

ooo

Super Cat

The beginning

Les intentions

ooo



○ Table des matières ○

Les Intentions

1.

Les moodboards

3.

Le gameplay

5.

La Direction artistique

2.

L'UI et Menu

4.

6.

Level Design

Intention

L'intention principale du projet est de donner une suite à mon premier projet sur Super Cat : The Origin.

Contrairement à son prédecesseur Platformer, "The beginning" est un zelda-like. Pour rappel, notre héros Percy Hister a réussi sa première mission qui était d'entrer dans le complexe scientifique bio-terroriste .

Dans la première partie de "The origin" Percy est en mission secrète dans une ville, il a donc une présence de gratte-ciel ainsi que de grue, faisant référence au monde moderne, suivie du deuxième biome reprenant les codes d'un entrepôt, puis pour finir le niveau, Percy doit traverser un biome ressemblant de plus en plus à un laboratoire, couleur blanc colonne métallique noir.

Pour ce qui est du Zelda like j'ai choisi que le monde dans lequel notre héros allait se développer serait un laboratoire futuriste où des expériences sont faites sur des animaux pour créer des animaux-androïde-Hybride.

Notre héros se fait capturer et des expériences sont faites sur lui et à son tour, il devient un hybride chat - Humain.



Intention

De nouvelles compétences vont s'offrir au fur à mesure que le joueur défait les boss, ils sont tous accessibles mais très dangereux d'entrée de jeu.

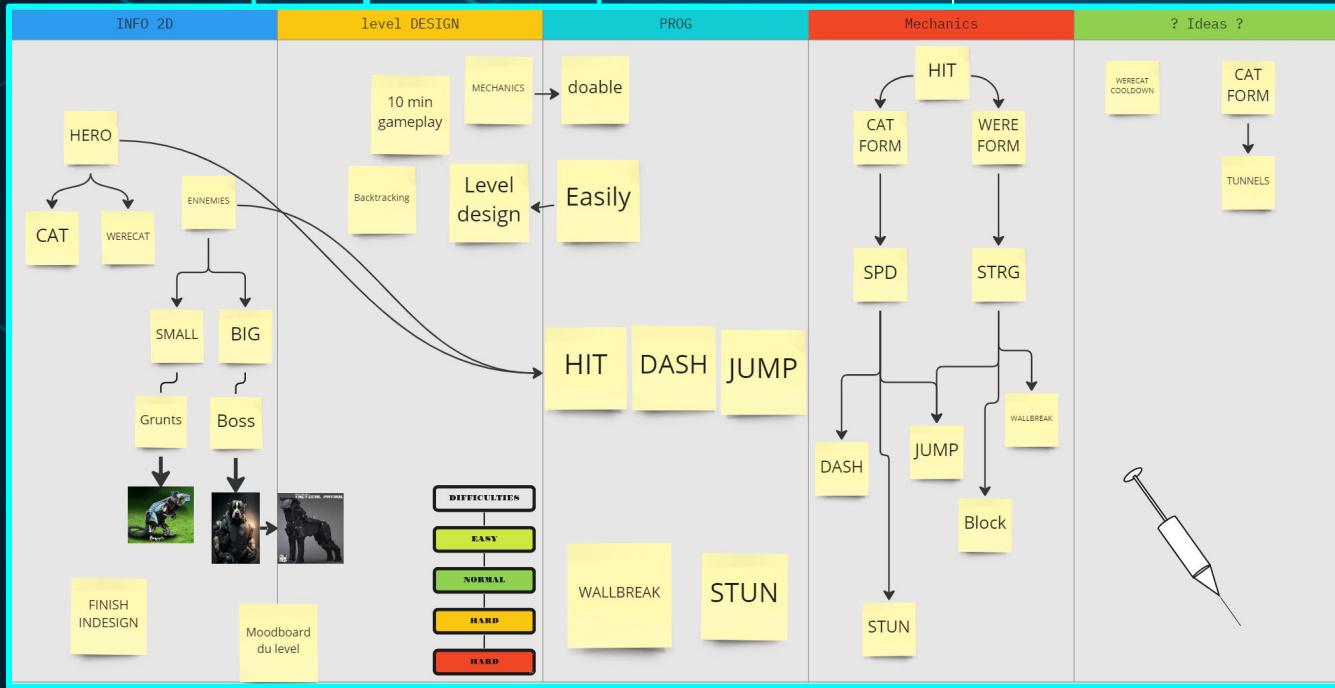
Le joueur devra donc allé de salles en salles et tuer de petit mobs pour gagner en puissance avant de pouvoir s'attaquer au boss le plus facile “Gambians” (section boss)

Le joueur pourra visiter les lieux des laboratoires aux prisons en passant par les salles de monitorisation.



Les Idées

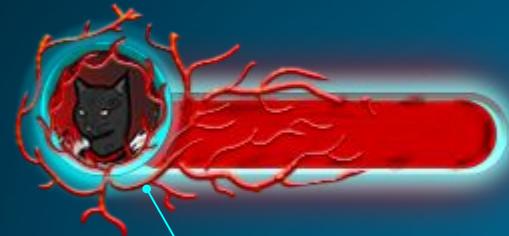
Voici un tableau des idées retenues pendant la pré-production du zelda-like, le but étant d'avoir un perso qui évolue avec le joueur dans



