

Skyward Depths

Confidential - intended for viewing by publishers only

Elevator Pitch

- ◆ **Skyward Depths** è un roguelike 2D d'azione e narrazione, dove il giocatore scala una torre antica comparsa nel cielo secoli prima degli eventi del gioco.
 - ◆ La scalata è composta da piani generati proceduralmente, con enigmi ambientali, combattimenti in tempo reale e incontri significativi che andranno ad influenzare la storia e il gameplay.
 - ◆ Il combattimento è dinamico, con combo, armi classiche e magie ad ogni run ci sono nuove scelte, percorsi e connessioni da poter esplorare.
- Il gioco non offre risposte né morale predefinita: la torre è una metafora della crescita personale, e ogni decisione porta con sé conseguenze, silenzi, e rivelazioni.

Gioco: Skyward Depths

Studio: MarioEpiccodeStudio

Genere: 2D Roguelike Action-Adventure

Piattaforme: PC & Console

Engine: Unity (2D)

Audience: Giocatori di Undertale, Hades, Hyper Light Drifter, Zelda, Dead Cells

Dev Stage: Alpha

Rilascio: Q3 2026

Modalità: Single-player

Durata: Campagna -> 20-30 ore

Gameplay e CoreLoop

Skyward Depths é un gioco in tempo reale in cui ogni run è strutturata in settori, blocchi da che vanno dai 10 ai 20 piani generati proceduralmente.

Ogni piano offre una combinazione dinamica di combattimento, enigmi ambientali ed esplorazione orizzontale, con percorsi multipli e scelte ricorrenti.

Il giocatore affronta ogni settore con equipaggiamento, magie e abilità, ottenute durante la run. Il combattimento è rapido e leggibile, basato su combo, armi classiche (spade, archi, magie) e l'utilizzo di oggetti trovati

Ma non si tratta solo di combattimento ! Ogni livello offre varie interazioni con l'ambiente o i personaggi che abitano la torre che andranno ad influenzare il corso della partita.

Alla fine di ogni settore si affronta un boss o una sfida tematica, anche questa può essere influenzata dalle scelte che il giocatore fa durante la partita

Ingresso in un nuovo livello

- → Mappe procedurali con eventi, enigmi e combattimenti

Esplorazione dei piani che compongono il settore

- → Progressione orizzontale
- → Loot e potenziamenti
- → Incontri con NPC e scelte narrative

Boss Fight / Sfida tematica di fine esplorazione

- → Scontro tematico legato al blocco

Hub

- → Riposo, upgrade, dialoghi, gestione personaggio
- → Accesso al prossimo settore

Unique Selling Points

◆ **Narrativa emergente, non lineare**

Ogni scelta del giocatore plasma il mondo, i personaggi e gli eventi, ma senza percorsi forzati o morali imposte. Le relazioni si costruiscono nel tempo, anche tra una run e l'altra.

◆ **Struttura a settori con checkpoint narrativi**

Ogni run è composta da blocchi tematici. Alla morte si perde solo il progresso del blocco attuale, mantenendo una sensazione di avanzamento costante e motivante.

◆ **Filosofia integrata nel gameplay**

La torre è una metafora della vita: ogni piano, nemico o NPC rappresenta una possibilità, un dubbio, una scoperta. Il gioco non dà risposte: invita a cercarle.

◆ **Combattimento semplice da apprendere, profondo da padroneggiare**

Combo, armi, magie e mobilità: il sistema di combattimento è accessibile ma lascia spazio a scelte stilistiche e adattamento tattico.

