

Emoji Rescue's High Concept

Emoji Rescue by Eduardo Gehrke and Rafael Bertoldi Rossi

High Concept

A tribo dos Evil Emojis sequestrou todos os outros Emojis, com exceção do Mr. Smile. Agora, ele terá que passar por várias fases e oponentes para salvar seus semelhantes, permitindo que as pessoas voltem a ter Emojis felizes em suas redes sociais!

Features

- Controle Mr. Smile através de uma visão aérea 3D de cada fase, desviando de inimigos e projéteis, cuidando para não cair, buscando passar para as próximas fases, até chegar ao final e derrotar Fury Guy, o líder dos Evil Emojis. Mas, se você falhar, os Emojis estarão perdidos para sempre;
- Cenários em 3D com particularidades na jogabilidade de cada fase tornarão o jogo imprevisível, onde o jogador terá que se adaptar para avançar às próximas etapas;
- Você poderá adquirir recursos adicionais ao longo do jogo, que auxiliarão no combate dos oponentes. Diferentes obstáculos e contrariedades ao longo das fases levarão o jogador a adotar estratégias e decisões de acordo com as necessidades de cada cenário;
- Várias fases que requerem diferentes estratégias, mas podem ser solucionadas em curtos lapsos temporais, tornando o jogo praticável mesmo que o jogador não dispuser de muito tempo hábil;
- Controles simples, basicamente por meio das setas e da barra de espaço, dispensam a necessidade de tutoriais e período de adaptação ao jogo, mesmo para iniciantes.

Motivação do jogador (Player Motivation)

O jogador conduz Mr. Smile, em diferentes fases (mapas), sempre buscando fugir de oponentes e seus projéteis, e evitando cair do cenário. O jogador deve levar Mr Smile até o final do cenário, para passar para a próxima fase. Em cada fase, há diferentes dificuldades, como limitação de tempo, oponentes disparando projéteis, pouca iluminação, cenários que dificultam a locomoção, e também a chance de adquirir recursos adicionais.

Gênero (Genre)

Um jogo de ação que acontece em uma plataforma 3D, e apresenta como desafio ao jogador a necessidade de se adaptar conforme as características de cada fase.

Público Alvo (Target Customer)

Em geral, jogadores casuais, sem muito tempo disponível, que gostem de elaborar estratégias diferentes entre períodos curtos.

Concorrência (Competition)

Jogos de ação disponíveis para PC, especialmente os simples e de fácil jogabilidade.

Características únicas (Unique Selling Points)

- A história "maluca" por trás do jogo;
- Fases com aparências singulares, mas com certo sentido;
- As diferentes formas que o jogador precisa encontrar para se dar bem, em curtos períodos;
- A não-aquisição de recursos adicionais ao longo do jogo torna-o mais difícil, mas não compromete totalmente.

Target hardware

PC (desktop).

Metas de projeto (Design Goals)

Engraçado: temos uma história doida, a princípio sem sentido. Porém, é justamente essa "maluquice" que torna o jogo interessante, e atrai os gamers para jogá-lo. A ideia é que o jogador não somente se sinta desafiado em vencer os desafios, mas também dar risadas quando parar e pensar na "viagem" que é o jogo.

Simples: com controles de fácil execução, qualquer usuário pode jogar, mesmo na base da intuição, sem nunca ter jogado. Obviamente suas habilidades são aprimoradas com a prática, mas o jogo proporciona diversão desde a primeira "jogada".

Atual: o jogo aborda uma história, a princípio, "maluca", porém, bastante conectada com uma febre da atualidade, que são as redes sociais... já pensou ficar sem poder usar emojis?

Imprevisível: a necessidade de se adaptar às diferentes características de cada fase tornam o jogo mais desafiador, fazendo com que o jogador tenha que mudar a estratégia para cada etapa.

Observações: a ideia surgiu de uma forma interessante. Já tínhamos um jogo, no qual uma esfera era controlada com o acelerômetro do celular. Resolvemos criar um personagem em forma de esfera para aproveitar o material que já tínhamos, facilitando o nosso trabalho, e surgiu a ideia de trabalhar com emojis. Neste contexto, também é interessante destacar outros personagens que tiveram características criadas com o intuito de facilitar o desenvolvimento, a exemplo de Mario: devido à limitada capacidade gráfica das máquinas na época em que foi criado, desenhar seu cabelo e sua boca seriam tarefas difíceis – foi quando ele ganhou um bigode e um chapéu para ter sua imagem simplificada.