todos esses detalhes causam ainda mais a imersão do player no mundo do jogo.

Com isso, sabemos a importância de um bom cenário no mundo dos games, e agora vamos analisar a do jogo HellSinger.

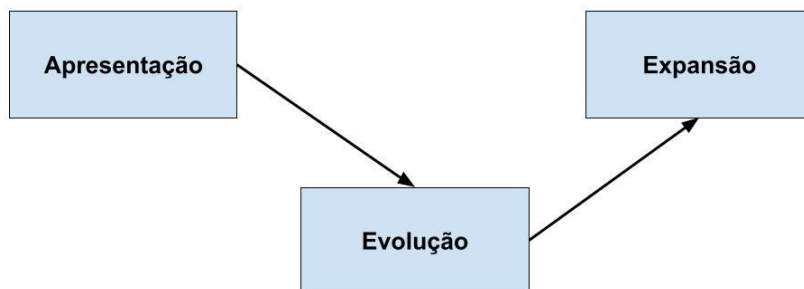
Bom a construção do cenário é boa, com variedades de locais, a cada "álbum" que você termina é apresentado um novo mapa com ambientações diferentes.

Onde sempre te lembra que você está no inferno perseguindo seu objetivo, assim passando com sucesso qual é a atmosfera onde se passa a trama. No entanto, eu senti a sensação que os cenários mudam pouco, se tornando em alguns locais repetitivos.

Level Design

O Level design do game, é responsável pela construção de níveis, locais, missões ou etapas em jogos.

E ele tem sua base em três fundamentos básicos:



Apresentação: Uma nova mecânica de um jogo.

Evolução: Um desafio que precisa da mecânica apresentada, e ajude a refina-lá.

Expansão: Ampliação nas áreas onde o jogador pode explorar.

Ele tem a intenção de ensinar ao jogador a aprender e desenvolver as mecânicas. Além de guiar para os objetivos, um level design bem feito não deixa locais no mapa com grandes vazios, tanto de desafios, quanto de interações, pois isso leva ao player o sentimento de tédio.

E ao analisar o jogo em questão ficamos com o sentimento de ok, não dá para ir para muitos locais, o mapa é bastante retilíneo. Algumas vezes você desce ou sobe, mas não passa disso.

Em jogos desse gênero, os jogadores querem matar os inimigos e ter uma área com tamanho adequado para a movimentação, no entanto em Hellsinger vemos esse assunto pouco abordado.

Pontos Fracos

Os chefes não tem muita variação no design e ataques, todos eles são iguais visualmente, no entanto, alguns tem um moveset simples que se diferenciam dos outros, mais com pouca inovação. O boss final já tem um design diferente e uma maior variação de ataques.

Fora isso, o resto é o mesmo, quanto aos feedbacks, os de dano ao boss é muito simples e sem impacto, parece que você está atirando em uma pedra ou no nada. O único feedback que temos é um visual, que na área onde acertar o tiro, fica um pouco vermelho.

A ambientação e o cenário parece que se repete em algumas fases, não dando para diferenciar muito, salvo algumas.

As áreas são muito lineares, parece que você está só seguindo para frente e às vezes para baixo. Ou seja a exploração do level design é restrita.

Pontos Para Melhorias

Em cada fase ter inimigos e chefes relacionados a ambientação, para tornar o cenário mais coerente, uniforme e agradável, além de avisar ao jogador por meio do cenário qual tipo de inimigo e boss ele espera.

Por Exemplo: No jogo Eldering vamos utilizar a área da Podridão escarlate. Onde nela possui inimigos relacionados a área e o boss Malena a “Rainha da Podridão” também segue a lógica.

Lembrando que os dois jogos são totalmente diferentes com premissas que são distintas, mas é um exemplo da conexão do ambiente com os desafios contidos nele.

As armas poderiam ter alguma animação a mais na hora de atirar ou quando você estivesse empunhando. Como por exemplo a caveira, que quando você atira, os olhos aparecem chamas. O que podia ser feito nas outras armas, para não causar o sentimento das armas parecerem simples e sem vida.

Sobre as finalizações, elas são boas, mas talvez seria mais interessante fazer diferentes execuções para inimigos diferentes, para causar mais variações de golpes e sentir mais impacto ao eliminar um inimigo.