

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. Fazendo isso você causa mais dano e preenche o multiplicador de fúria, onde possui 5 estágios, 1x, 2x, 4x, 8x indo até 16x, onde assim é liberado os vocais da música, e obtém uma pontuação a cada inimigo derrotado.

- Alguns jogos que também seguem a mesma mecânica de ritmo são, Just Dance, Osu, Beat Saber, Rhythm Doctor entre outros.

- Quando jogado lembra muito outros jogos como, Doom Eternal, mesmo que ele não tenha a mecânica de atirar no ritmo, ele lembra por causa do estilo da música tocada em ambos os jogos, rock.

Pontos fortes

-Texto....

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.