



BRIEF

Di Andrea Rapacciuolo

INDICE

A	B	C	D
Introduzione	Logo	Prodotto	Progettazione
A1: Concept	B1-2-3: Naming	C1: Idea Prodotto	D1: Albero del sito
A2: Storia	B4: Payoff	C2-3: S.C. prodotto	D2: Wireframe
A3-4: Competitors	B5-6-7: Sviluppo creativo	C4: Prodotto finale	D3: Figma
A5: Target	B8: Logo finale	C5: Varianti	
A6: Mercato di riferimento	B9: Studio del logo	C6: Pittogrammi	
	B10: Varianti logo	C7-8-9: Mockup	
	B11: Lettering	C10: Web banner	
	B12-13: Palette colori	C11-12: Mockup W.B.	
	B14: Positivo e negativo		
	B15: Prove di leggibilità		

CONCEPT

A1

Creare un sequel del gioco **Cyberpunk 2077** iniziando proprio dal finale del primo;
uno **sparatutto GDR** con una storia di ricerca, perdita e solitudine dove il personaggio all'inizio si trova sulla **vetta** ma poi **perde tutto**.



L'Inizio: Il gioco riparte dal colpo al **Crystal Palace**. V recupera una chiave crittografica per il **Blackwall**, scoprendo che Mr. Blue Eyes è l'interfaccia di un'IA senziente. Per sopravvivere al collasso biologico, V accetta la "**Conversione Totale**": la sua coscienza viene trasferita in un corpo sintetico d'avanguardia.

Il Conflitto: L'attacco alla stazione spaziale scatena la **Quarta Guerra Corporativa** tra Arasaka e Militech. V, ora l'individuo più ricercato del pianeta, deve muoversi tra le macerie di una società in fiamme mentre le IA oltre il Blackwall manipolano entrambi gli schieramenti per il dominio totale.

Il Cuore del Gioco: Accompagnato dal ritorno di **Johnny Silverhand** come guida digitale, V è l'unico ponte tra l'umanità e le macchine. Se il primo capitolo esplorava la perdita dell'anima, questo interroga il giocatore su **cosa significhi restare umani quando non esiste più traccia di carne biologica**.

COMPETITORS

A3

(Diretti)

NOLAW

Punta su una **narrazione reattiva** in una **metropoli cyberpunk** ultra-dettagliata. Sfida sul piano della **libertà di approccio** e della **densità del mondo** di gioco, offrendo un'esperienza RPG cruda e sistemica.

NEO BERLIN

2 0 8 7

Focalizzato su una trama di **spionaggio e hacking mentale** in una Berlino distopica, **compete per i temi legati ai segreti corporativi** e all'interazione tra coscienza umana e barriere digitali.

GHOST RUNNER

Il rivale per **velocità e potenza sintetica**. Il punto di riferimento per il **combattimento frenetico** in prima persona.

COMPETITORS

A4

(Indiretti)



ATOMIC HEART

DETROIT

B E C O M E H U M A N

Un gigante degli RPG sci-fi che esplora temi di **avidità corporativa** nello spazio. Compete per l'attenzione dei giocatori che cercano un'esperienza di personalizzazione profonda in un futuro tecnologico.

Sostituisce il neon con l'estetica sovietica, ma condivide il tema di una **tecnologia fuori controllo** (robot e IA) e il combattimento frenetico in prima persona.

Anche se è un'avventura narrativa, affronta frontalmente la domanda centrale del sequel: **cosa significa essere umani** quando si ha un corpo artificiale?.

Uomini e donne dai 18 ai 45 anni.

Il gioco affronta temi maturi e di violenza espliciti;

la fascia di età 18-29 è attratta dall'azione del titolo e dall'estetica;

mentre la fascia 30-45 apprezza la profondità narrativa e il legame con il genere Cyberpunk classico.

Storicamente gli sparatutto attirano prettamente un pubblico maschile, anche in questo caso sicuramente questa tendenza non cambierà.

MERCATO DI RIFERIMENTO

A6

Il gioco è rivolto ai seguenti gruppi di giocatori:

Giocatori che vogliono una storia mozzafiato; Sono i fan di *The Witcher*, *Mass Effect* o *The Last of Us*.

Giocatori che amano passare ore nei menu per ottimizzare ogni statistica; Vogliono sperimentare come un corpo sintetico cambi radicalmente il gameplay.

