

Bologna
Game Farm

Serre dei Giardini Margherita

19 settembre 2025

Budget &
Business

Produzione di un videogioco WEB3

Dalla progressione alla monetizzazione

Luca Vajani



Comune
di Bologna



CITTÀ
METROPOLITANA
DI BOLOGNA



Regione Emilia-Romagna



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy



Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione



Italian Interactive Digital Entertainment Association



VIDEOGIOCHI E BLOCKCHAIN:

DAL GAME DESIGN ALLA TOKENOMICS

COME PROGETTARE UN GIOCO WEB3 SOSTENIBILE E DIVERTENTE



LUCA VAJANI

INNOVATORE DIGITALE

- CEO & Founder di Cathedra – Aries Tech, software house specializzata in soluzioni AI, Blockchain, VR/AR e Web3
- Oltre 20 anni di esperienza manageriale e di innovazione digitale
- Cofondatore di startup in Italia, USA e UK (gaming e health-tech)
- Top 100 Gaming People – StartupItalia
- Vincitore Call for Innovation Unioncamere 2024
- Selezionato a Innovit San Francisco su progetti di AI
- Membro del tavolo Lombard-IA di Regione Lombardia
- Speaker in eventi internazionali (Milano, Lugano, Amsterdam, Dubai, San Francisco)
- Divulgatore scientifico



QUANTUM
command

THE TIMELINE
IS IN DANGER



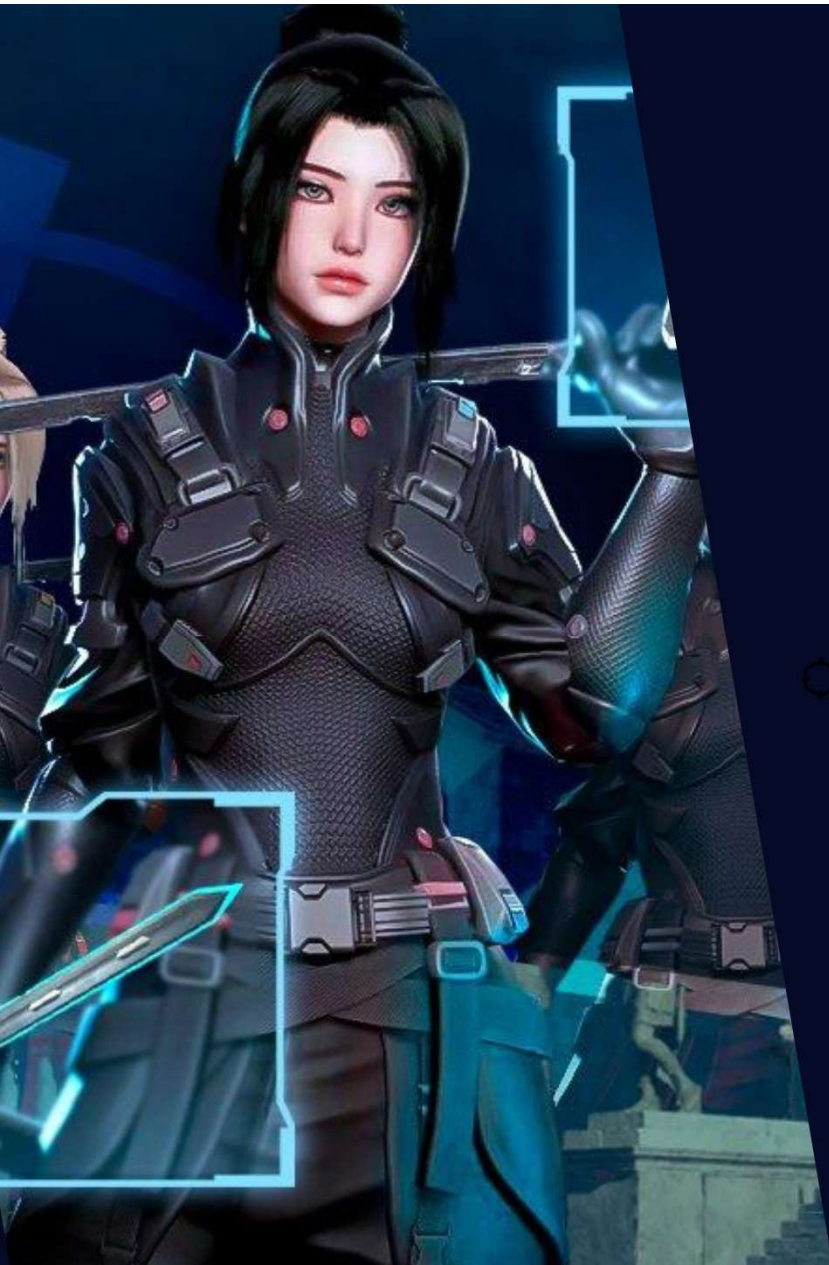
Perché Web3 nel Gaming

7,4M

Total Web 3 Gamers

IL VALORE AGGIUNTO NON È “BLOCKCHAIN”, MA:

