

Scaredy CAT



By Silent Biscuits

Opis gry

Główny bohater naszej historii, Bubuś, zostaje napadnięty przez Wilki w swoim własnym domku. W napadzie emocji ucieka. Przerażony kotek musi przedostać się przez las, chowając się przed przeciwnikami, aby uniknąć niebezpieczeństwa. Pomóż mu się wydostać.



Storyline

Bubuś spędzając swój dzień jak zawsze, chciał otworzyć słoiczek z dżemem, aby posmarować nim kolacyjną kanapeczkę. Jednak błogi spokój został szybko zakłócony. W jego domek wdał się dziwny, wilczy cień, przy okazji niszcząc część posiadłości kociaka. Przerażony szybko zebrał się w sobie, żeby uciec z domu. Czeką go jednak ciężka droga prowadząca przez las pełen niebezpiecznych stworzeń.



Cel gry

Głównym celem jest doprowadzenie Bubusia do bezpieczeństwa i w tym samym czasie unikając wilków oraz pilnowaniu sanity naszej postaci, która ze strachu zaczyna z czasem coraz wolniej się poruszać, aż w końcu nie jest w stanie podążać dalej.



Mechaniki

- Spadek oraz wzrost paska sanity
- Możliwość regeneracji poziomu sanity przy wykorzystaniu świetlików
- Chowanie się przed cieniami wilków poprzez wskoczenie za drzewo
- Mniejsza ilość sanity powoduje wolniejsze poruszanie się postaci
- Za naszą postacią cały czas powoli porusza się przeciwnik przez co zmuszeni jesteśmy cały czas poruszać się do przodu
- Wejście w wilki podczas gameplayu zużywa sporą ilość sanity
- Kontakt z wilkiem który cały czas za nami podąża powoduje game over

Grupa docelowa

Gra kierowana jest do graczy 13+, wszystkich miłośników uroczych, nieco nierozgarniętych stworzeń :)



Unique selling points

- Unikatowa mechanika
- Oprawa Graficzna
- Interesująca historia
- Oryginalna oprawa muzyczna



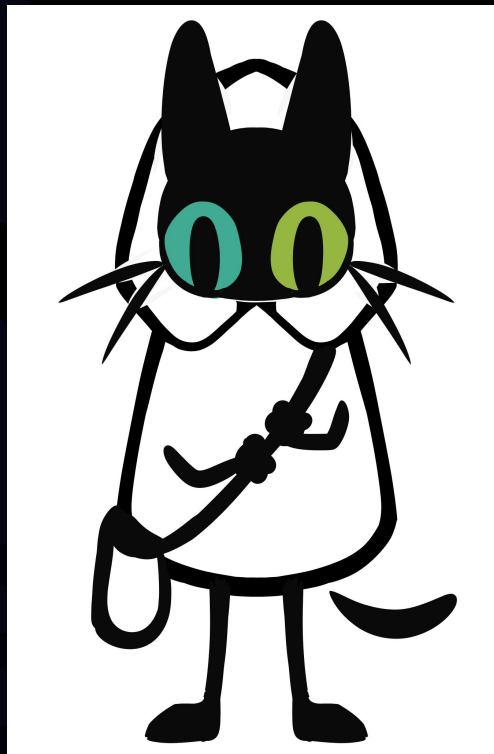
Inspiracje



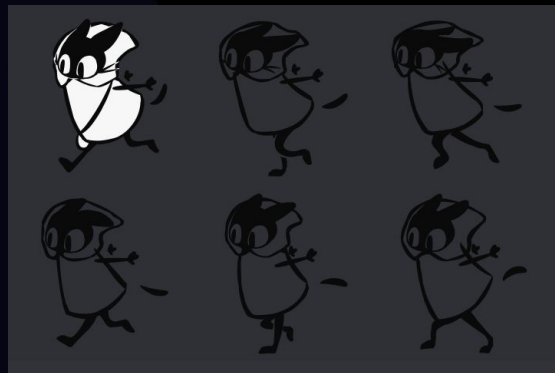
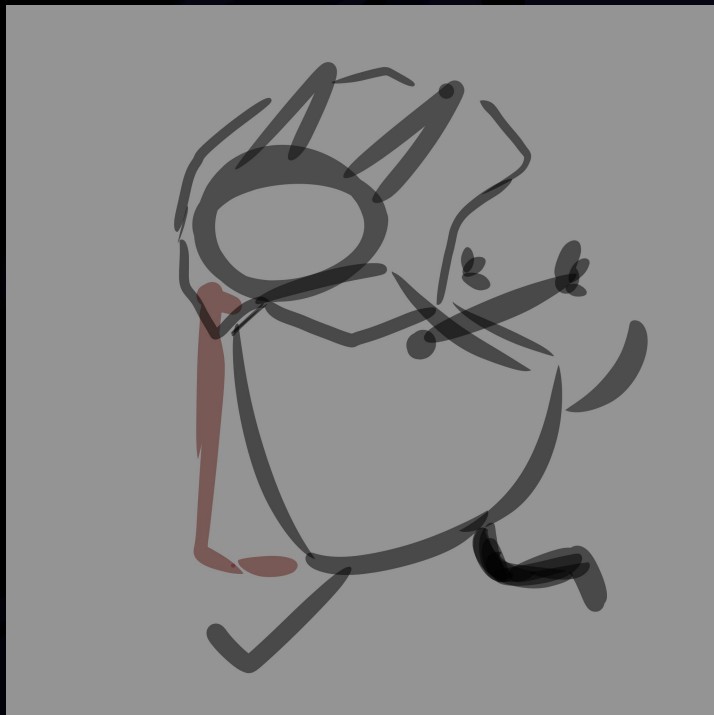
SCOOPY-DOO!