Coloro che amano l'atmosfera, e l'architettura distopica; Vogliono vedere l'evoluzione di Night City durante una guerra tra colossi come Arasaka e Militech. Cercano l'immersione visiva e sonora che solo il brand Cyberpunk sa offrire.

Parola scelta: **Cyberpunk 2077**

Apice

Sopra

In alto

Gloria

Altezza

Trionfo

Zenit

Limite

Scalata

Massimo

Successo

Caduta

Fine

Cambiamento

Discesa

Abisso

Gravità

Errore

Rovina

Impatto

Pioggia

Ripresa

Guerra

Bandiera

Armi

Dolore

Assedio

Strategia

Cenere

Soldati

Trincea

Conflitto

Distruzione

Perdita

Distacco

Nostalgia

Memoria

Spreco

Assenza

Smarrimento

Lacrime

Mancanza

Lutto

Vuoto

Tradimento

Lealtà

Bugia

Coltello

Delusione

Giuda

Bacio

Inganno

Fiducia

Segreto

Pugnalata

Parola scelta: **Cyberpunk 2077**

Breach

Privacy
Sistema
Varco
Barriera
Dati
Intrusione
Muro
Falla
Hacker
Sicurezza

Cura

Pazienza
Solievo
Tempo
Medicina
Dedizione
Guarigione
Attenzione
Ospedale
Amore
Rimedio

Fine

Inizio
Ultimo
Cenere
Epilogo
Stop
Conclusione
Tramonto
Addio
Sipario
Traguardo

Corporazioni

Grattacielo
Distopia
Mercato
Gerarchia
Multinazionale
Controllo
Logo
Profitto
Ufficio
Potere

Ricerca

Microscopio
Futuro
Studio
Indagine
Curiosità
Metodo
Scienza
Scoperta
Verità
Laboratorio

NAMING

B3

Zenit



Zenith

La parola è stata tradotta in inglese

Oltre il Blackwall, rinasce la leggenda.

"Oltre il blackwall": Indica che il giocatore avrà finalmente accesso ai segreti più profondi del net, incontrando ciò che Mr. Blue Eyes e le IA Rogue hanno preparato per anni.

"rinascce": Promette un nuovo inizio, nuove abilità e una potenza superiore, pur mantenendo l'identità del protagonista.

"la leggenda": Richiama il tema centrale del primo gioco ("Diventare una leggenda dell'Afterlife"). V non è solo un sopravvissuto, è un mito che ritorna dal confine della morte.

SVILUPPO CREATIVO

B5

Il mio sviluppo creativo parte dal logo originale di cyberpunk 2077:



Il mio obiettivo era mantenere lo stesso stile dell'originale, per un'identità più forte, quindi ho deciso di sostituire il numero "2077" con la parola Zenith...

