**Last Test**

Team Frustum

Last Test è un puzzle game single player in prima persona in pieno stile Portal (2007), strutturato su più livelli consecutivi e collegati tra loro come all’interno dello stesso macro-ambiente.

Lo scopo di ogni livello è di riuscire a trovare e sbloccare l’uscita, tramite vari puzzle ed enigmi.

Gameplay

Cubi, pedane, pareti e colore.

I punti principali del nostro gameplay sono i cubi, oggetti con cui il giocatore potrà interagire muovendoli tramite un toggle, trasportarli e usarli come gradino per raggiungere punti più alti, o piazzarli su pedane del medesimo colore per sbloccare determinate aree.

I cubi sono presenti in vari colori: giallo, rosso, blu, bianco, spento (neutro)

Le pedane richiamano i colori dei cubi, eccetto che per il neutro, e queste servono a progredire nei vari livelli.

In alcuni livelli potrebbero anche esserci più pedane dello stesso colore, lasciando intuire al giocatore di dover spostare il cubo di tanto in tanto per creare combinazioni o sequenze diverse, pena l’impossibilità di progredire.

Una volta raggiunta la piattaforma di generazione di un cubo, vicino ad essa ci sarà un pulsante che, qualora premuto, distruggerà il cubo di quel colore presente nella mappa e lo rigenererà sulla piattaforma stessa, rendendo facile il recupero in caso in cui il cubo sia stato piazzato in punti diventati difficilmente raggiungibili.

In modo molto controintuitivo, il giocatore imparerà subito che una parete di un determinato colore distruggerà il cubo dello stesso, ma noi possiamo attraversarla senza particolari problemi.

Bisognerà quindi cercare degli escamotage per aggirare la cosa, ma ci si abitua in fretta.

In alcuni punti in cui i puzzle si faranno più complessi sarà data al giocatore anche la possibilità di cambiare colore ai cubi, mediante delle apposite basi, così da rendere più intrigante e coinvolgente il puzzle, rispetto al solo raccogliere e posizionare elementi.

La parete di fine livello distrugge automaticamente tutti i cubi con cui entra a contatto, per evitare che il giocatore bari portandosi in vantaggio nei livelli successivi.

Altri interactable

Oltre ai cubi, il giocatore potrà interagire con porte, pulsanti, armadietti e numpad.

Le porte possono essere aperte mediante interazione diretta, qualora sbloccate o libere.

È possibile sbloccare delle porte mediante la pressione di interruttori nascosti, o il posizionamento di cubi su piattaforme collegate. Quando una porta è sbloccata e apribile, la luce vicino alla stessa cambierà colore da rosso a verde. Una volta tolto un cubo che sblocca una porta, questa si bloccherà nuovamente.

Gli armadietti possono celarsi in alcune stanze inizialmente chiuse o luoghi inusuali, essi contengono pulsanti nascosti per le porte (e in futuro non escludiamo di inserire altri elementi per aggiungere varietà.

Altro elemento di sblocco delle porte (o in futuro di altro come gli armadietti) sono i numpad. Questi necessitano di una combinazione numerica per essere attivati; i numeri necessari sono presenti in giro nel livello.

Questi indizi sono presenti nella forma di graffiti, o decal sparse sulle pareti, oppure foto misteriose presenti nei vari ambienti.

Un elemento di guida “generico” del livello è rappresentato da tubature che conducono da e verso porte e piattaforme, il giocatore può seguirli per trovare degli indizi sulla risoluzione dell’enigma.

Torcia

Il tempo stringe

Altro elemento inserito per aumentare la complessità e la varietà dei puzzle è il tempo: di tanto in tanto saranno presenti degli scenari con un timer, da cui una volta interagito bisognerà correre per raggiungere punti e porte prima che queste ci si chiudano in faccia.

Cavia.

Il nostro protagonista è Cavia, un androide che non spicca per identità, trovatosi rinchiuso in questo laboratorio e costretto a superare queste prove. Alla morte, il counter dietro la sua testa aumenterà, numero dei fallimenti o numero seriale ogni volta di una nuova Cavia? Chissà, magari lo si scoprirà progredendo nei vari ambienti di gioco.

Altre idee

Laser (?)