

Outplayed Studios



Grafica

Andrea Linea
Aureliano D'Amici



Game Design

Francesco Pio Muto
Lorenzo Lezzi
Salvatore Sisca
Samuele Feliciangeli



Programmazione

Simone Ippoliti

BlasterMech Arena



Core Mechanics

Turn-based strategy
Hero-based
Ability Cards
Deckbuilding



Turni

I giocatori partecipano a ogni fase, comprese quelle degli avversari



Board Interaction

Trappole e Generatore

Blitzkrieg

Introduzione

La tradizione bellica culmina nella scelta di un luogo neutrale, con lo scopo di ospitare un confronto diretto fra i rappresentanti delle fazioni che prendono parte alla guerra. Col passare del tempo questa tradizione viene conosciuta con il nome di **Blitzkrieg**.

I partecipanti, chiamati a raccolta, combattono per la supremazia e la sopravvivenza delle specie. Da tutti i settori dell'universo si uniscono ai combattimenti, spinti dalle più disparate motivazioni, consapevoli che gli sconfitti determinino la fine del mondo da cui provengono.

La tecnologia **Symbionte** è la piattaforma principale di upgrade tecnologico del settore, consentendo la fusione di un organismo e di una macchina, creando un nuovo individuo.



Frank: Terra, USA, Nevada



Exoghost: Uritan Space Station



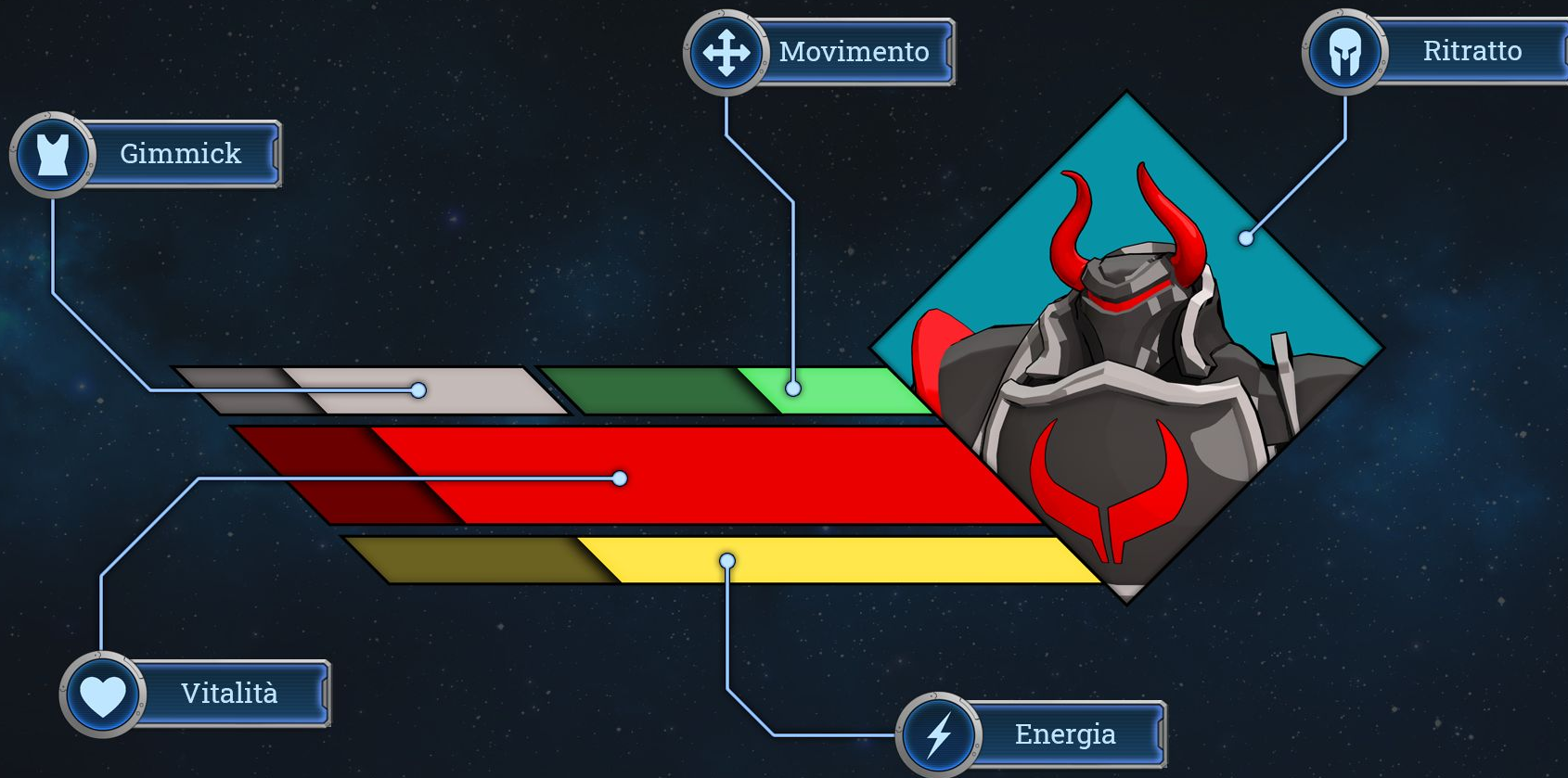
Hypersniper: Homa-5, Orlo Esterno



Zephyr: Radius, Anello IV



Guardian: Mar, Deserto di Maab





Tipo



Danno



Energia



Range



Arte



Cooldown



ULTRA ACTIVE

Upload
your
art here

MUTILATION

Spend all
Armor Points.
Deal damage to
an enemy character
equal to the
points spent.

User Interface

Utility Set



Active Set



HUD



Gameplay: fasi di gioco



Fase movimento 1 (player A)

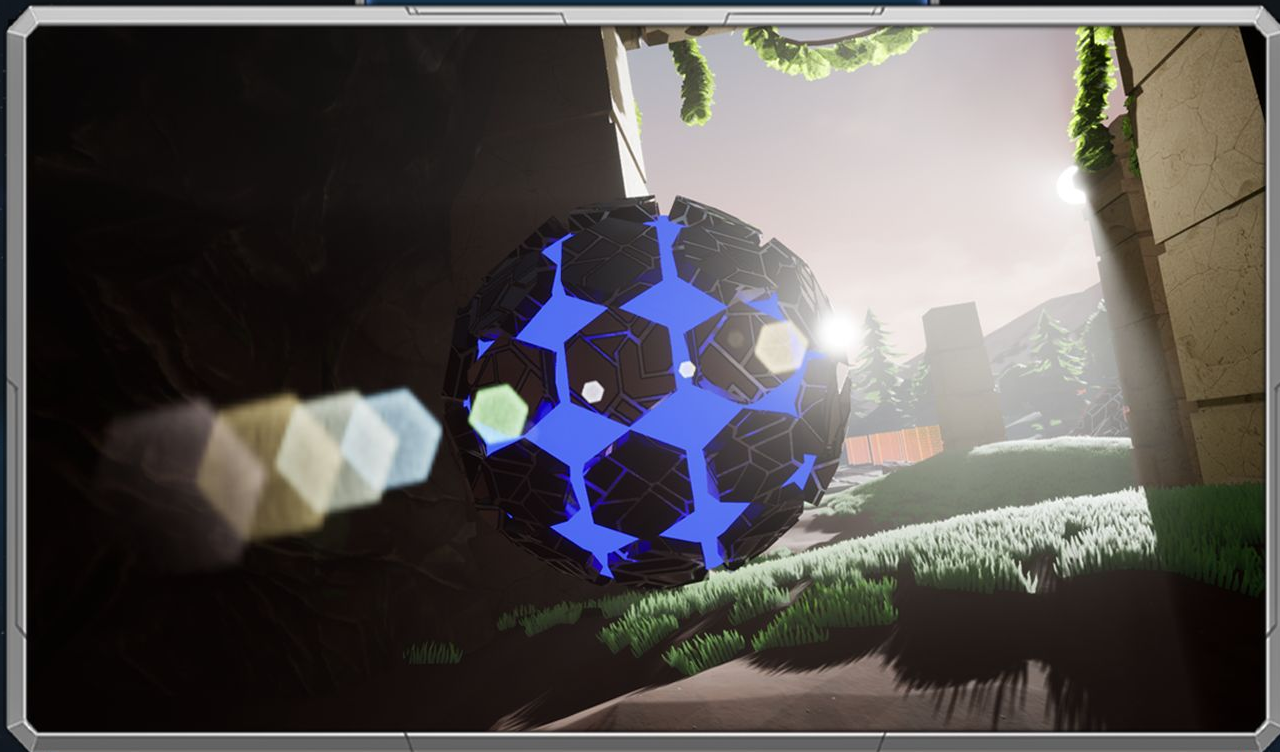
Fase Utility (player B)

