

No Future Project
A cyberpunk CRPG game

created by Matteo Calvanico

Indice

1	Overview	2
2	Gameplay	3
3	Plot	4
4	World Building	5
4.1	The city	5
4.2	Factions	5
4.2.1	I Figli della Carne	5
5	Idee	6

Overview

No Future Project è un CRPG, quindi un gioco di ruolo che simula i classici giochi da tavolo.

L'obiettivo che ci siamo posti è di creare un gioco che strizza l'occhio a *Fallout 1/2* e *Baldur's Gate: Enhanced Edition*, con uno stile grafico e di design "retrò" permettendoci di concentrare le nostre forze sulla parte narrativa e di quest design.

Al contrario dei giochi sopra citati l'ambientazione è di tipo fantascientifico tendente al genere cyberpunk, quindi con enfasi sui lati negativi e pericolosi dell'ulta sviluppo tecnologico. Il gioco affronterà e analizzerà temi come il transumanesimo, l'unione uomo-macchina, la divisione sempre più marcata di classi sociali e razzismo e paura del diverso; tutto raccontato in una città immaginaria grande, grigia e diretta verso il baratro.

Gameplay

In questa sezione verranno analizzati tutti gli elementi di gameplay.

Plot

In questa sezione sarà presente la sceneggiatura, inserendo anche dove, quando e in che contesto avvengono le diverse parti.

World Building

In questa sezione si descrive il mondo di gioco, dalle più piccole sfaccettature fino alle varie fazioni e lore.

4.1 The city

4.2 Factions

4.2.1 I Figli della Carne

I figli della Carne sono una setta fanatico/religiosa che ripudia la tecnologia degli innesti, infatti crede che in un futuro non troppo lontano tutta la tecnologia cesserà di funzionare, portando alla morte di tutti coloro che hanno deciso di "dilaniare" il proprio corpo inserendosi potenziamenti.

Tutti gli NPC di questa fazione sono immuni agli *impulsi elettromagnetici* (o *EMP*) e per questo ne abusano in combattimento, rendendo inutile un tipo di gameplay basato troppo sulla tecnologia e innesti. Essendo le granate e i jammer EMP illegali loro sono gli unici che le vendono e per questo sono considerati pericolosi e paragonati spesso ad un gruppo terroristico.

Ending

Se si viene accettati da questa fazione (necessario avere pochi innesti) è possibile seguire diverse quest-line per finire il gioco allineandosi a loro. Questo porterà ad un finale con karma negativo, infatti lo scopo della fazione è di creare diverse *HANE* (*High Altitude Nuclear Explosion*) generando impulsi EMP in tutto il globo, avverando la loro profezia dove tutta la tecnologia del mondo cesserà di esistere.

Idee

Qui si inseriscono le idee da sviluppare e non ancora ben definite