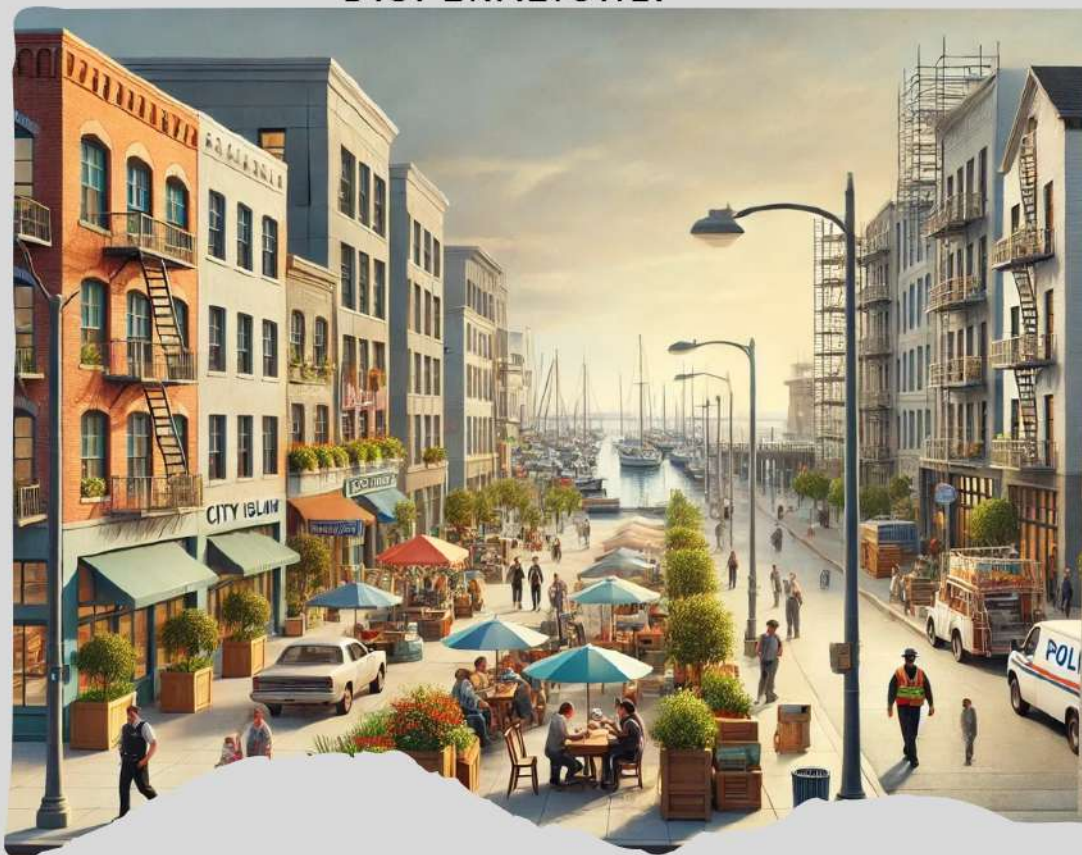


**WE
NEED
A
HERO?**



Benvenuti A City Island

UN QUARTIERE DI NEW YORK SOFFOCATO
DALLA CRIMINALITÀ E DALLA
DISPERAZIONE.



UN ABITANTE QUALUNQUE, DOTATO DI
SUPER FORZA MA FINORA
DISINTERESSATO AI CONFLITTI DEL
MONDO ESTERNO.

HA SEMPRE PENSATO CHE LA SUA
PICCOLA ISOLA FOSSE TRASCURABILE.
MA QUANDO LA VIOLENZA DEL NUOVO
BOSS E DEI SUOI SCAGNOZZI
SUPERPOTENTI COLPISCE TROPPO VICINO
A CASA, LA TUA APATIA SVANISCE.

DECIDI DI USARE I TUOI POTERI PER
RIPORTARE LA PACE... O ALMENO LA TUA
VERSIONE DI PACE.

We Need a Hero?

We need a hero ti mette di fronte a una scelta fondamentale fin dall'inizio, la difficoltà selezionata non è un semplice opzione, ma un bivio narrativo e di gameplay.

