

Game Concept

Cat à pulte



17 JUIN

PlayDots

Créé par : Hugo Eitel



Fiche signalétique

Cat à pulte, traduit littéralement en français par chat à pulvériser.

Un puzzle game en vue de côté.

Sur smartphone et tablette.

Pitch

Dans ce jeu on dispose d'une catapulte avec laquelle on va lancer les chats NFT que l'on a acquis sur des forteresses de souris.

Gameplay

Les personnages

Description du personnage :

Le joueur sera omniscient, c'est lui qui choisira quel chat il utilise et comment il les lance.

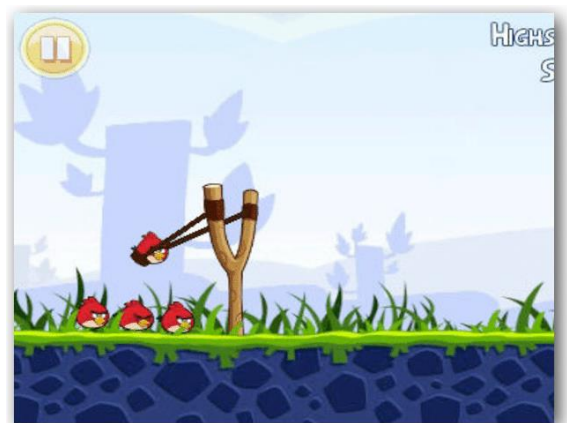
La caméra

Le type :

Caméra en vue de profil, on voit l'entièreté du niveau pour pouvoir viser.

Le placement

La caméra est placée avec la catapulte au centre.



Le contrôle

Le joueur pourra déplacer la caméra latéralement pour voir l'ensemble du niveau en fonction de la longueur de celui-ci.

Les contrôles

Support

Smartphones et tablettes

Liste des touches



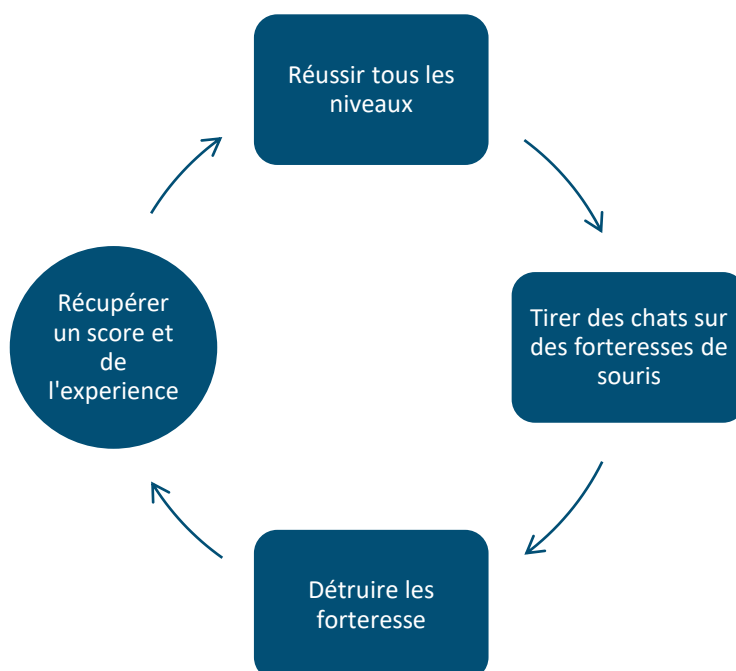
Le joueur devra appuyer plus ou moins longtemps sur la catapulte, il verra la puissance de celle-ci augmenter, ainsi qu'un arc traçant la trajectoire du chat.

La réactivité

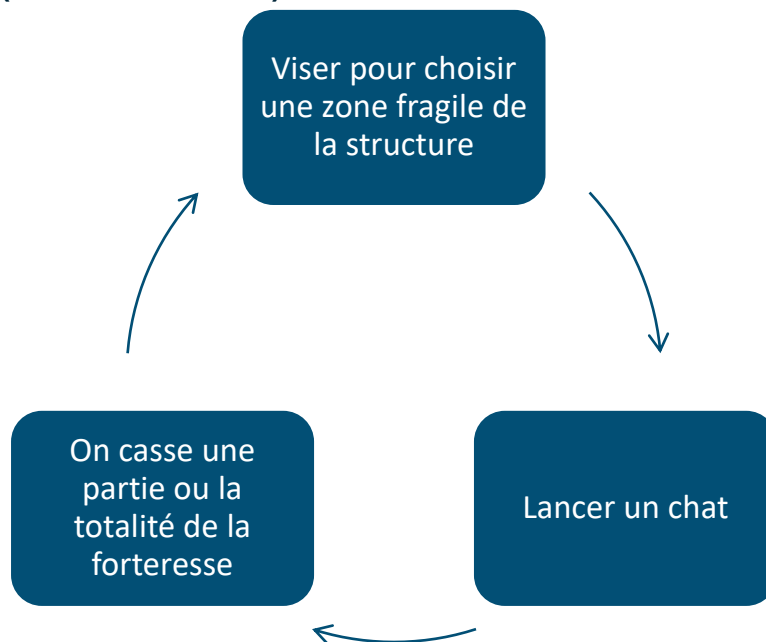
Une réactivité de commande immédiate.

Les boucles de gameplay

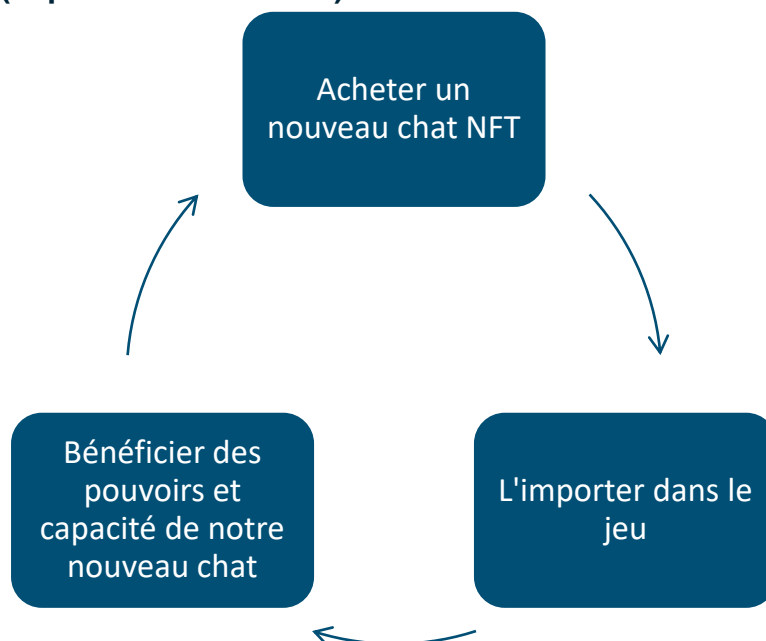
Boucle macro



Boucle mid (Lancer des chats)



Boucle mid (Importer un chat NFT)



Graphismes

Le jeu est réalisé en 3D low poly, avec des décors plutôt simplistes.

Audio

Pour ce qui est des audio, on retrouvera une petite musique entraînante en fond avec des sons de chats, de chocs et de souris.

Inspiration

Le gameplay principal de ce jeu est fortement inspirés par des jeux comme Angry Birds ou encore Crush the castle