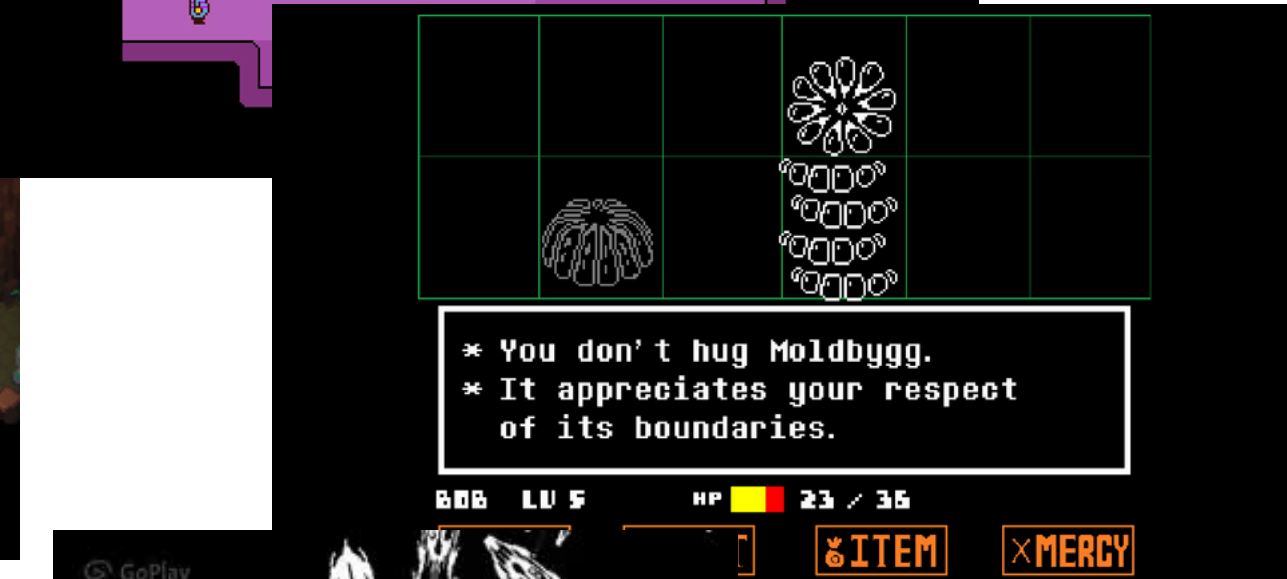
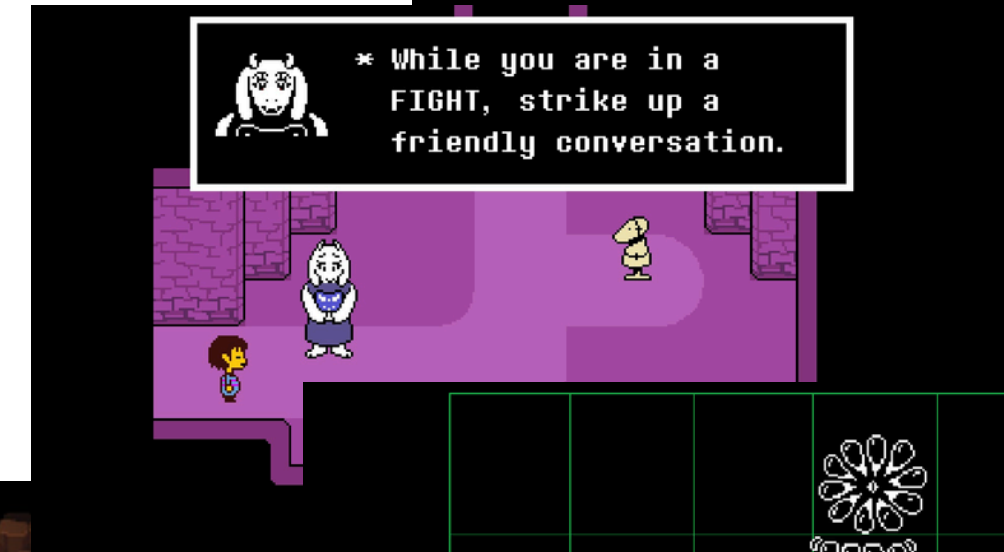
◆ **NPC vivi, non scriptati**

Gli abitanti della torre non sono semplici quest giver. Sono esseri vivi, incerti, a volte contraddittori, che possono accompagnare o ostacolare il giocatore in modi inaspettati.

◆ **Atmosfera nostalgica con approccio moderno**

Stile visivo ispirato all'epoca GBA, ma con un'identità estetica forte e matura. Il gioco parla attraverso suoni, simboli e silenzi.

Titoli che prendiamo come ispirazione



Financial Projection

Budget stimato: 40.000–60.000 €
Team previsto: 1–3 persone
Durata sviluppo: 12–18 mesi
Break-even: ~5.000 copie a 15 €
Prezzo target: 14,99 €
Piattaforme previste: PC (Steam), Nintendo Switch
Modello di business: Premium (no microtransazioni)

Stima Costi di Produzione
Sviluppo (codice, gameplay) - 15.000 – 22.000
Asset grafici 2D - 8.000 – 10.000
Audio & musica - 4.000 – 6.000
QA & testing - 2.000 – 3.000
Publishing & marketing - 5.000 – 8.000
Porting console (opzionale) - 6.000 – 10.000
Totale stimato
40.000 – 60.000

Sales Forecast

Scenario	Copie vendute	Prezzo medio	Ricavi lordi	Commissioni piattaforme	Ricavi netti stimati
Conservative	3.000	12,00	36.000	~30% (Steam/Nintendo)	25.000
Realistico	6.000	12,00	72.000	~30%	50.000
Ottimistico	12.000	12,00	144.000	~30%	100.000

Chi siamo

Non siamo veterani dell'industria, ma siamo giovani, ambiziosi e profondamente motivati.

Vogliamo che Skyward Depths diventi un gioco significativo, giocato e amato nel tempo, capace di lasciare un segno non solo per il suo gameplay, ma per ciò che rappresenta.

Abbiamo le competenze giuste e una visione condivisa che ci spinge a lavorare con cura, costanza e spirito creativo.

Crediamo in un modo di fare giochi che dia spazio all'identità, all'introspezione e alla libertà di scelta.

Siamo pienamente disponibili ad adattare e rifinire la direzione del gioco per valorizzarlo al meglio anche in ottica commerciale, collaborando in modo flessibile con partner, publisher o mentor che condividano la nostra visione.