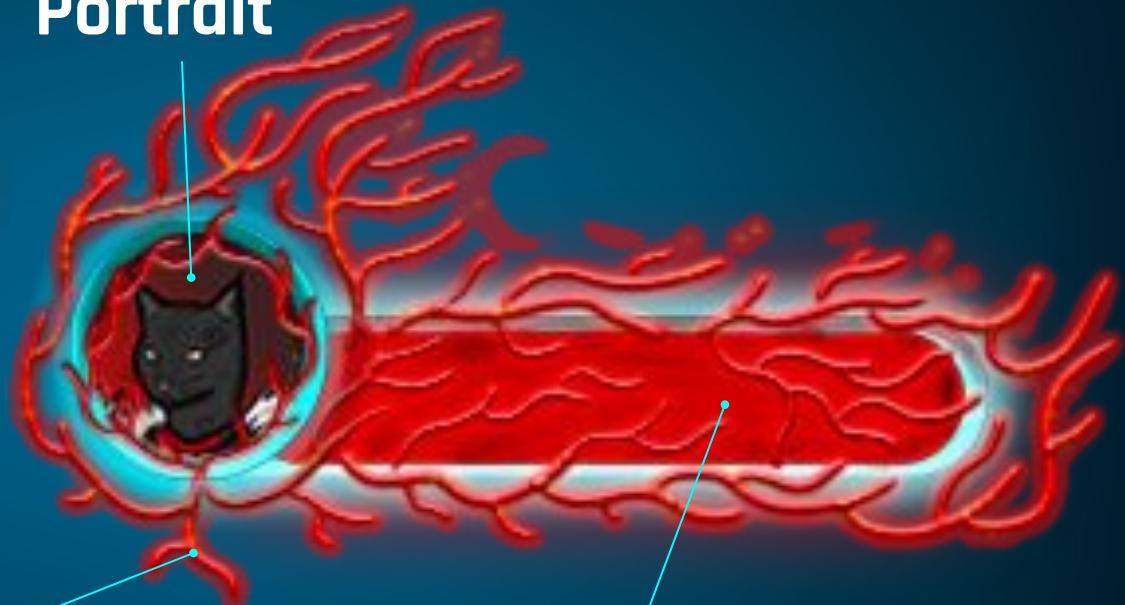
L'UI

La Barre de Vie

Portrait

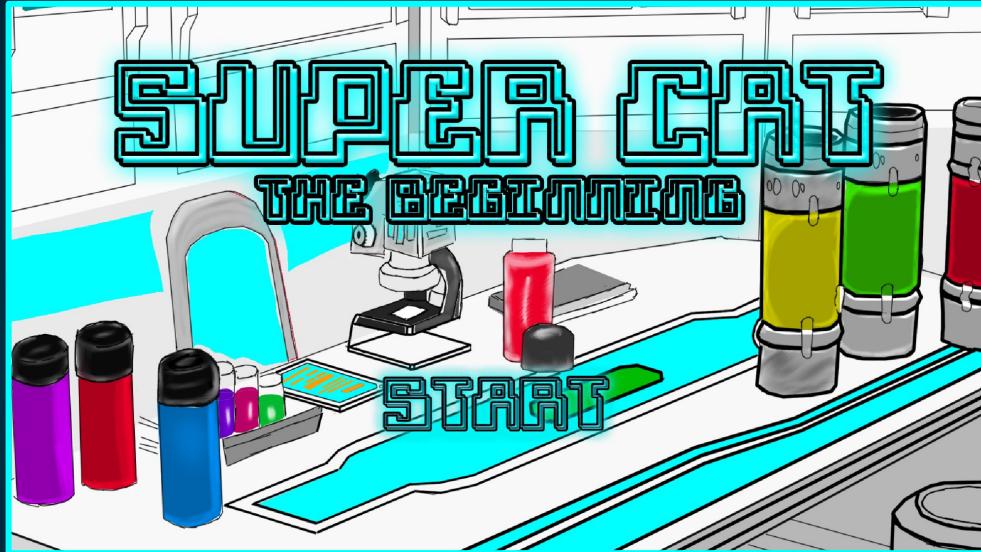


Jauge de Rage



Barre de vie

Le Menu



Simple

Ecriture typo futuriste

Effets Neons

Background futuriste

- Potions

- Tablettes

Le logo et raccourci bureau

SC

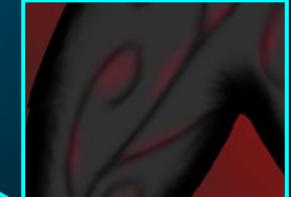
Typo: Heroin
Biseauté

Lueur bleue



Super Cat:
The Origin

Les “Branches” luisantes rappel la biomécanique des ennemis et expériences faites aux animaux





Un chat



L'intention est un chat pouvant se transformer.



Motifs rappelé par la
jauge de rage de l'UI

Le héros peut
transformer des parties
de son corps entre
humain et Chat
Pattes “Garous”



Personnage Principal

Le concept art

Un hybride
humain/chat

Inspiration principale
à la Lucario





Sa transformation

Pour la 3ème forme, est la forme humaine qui prime.

Des oreilles / des griffes ou une queue de chat sont toujours présent





Beserk



Suivant sa transformation il peut entrer en mode berserk et devenir une bête incontrôlable.