Główny protagonista - koncepty i design finalny



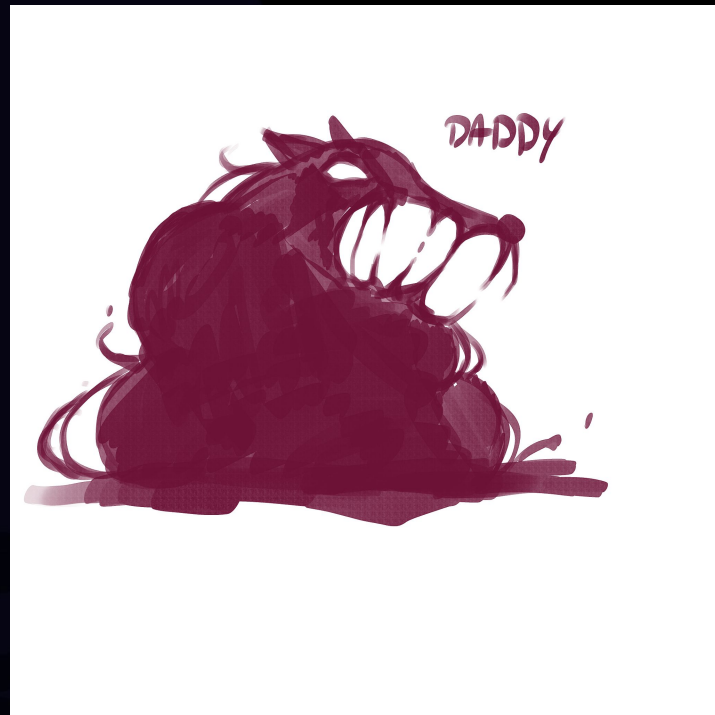
Postać - animacja (work in progress)