Fase Attiva (player A)

Fase movimento 2 (player A)

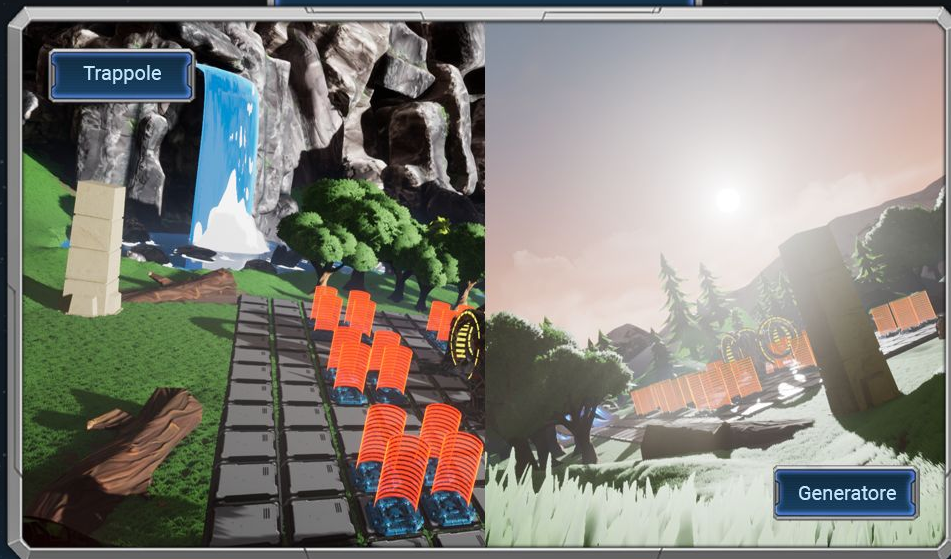
Fase movimento 1 (player B)

Gameplay: Token/Carte Ultra



L'attivazione del *Token Ultra* consente di giocare le *Carte Ultra*

Gameplay: Trappole/Generatore



Trappole

Explosive Trap	Silence	8 danni
Freezing Trap	Stun	8 danni
Hidden Spikes Trap	Root	6 danni



Generatore

Effetto Passivo		Effetto Attivo	
Haboob	Tutti i personaggi hanno -1 range a tutte le carte	Haboob: Frank	Charge, salti e carte armour hanno +1 range e -1 CD
Persistent Rust	Tutti i personaggi hanno -3 movimento	Persistent Rust: Exoghost	Exo è immune agli effetti negativi al movimento
Magnetic Field	Tutti i personaggi hanno +1 range a tutte le carte	Magnetic Field: Exoghost	Tutte le carte combo hanno -1 CD e al costo
Bearing Layer	Tutti i personaggi hanno +3 movimento	Bearing Layer: Frank	Frank può usare le carte ultimate senza CD

Personaggi



Estetica

Visibilità

Camera power frames

Shader Cartoonish

Cel Shading

High Contrast

Colour-based outliner



Design

Identificazione immediata

Archetypical Design

Meccaniche e gimmick per ogni eroe

Deckbuilding & Specialization

Background & Lore



Armour



Combo



Range



Reactor



Walls



I can move a mountain with my bare hand

Gimmick: Armour

Weapons: Shotgun (Close Range), Blaster (Mid Range)