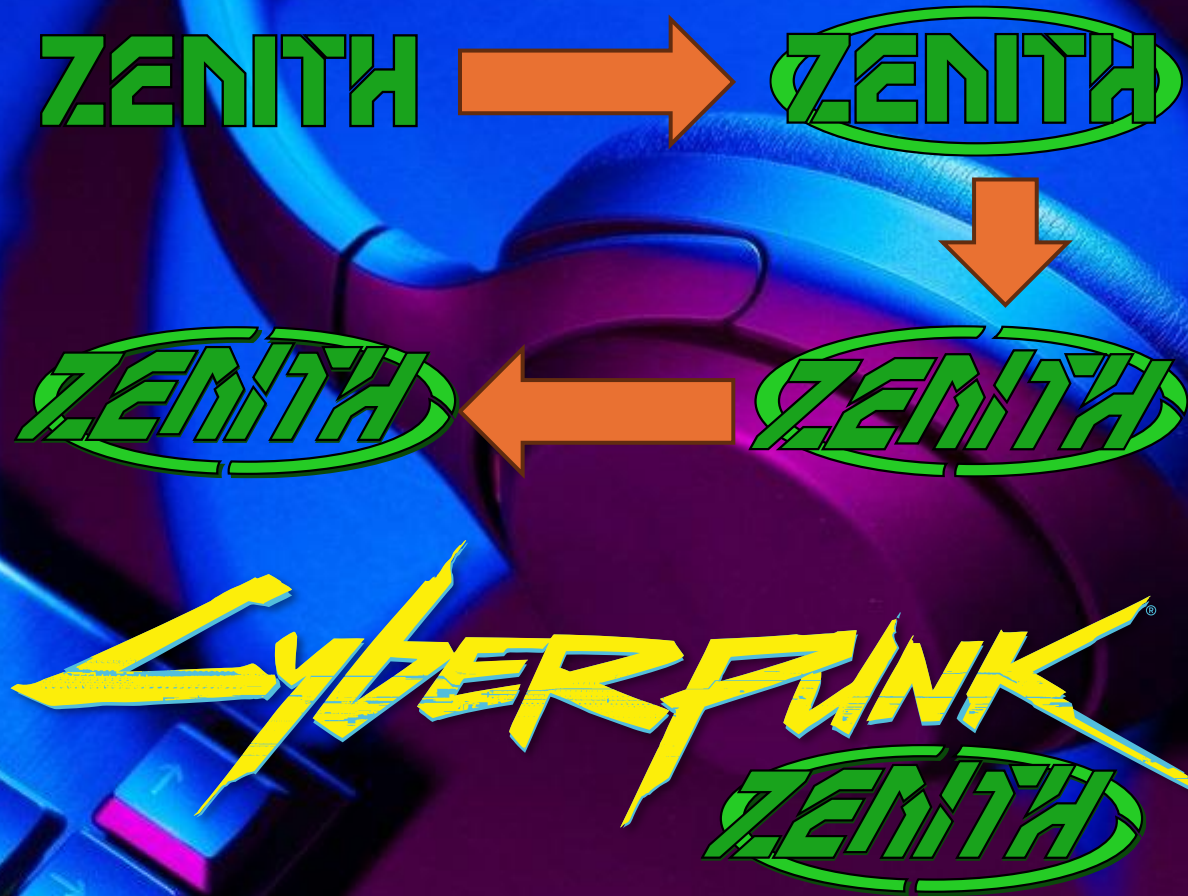
Sviluppo Creativo

B6

(Bozze in Ai)

Cercando diversi Font su "Dafont" ho trovato un possibile font, chiamato "**Neocrash**" e ho deciso di provarlo sul logo originale, dopo averlo modificato.

Il risultato però **non mi convinceva** e ho scartato questo font.



Sviluppo Creativo

B7

(Bozze in Ai)

In seguito ho trovato un secondo font molto promettente e ho cercato di rifare più o meno la stessa cosa, ma stavolta più semplice

ZENITH



ZENITH



ZENITH
ZENITH

Da questi 3 nasce

ZENITH

Essendo il risultato migliore, ho deciso di aggiungerlo nel logo iniziale.

LOGO FINALE

B8



CYBERPUNK
ZENITH®

The logo is presented within a white-bordered frame. The background of the frame is a close-up, angled view of a computer keyboard with dark grey and light grey keys. The text 'CYBERPUNK' is rendered in a large, bold, yellow font with a black outline and a slight 3D effect. Below it, 'ZENITH' is in a smaller, bold, white font with a black outline. A registered trademark symbol (®) is located at the top right of the 'H' in 'ZENITH'.

STUDIO DEL LOGO

B9

CYBERPUNK[®]
2077

CYBERPUNK[®]
ZENITH

VARIANTI LOGO

B10

CYBERPUNK
ZENITH

CYBERPUNK
ZENITH

LETTERING

B11

Font: "Fast hand"

A B C D E F F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

' . , ; : - _ # @

A B C D E F F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

' . , ; : - _ # @

Non ci sono differenze tra lettere Uppercase & Lowercase

PALETTE COLORI

B12

(Logo finale)



#fce00a



#52bedc



#000000



#828282



#ffffff



#4a4a4a



#9c9c9c



#d9d9d9

PALETTE COLORI

B13

(Varianti logo)