Il percorso "**Difficile**" ti vedrà diventare un vero eroe, combattendo in modo non letale, aiutando attivamente i cittadini, distruggendo la droga potenziante e vedendo l'isola rifiorire sotto le tue azioni, con la polizia che diventa un'alleata. Il percorso "**Facile**" ti trasforma in un anti-eroe spietato: utilizzerai la droga, le tue abilità saranno letali, i cittadini ti temeranno, la polizia ti darà la caccia e la città sprofonderà ulteriormente nel caos e nella distruzione a causa tua.





Game Pillars

Difficoltà

- **La Difficoltà che Riscrive il Gioco:** Il cuore pulsante di *We Need a Hero?*. La scelta iniziale tra "Difficile" (Eroe) e "Facile" (Anti-Eroe) non è un semplice modificatore numerico, ma cambia radicalmente l'esperienza: tono narrativo, abilità disponibili, reazioni del mondo, comportamento dell'IA, obiettivi delle missioni secondarie e persino il finale. Offre una rigiocabilità eccezionale e due esperienze quasi distinte in un unico pacchetto.

Ambientazione

- **Ambientazione Unica:** City Island, un angolo poco esplorato di New York, offre un mix affascinante di atmosfera comunitaria, realismo urbano e sfondo ideale per scontri supereroistici.

Gameplay

- **Gameplay Dinamico e Progressivo:** Un sistema di combattimento e traversal soddisfacente che migliora organicamente con l'uso, premiando la padronanza delle meccaniche.

Narrazione

- **Narrazione Reattiva:** Il mondo e i suoi abitanti reagiscono visibilmente alle scelte morali e alle azioni del giocatore, rendendo ogni decisione significativa.

GamePlay

TRAVERSAL

I giocatori esploreranno liberamente City Island, sfruttando un sistema di traversal basato su super forza che si evolve con l'uso di salti che inizialmente coprono un piano d'edificio diventeranno balzi capaci di superarne cinque
la corsa aumenterà esponenzialmente di velocità.
Padroneggiare il movimento fluido per navigare l'ambiente urbano sarà una meccanica chiave e una fonte di divertimento.