Gameplay Style: Aggressive, Close Range



Frank



Exoghost



Hypersniper



Zephyr



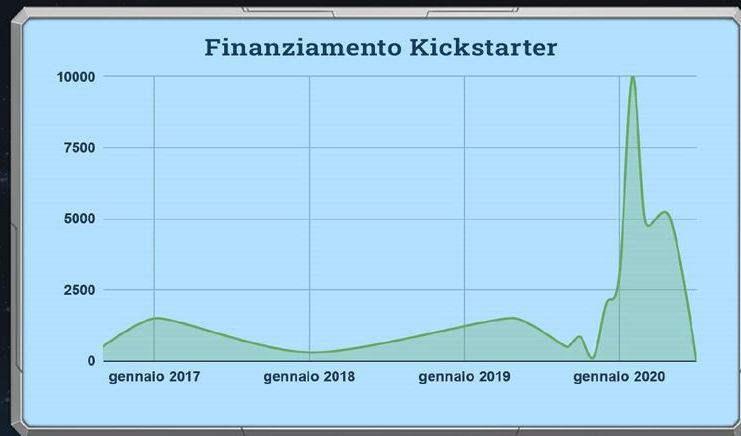
Guardian

Competitor Analysis

Nome gioco	Developer	Anno di lancio	Similitudini					Differenze					
Auto Chess	Dragonest	2019	Hero-based	Griglia			Carte	Gestione unità	Oggetti	Trappole		Deckbuilding	Sistema turni BMA
Insidia	Bad Seed	9/2017	Hero-based	Griglia	Sistema turni	Gestione risorse	Eventi	Gestione unità	Carte	Trappole		Deckbuilding	Sistema turni BMA
Team Fight Tactics	Riot Games	6/2019	Hero-based	Griglia		Gestione risorse	Eventi	Gestione unità	Carte	Trappole	Oggetti	Deckbuilding	Sistema turni BMA
Duelyst	Bandai Namco	4/2016	Hero-based	Trappole	Sistema turni	Gestione risorse	Deckbuilding	Gestione unità	Eventi				Sistema turni BMA
Hearthstone	Blizzard Entertainment	3/2014	Hero-based	Griglia	Sistema turni	Gestione risorse	Deckbuilding	Gestione unità	Eventi	Trappole			Sistema turni BMA
Super Robot Wars X	B.B. Studio	3/2018	Hero-based		Sistema turni	Gestione risorse	Tema Sci-fi	Gestione unità	Eventi	Trappole	PvP	Deckbuilding	Sistema turni BMA
Ancestry	Kajak Games	10/2015	Hero-based	Griglia	Sistema turni	Gestione risorse	Carte	Gestione unità	Eventi	Trappole			Sistema turni BMA
Grand Guilds	Drix Studios	1/2020	Hero-based	Griglia	Sistema turni	Gestione risorse	Carte	Gestione unità	Eventi	Trappole			Sistema turni BMA

Grand Guilds 1			
Copie vendute su Steam	Obiettivo Kickstarter	Totale tasse Kickstarter	Fondi Kickstarter
140	\$ 12000	\$ 2700	\$ 30271

Grand Guilds 2		
Guadagno Publisher	Guadagno Drix Studios	Max di utenti attivi simultaneamente
\$ 832	\$ 4160	1064



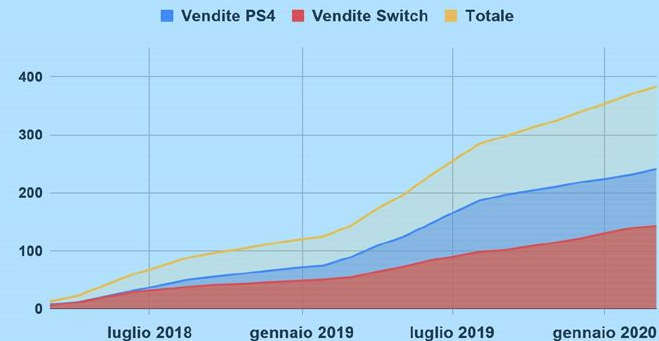
Super Robot Wars X 1

Copie vendute su Steam	Vendite PS4	Vendite Switch	Totale vendite
776.366	\$ 2.344.855	\$ 1.318.619	\$ 3.663.474

