



Medioevo Universale

A Digital Game Transposition

Disclaimer

Questa presentazione ha un ruolo esclusivamente esplicativo.

Nulla di ciò che viene mostrato è stato scriptato o sviluppato.

Ogni elemento grafico utilizzato, preso come reference da grafiche di pubblico dominio è da considerarsi come placeholder.



Sinossi

- Genere: Strategico a turni
- Tema: Medioevo
- Camera: Universale
- Target: 20 – 50 anni
- Piattaforma: PC
- Publisher:
 - Steam
 - Epic
 - GoG
- Monetizzazione - BtoC



Il gioco

Medioevo Universale (MEU) è un videogioco strategico a turni semi-contemporanei dove il giocatore è impegnato nella gestione a tutto tondo dello sviluppo politico, economico e militare di uno stato del quattordicesimo secolo.

Il Gioco vuole dettagliare il più “realisticamente” possibile l’esperienza di gioco, concentrandosi su uno spazio di tempo limitato all’interno del quale si ha modo di approfondire tutti gli aspetti culturali, economici e antropologici.

La struttura ramificata del percorso gestionale diventa una sfida poliedrica e costante per il giocatore che dovrà barcamenarsi in modi spesso anche molto differenti per ottenere la vittoria.



Gameplay – Camera

La Camera di gioco è una camera mobile onnisciente.

Lato software, relativamente alla mappa, saranno implementate le comuni modalità di interazione con la mappa, quali scorrimento, rotazione e ingrandimento.



Gameplay – Mappa

La mappa di gioco sarà sviluppata in fake 3d con la simulazione dei rilievi. Città e Unità saranno modellate in 3d e varieranno da cultura a cultura (le unità, le città invece saranno miniature specifiche ma immutabili).



Gameplay – Interfaccia

A fianco alla mappa di gioco saranno presenti diversi menù in 2d in cui il giocatore dovrà orientarsi per gestire al meglio il proprio impero.

Menù a scomparsa e icone saranno presenti su tutti gli elementi della mappa e ne indicheranno le statistiche (numero di unità nell'armata, PV totali ...).



Gameplay – Comandi

Il giocatore si interfaccia con il gioco tramite Mouse (approccio punta e clicca) e utilizzerà la Tastiera come sistema di interfaccia rapida.

Ogni aspetto della gestione avrà un menù apposito dal quale sarà possibile impartire i diversi ordini. Shortcut saranno associate a combinazioni di tasti per semplificare il gameplay.

Attraverso comandi dedicati sarà inoltre possibile gestire le differenti unità sulla mappa.



Gameplay – Durata

Partita a turni: viene selezionato un limite di turni al termine del quale il sistema proclama un vincitore.

Partita a punti: viene impostato un limite di punti, il primo giocatore che raggiunge il valore prefissato viene proclamato vincitore.

Partita a obiettivi: il primo giocatore che realizza il proprio obiettivo viene proclamato vincitore.



Gameplay – Setting

Il setting di inizio partita viene risolto nel limite del possibile dal software che posiziona i segna-
lini, distribuisce le carte, e riempie la plancia di
gioco e assegna le capitali nella modalità pre-
viste dal GDD.

All'utente viene richiesto il collocamento delle
unità accessorie attraverso un'interfaccia che
mostra le unità impiegabili e i relativi VF a
disposizione, controllando che tutti i requisiti
siano risolti, informando l'utente in caso di errori
e sviste.

Tutti i controlli sono mantenuti in ogni fase di
gioco.