Environnement



Le laboratoire

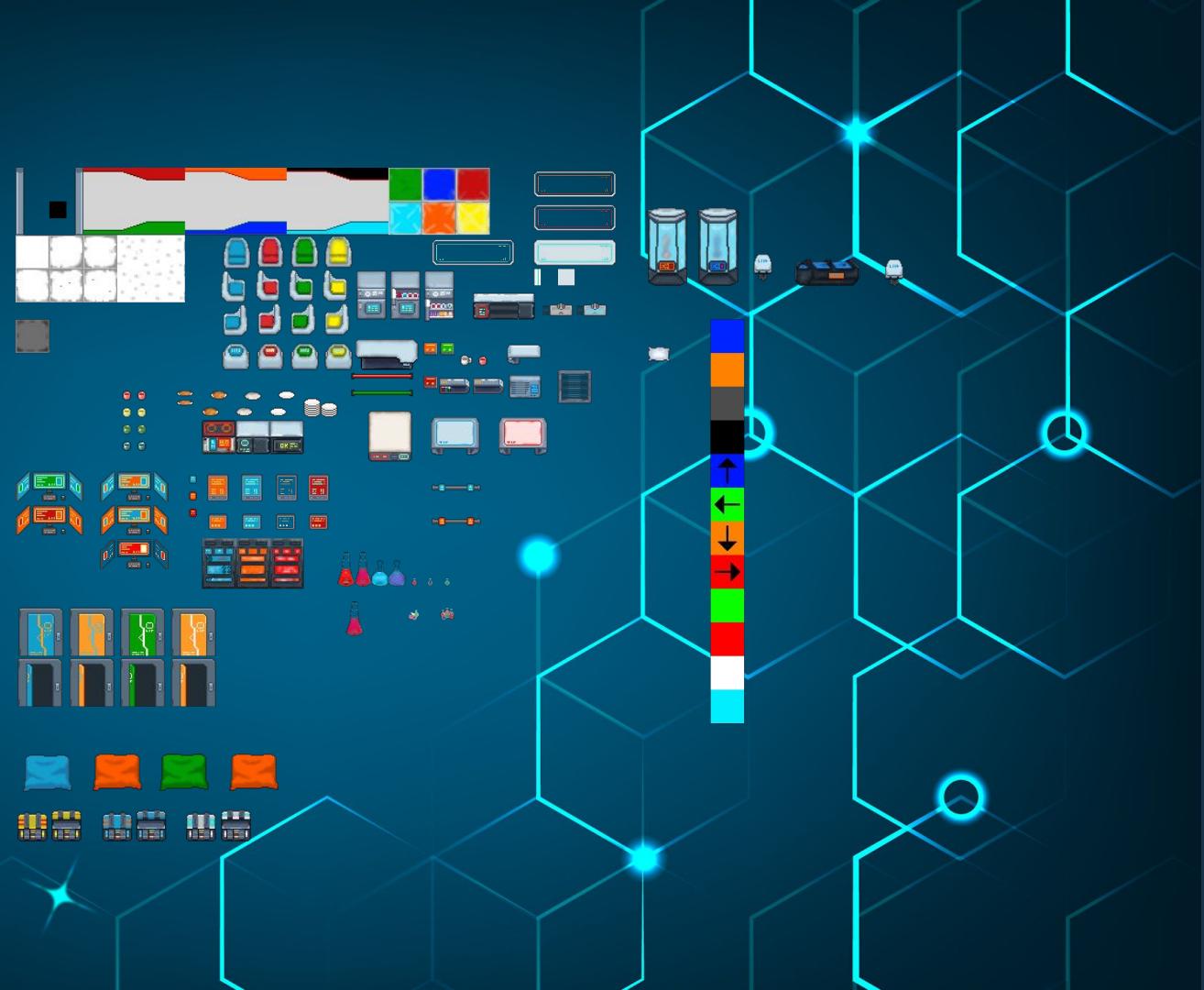
Suivant la partie une, dans la ville notre héros se retrouve dans le laboratoire où il pourra poursuivre sa mission.





Le laboratoire

Le tileset, décliné en plusieurs couleurs pour plusieurs zones. Que nous verrons plus tard les intentions dans le level design



Le laboratoire



Des tablettes informatiques en tout genre et toujours en plusieurs couleurs.

Ainsi que des serveurs informatiques



Un même ordinateur à l'allure futuriste décliné en plusieurs couleurs pour une impression de diversité dans le niveau.



Des pods et des capsules statiques pour créer des clones et mener des expériences.



Le laboratoire



Des frigos pouvant servir aux laboratoires et aux salles de pauses



Des potions, essentielles dans un laboratoire, même futuriste !



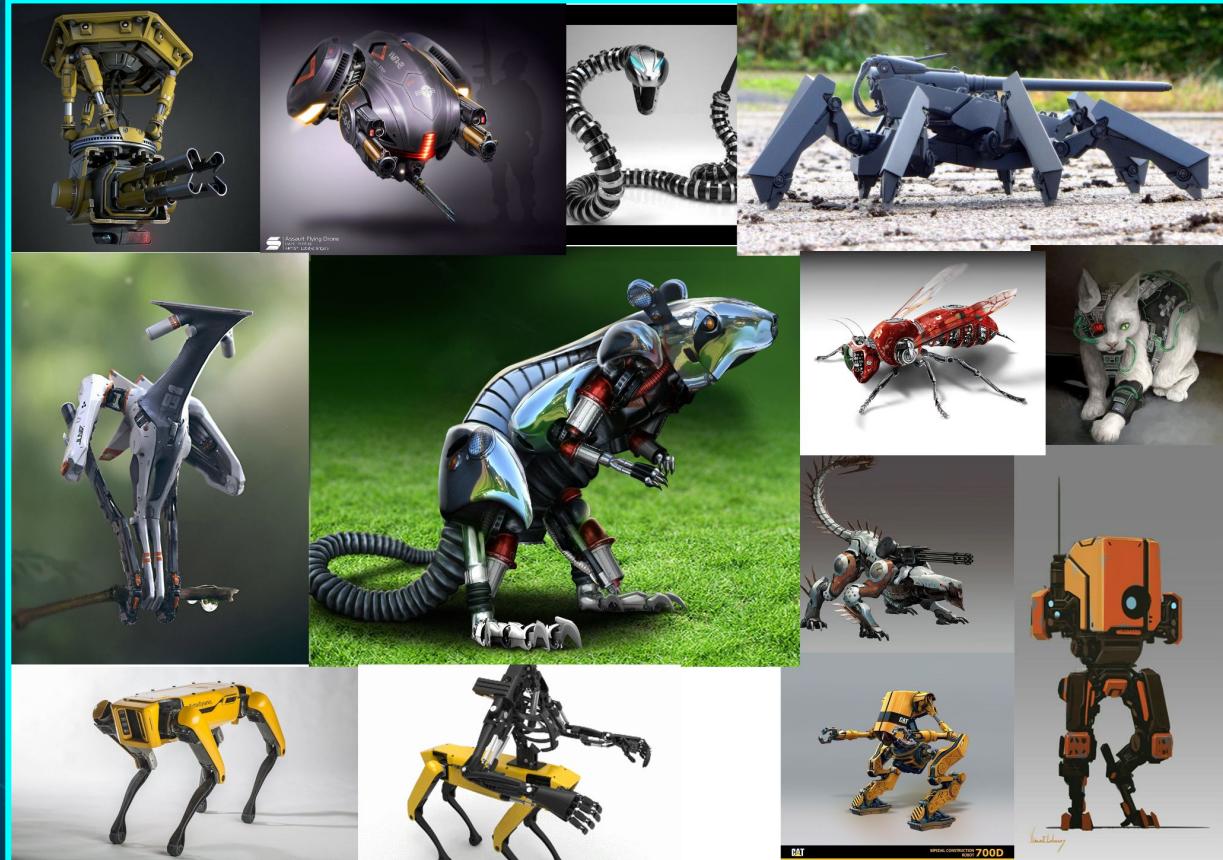
Différents coffres pour différents types d'items et collectibles

Ambiance Bio-Mécanique

Les ennemis



Dans le laboratoire, les ennemis sont des animaux robotiques? Leurs attributs naturels ont été transformés et augmentés de façon considérable.