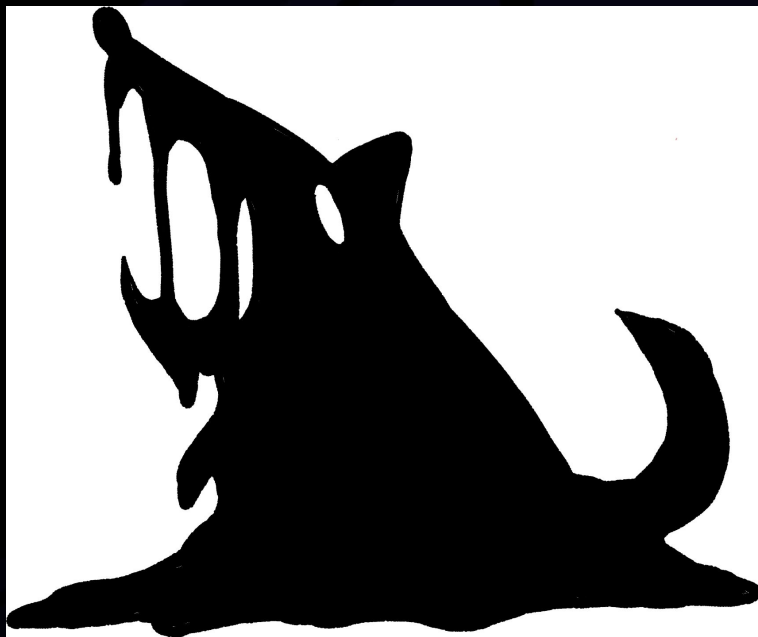
Postać - animacja finalna



Przeciwnik - koncepty



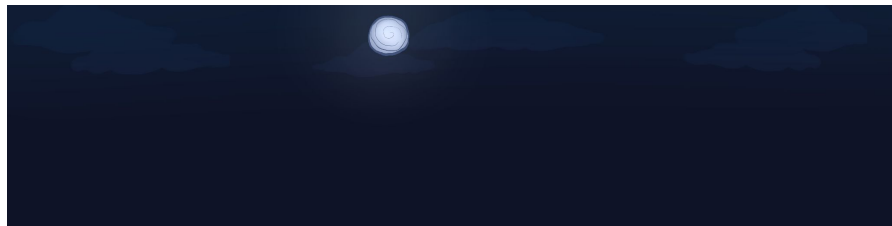
Przeciwnik - finalny design



Pierwsze szkice level designu - lasu



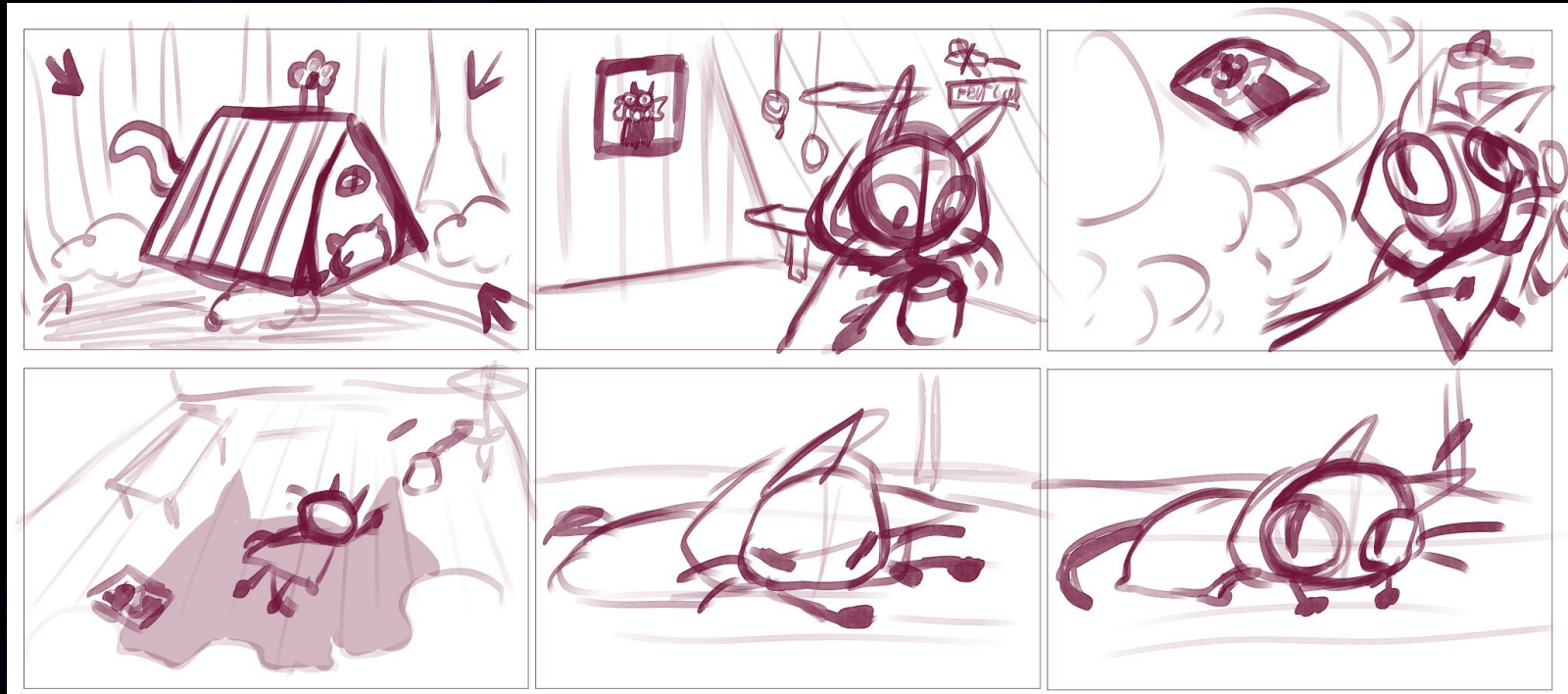
Las- podział na warstwy



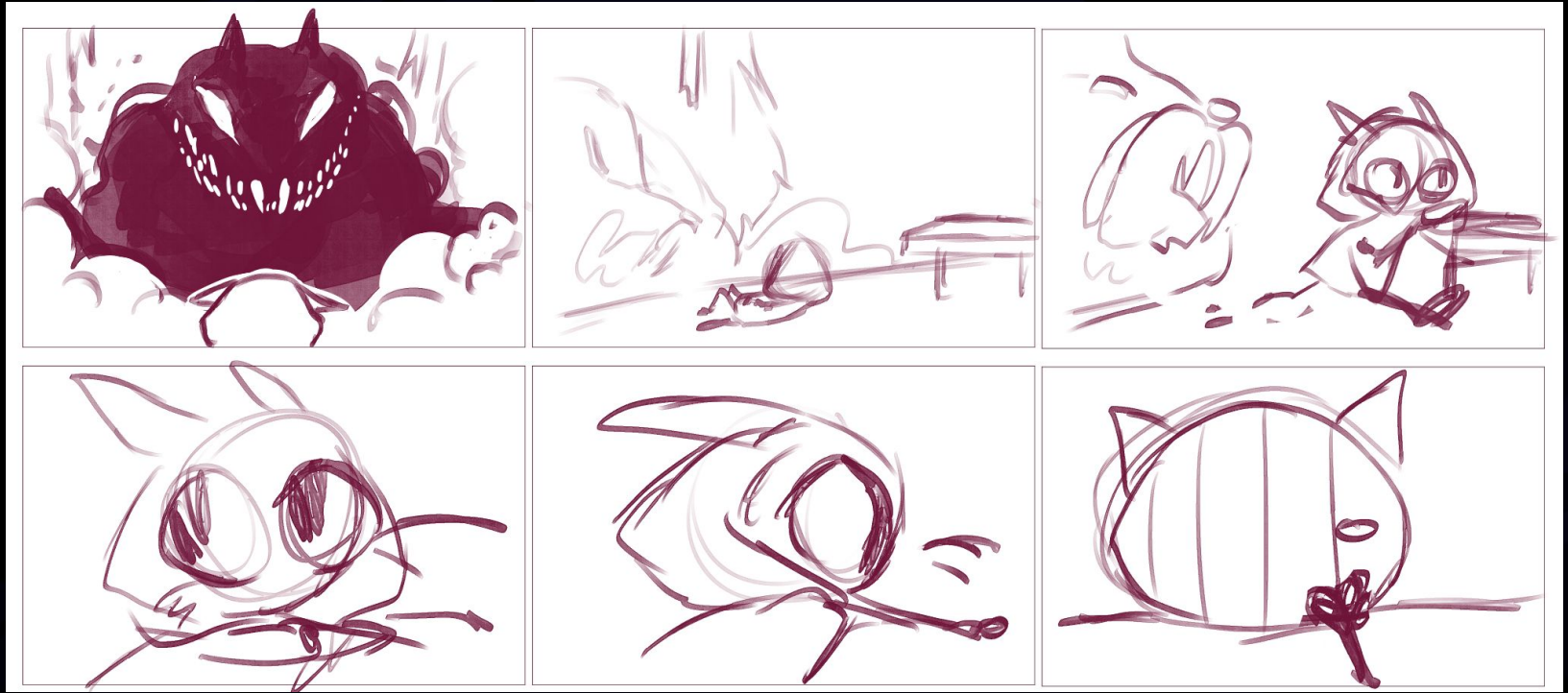
Las- wersja finalna



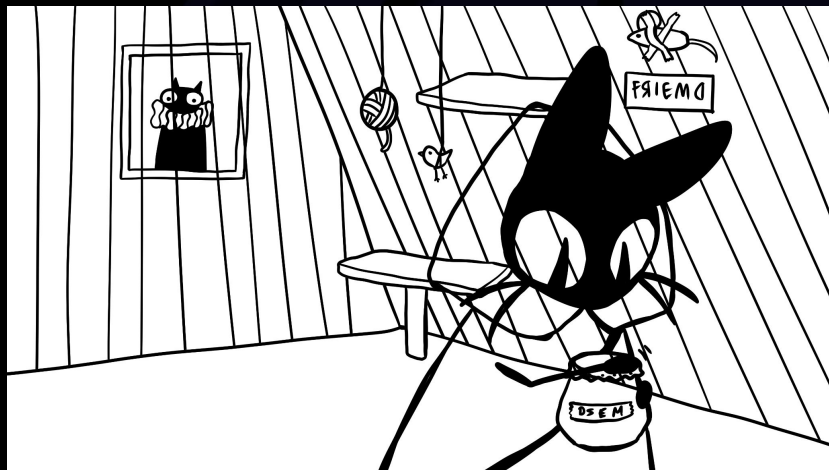
Storyboard - intro



Storyboard - intro



Intro - work in progress



Menu główne & death screen



Skill Issue



Ending



Logo

Scaredy CAT

Screenshoty prototypu gry



Wykonanie:

Michał Kolano - Programowanie

Bartosz Kuligowski - Muzyka, SFX

Renata Rybarz - Oprawa Graficzna/Animacja

Patrycja Pilarz - Oprawa Graficzna/Animacja

Zuzanna Pieczora - Oprawa Graficzna/Animacja

***Wszystkie assety/muzyka zostały wykonane
własnoręcznie na potrzeby projektu w czasie
trwania eventu I BEZ AI:)**