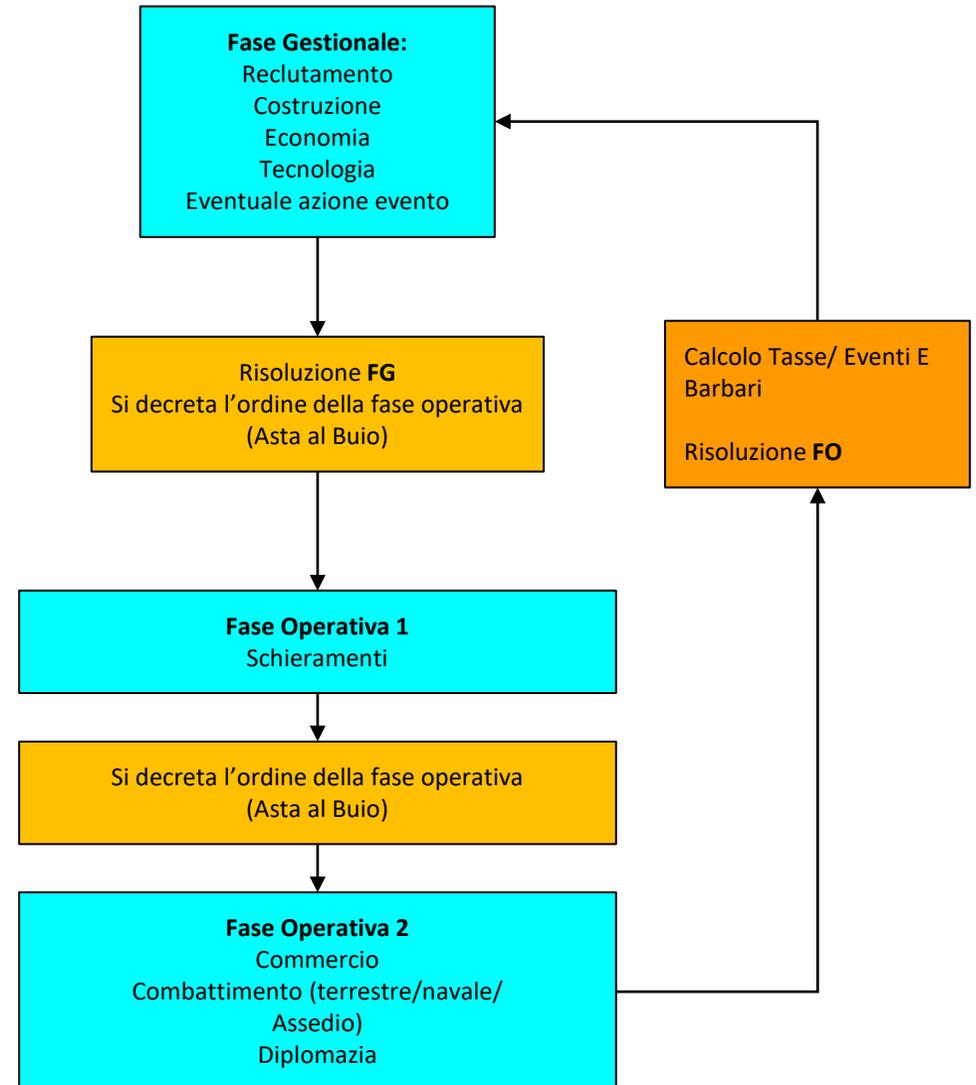
Gameplay – Turni

Medioevo Universale il gioco Digitale ha un ritmo scandito da turni suddivisi in 2 fasi principali. Ognuna di queste fasi è gestita dal giocatore in forma semi-contemporanea.

Parallelamente a queste due fasi vi è una fase complementare detta di “Risoluzione” gestita in maniera autonoma dal software.

Le macro-fasi di gioco sono:

- Fase Gestionale (o di pianificazione), gestita completamente in contemporanea.
- Fase Operativa, gestita in modalità semi contemporanea.



Gameplay – Gestionale

La fase di pianificazione vedrà tutti i giocatori decidere le varie azioni di tipo gestionale che svolgerà durante un determinato turno. Queste vengono scelte in segreto ed in contemporanea da tutti i giocatori. Il sistema controlla la correttezza di queste azioni.

Al termine di questa fase vi è una fase totalmente automatica di “Risoluzione” in cui vengono rivelate le scelte e valutati gli effetti.

Questa prima fase di gioco è suddivisa in:

- Reclutamento
- Costruzione
- Economia
- Tecnologia
- Eventuale azione evento



Gameplay – Operativo

La fase operativa vedrà un primo momento di pianificazione delle attività (contemporaneo a tutti i giocatori) seguita da un secondo momento di risoluzione delle azioni scelte.

La parte strettamente operativa viene gestita a turni, a partire dal primo giocatore fino all'esaurimento delle diverse azioni disponibili per ogni giocatore.

