



RISE OF
DONNALUCATA

Author: R. Scotti

O' MATRIMONIO S'ADDA FA!



Introduction

LA STORIA RISE OF DONNALUCATA
NARRA LA STORIA DI DUE GRUPPI
DI AMICI CHE VIVONO IN DUE
REGIONI DIFFERENTI: LATIUM E
NEAPOLIS, I QUALI SONO STATI
INVITATI ALLO SPOSALIZIO A
SICULUM DI DUE LORO CARI
AMICI: SIR PAUL E LADY ADRY.
L'OBIETTIVO DEI DUE GRUPPO È
QUELLO DI DIFENDERE GLI SPOSI E
DIFENDERSI DAGLI INTRIGHI
POLITICI CHE CI SONO DIETRO A
QUESTO MATRIMONIO. QUESTO
AVVENTURA LEGHERÀ TUTTI I
PROTAGONISTI A TAL PUNTO DA
RENDERLI FRATELLI. TRA VARIE
PERIPEZIE, SITUAZIONI
PERSONALI, OGNI PERSONAGGIO
VIVRÀ UN'AVVENTURA
NELL'AVVENTURA, CON UNA
PROPRIA PSICOLOGIA, LE PROPRIE
SCELTE MORALI E STILI DI VITA.



RISE OF DONNALUCATA È UN JRPG FANTASY IN 2.5D LE CUI AMBIENTAZIONI SONO IN STILE MEDIOEVALI FUSE CON QUELLE STEAMPUNK.

IL GIOCO È SUDDIVISO IN 3 AREE:

- ZONE ABITATE
- ZONE LIBERE
- DUNGEON

PER QUANTO RIGUARDA IL GAMEPLAY, IL GIOCO SI BASA SUI CLASSICI FINAL FANTASY, QUINDI JRPG A TURNI, IN OGNI TURNO IL GIOCATORE PUÒ SCEGLIERE DI DIFENDERSI, ATTACCARE, CURARSI O CAMBIARSI CON UN PNG IN «PANCHINA».

PER IL LEVEL UP, C'È LA POSSIBILITÀ DI AUMENTARE IN DUE MODI: FINIRE LE SOTTOQUEST PER OGNI SINGOLO PERSONAGGIO PRINCIPALE OPPURE SCONFIGGENDO I NEMICI.

PER OGNI LEVEL UP, IL GIOCATORE AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE LE CARATTERISTICHE ED ABILITÀ MIGLIORI PER QUEL PERSONAGGIO.

IL LIVELLO MASSIMO CHE SI PUÒ RAGGIUNGERE È LIV.20.



Game Structure

GENRE:

NARRATIVE – FANTASY - JRPG

PLATFORM:

PC – NINTENDO SWITCH

NEXT STEP PS4/PS5 – XBOX -
MOBILE

MAIN TECH:

UNITY

GAME MODEL:

SINGLE PLAYER

KEY MARKETS:

EU - JPN

BUSINESS MODEL:

PAY TO PLAY

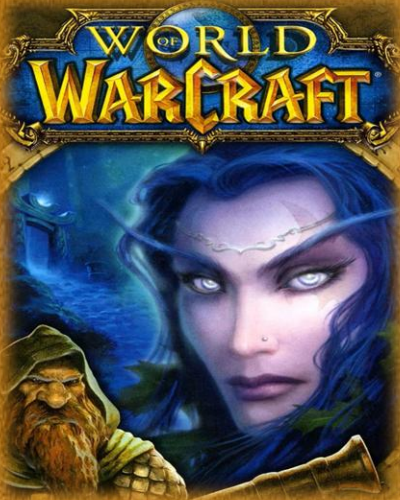
PRICE:

35€ - 6.200 JPY

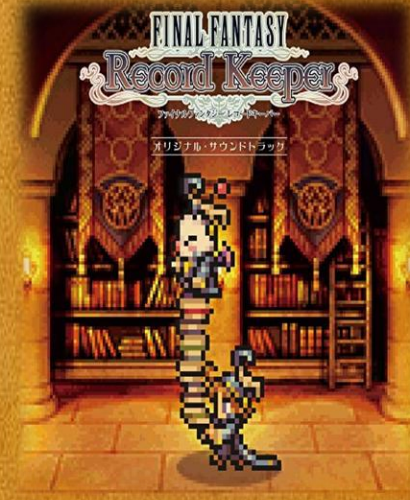




ISPIRATO AD OCTOPATH
TRAVELER II PER LA
PROSPETTIVA IN 2.5D E PER
IL GENERE NARRATIVE
FANTASY



ISPIRATO A WORLD OF
WARCRAFT CHE FF
RECORD KEEPER PER LE
LORO UNICITÀ NELLA
PROGRESSIONE E
SCELTA DELLE ABILITÀ



Creative Mix

RICHIESTA NPC / PERSONAGGIO PRINCIPALE



Game Loop

STORIA UNICA NEL SUO
GENERE



UNICITÀ DEI PERSONAGGI
PRINCIPALI

Game Pillars

CRESCITA PERSONAGGI

INTERFACCE E SCHEDE DI LEVELING
PERSONALIZZATE PER OGNI
PERSONAGGIO PRINCIPALE

SWITCH PERSONAGGI PRINCIPALI
DURANTE IL COMBATTIMENTO



Key Selling Point

NECESSARY FOUND :

400.000 €

SELLING PRICE:

35€ - 6.200 JPY

BREAK EVEN POINT:

11.500 UNITS

FORESEEN UNITS:

100.000 UNITS

TEAM COST (1 YEAR) :

175.000 €



Cost and Returns

30 MONTHS

**PRE
PRODUCTION**
2-6 MONTHS



PRODUCTION
12 MONTHS



ALPHA
2 MONTHS



BETA
2 MONTHS



TEST
2 MONTHS



LAUNCH
1-2 MONTHS



Production Timeline

SQUALL (RAFFAELE SCOTTI):
GAME DIRECTOR, GAME
DEVELOPER – UI/ UX DESIGNER

EDEA & CID : GAME DESIGNER

IRVINE - QUISTIS - STEINER :
GAME DEVELOPER

DAGA : NARRATIVE DESIGNER

SELPHE: SOUND DESIGNER



About Team