COMBATTIMENTO

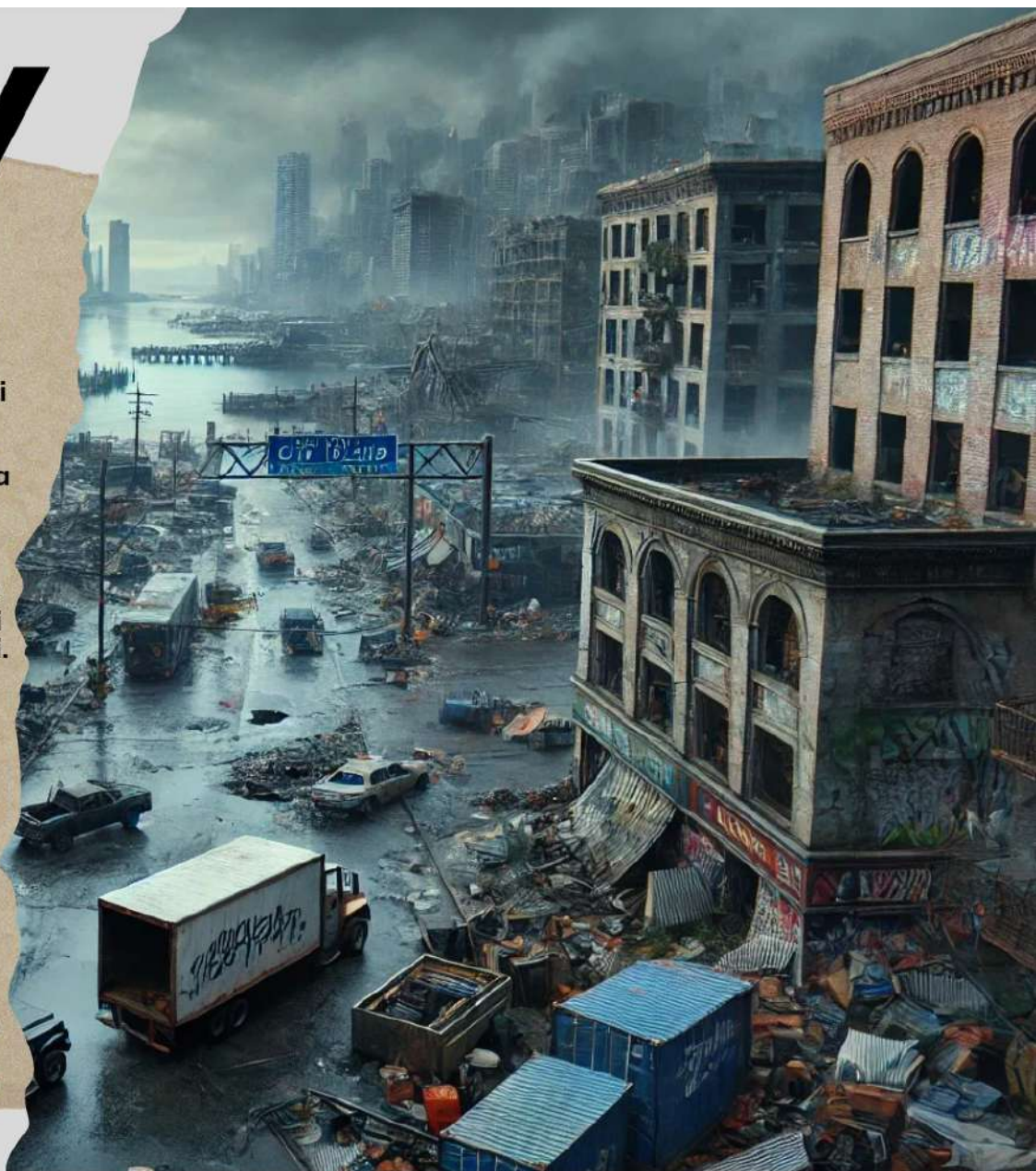
Il combattimento è incentrato su scontri melee reattivi (ispirati a titoli come Hi-Fi Rush, ma focalizzati sui pugni), integrati dall'uso strategico di oggetti ambientali da lanciare contro nemici a distanza o dotati di poteri elementali.
La progressione del personaggio è organica: le azioni base (attacco, schivata, salto, arrampicata) migliorano in velocità ed efficacia con l'uso ripetuto, rendendo visibile la crescita del protagonista dalla goffaggine iniziale alla maestria.

ESPLORAZIONE

Oltre alle missioni principali che guidano la trama, i giocatori troveranno missioni secondarie e incontreranno Maestri di combattimento sparsi per l'isola, pronti a insegnare nuove abilità specifiche (diverse e uniche per il percorso Eroico o Anti-Eroe) in cambio di favori.

NEMICI

L'IA nemica si adatta al percorso scelto: determinata e tattica nel percorso Eroico, più spaventata e disorganizzata (ma non meno pericolosa a distanza) nel percorso Anti-Eroe, reagendo alla reputazione del giocatore.



GAME LOOP

Investigare e raccogliere informazioni all'interno delle diverse aree di City Island per localizzare i potenti luogotenenti (mini-boss)

Una volta individuate le loro roccaforti, il giocatore dovrà infiltrarsi, superare le difese e affrontarli in scontri emozionanti.

Sconfiggere il mini-boss avanzare nella trama e ricercare il nuovo mini-boss





INFAMOUS

Ispirazione da
infamous per i suo
sistema di movimento

HI FI RUSH

Ispirazione da hi fi
rush per i suo
sistema di attacco

GAME SHEET

TARGET

AMANTI DELLA STORIA
STORIE DI SUPEREROI

PLATFORM

PC
CONSOLE

GENERE

ACTION-ADVENTURE
OPEN-WORLD

MODALITA DI GIOCO

GIOCATORE SINGOLO

MOTORE DI GIOCO

UNITY

MODELLO DI BUSINESS

COMPRA E GIOCA

Costi



Produzione