CYBERPUNK
ZENITH



#52bedc



#000000

CYBERPUNK
ZENITH



#000000



#52bedc



#c613e5

POSITIVO E NEGATIVO

B14

**CYBERPUNK
ZENITH**

**CYBERPUNK
ZENITH**

PROVE DI LEGGIBILITÀ

B15

CYBERPUNK
ZENITH

CYBERPUNK
ZENITH

CYBERPUNK
ZENITH

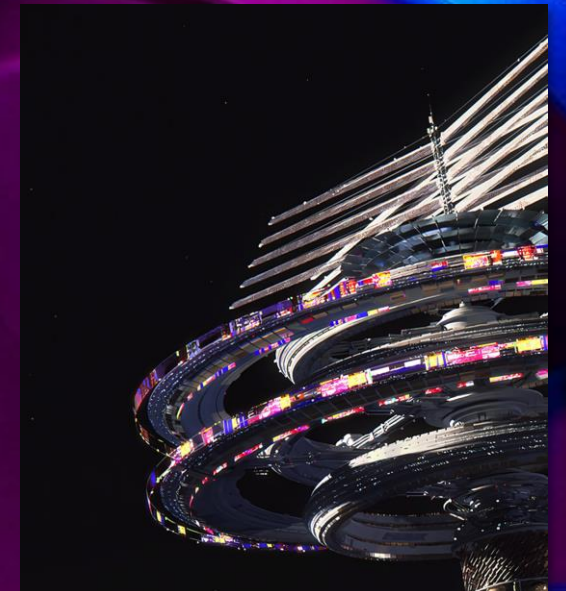
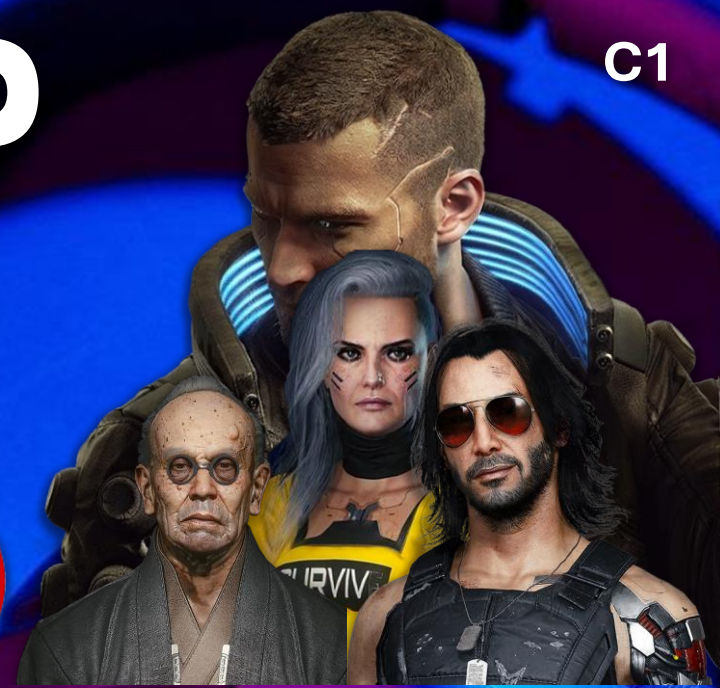
CYBERPUNK
ZENITH

CYBERPUNK
ZENITH

IDEA PRODOTTO

C1

L'obiettivo è prendere alcune parti della moodboard, alcuni personaggi e unire tutto insieme per raccontare la storia del gioco con un'immagine.



Sviluppo Creativo Prodotto^{C2}

(Fronte)

Sono riuscito ad **unire tutti gli elementi** precedentemente esposti; la copertina **racconta la storia del gioco** usando la **navicella**, i **personaggi** e i **loghi** delle due corporazioni.

Inoltre è stato inserito **uno dei 3 pittogrammi** per indicare l'età al posto del classico "pegi".

Struttura:

Logo.

Personaggio principale.

Personaggi secondari.

Pittogrammi e loghi.



Sviluppo Creativo Prodotto^{C3}

(Retro)

Un altro importante obiettivo è stato creare la pagina sul retro per creare una vera e propria cover del gioco completa.

Descrizione elementi:

In alto abbiamo la **descrizione del gioco**, molto importante per **attrarre nuovi giocatori**.

Foto del gioco per far capire lo **stile delle ambientazioni** e del gioco stesso.

In basso abbiamo i **pittogrammi**, questa volta **tutti e 3**, per il genere di gioco, l'età e la quantità di giocatori.