Les Boss

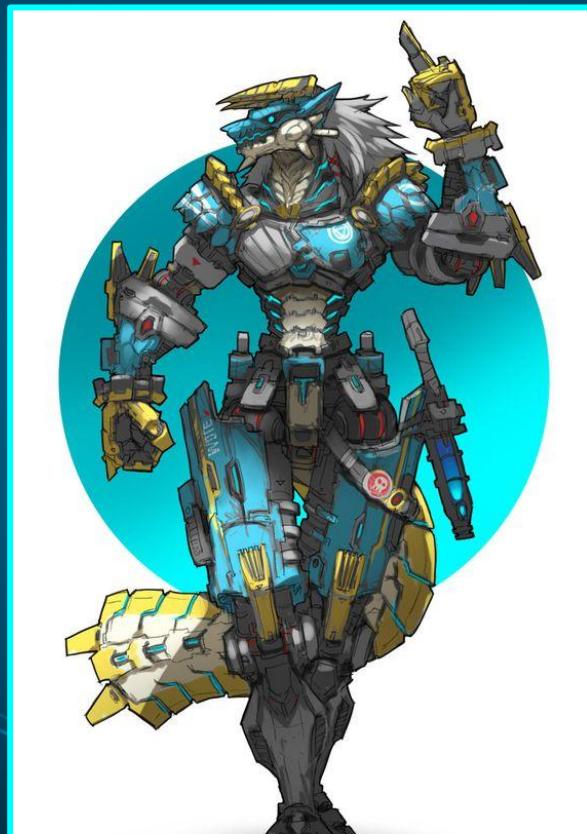
Attaques:

Coups de griffes

Coups de griffes

Code Name :...

....Furro Mk1



Faiblesses:

Inconnues

Les Boss

Code Name :...Gambians

Attaques:

Coup de griffes

Buff

Grignotage

Queue tranchante

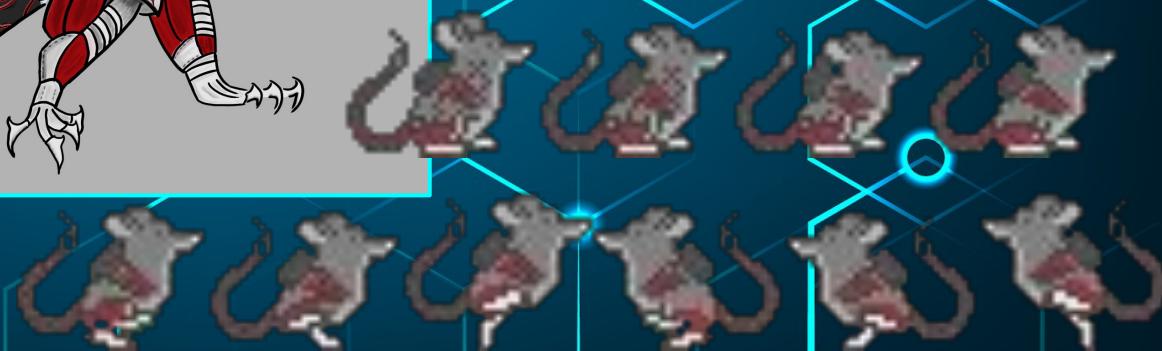
Appel de la horde



(Bonus créations d'un des boss)

Faiblesses:

Peu de défense mais
nombreux



Les Boss

Attaques:

Cris puissants pouvant étourdir le joueur

Vol et attaque rapide en piqué

Code Name :...Araponga



Faiblesses:

Si l'attaque en piqué est raté, araponga se retrouve planté dans le sol, le joueur peut ainsi frappé

Les Boss

Code Name :...
....CrowMa

Attaques:

Gatling

Coup de queue

Morsure



Faiblesses:

Pendant l'attaque de gatling CrowMa est vulnérable sur ses angles mort

Le Boss Final

Attaques:

Coups de griffes

Queue tranchante

Ground Slam

Code Name :...
....Furro Mk2



Faiblesses:

