

Prompt x Sibari67

Prompt Base: Direzione Artistica Generale (da aggiungere a ogni livello)

Stile visivo e tecnico: Prospettiva in prima persona (POV), FOV 100. Estetica da videogioco retro FPS anni '90 ("boomer shooter" in stile DOOM, Quake, Blood). Modelli 3D low-poly, texture in pixel art sgranata ma con illuminazione moderna in ray-tracing, luci volumetriche ed effetti di bloom intensi. Atmosfera claustrofobica, cruda, sanguigna e industriale. Nelle mani del giocatore si vedono armi bizzarre composte da artefatti archeologici e macchinari da cantiere moderni.

Episodio 1: Copia (La Discesa Inizia)

Prompt: Prospettiva in prima persona (POV). Il giocatore, Enea, si trova su un arrugginito ascensore da cantiere metallico giallo con il logo sbiadito "Cantieri PNRR". L'ascensore sta precipitando in un baratro oscuro. Nella mano sinistra stringe la "Laminetta Orfica", un antico reperto d'oro che emette un bagliore magico e particellare. Attorno a lui, il livello "Copia": antiche rovine romane in mattoni rossi, archi termali collassati e un teatro allagato. Un fango nero e tossico, il fiume Crati esondato, cola dalle pareti. Dal fango emergono zombi ricoperti di melma ("Legionari di Fango"). Palette cromatica: Rosso cremisi scuro, ruggine, nero fango. Illuminazione drammatica e cupa, pioggia battente, estetica retro FPS anni '90, low-poly, pixel art.

Episodio 2: Thurii (La Gabbia Ortogonale)

Prompt: Prospettiva in prima persona (POV). L'ascensore da cantiere si è schiantato in un livello sotterraneo molto più profondo. Il giocatore impugna la "Sonda Sismica PNRR", un'arma a pompa che fonde un fucile shotgun e attrezzatura topografica con cavi e tubi. L'ambiente è "Thurii": un labirinto geometrico perfetto di corridoi ad angolo retto e colonne in pietra greca. L'ordine razionale è però corrotto e distorto da una forza demoniaca. In lontananza, massicce statue di bronzo ossidato e armate ("Opliti") caricano lungo i corridoi. Palette cromatica: Blu elettrico, azzurro freddo, grigio pietra. Illuminazione asettica e ostile, nebbia bluastra densa, ombre nette. Estetica retro FPS anni '90, architettura ellenistica ippodamea, low-poly.

Episodio 3: Sybaris (La Città Sommergibile)

Prompt: Prospettiva in prima persona (POV). Il giocatore si fa strada in una colossale caverna sotterranea. Nelle mani impugna l'"Anfora del Fuoco Greco", un'antica giara che funge da lanciarazzi fumante. Davanti a lui si erge "Sybaris": un'immensa e sfarzosa città arcaica di marmo bianco distrutta, incrostata d'oro decadente. La città è circondata da fiumi di melma tossica verde acido e nera scura (nukage). Nel cielo cavernoso volano demoni dai tratti grotteschi e affascinanti ("Sirene del Piacere"), simili a Cacodemon. Palette cromatica: Oro brillante, verde acido tossico, bianco marmo sporco. Sfarzo corrotto, illuminazione calda ma macabra. Estetica boomer shooter, sprite 2D per i nemici volanti, texture pixel art dettagliate.

Episodio Finale: L'Ade e l'Ombra di Milone

Prompt: Prospettiva in prima persona (POV). Livello surreale nel vuoto totale. Il giocatore cammina su piattaforme di marmo greche fluttuanti nell'oscurità. Nell'ambiente ci sono moderni macchinari energetici e generatori del PNRR che sparano fasci di luce blu elettrico contro l'oscurità. Davanti al giocatore, a occupare metà dell'orizzonte visivo, si erge il boss finale: "L'Ombra di Milone", un colossale demone di fango e oscurità realizzato come uno sprite 2D gigante, in stile classico DOOM. Il demone scaglia onde di energia distruttiva. Palette cromatica: Nero pece, viola esoterico, oro, con squarci di laser blu tecnologici. Altissimo contrasto, vuoto cosmico, estetica mista tra mitologia greca orfica e tecnologia industriale moderna, retro FPS.