

# Echoes of Castles

## Descrizione Generale

Gioco di simulazione medievale, in cui il giocatore dovrà gestire e far crescere il suo castello e l'annesso borgo. Oltre a questo, il giocatore dovrà avere a che fare con fazioni nemiche, creare alleanze, usare la diplomazia per avanzare nella storia e nel mondo di gioco. Nelle città saranno giostre e tornei a cadenza fissa, a cui i signori potranno partecipare per guadagnare influenza e rispetto dagli altri signori. Ci saranno battaglie in campo aperto contro le fazioni nemiche.

## Ambientazione

Fantasy medievale, da valutare la collocazione storica, ma si pensa all'Europa medievale del 1300/1500. Paesaggi che vanno dalle pianure alle montagne e climi tra mediterraneo e artico.

## Obbiettivo del gioco

Prevalere sulle altre fazioni, conquista del mondo di gioco, vittoria economica.

## Personaggi

Il personaggio principale sarà personalizzabile, scegliendo la conformazione fisica e le abilità.

I signori delle fazioni nemiche, così come gli NPC che daranno le missioni al giocatore, saranno premade.

## Meccaniche/Dinamiche

### Costruzione borgo e castello

Il giocatore dovrà creare edifici che saranno sia produttivi che gestionali. Ci sarà un sistema di raccolta ed immagazzinaggio di risorse, con schermate che permetteranno di tenere traccia della produzione e del consumo delle risorse. Il giocatore dovrà amministrare e far fiorire sia il castello che il borgo/feudo.

### Giostre medievali (aumentare la propria influenza)

Tramite giostre medievali il giocatore potrà aumentare la propria influenza all'interno del mondo di gioco, potrà diventare sempre più importante e farsi valere nel mondo. Queste saranno a cadenza fissa ed organizzate nelle capitali principali del gioco.

## Possibilità di scegliere campioni per le giostre/tornei

Il giocatore non dovrà per forza essere il protagonista delle giostre che avranno luogo, ma così come nel medioevo potrà scegliere un campione. La forza del campione dipenderà dall'influenza che il giocatore avrà accumulato, più alta sarà e più forte sarà il campione, aumentando la possibilità di vittoria.

## Battaglie in campo aperto

Come ogni gioco di simulazione medievale che si rispetti, il giocatore dovrà affrontare battaglie in campo aperto con le fazioni nemiche, dove chi avrà la meglio potrà imprigionare il comandante dell'esercito avversario così come i superstiti. Le battaglie aumenteranno l'influenza e la forza diplomatica del giocatore.

## Piattaforme

PC e console