



## Game Design Document

Titolo: Salita alla Rocca

Genere: MMO PVP full-loot

Piattaforma: iOS/Android

Stile grafico: 3D lowpoly

Orientamento mobile: Landscape

Engine: Unity

PEGI: 7

Data di rilascio: 2025

### Ambientazione

Il gioco è ambientato in una landa medievale in cui guerrieri, maghi, arcieri e cavalieri devono difendere i sette castelli sotto continuo assedio da parte delle creature magiche ostili. Il territorio è ricco di risorse che gli eroi dovranno estrarre e convertire per evocare incantesimi che li aiuteranno a compiere la loro prossima missione.



## Full Loot

Con il termine “Full loot” si intende la meccanica di gioco che implica la perdita di tutto il nostro equipaggiamento, risorse ed oggetti che il nostro eroe porta con se al momento della morte, sia che questa sia causata da NPC e sia da altri giocatori, che non esiteranno nel raccogliere tutti i nostri averi.

## Zone e castelli

Il mondo virtuale sarà diviso in zone, al centro delle quali sarà posto una fortezza conquistabile dai players stessi. Conquistare una fortezza ci garantirà la protezione degli NPC locali alleati e renderà di conseguenza più sicura la raccolta delle risorse che ogni zona offrirà a tutti i players che si troveranno ad esplorare.



## Goal

L'obiettivo del gioco è quello di conquistare i sette castelli mantenendoli sotto il nostro controllo e scalare il rank globale attraverso missioni PvE (Player vs. Environment) e guadagnando punti in PvP (Player vs. Player).

## Equipaggiamento e armi

Il player spawnerà nel mondo virtuale con un equipaggiamento standard. Acquisendo risorse e sconfiggendo i world boss, otterremo equipaggiamenti avanzati che ci consentiranno di evocare nuove magie ed azioni speciali di attacco, difesa o supporto. A dettare la forza dei giocatori non sarà quindi un livello numerico, ma sarà il vestiario e le armi equipaggiate, anche esse perdibili nel momento in cui il giocatore sarà ucciso.



## Multiplayer e server dedicati

Il gioco multiplayer farà connettere con tecnologia Photon/Netcode tutti i player in un unico server dedicato. Non ci saranno quindi lobby o partite hostate dai player stessi. Questo per garantire un'esperienza massiva a tutti i giocatori e diminuire al minimo la latency (ping) per permettere la parte PvP (Player vs Player).

## Game UI

L'interfaccia di gioco sarà il più minimal possibile per mantenere una buona fruibilità da dispositivi mobile.

Gli elementi su canvas in overlay alla scena di gioco saranno i seguenti:

- Barra della vita
- Barra del mana/energia
- Barra delle risorse (che apparirà in pop-up al momento della raccolta di una nuova risorsa)
- Minimappa (in overlay trasparente nella parte alta dello schermo landscape)
- Armi equipaggiate (che indicheranno le magia/azioni che potremo eseguire in combat)
- Buttons incolonnati per: impostazioni, chat globale, ranking, mercato.
- Joystick di movimento del player, che apparirà al momento del touch sul display e sparirà al suo rilascio.

## Posizione e movimento della camera

La camera seguirà il player dall'alto in terza persona ed avrà una visione prospettica. Questo limiterà il numero di poligoni renderizzati in real-time migliorando nettamente le prestazioni su tutte le fasce di dispositivi mobile.

La rotazione della camera sarà inoltre fissa, mentre a ruotare sull'asse Y sarà solo il player al centro dello schermo.





## Mercato interno delle risorse

Le risorse (oltre ad essere raccolte dal mondo virtuale o spese per ottenere equipaggiamenti ed armi) potranno anche essere scambiate al mercato secondo il valore dettato da domanda e offerta reale. Questo invoglierà i giocatori a riloggarre anche solo per verificare il valore odierno di una specifica risorsa che siamo intenzionati a vendere o comprare.



## Ranking globale

Uno degli obiettivi del gioco sarà scalare il ranking globale. Potremo ottenere punti ranking in molteplici modi: completare quest, sconfiggere NPC ostili e world boss, conquistare fortezze e compiere uccisioni di altri giocatori online. Raggiungere alte posizioni in ranking ci farà ottenere equipaggiamenti estetici rari e limitati da sfoggiare nel mondo virtuale.

## Rigiocabilità

Essendo un gioco multiplayer, l'interazione con gli altri giocatori renderà l'esperienza unica ogni volta. Sia in situazioni di gruppo PvE e sia in combattimenti Player vs Player non mancheranno dinamiche divertenti che porteranno l'utente a rientrare nel mondo virtuale per vivere nuove avventure.



## Utente target

Gli MMO sono un genere di videogiochi che preclude una costanza maggiore di altri generi, in quanto il mondo virtuale persistente continuerà a “vivere” anche senza la nostra presenza, per cui gli altri giocatori potranno progredire nella scalata al ranking. La meccanica full-loot rende il tutto più “hard core” in quanto la perdita di tutto l'equipaggiamento e le risorse accumulate al momento della morte può essere limitativo per i nuovi giocatori, ma

al momento stesso rende l'esperienza di gioco più competitiva e l'uccisione di players avversari sarà molto più soddisfacente.

## Strategia commerciale

Il genere MMO PvP è da molti anni stato al centro dell'interesse di giocatori hard core competitivi, ma portarlo nell'universo mobile renderà *Salita alla Rocca* un titolo sicuramente interessante ed appetibile al grande pubblico. L'autopubblicazione sarà abbastanza rapida e lineare in quanto gli store iOS e Android sono già stati destinazione di pubblicazione di giochi da parte nostra. Il task che potrà fare la differenza nel successo del titolo sarà sicuramente il marketing sui social network partendo da specifici gruppi di target basato su genere, età e interessi dei nuovi potenziali giocatori.

La monetizzazione arriverà dopo il lancio attraverso microtransazioni per l'acquisto da parte degli utenti di accessori cosmetici e cavalcature che aumenteranno l'estetica e la velocità di movimento fuori combat, ma non varieranno altre statistiche dei players.