PRODOTTO FINALE

C4

Il colpo al Crystal Palace ha cambiato tutto. Sopravvissuto grazie a una conversione sintetica totale, V è ora l'arma definitiva in una nuova guerra globale tra Arasaka e Militech. Inseguito dal mondo e guidato dal fantasma di Johnny Silverhand, dovrai affrontare le minacce oltre il Blackwall. Quando la carne svanisce, cosa resta dell'anima? Diventa lo Zenith di Night City.

1 Joueur 24 Go Minimum DUAL SHOCK 5 Jeu Hors-Ligne Active Lecture à distance prise en charge

PS5 Pro Enhanced features vary from title to title. Software subject to license and limited warranty (us.playstation.com/softwarelicense). Minimum storage requirement may change over time and mandated updates may be required to play game. Licensed for play on PS5™ systems in the United States. Manufactured and printed in the United States. "Blu-ray Disc™", "Blu-ray™" and "Blu-ray Disc™" logo are trademarks of Blu-ray Disc Association. Cyberpunk 2077™ ©2020 CD PROJEKT™, REDengine™, Cyberpunk™ and Cyberpunk 2077™ are registered trademarks of CD PROJEKT S.A. © 2020 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. Published by CD PROJEKT S.A. Developed by CD PROJEKT RED. Powered by Wwise © 2006-2020 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2020 by RAD Game Tools, Inc. NVIDIA™ and PhysX™ are trademarks/registered trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 200 -2020 Interactive Data Visualization, Inc. Dolby, Dolby Audio, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. DTS™ is a registered trademark and DTS Digital Surround™ is a trademark of DTS, Inc. All rights reserved. Appearance in this game does not imply sponsorship or endorsement.

