
Game concept by Arcrux Team

Byte Escape

INTRODUZIONE

Arcrux Team (composto da Simone Cerelli, Massimiliano Duceag e Alessandro Michetti) propone un gioco 2D Topdown in stile Pixel giocabile in modalità single player su computer compatibile. Il gioco si ispira ai primi gameplay a Pixel, ambientato e strutturato in un mondo futuristico in cui sarà necessario utilizzare le proprie doti di investigazione, ed essere pronto ad affrontare qualsiasi sfida per raggiungere l'obiettivo del gioco.

GAME DESIGN E GAMEPLAY

Byte Escape è un avvincente gioco topdown 2D incentrato nell'esplorazione di diverse aree del grattacielo dell'azienda Solomon Intelligence, ognuna presenta sfide uniche, enigmi da risolvere, nemici da affrontare e superstiti da salvare. Il mondo è reso in uno stile pixel, con atmosfere cupe e misteriose creando un'ambientazione coinvolgente. L'obiettivo iniziale del giocatore è spegnere il computer principale che controlla l'IA ribelle, ma attenzione, essa è astuta e cercherà di ostacolare ogni azione del giocatore. Il gioco è strutturato in 3 livelli principali, affrontando in ognuno di essi diverse sfide avvincenti e misteriose, in cui la sopravvivenza e il successo dipendono unicamente dalle abilità tattiche del giocatore.

Comandi: Il movimento è controllato attraverso i tasti WASD oppure utilizzando le quattro freccette, il tasto F per interagire con vari oggetti e spazio per usarli in mano. Questo gioco non prevede l'uso di un mouse.

TRAMA E AMBIENTAZIONE

Benvenuti in un mondo futuristico, in cui l'azienda Solomon Intelligence, ha visto la propria creazione di intelligenza artificiale denominata Sonoma ribellarsi, prendendo il controllo della loro sede in un maestoso grattacielo a New York. Nel bel mezzo di questa crisi, l'azienda si rivolge a un ex-scienziato, "Il leggendario" Gordon, ormai in pensione, per risolvere la situazione. Il giocatore assume il ruolo di questo protagonista, chiamato a

intrufolarsi nel grattacielo e spegnere il computer principale che ospita la famigerata Sonoma.

LIVELLI E MOLTO ALTRO

Il gioco è strutturato in 3 livelli principali, con l'aggiunta di un livello demo all'inizio del gioco per far prendere familiarità al giocatore con i comandi.

Demo: Nel livello demo il giocatore dovrà riuscire ad aprire la porta del magazzino in cui si trova (entrato dal condotto di areazione della sede aziendale) e riuscire ad accendere la luce in tutti i piani trovando il generatore principale.

Livello 1: Livello in costruzione...

Livello 2: Livello in costruzione...

Livello 3: Nel terzo e ultimo livello, il giocatore dovrà riuscire a raggiungere il computer principale dell'IA riuscendo a spegnerla o... perché no.. lasciarla attiva. Nell'ultima sequenza del gioco spetterà al giocatore decidere se spegnere definitivamente Sonoma o lasciarla accesa per far prendere una strada completamente diversa alla storia, modificando l'obiettivo principale del gioco.

PERSONAGGI:

Gordon: Il protagonista di questa avvincente e misteriosa storia è Gordon, un ex-scienziato della medesima azienda, ormai in pensione. Viene chiamato dalla Solomon Intelligence per risolvere un enorme problema causato dalla stessa IA che iniziò a sviluppare lui anni fa.

Sonoma: L'antagonista di questo gioco è un'intelligenza artificiale ideata da Gordon anni orsono e continuata dall'azienda fino alla sua ribellione. I suoi ideali e le sue motivazioni verranno mano a mano rivelate nei vari livelli per far prendere una decisione finale al giocatore al raggiungimento dell'ultimo livello.

Scienziati: Tutti i personaggi secondari all'interno del gioco sono dipendenti e scienziati lavoratori dell'azienda che sono rimasti intrappolati all'interno del grattacielo dando una grande mano... o grandi difficoltà al protagonista.

TEMPISTICA PROGETTO

La tempistica del progetto che riguarda Progettazione idea, Game concept document, Design, Art, Programming, Sound, Documentation e Video è disponibile al [seguente link](#).

Copyright © 2024 - Arcrux Team