

# CATastrophe

## OVERVIEW

CATastrophe è un gioco stile rogue-lite nel quale il giocatore impersona un gatto grigio di nome “D'artagnan”, il *progattonista* della storia, che dovrà aiutare a ritrovare la strada verso casa dopo che, nell'inseguire una lucertola intravista nel giardino di casa, si è allontanato troppo e si è perso.

La strada per il ritorno sarà piena di insidie, con nemici da sconfiggere ed alleati con cui stringere alleanze o scambiare oggetti fino ad arrivare al boss finale: un gatto di nome “Tivo” quindi Cat Tivo.

Per farsi strada nel tragitto, il protagonista avrà a disposizione una pistola spara raggi trovata nelle fogne durante l'inseguimento del piccolo rettile e che potrà essere potenziata con i vari oggetti che troverà durante il gioco.

## MECCANICHE

D'artagnan potrà muoversi a 360° con i tasti **WASD**, sparare con la sua pistola a raggi laser tramite **tasto sinistro del mouse** lanciare granate (in numero limitato, si partirà con 3 granate, ma potranno essere trovate nel gioco) tramite **tasto destro del mouse** e mirare tramite **puntamento col mouse**.

Le granate lanciate tramite “**attacco speciale**” potranno essere utilizzate, oltre che per danneggiare i nemici, per distruggere muri che nascondono dietro di essi delle “**stanze segrete(1)**”

La visuale sarà dall'alto e ricoprirà la “stanza” dove ci si troverà attualmente nella sua interezza

Avrà 7 **cuori** come “**vitalità**” di partenza che potranno essere danneggiati subendo attacchi dai nemici o tramite contatto con alcune insidie sulle varie mappe del gioco (come pozze di acqua sporca, vetri di bottiglie rotte...).

Persi tutti i cuori, si avrà un “**game over**” e bisognerà ricominciare con una nuova partita.

Il protagonista partirà con delle stats di base che potranno poi essere potenziate

tramite vari items:

**Hp:** 7 (min 7 max 10)

**Atk:** 10 (min 10 max 999)

**Speed:** 2 (min 1 max 5)

**Atk speed:** 20 (min 10 max 100)

Nel gioco si potranno acquistare oggetti dal **mercante** tramite una valuta composta da: lucertole (1); topi (10) e serpenti (100) come se fossero bronzo, argento ed oro.

Accanto ad ogni **mercante** ci sarà uno “scambia monete” che farà in modo di scambiare, ad esempio, un serpente per 100 lucertole od un topo per 10 lucertole ecc.

In questo modo se un oggetto costerà 5 lucertole, ma noi avremo solo 10 topi e nessuna lucertola, si potranno scambiare i topi in modo da avere le lucertole necessarie per effettuare l'acquisto.

## **(1) Stanze segrete**

In queste stanze si potranno trovare in modo casuale: items segreti; posti dove riposare ricaricando gli hp; stanza vuota; miniboss con ricompensa finale.

## **DINAMICHE**

Si avranno diversi modi per arrivare all'obiettivo (sconfiggere **Tivo**).  
Nel gioco saranno presenti diversi item che potranno essere acquistati dal **mercante** o trovati nelle “*stanze del tesoro*”

### ***ITEMS (aumento di statistiche)***

**Croccantini:** Hp up (+1)

**Scatoletta:** Hp up (+1)

**Gomitolo di lana:** speed up e atk speed up (+0,5 e +10)

**Lucina laser:** atk speed (+20)

**Ciotola d'acqua:** speed up (+1)

**Divano:** dmg up (+2)

**Corona:** all stats up (hp+1 atk+2 speed+1 atk speed+20)

### ***ITEMS (potenziamento armi e armature)***

**Armatura di cartone:** dà al giocatore 5 cuori grigi come armatura

**Lanciafiamme:** le fiamme rimpiazzeranno i raggi laser della pistola (range

ridotto ma danno più alto)

**Bocca di fuoco pistola:** permette di sparare due colpi insieme

**Missile:** bome dell'arma secondaria costituite da missili con danno maggiore)

**Collare:** proiettili homing

**Bocca del diavolo:** Proiettili laser sostituiti da un potente raggio laser fisso di 1 sec. Con cooldown di 2sec.(migliorabile tramite atk speed up).

Nel gioco saranno presenti vari boss oltre a **Tivo** a seconda delle aree di riferimento, come ad esempio il **Re dei ratti** nelle **fogne** o il **Veterinario** nella **clinica veterinaria**.

## ESTETICA

Le varie **zone** dove si svilupperanno i livelli sono:

**Le fogne** (ambientazione cupa e sporca)

**I vicoli** (ambientazione pericolosa, sporca, con gatti randagi pronti a “farti le feste”

**La clinica veterinaria**(ambientazione luminosa artificialmente, piena di pericoli)

**Il parco** (ambientazione luminosa e pacifica...troppo per il re del male che è il gatto).

## Nemici base

I nemici nelle mappe del gioco saranno diversi, tra cui:

**Ratti**

**Lucertole**

**Serpenti**

**Gatti randagi**

**Cani randagi**

**Aspirapolveri robot**