WB SHIELD:™ & Warner Bros. Entertainment Inc. (s20) 1000746373

game website

publishers addresses

18+ C 1

020420 240925

PS5

CYBERPUNK ZENITH

CUSA 18782 2005998

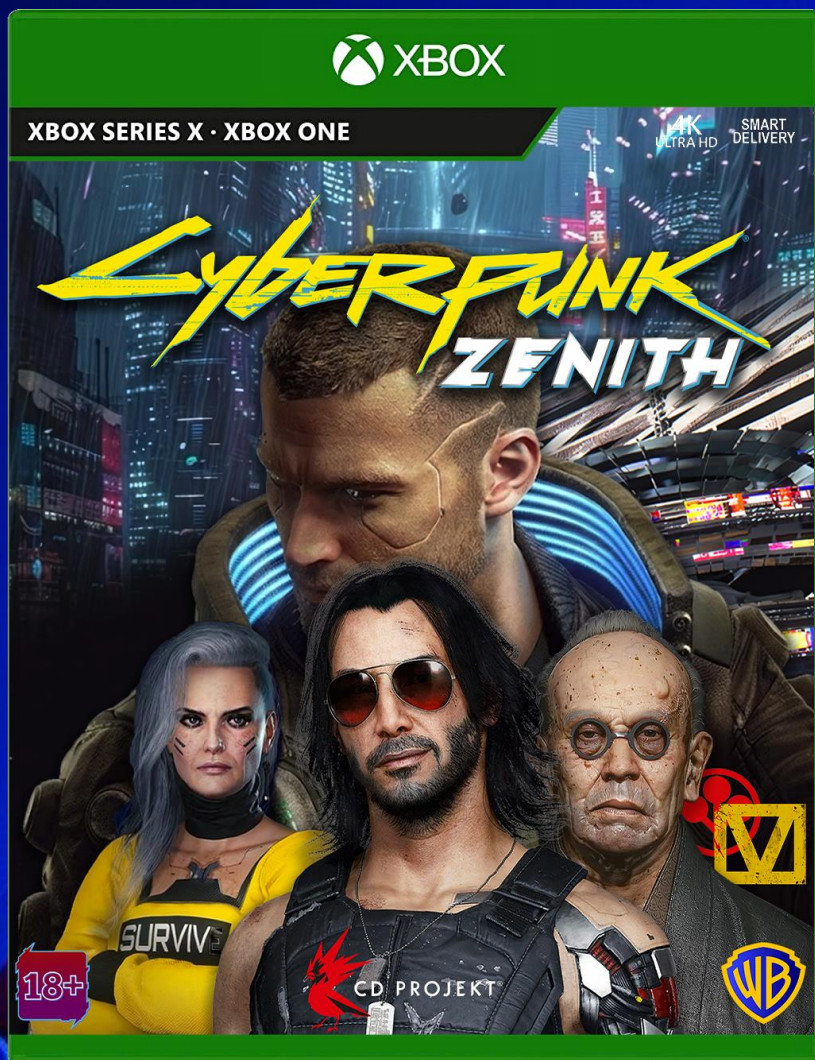
18+

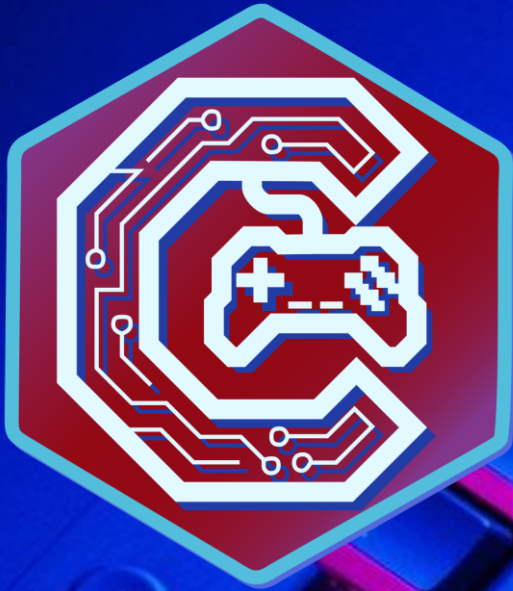
CD PROJEKT

WB

VARIANTI

C5





Categoria del gioco:

Cyberpunk Game

Età minima:

18+

Numero di giocatori:

Giocatore singolo

(Streets ads)

Per la mockup street ads, ho voluto riprendere la cover prodotto e modificarla per renderla adatta a una street ad.



MOCKUP

(Cover gioco)

C8



MOCKUP

(Merchandising)

C9



WEB BANNER

C10

500 x 500



320 x 700



1280 x 150



MOCKUP WEB BANNER

(320x700)

C11

Menu

Cerca

ABBONATI

R

Accedi

in riproduzione

Milano Cortina, il "Concorde" del trampolino Kobayashi: "Voglio un salto che esalti il pubblico"

la Repubblica50

09 FEBBRAIO 2026 - AGGIORNATO ALLE 18.26

SEZIONI

EDIZIONI LOCALI

SERVIZI

Repubblica50

Antonio Zichichi

Patrizia de Blanck

Ucraina

Pucci

Bad Bunny

Olimpiadi 2026

SERIE A

JUVENTUS	FINE 2 2	LAZIO	LECCE	FINE 2 1	UDINESE	FIORENTINA	FINE 2 2	TORINO	VERONA	FINE 0 0	PISA	ROMA	09/02 ore 20:45	CAGLIARI
SASSUOLO	FINE 0 5	INTER	BOLOGNA	FINE 0 1	PARMA	GENOA	FINE 2 3	NAPOLI	ATALANTA	09/02 ore 18:30	CREMONESE	MILAN	18/02 ore 20:45	COMO

Olimpiadi Milano Cortina

LA DIRETTA

Curling, Constantini e Mosaner a caccia della finale: Italia-Usa 2-

Il video del giorno

PREORDINA ORA!

MOCKUP WEB BANNER

C12

(500x500 & 1280x150)

Il Sole
24 ORE

-1.92%
+0.35%

IL DENARO NON È PIÙ QUELLO
DI UNA VOLTA

+1.00

Naviga

Ricerca

English version

Milano, 9 febbraio 2026

Abbonati

Sfoglia il giornale

Accedi

FTSE MIB
46822,81+2,06%

Oro Spot Eur
136,95+1,36%

S&P 500
6974,65+0,61%

EUR/USD
1,0711

Spread BTP-Bund 10Y
61,14-1,16%

Brent
69,33+1,88%

Il Sole
24 ORE

Italia Mondo Economia Finanza Mercati Finanza Personale Norme & Tributi Altre

24GPT

Video

Foto

Podcast

Lab24

24+

Il Sole 24 ORE

Radiocor

Radio24

24 ORE

24 ORE

24 ORE

24 ORE

24 ORE

24 ORE

30%
sull'abbonamento annuale

IL DENARO NON È PIÙ QUELLO
DI UNA VOLTA

OLTRE LA FINANZA
TRADIZIONALE
di Andrea Venturelli

DISPONIBILE
IN LIBRERIA E
NEGLI STORE
ONLINE A € 16,90

SCOPRI DI PIÙ

IN DIRETTA

Il Sole 24 ORE TV
Diretta TV

Borsa
Unicredit, utile 2025
a 10,6 miliardi
(+14%). Ai soci 30
miliardi in 3 anni