Questa prima fase di gioco è suddivisa in:

- Commercio
- Combattimento
 - Terrestre
 - Navale
 - Assedio
- Diplomazia



Gameplay – Risoluzione

La fase di risoluzione è gestita completamente lato software.

Conta tutte le attività frutto delle scelte di un giocatore e trasversali all'andamento della partita.

Vi è una prima fase di risoluzione al termine della fase gestionale, una seconda fase di risoluzione al termine della parte di pianificazione interna alla fase operativa e una terza fase al termine della fase operativa.

Controlli, conteggi e risoluzioni vengono comunque effettuate in modo automatica in tutto il turno di gioco.

Alcuni esempi sono la fase di asta, il calcolo delle tasse, la gestione degli eventi e dei barbari e l'assegnazione dei punti onore.



Gameplay – Vittoria

La vittoria si ottiene accumulando punti onore (PO).

I punti onore sono acquistabili nei modi descritti dalla cartella del GDD.

Oltre a quelli descritti, saranno presenti missioni specifiche per le varie civiltà, che garantiranno l'acquisizione di PO aggiuntivi.

I punti vittoria saranno visibili all'interno del pannello Civiltà, insieme ad ulteriori elementi quali lo stemma ed informazioni circa l'evoluzione del popolo impersonificato.



Gestione - Territori

La mappa di gioco di Medioevo Universale rappresenta la geopolitica del 1300. Ogni territorio è interagibile al fine di ottenere informazioni (proprietario, stato del territorio, valori economici, tipologie di insediamenti...) come di eseguire operazioni su di esso (potenziamenti tecnologici, reclutamenti, promozione di insediamenti, strumenti difensivi...).



Gestione - Tasse

Il Fiorino è la risorsa principale di gioco, si acquisisce principalmente tramite la riscossione delle Tasse ma possono essere ottenuti anche tramite accordi Diplomatici, Prestiti o Commercio.

Il calcolo delle tasse avviene in maniera automatica a inizio (o fine) turno, seguendo le regole del GDD.

Ogni giocatore può inoltre ottenere monete attraverso la vendita degli elementi in suo possesso, edifici, MdT e MdA, ricavando metà del costo speso.



Gestione - Economia

L'aspetto economico viene gestito nella sezione apposita "Economia".

Qui saranno presenti informazioni circa.

- Le entrate e le uscite del turno precedente e le previsioni per quello in corso (completo di modificatori dovuti a tecnologie o carte impero).
- Funzionalità per la gestione della liquidità, per ottenere prestiti, (o elargarne) attraverso un sistema di commercio diretto e scambio di risorse con gli altri giocatori.



Gestione - Tecnologia

All'interno della sezione Tecnologia sarà presente una lista rappresentante quelle già in possesso dal giocatore e quelle ancora da acquistare con indicato il relativo valore.

In questa sezione potranno essere utilizzate le Carte Impero, per ottenere bonus e favori dall'utilizzo della carta scelta.

Tutte le scelte vengono sempre accompagnate da un messaggio di conferma.



Gestione - Costruzione

Nella fase di costruzione il giocatore potrà acquistare o potenziare gli edifici all'interno di un territorio in suo possesso.

Il giocatore potrà gestire le proprie costruzioni o direttamente nel territorio oppure utilizzando lo specifico menù "Territori" mostrante una lista dei terreni appartenenti al giocatore con accanto indicato livello e tipologia degli edifici presenti.

Le costruzioni saranno palesate agli avversari durante la prima fase di rivelazione.



Gestione - Reclutamento

All'inizio di ogni turno in Medioevo Universale verrà automaticamente calcolato secondo le regole del GDD un Valore Forza (VF) rappresentante la risorsa che un giocatore può spendere durante il turno per effettuare reclutamenti.

Nella sezione Reclutamento saranno visibili i VF rimasti e le 4 diverse unità acquistabili.

Una volta acquistate il giocatore dovrà posizionarle nei territori ritenuti strategici in segreto. La rilevazione degli schieramenti avviene tra il turno gestionale e quello operativo.

Nella sezione Reclutamento sono inoltre presenti i Generali riportati il livello e il numero di attacchi rimanenti.



Reclutamento - Comandanti

I comandanti sono indispensabili al fine di dichiarare un'azione di attacco. Ogni giocatore inizia la partita con una pedina comandante.

