



Drake, um jovem garoto que vivia no galpão de sua família, certo dia, enquanto procurava por cabos novos para seu computador, acaba caindo e chocando sua cabeça contra o chão. Por um milagre, não se machucou, porém, algo que estava em sua cabeça havia quebrado...O jogo tem um visual retro cyber, e uma mecânica fluida onde o jogador explora dois mundos para resolver os desafios criados pela IA Lucy.

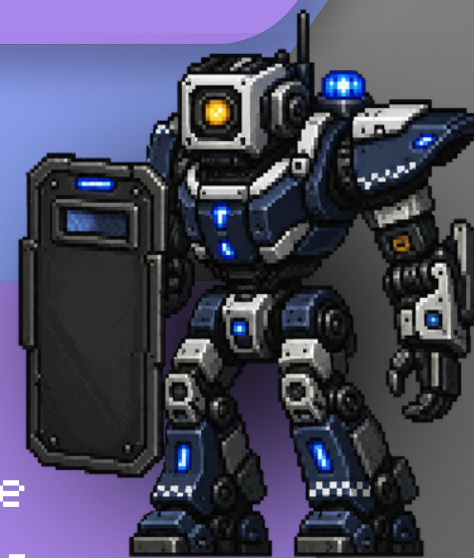


Inimigos

DRONE PATRULHEIRO; Pequeno, voador, formato oval, cor camuflada, campo de visão 180 graus.

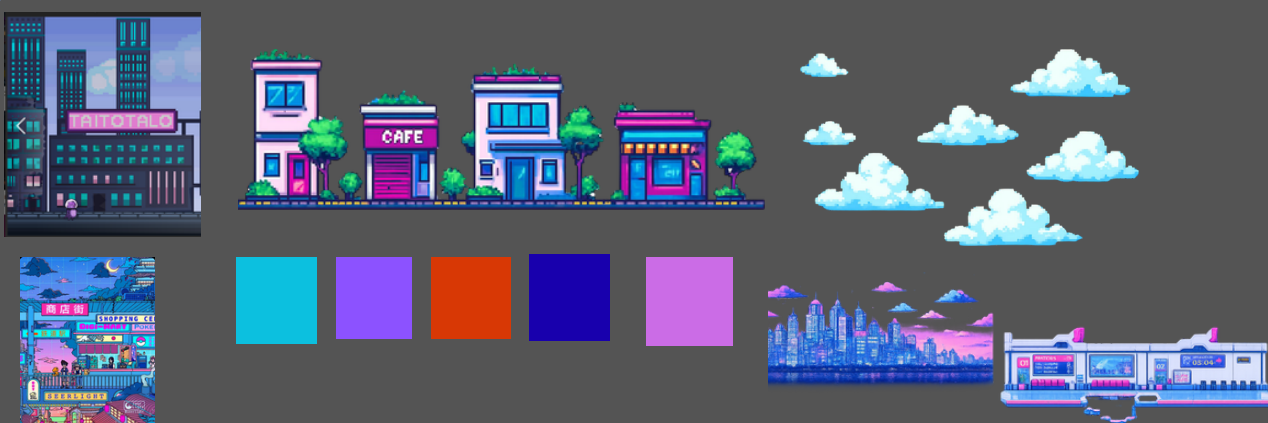


IA LUCY; Possui duas formas, a forma em holograma humanoide que é vista pela comunidade, e a forma final quando é desmascarada, apenas um rostos, cheio de fios conectada a um servidor.