di Luca Davi

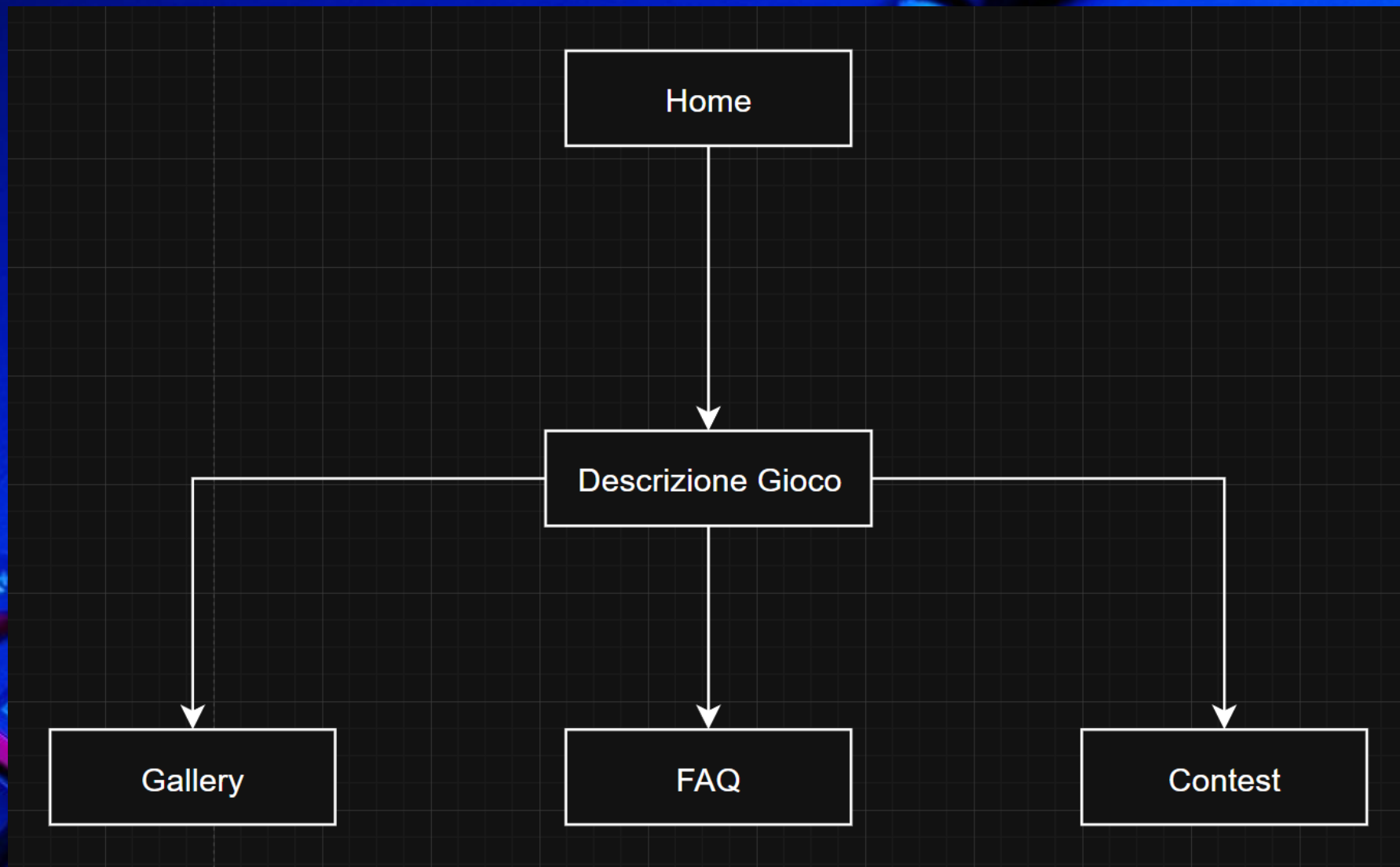
CYBERPUNK
ZENITH

NIGHTCITY TI
ASPETTA!

https://adclick.g.doubleclick.net/pcs/click?ai=AKAOjssdBHwASwSwDcBLfsXWe4amhN56BqXd7PXAuYIEFCsmr0ePWfyxe5z14...