Inconnues

Une update de Furro MK1

Plus rapide, plus intelligent

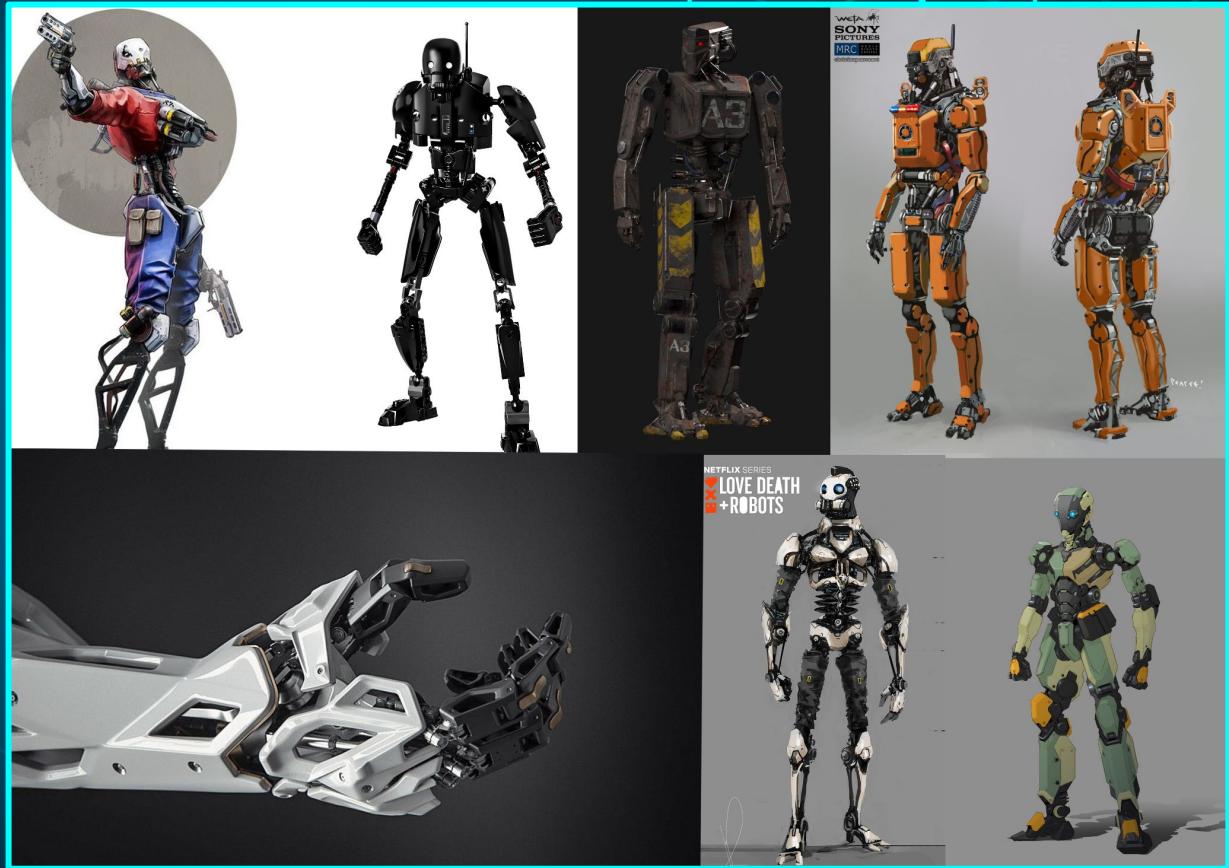
Plus resistant



Les autres ennemis

Il y a aussi des droïdes doués d'une intelligence artificielle ainsi que des robots s'occupant de la manutention du laboratoire.

Ambiance Futuriste



○ Intention de gameplay ○

Mouvement de Zelda like

Se shield / dash / Jump

Se transformer

Redevenir soit un simple chat pour esquiver ou parcourir la map soit entrer en mode berzerk pour faire plus de dégât.

Des Biomes “presque” similaires

La ou des gens devront allé d'une prairie à une montagne, ici le joueur parcourt un énorme complexe scientifique, sectorisé par des couleurs

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Les attaques

Chat: + Atk speed - Strength
Hybride: Nrm1 Atk speed and Strength
Berzerk : - Atk speed + Strength

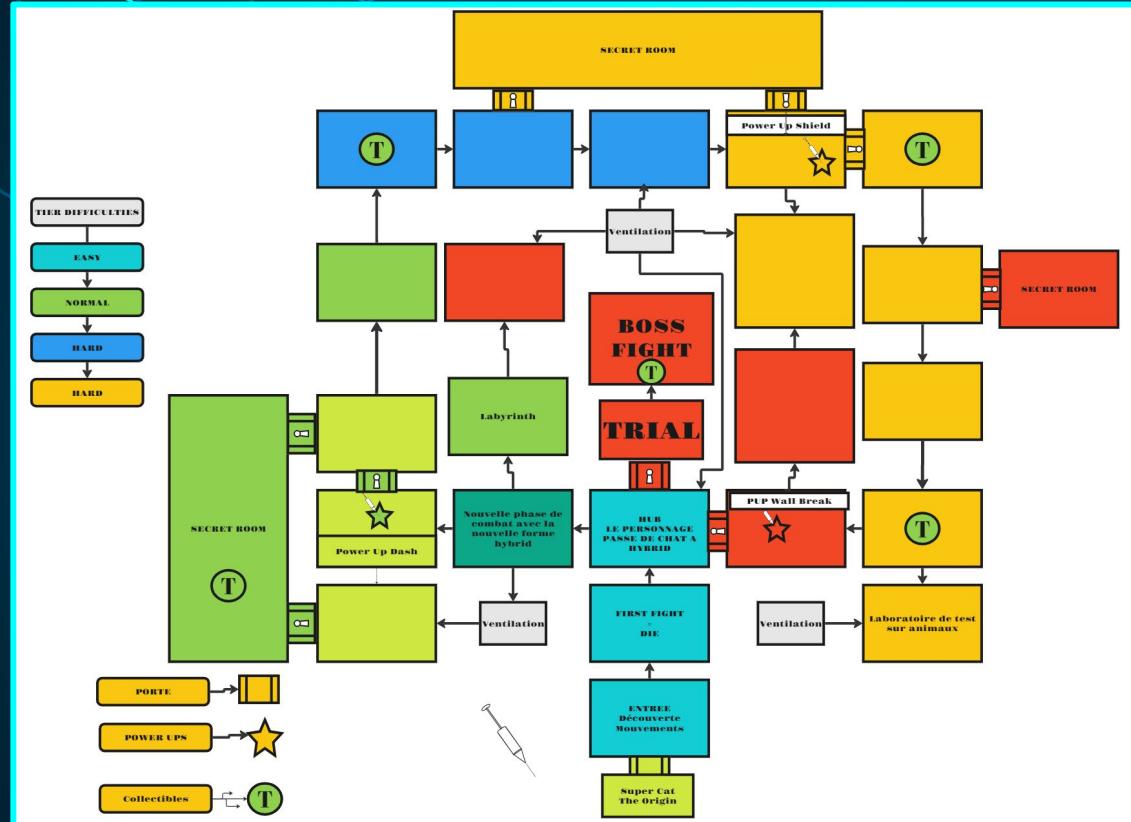
Un système de ventilation

Une fois ouverte, la grille donnera accès à un réseau que le joueur pourra utiliser pour revenir au hub

