

Purrfect Pop

Conceptbeschrijving

Een kat van een heks probeert alle bubbels uit een heksenketel te poppen. De speler moet de bellen met dezelfde kleur op elkaar afvuren om ze samen groter te laten worden. Hierdoor kunnen de bubbels bij de ogen van de kat spatten om de kat weg te jagen.

Core Mechanics

Basic Interaction

- Bellen schieten: Richt de bel om hem in de tegenovergestelde richting weg te laten schieten. Des te verder de cursor van de bel is, des te sneller de bel gaat.
- Slow-motion richten: terwijl de speler richt wordt het spel slow-mo

Bubbel interacties bij aanraking

Er zijn 3 verschillende kleuren (rood, blauw en groen)

- **Dezelfde Kleur:**
 - Ze mergen
 - Wordt groter
 - Scorewaarde van de bel wordt exponentieel groter
- **Andere Kleur:**
 - Beide bubbels poppen
 - Beide bubbles geven hun waarde aan de score van de speler
- **Kattenogen:**
 - **Dezelfde Kleur:**
 - Doe damage tegen de kat volgens de pop damage table (Zie Points)
 - De bubbel popt
 - **Verkeerde kleur:**
 - De bubbel popt
 - ?of Niks. TESTENN!!!!

Cat Events

- **Kat verandert af en toe de kleur van ogen (dezelfde kleuren als de bubbels)**
 - Elke 15 seconden
 - Er is 1 neutrale kleur (de normale kleur), de Kat kan dan niet geraakt worden
- **500 HP**

Attacks:

- De kat geeft aan dat hij in een bepaalde tijd alle bellen met de kleur van zijn ogen gaat poppen.
 - Er verschijnt een twinkel in de kat zijn ogen
 - De twinkel wordt groter en groter
 - Kat valt aan
- Horizontal pillar claw attack (on left or right side)
 - Poot komt gebogen op het scherm (Ziet eruit net als je hand als je je pols slap houdt)
 - Klauwen komen eruit
 - ?rood aangegeven op scherm waar
 - Kat valt aan
- Pounce (Big circle around the biggest bubble on screen)
 - Poot verschijnt op achtergrond (Ziet eruit alsof hij een high five gaat geven)
 - ?rood aangegeven op scherm waar
 - Kat valt aan

Ogen:

- Ze volgen de grootste bel
- of cursor. TESTEN!!!

Game einde

- De kat heeft geen HP meer
- Als alle bubbels weg zijn verlies je het spel

Game Progression

- Bubbels zweven langzaam het scherm op.

Doel

- Jaag de kat weg door de goede kleur bubbels in zijn ogen te spatten

UI

- HP bar

Controls

- LMB
 - Click & Drag on a bubble to aim
 - Release to shoot

Design Goals

Experience:

- The player should have fun
- The player should feel immersed

Design:

- The game should be easy to understand
- The narrative should be easy to understand

Audio/Visual

Visual:

- Colourful
- gratifying visuals/effects
 - Bigger pop on bigger bubbles
 - Screenshake on bigger bubbles
 - Bigger bubbles should become more visible and bright

Points:

Pop Damage by Size:

1. 0 damage
2. 10 damage
3. 22 damage
4. 48 damage
5. 106 damage
6. 234 damage

Combo: Amount of bubbles hit with 1 bubble
multiply damage by...

1. 0
2. x1.1
3. x1.3
4. x1.5
5. x1.7
6. x2

Pop Score by Size:

1. -10
2. 50
3. 100
4. 250
5. 1000
6. 5000

/Pop Size:

1. -1s
2. +1s
3. +3s
4. +10s
5. +30s
6. +100s

/Combo: Amount of bubbles hit with 1 bubble

1. 0
2. +1s
3. +3s
4. +5s
5. +7s
6. +10s

Possible additions:

- At some point the game will be hinting to a specific colour of which all bubbles will be popped. The player must then choose to get a combo or let them get popped (might not work with current lose condition). Cat looking over cauldron?
- A “spikeball” that goes through the level popping bubbles
- Unpoppable bubbles that can only pop at a specific size
- Popping small bubbles should cause some sort of negative effect
- Maybe larger bubbles will start to appear when spawning

- Add a combo for the amount of bubbles hit with one bubble
- Make merging bubbles feel more like a combo as well