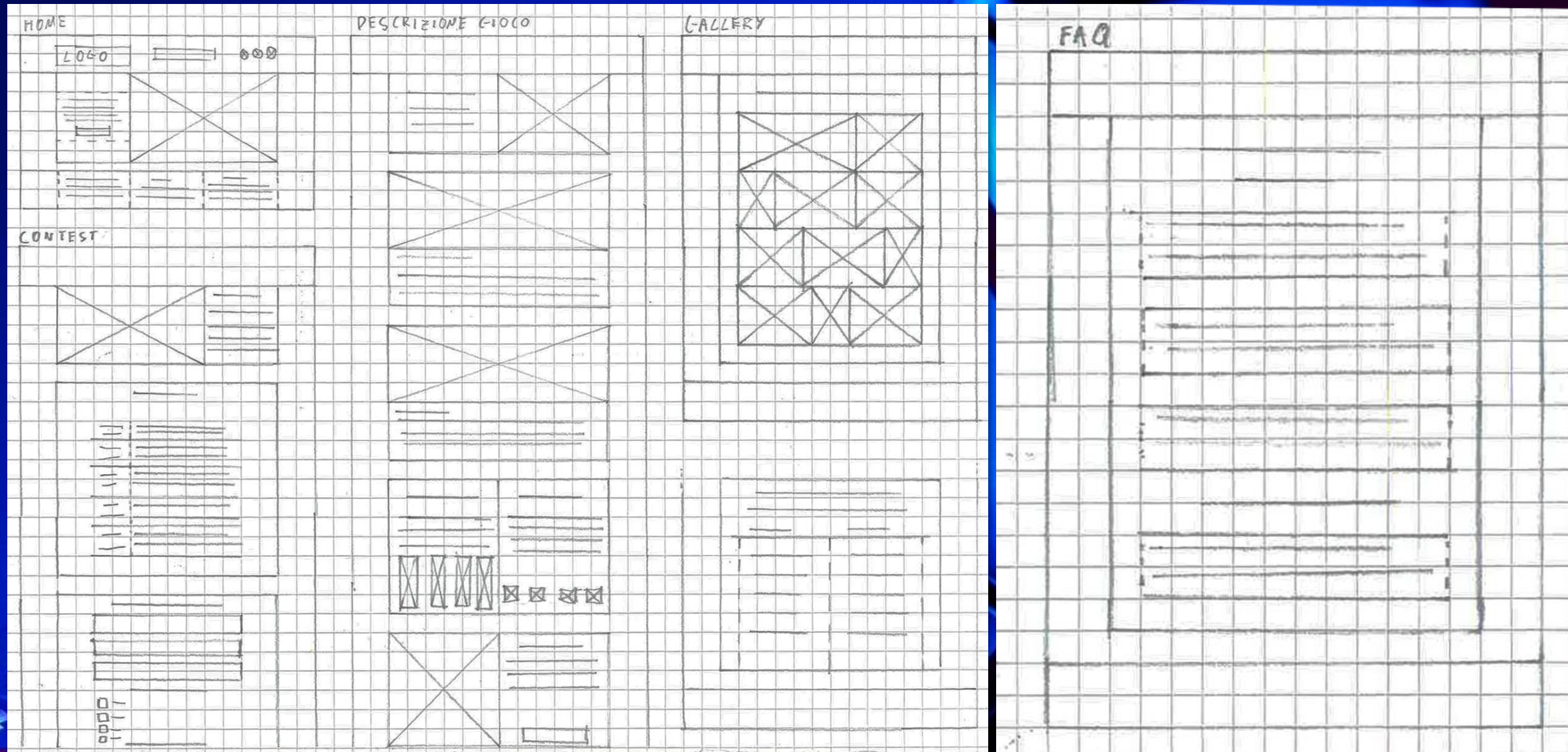
ALBERO DEL SITO

D1



WIREFRAME

D2



https://www.figma.com/design/L9KpCrXFA1bcOQ65KUd1PN/Brief_1_Page?node-id=0-1&p=f&t=C9VkJ4Y1WHlBA4m8-0

