



# Ancient

Hold the world. Shape its destiny.



# 1. Presentazione

Airolg è un **gioco di ruolo fantasy narrativo** con visuale isometrica e combattimento a turni, ispirato a titoli come Baldur's Gate 3, Divinity: Original Sin II e GTA RP. Il titolo unisce una campagna single player profonda, un multiplayer open world persistente e una modalità “Master” che consente ai giocatori di creare le proprie campagne dentro l'universo ufficiale.

**Tre modalità. Un solo mondo condiviso. Il destino è nelle mani dei giocatori.**

## 2. Game Sheet

**Genere**

GDR Narrativo / Strategico / Sandbox

**Target platform**

PC, PS5, Xbox Series X

**Motore di gioco**

Unity

**Modalità di gioco**

Single Player, Multiplayer Online  
(Persistent World), Custom Campaign  
Creator

**Visuale**

Isometrica 3D, camera dinamica in eventi e dialoghi

**Stile artistico**

Fantasy realistico con influenze gothic-medieval

**Rating previsto**

PEGI 16

**Prezzo**

€ 49,99

## 3. Game Structure

### Campagna Single Player

- Narrazione ramificata e reattiva;
- Compagni con quest personali, opinioni e possibili tradimenti;
- Mondo semi-aperto con eventi guidati da scelte e conseguenze.

### Modalità Master (Campaign Creator)

- Tool integrati per creare missioni, NPC, città e campagne;
- Script personalizzati, dialoghi, oggetti, creature;
- Può essere usata per giocare live con amici o pubblicare campagne per la community.

### Multiplayer Open World (Airolg RP)

- Modalità persistente online con server ufficiali e personalizzati;
- Ruoli liberi: mercante, assassino, mago errante, diplomatico, ecc.;
- Economia guidata dai giocatori, gilde, territori e guerre di potere;
- Integrazione con la Modalità Master per eventi dinamici.

## 4. Creative Mix

### Stile Narrativo

Interattivo, morale, oscuro, con enfasi su scelte e relazioni

### Sistema di Combattimento

A turni, con utilizzo avanzato del terreno e coperture

### Musica & Suono

Colonna sonora orchestrale

### IA & Reattività

Nemici intelligenti, alleanze mobili, reazioni coerenti dei personaggi e del mondo



## 5. Game Loop

### Single Player

- Esplorazione del mondo / conversazioni
- Scelte morali / missioni
- Combattimento tattico
- Progressione del personaggio / potere del Frammento
- Progressione della storia



### Master Mode

- Creazione di scenari e storie
- Setup eventi e personaggi
- Gioco live



### Multiplayer RP

- Login e ruolo attivo
- Interazioni con altri giocatori / eventi live
- Missioni dinamiche e PvP
- Progressione sociale / economica
- Espansione del potere



## 6. Game Pillars

### Narrazione Reattiva

Ogni scelta ha peso reale nel mondo

### Libertà Totale

Tre modalità per tre approcci diversi al GDR

### Coinvolgimento Sociale

RP reale nel multiplayer

### Creazione Collaborativa

Strumenti semplici ma potenti per i Master

### Immersione Totale

Atmosfera fantasy, coinvolgente e matura

### Ecosistema Continuo

Campagne single player, community multiplayer e contenuti generati dagli utenti

## 7. Key Selling Points

### Tre giochi in uno

Un'esperienza narrativa, un open world vivo, e un tool creativo rivoluzionario.

### Innovativa modalità “Master”

Che fonde GDR cartaceo e videogioco

### Multiplayer RP

In un universo fantasy ricco e coeso

## 8. Timeline

Fase	Periodo	Dettagli
Pre-produzione	12 mesi 2026	Worldbuilding, narrativa, concept design, prototipi
Produzione	12 mesi 2027	Sviluppo della campagna single player, core gameplay
Multiplayer & Master	8 mesi 2028	Integrazione della modalità RP e tool di creazione
Alpha interna	4 mesi 2028	Test su tutte le modalità con focus su bug e bilanciamento
Beta pubblica	3 mesi 2029	Accesso anticipato alla community e modding tools
Release	Settembre 2029	Lancio ufficiale completo

## 9. Budget & Revenue Model

**Budget Stimato Totale: 50 milioni €**

Team di sviluppo (core team 300 persone)	30M €
Doppiaggio, casting e motion capture	4M €
Art & Worldbuilding	3.5M €
Narrativa e sistemi RPG	2M €
Musica e sound design	2.5M €
Infrastruttura multiplayer	3M €
Tool "Master Mode" & Modding	2M €
QA, testing e localizzazione globale	1.5M €
Marketing globale & PR	6M €
Licenze, publishing e costi legali	2.5M €

## 10. Revenue Model

### Vendita Premium

prezzo base 69,99 €

### Break-even

media di **750.000 copie** vendute a prezzo pieno

### Edizioni Speciali

Deluxe, Collector's con contenuti esclusivi, artbook, soundtrack 89,99 € / 149,99 €

### DLC e Espansioni

Espansioni narrative, classi, regioni aggiuntive 19,99 – 39,99 €

### Marketplace interno

(solo estetico): skin, oggetti decorativi, mod ufficiali 1 – 10 €

### Community Server Pass (RP)

server gestiti dai giocatori con funzionalità extra 4,99 €/mese o 49,99 €/anno

Airoly



Hold the world. Shape its destiny.