I comandanti sono visibili e reclutabili nel pannello Reclutamento e posizionabili, come per le altre unità, durante il turno di Gestione.

Durante il turno operativo, saranno selezionabili direttamente dalla mappa di gioco.

Avranno un'interfaccia dedicata accessibile contenente le informazioni di:

- Punti movimento rimasti.
- Livello.
- Forza dell'armata.



Reclutamento - MDT

I Mezzi di trasporto come per le unità di fanteria e cavalleria, sono elementi reclutabili durante la fase di gestione. Come per i comandanti sono una "tab" dedicata nell'area di Reclutamento.

I Mezzi di Trasporto si distinguono in:

- Militari
- Commerciali
- D'assedio
- Navi

Il menù dedicato ai MdT consente di caricare /scaricare unità o risorse come di impostare le varie azioni effettuabili.



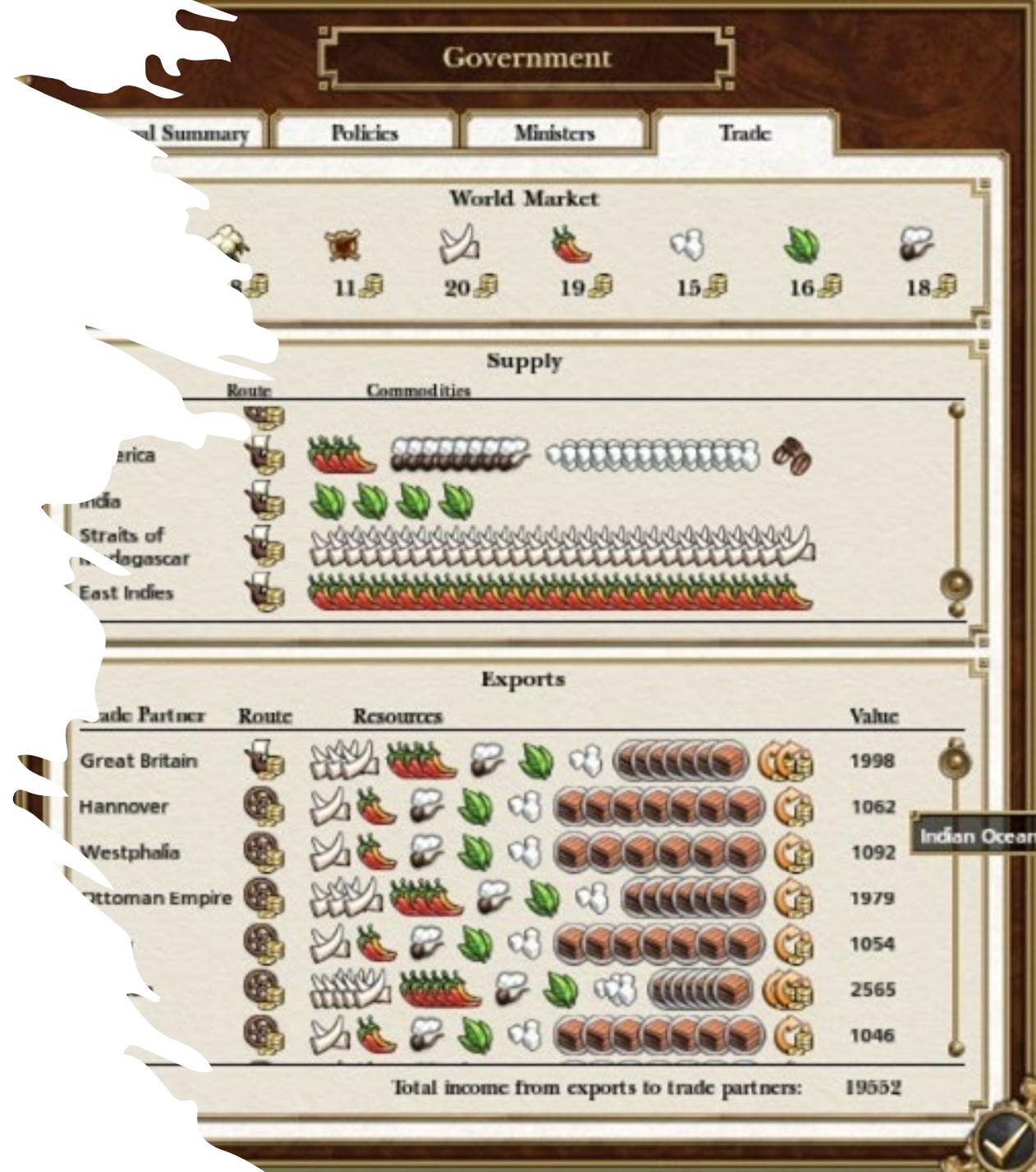
Operativa - Commercio

Le Unità Commerciali verranno comandate tramite ordini impartiti direttamente nella mappa di gioco, ordini definiti nella prima parte della fase operativa.

Ogni unità commerciale selezionata mostrerà indicazioni quali i punti di movimento rimasti, gli spazi di carico, le merci trasportate.

Dal menù commercio sarà possibile acquistare merci, vendere e svendere.

All'interno della sezione commercio sarà possibile visualizzare anche la variazione delle merci a seconda delle varie unità e la lista delle unità mercantili possedute con eventuali merci trasportate e posizione sulla mappa.



Operativa - Combattimento

Attraverso la fase di combattimento i giocatori si daranno battaglia in Medioevo Universale.

L'attacco avviene dopo aver selezionato un capitano e scelto il territorio da invadere. Nel caso un capitano sia eccessivamente distante sarà necessario avvicinarlo utilizzando un Mezzo di Trasporto.

La fase di risoluzione di un combattimento è anticipata da un riepilogo delle informazioni dello scontro, e in questo momento i giocatori potranno utilizzare le carte in loro possesso per modificare il corso della battaglia.

Il calcolo dei vari punteggi è fatto completamente dal software che proclamerà il vincitore attraverso un'animazione, a cui seguiranno i dettagli testuali.

Solo al termine dello scontro l'attaccante, in caso di vittoria, potrà scegliere quante unità spostare nel territorio conquistato e con quante ritirarsi.