Système de rage

Plus le héros tue plus il est rapide et puissant, caractérisé par l'UI

○ L'intention de Level Design ○



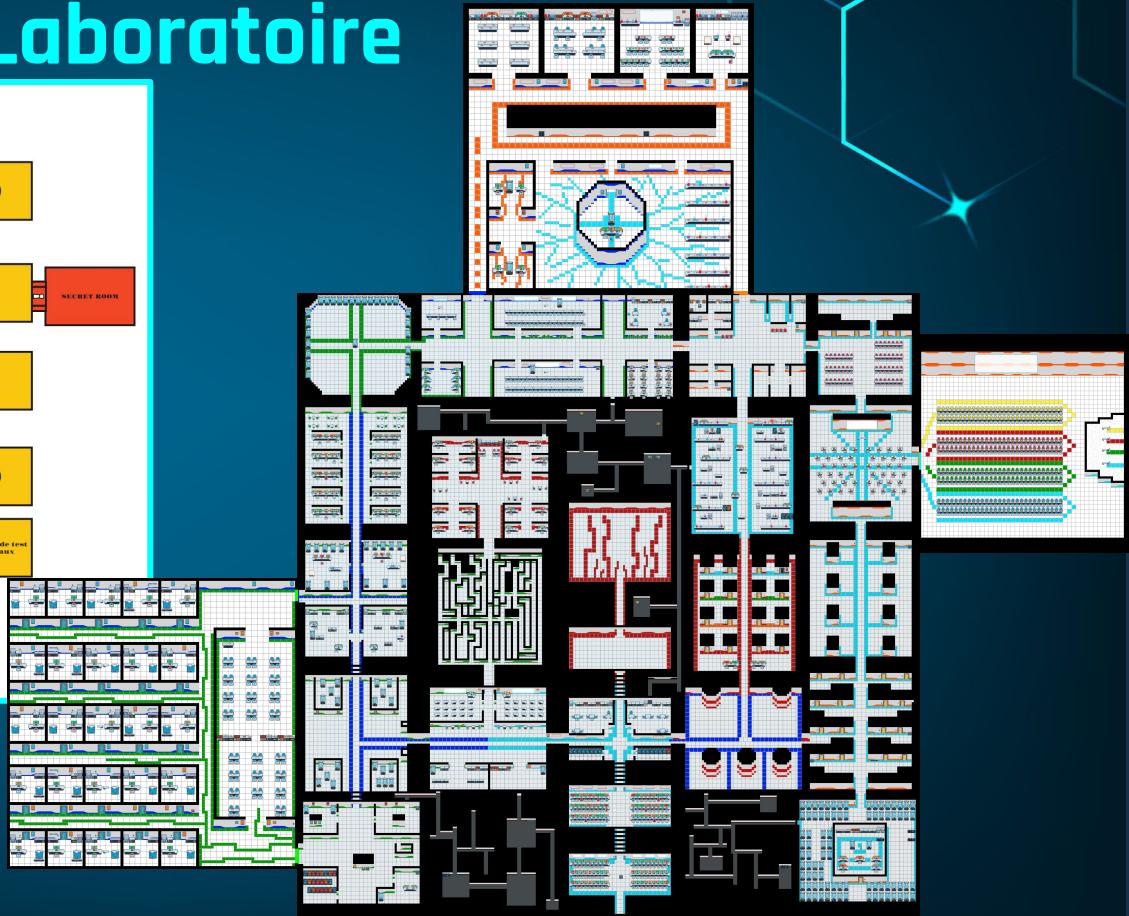
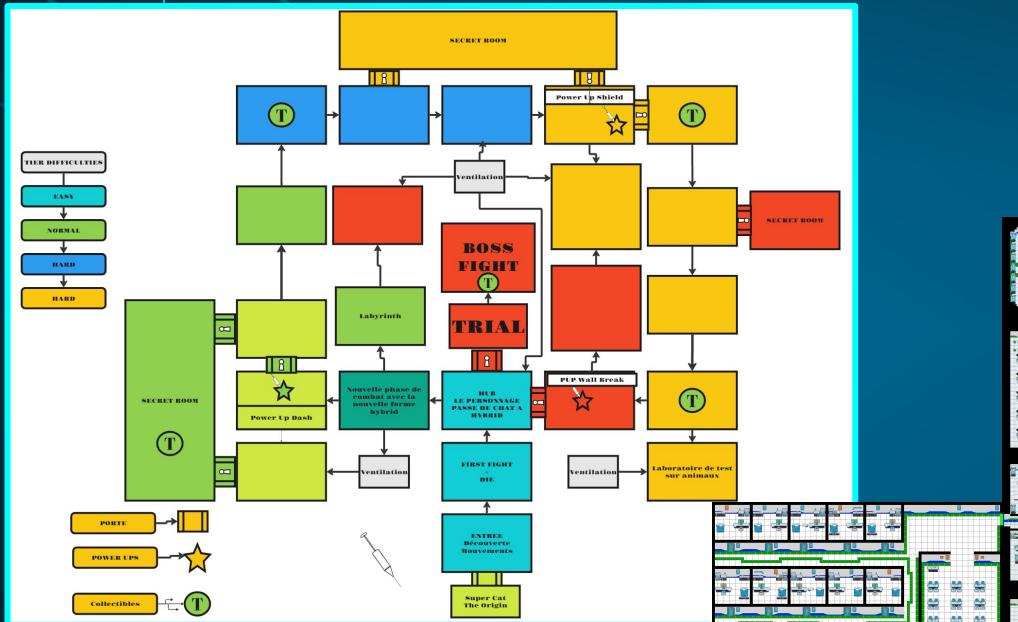
Le Laboratoire

Le joueur va se perdre dans ce grand complexe de recherche.

De la même manière que quelqu'un qui aurait fait un monde Médiéval et qui aurait distingué les biomes par des montagnes ou prairies, ici c'est plutôt des secteurs de couleurs et d'utilité différentes.