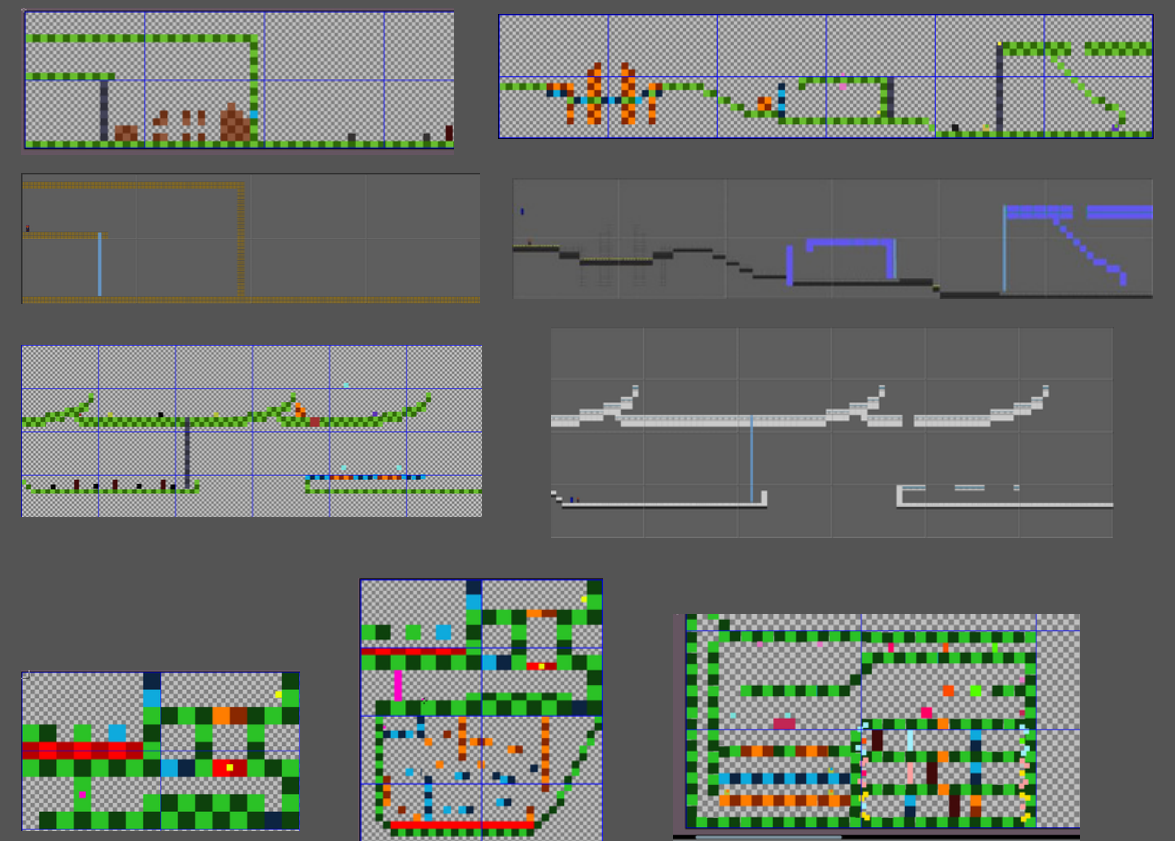


ROBÔ PATRULHEIRO; Alto chegando a 3 metros de altura, cor camuflada ao ambiente, Só recebe ordens da IA, não se move, apenas olha para o campo de visão permitido, não pode ser tocado.

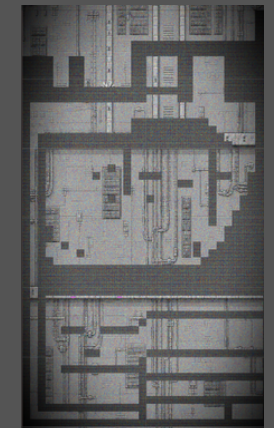
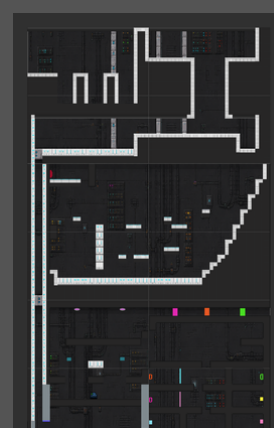
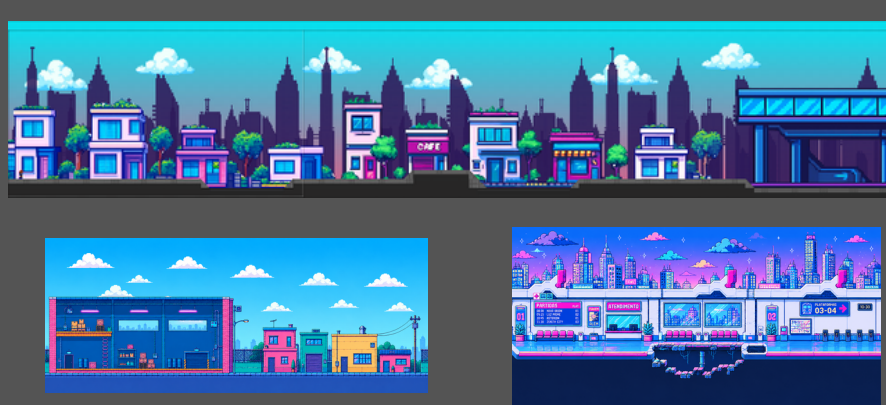
MoodBoard



Protótipos



Cenários



Protagonista

DRAKE é um jovem que gosta da tecnologia, ele tem um conhecimento em tecnologia da informação em nível surpreendente principalmente por ele ser um autodidata, ele possui um dom natural para esta área em específico que é potenciada por sua curiosidade e determinação de conhecer e compreender os segredos da tecnologia, seja informática, jogos ou lógica de programação ele demonstra uma capacidade extremamente elevada de entender conceitos que muitos teriam medo de tentar aprender, porém ele não detém a mesma habilidade para socializar com outras pessoas, apesar de seu grande intelecto ele prefere a companhia de circuitos eletrônicos, software e personagens fictícios ao invés de pessoas reais.