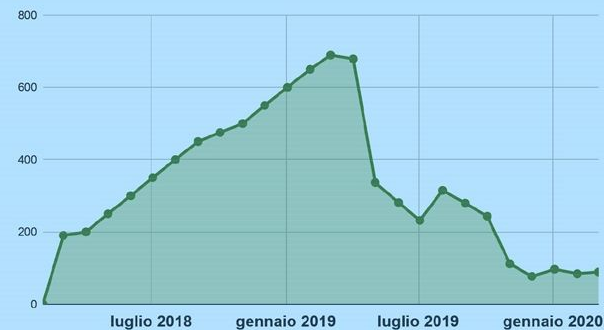
Super Robot Wars X 2

Guadagno Bandai Namco	Guadagno B.B. Studios	Numero utenti 2018-2020
Dati non disponibili	Dati non disponibili	3.511.800

Vendite



Giocatori Attivi



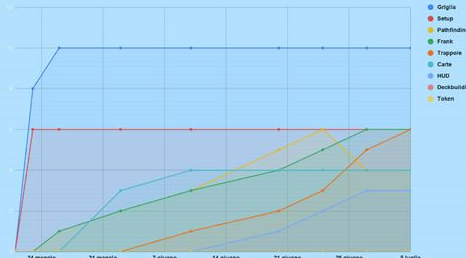
Progressione Sviluppo

Progressione Sviluppo

● Grafica ● Design ● Programmazione



Progressione Programmazione

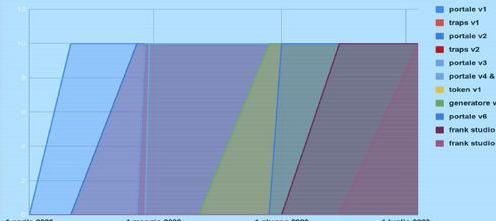


Progressione Design

● Management dipartimenti ● Produzione documenti ● Prototipazione
● Implementazione ● Testing



Progressione Grafica

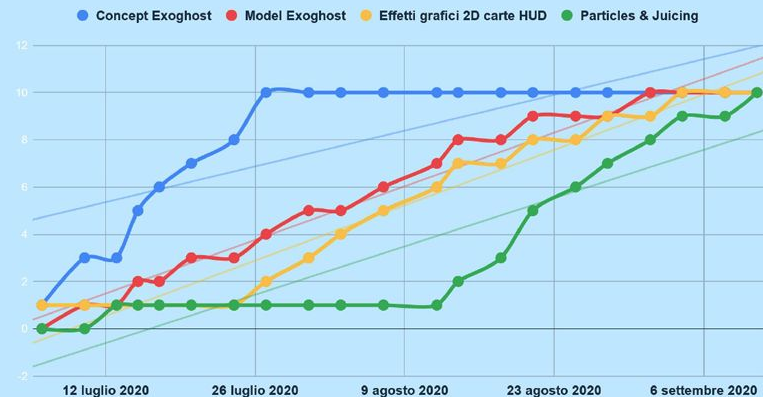


Progressione Sviluppo - Strategia a breve termine

Progressione Programmazione



Progressione Grafica



Programmazione

Pathfinding e sistema turni
Sistema creazione trappole e Token Ultra
Sistema creazione carte

Sistema deckbuilding
Sistema creazione eroi e statistiche
Sistema matchmaking



Grafica

Concept Exoghost
Modelling Exoghost
Effetti grafici carte
Particles & Juicing



Sound Design

Colonna sonora
SFX
Voicelines

Progressione Sviluppo - Strategia a lungo termine



Gameplay

Doppiaggio personaggi
Interazioni personaggi
Customizzazione
Arti personaggi
Armi Personaggi



Marketing

Free to Play
Online Matchmaking
Contenuti acquistabili
Skins & Cosmetics
Emotes
Sprays
Move Cutscenes
Versioni
Desktop
Mobile



Modalità

Practice Range
Multiplayer 2v2
Multiplayer 3v3



Battle pass

Contenuti stagionali
Skin a tema



Grafica

Illustrazioni carte
Concept art
Character design



Programmazione

Modalità PvP
Matchmaking online
Battle pass system

Partecipazione Dipartimenti

Grafica Sound Design Programmazione