○ L'intention de Level Design ○

Le Laboratoire



○ L'intention de Level Design ○

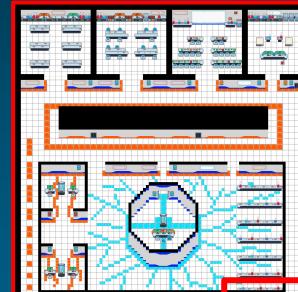
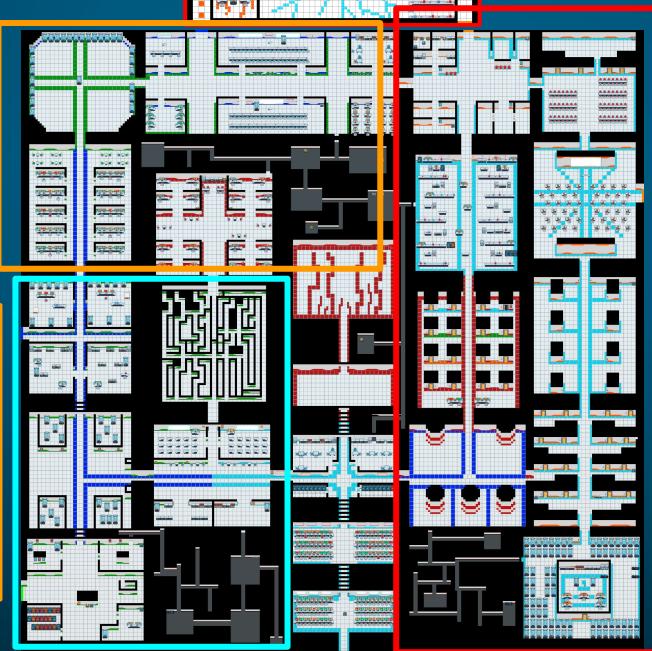
Le Laboratoire

Zone Facile:

- Beaucoup de drop de vie

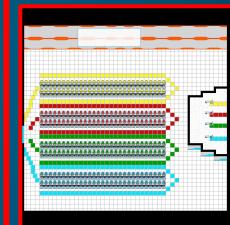
Zone Moyenne:

- Plus ennemis
- Moins de drop de vie



Zone difficile:

- Beaucoup d'ennemis
- Peu de drop de vie



Débloquer les zones rouges, augmentera la difficulté des précédentes zones. Donnant ainsi au joueur une impression de