Carte – Impero

Le carte impero verranno distribuite casualmente all'inizio della fase di gestione e saranno visibili solo al proprietario.

All'interno del menù "Carte Impero" un giocatore potrà visualizzare le carte in suo possesso o acquistarne di nuove.

Le carte possedute saranno visibili nella sezione "Personaggi" suddivise per categoria.

- Militare
- Economica
- Diplomatica

Le carte impero inoltre si distingueranno in tre categorie:

- Carte "Passive": forniscono modificatori per il proprietario.
- Carte "Attive rispetto al proprietario": potranno essere manualmente utilizzate all'interno della sezione "Personaggi".
- Carte "Attive rispetto a un avversario": applicano malus all'avversario e devono essere giocate nel turno operativo.



Eventi

Tutti gli eventi sono gestiti in maniera semiautomatica dal software, con la comparsa di popup illustrativi con video che rappresentano la tipologia di evento che sta succedendo nell'area di interesse. (es alluvione in un determinato regno).

Nel caso in cui un evento preveda l'intervento del giocatore inizia una parte strategica dove il giocatore deve effettuare le azioni richieste dall'evento.

- Comunitari: il software calcola le modifiche alle tecnologie, i danni, e le conseguenze in forma automatica e inibisce eventuali azioni
- Manuali: il software indica il tipo di evento e la conseguenza. Il giocatore sceglie le modalità con cui reagire all'evento (riduzioni dell'esercito, dei MDT...)
- Statici: il software modifica fisicamente la mappa (es Reliquia) e i giocatori potranno o meno considerare questa modifica nella loro strategia di gioco.



Eventi - Barbari

I Barbari rappresentano una minaccia sempre presente in Medioevo Universale.

I Barbari saranno i proprietari di tutti i territori non occupati da un giocatore.

Ogni territorio di proprietà barbara presenterà un indicatore VF (attuali) / VF (attacco) indicanti quanti VF mancano prima di effettuare un attacco.

L'attacco barbaro è gestito direttamente dalle regole del GGD.





DLC

- Guerre Sante: Introduce tutti i concetti legati alla religione.
- Moti popolari: introduce le ribellioni.
- Fiere e Mercati: introduce le fiere.
- Città-Stato: Introduce i microstati.
- Navigatori e Porti: Introduce le meccaniche relative a navigazione e commercio via mare.

