

# Hellsinger

## O que é o jogo?

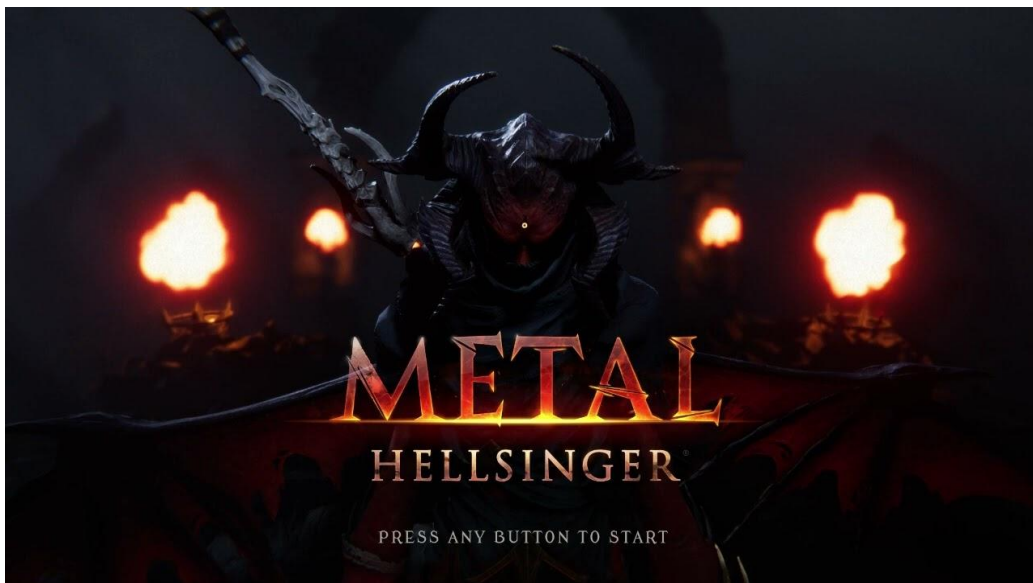
- Hellsinger é um jogo que mistura dois gêneros, FPS(First Person Shooter) com Ritmo, ou seja, jogos em que você precisa fazer alguma ação no ritmo da música, no caso de Hellsinger, atirar e finalizar seus inimigo. Fazendo isso você causa mais dano e preenche o multiplicador de fúria, onde possui 5 estágios, 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

## *Interface : UI, HUD*

O que falar da interface de Hellsinger, simplesmente maravilhosa.

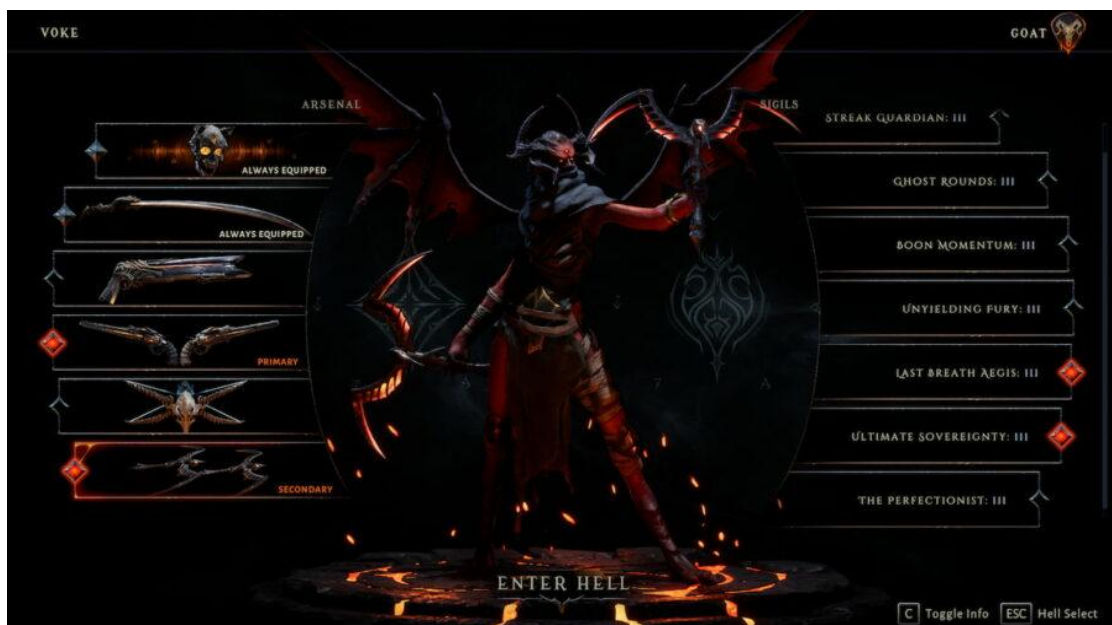
Bom vamos começar com o menu do jogo, onde a cada escolha que você faz no menu tem uma interação/animação com o protagonista, esse detalhe tornou o menu mais rico e diferente. Muito melhor que backgrounds com a cor sólida e com o nome do jogo.



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 você completando te dá um buff para te ajudar a completar a missão/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 são uma coisa 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.





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.

Um efeito visual que está atrelado com a mecânica principal é a do ritmo, se o jogador acertou o equilíbrio do ritmo da música com o tiro no jogo, ele representa isso no meio da tela e com pequenos textos informando se acertou. Além de dar mais dano

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





# 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.