○ L'intention de Level Design ○

2eme Boss

Boss Final

Vers Dortoir

Labyrinth

1er Boss

Vers Dortoir

Vers Labo

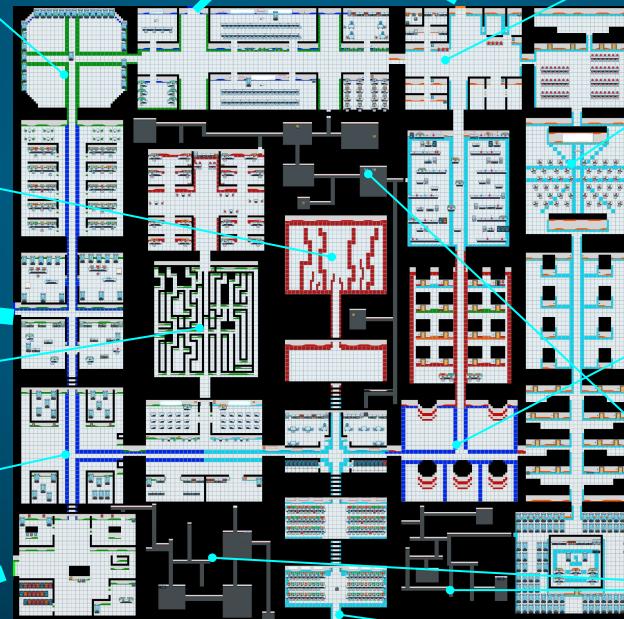
3eme Boss

Amphithéâtre

Vers Hall

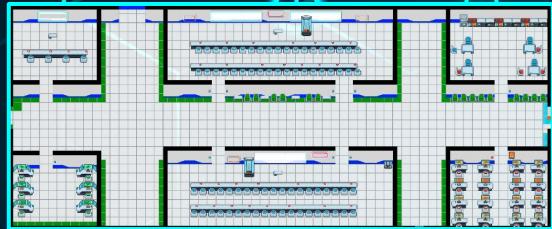
4eme Boss

Ventilation
Start

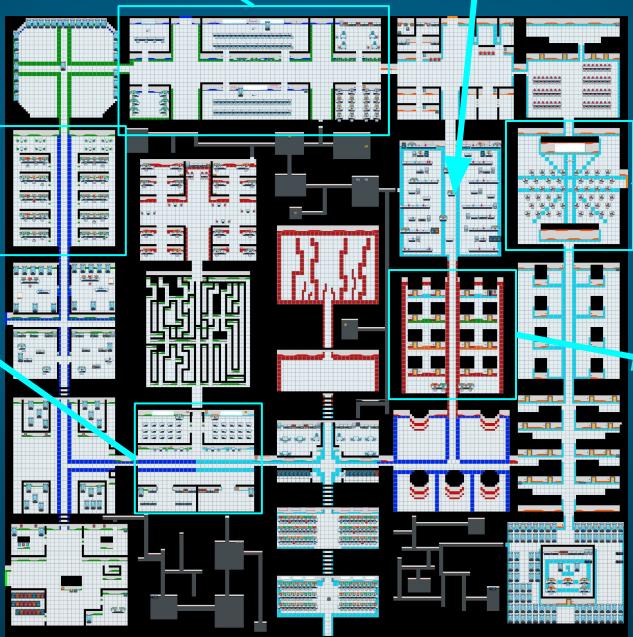


La map principal

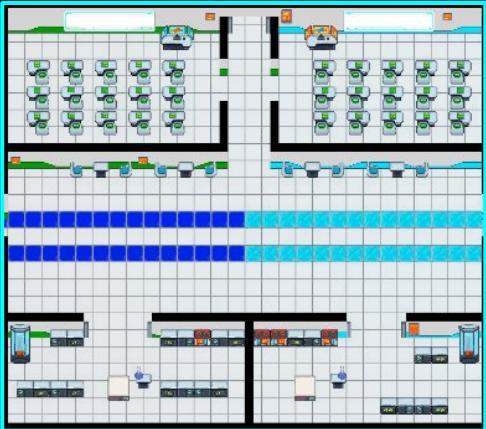
Diversité des secteurs



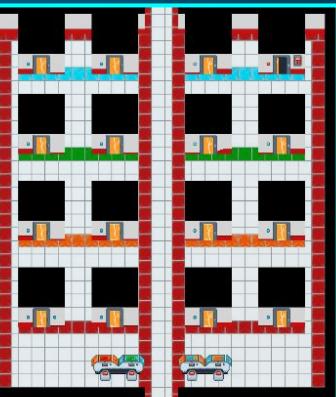
Salle de Réunions et Meeting



Laboratoire principal



Salle de cours



Cellules de confinements



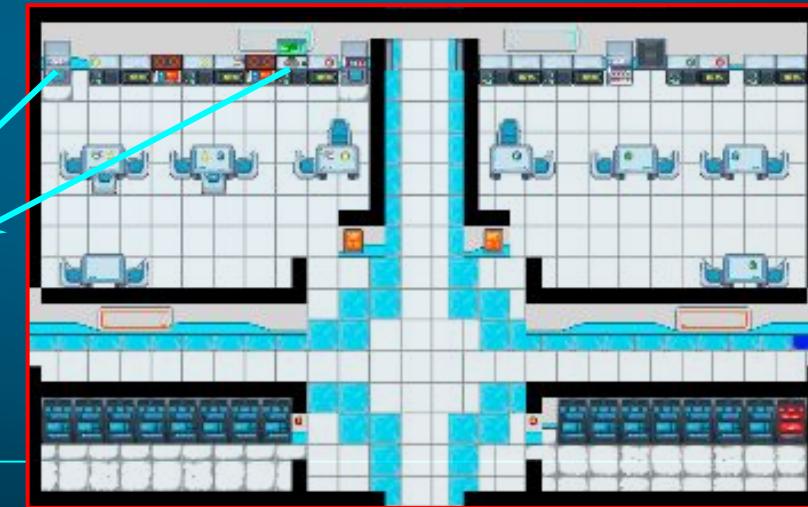
Amphithéâtre

LEVEL DESIGN

Le joueur rentre donc dans le laboratoire / repaire des masterminds. Le niveau est explorable dans son intégralité dès le début (un peu comme la première map de elden ring) les différents boss sont dispersé dans le niveau et son attaquables directement (gameplay non disponible).

Après avoir défait le boss le plus simple (Gambian) le joueur obtient un power up lui permettant de voyager dans les ventilations(zones bleues). Certaines permettant d'accéder plus facilement au hub (Zone rouge).

Dans le hub il y a de quoi reprendre sa vie et la possibilité de sauvegarder sur l'ordinateur



○ L'intention de Level Design ○

Le Dortoir

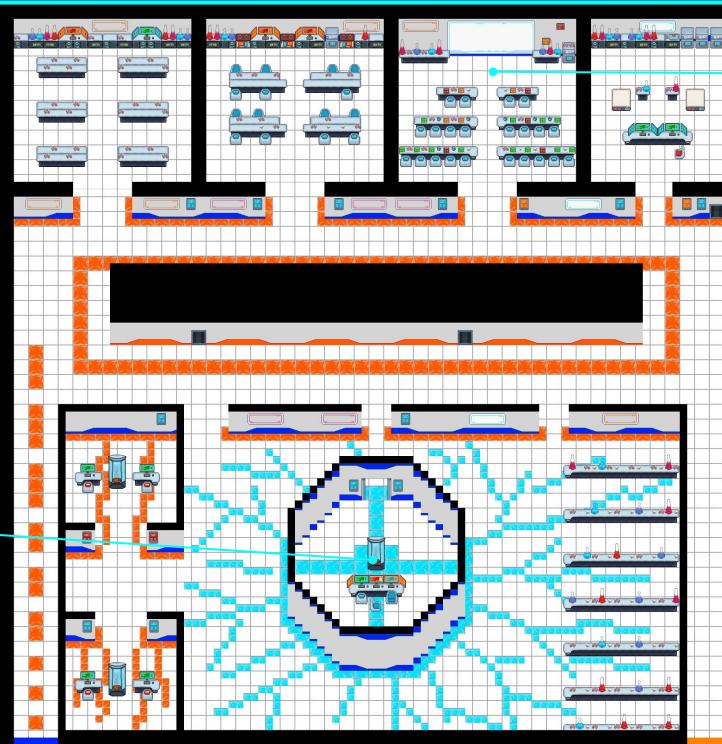


Vers Zone Principal

Vers Zone Principal

○ L'intention de Level Design ○

Le Laboratoire



Vers Zone Principal

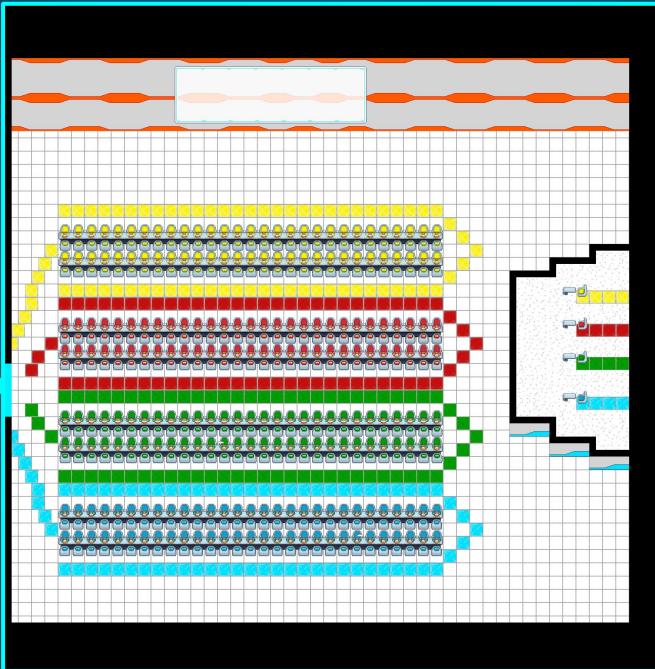
Vers Zone Principal

Salle de classe

○ L'intention de Level Design ○

Le Hall

Vers Zone Principal



Un petit clin d'oeil