

# OPUS DECEPTIO

---



Alba Rosa Team



GAME DEVELOPERS

# Il Team

## Direttore Creativo

Collaborando per un design innovativo



## Game Designer

Sviluppando esperienze di gioco coinvolgenti

# Il Team Tecnico

---

- Giovanni Burza - Developer
- Giuseppe Bruniani - Developer
- Domenico Violi - Developer
  
- Davide Liuzzi - 3D Artist
- Fabrizio Infusino - 3D Artist
- Matteo Oliverio - Audio Designer

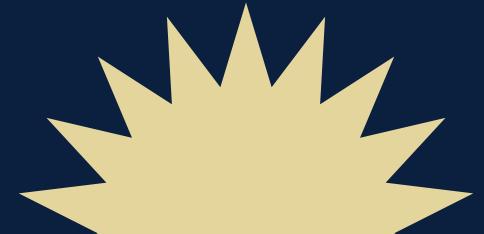


# *Genere e Piattaforme*

---

Unico mix di stealth e puzzle su diverse piattaforme moderne

OPUS DECEPTIO è un **videogioco stealth-puzzle narrativo** pensato per coinvolgere i giocatori in un'esperienza immersiva. Sarà disponibile su **PC, console e cloud gaming**, permettendo a un vasto pubblico di esplorare l'arte della falsificazione nei musei, unendo strategia e creatività in un gameplay avvincente.



# Il Problema di Mercato

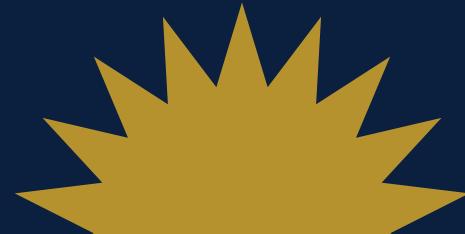
Esperienze Mancanti

Gli stealth game? Sempre la stessa storia.

Infiltrati, ruba, scappa.



Ma nella realtà, il vero crimine d'arte è pazienza. E il vero rischio... inizia DOPO.



# La Nostra Soluzione: Quattro Fasi

## Scout

Esplora il museo per raccogliere informazioni



## Plan

Elabora la strategia perfetta per l'operazione



## Forge

Crea la copia dell'opera d'arte



## Countdown

Sostituisci l'originale, più tempo passa inosservato più fama guadagni

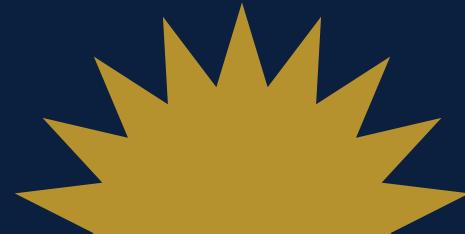
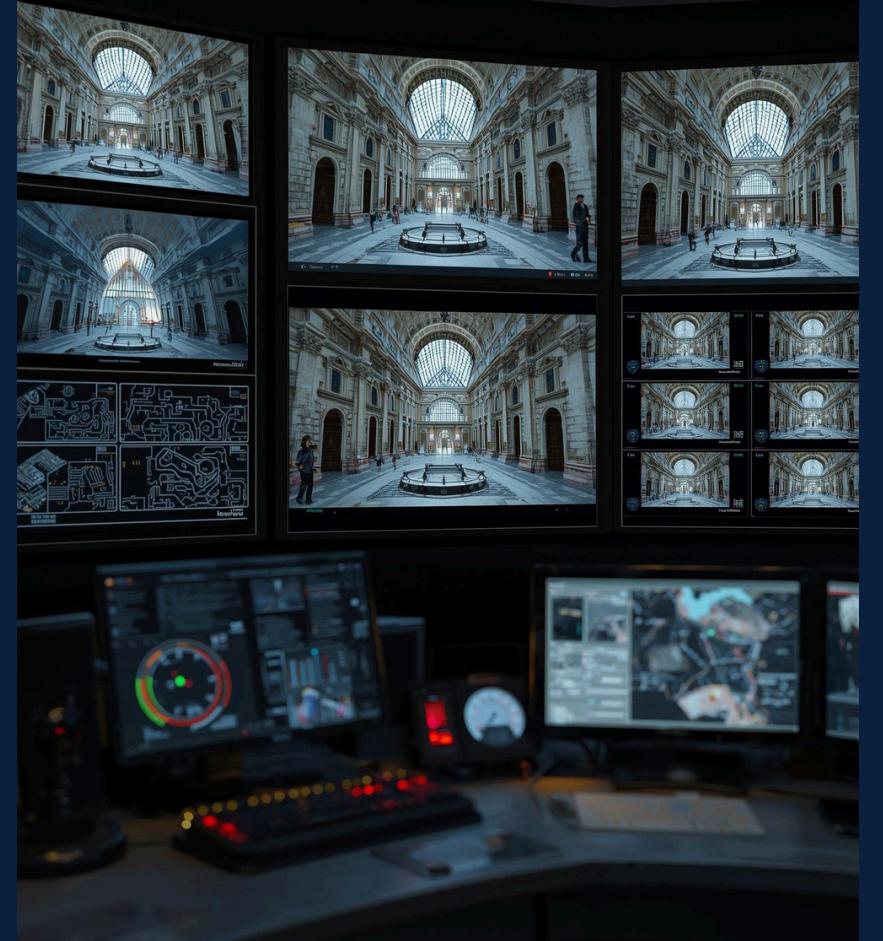


# Esempio di Gameplay

---

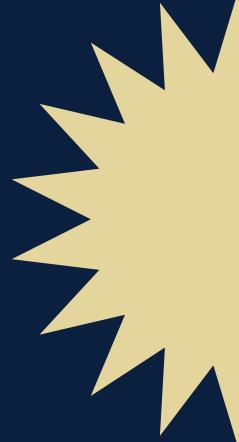
## Esplorazione delle dinamiche nel Museo del Louvre

Le immagini mostrano il **sistema di sicurezza** del Louvre, evidenziando i percorsi delle guardie e gli elementi strategici sfruttabili durante il gameplay.



# Analisi dei Sistemi

Studio delle Sicurezze al Museo del Louvre



## SCENARIO REALE:

- La vetrina si apre per il cambio alle 12:30
- Il cassiere fa pausa caffè alle 12:35
- La guida porta il gruppo al piano sotto alle 12:40
- 15 minuti di strada libera

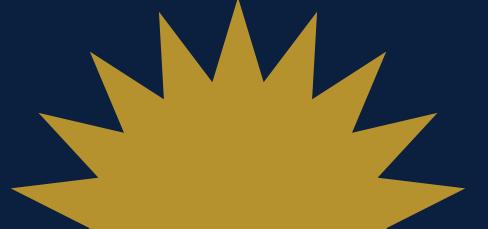
"Niente trucchi da film. Solo abitudini normali: pause, turni, ritardi.  
Il gioco è osservare e incastrare. Ogni museo offre più strade di quante pensi."

# Riferimenti Visivi

---

Ispirazioni da altri titoli di successo  
nel settore

- Strategia (Hitman)
- Decisioni (Papers, Please)
- Conseguenze morali (This War of Mine)
- Deduzione (Return of the Obra Dinn)



*OPUS DECEPTIO*

Contattaci per  
ulteriori  
informazioni e  
dettagli

SITO WEB

[www.albarosa.com](http://www.albarosa.com)

---

EMAIL

[albarosa@gmail.com](mailto:albarosa@gmail.com)

---

TELEFONO

not found



ALBA ROSA