

# Hellsinger



## O que é o jogo?

- 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.

## Pontos Fortes

### *Interface : UI, HUD*

O que falar da interface de Hellsinger, simplesmente maravilhosa.

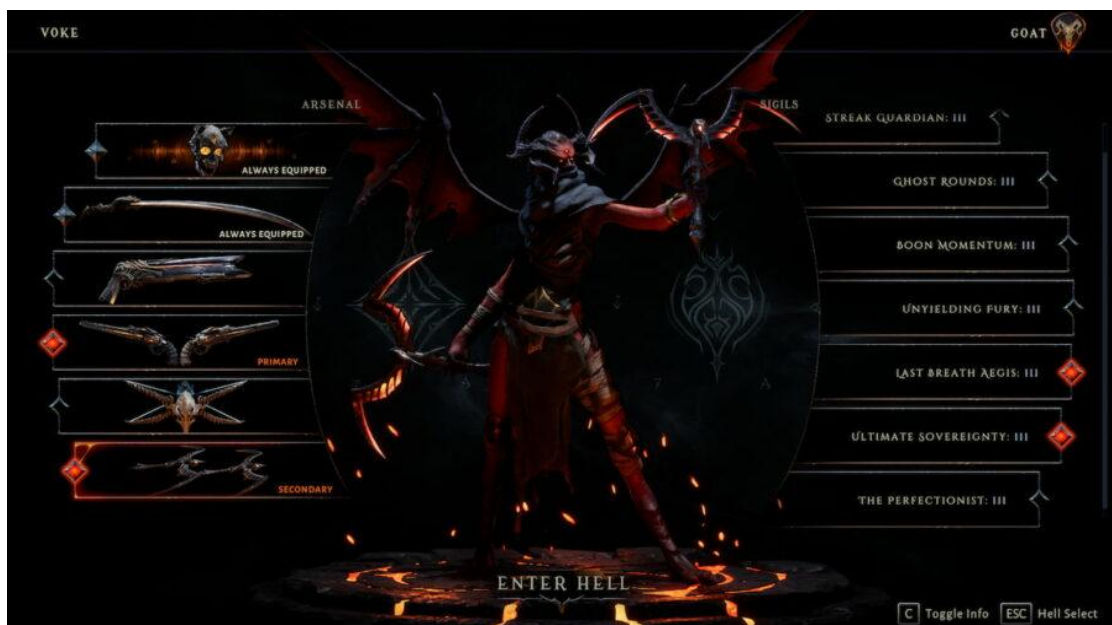
Bom vamos começar com o menu do jogo, onde a cada escolha que você faz no menu tem uma interação/animação com o protagonista, esse detalhe tornou o menu mais rico e diferente. Muito melhor que backgrounds com a cor sólida e com o nome do jogo.



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

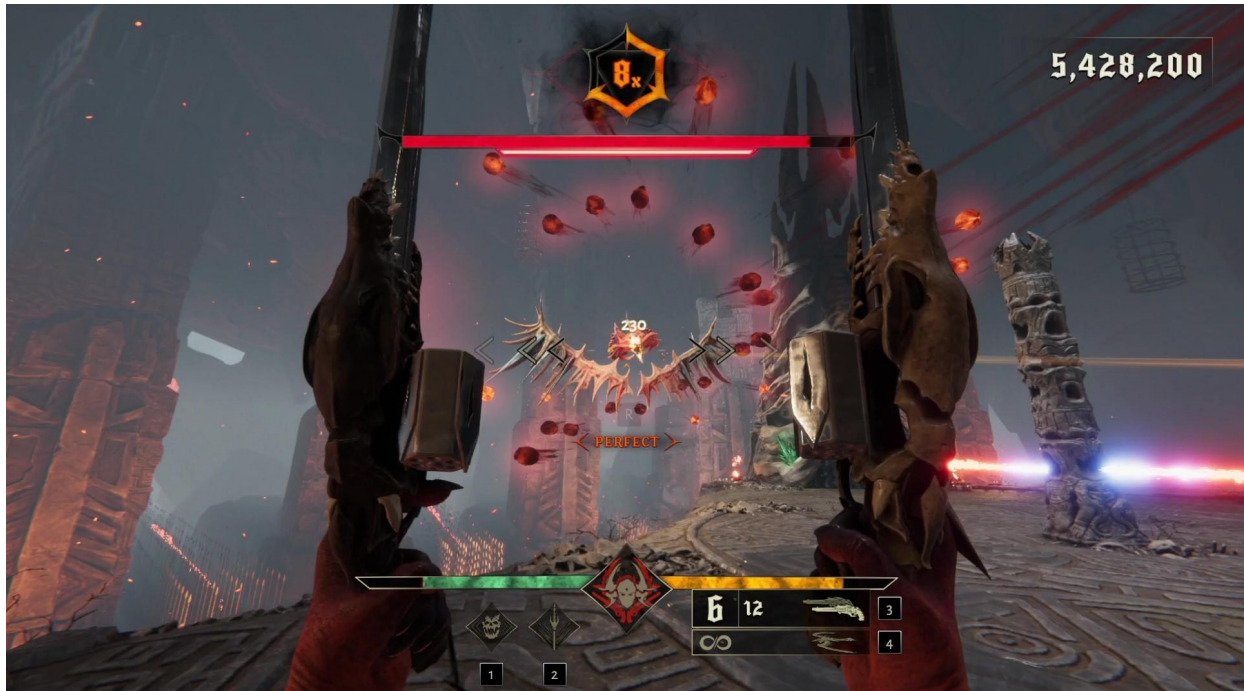


O inventário também é organizado e bem posicionado para que o player veja qual arma e buffs ele está equipando. Vale citar que a cada arma equipada ela faz uma animação, outro detalhe interessante.



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 pode ter 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 se acertou.

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 metal. Mas elas existem e trás algo a mais na hora que você está atirando.

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, ela 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 recompensa para 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 muita pouca coisa.

Poderia ter uma recompensa melhor, por exemplo: **os 5 primeiros deste mês receberão uma premiação que pode ser no jogo ou até para os jogadores em suas casas, como por exemplo uma camisa.** 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 ele aborda 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.

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 ele consegue essa proeza? 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 jogo.

Com isso, dito sobre a importância de um bom cenário no mundo dos games, 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 ambientação diferente. Onde sempre te lembra que você está no inferno perseguindo seu objetivo. No entanto, eu senti a sensação que os cenários mudam pouco, mas esse gênero de jogo tem seu maior foco no Level design.

Que por sua vez é responsável pela construção de níveis, locais, missões ou etapas em jogos.

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 sem o player fazer nada, para interagir, pois isso leva ao player o sentimento de tédio.



## 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 parecer 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 matar um inimigo.