- ASSET DI GIOCO CHE HANNO UN VALORE REALE
- ECONOMIA PEER-TO-PEER TRA GIOCATORI
- INCENTIVI A LUNGO TERMINE PER COMMUNITY E DEV
- NUOVE FORME DI RETENTION E MONETIZZAZIONE



VIDEOGAME TRADIZIONALE VS WEB3



Tradizionale

- Asset centralizzati, niente proprietà reale
- Monetizzazione: DLC, microtransazioni, abbonamenti



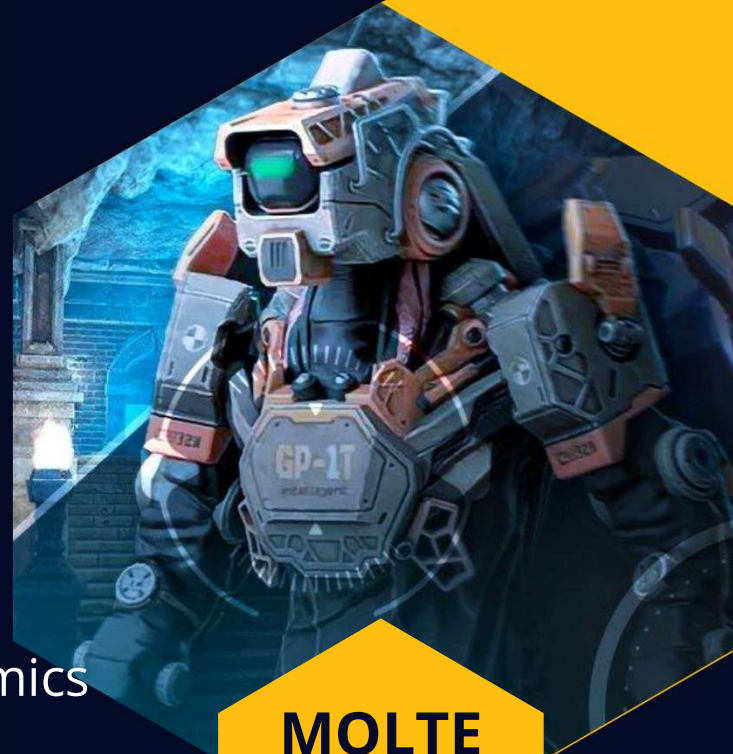
Web3

- Asset on-chain → NFT, token, marketplace
- Economia peer-to-peer tra giocatori
- Possibilità di creare valore reale fuori dal gioco

ARCHITETTURA DI UN GIOCO WEB3

Componenti principali

- Client + Server (classico)
- Smart contract per economia/tokenomics
- NFT e marketplace integrati
- Bridge fiat/crypto per onboarding utenti



MOLTE
+
COMPETENZE



GAME LOOP + BLOCKCHAIN

01

Loop tradizionale: gioco → progressione
→ reward → reinvestimento

03

Equilibrio tra divertimento e sostenibilità

02

Web3 aggiunge: ownership + trading + earn

04

MA : Considerazioni Tecniche Importanti !!!



MECCANICHE DI PROGRESSIONE

- 01 Free vs Premium (entry gratuita + contenuti esclusivi)
- 02 Token e NFT come skin, armi, boost
- 03 Burning & scarcity per dare valore
- 04 Daily rewards & leghe per incentivare retention

FIGURE CHIAVE & COSTI

Chi serve per fare un gioco Web3

Standard

Game Designer + Developer + Art

BlockChain

Blockchain Dev + Backend Dev

NFT e Tokens

Tokenomics Designer + Smart Contract Auditor

Crypto Gamers

Community & Marketing Manager

Budget tipico da 500k a 2M



PLAY TO EARN VS PLAY AND EARN VS TAP TO EARN

Obiettivo: divertimento che crea valore

Play to Earn

- Focus sul guadagno → spesso insostenibile
- Rischio farming, bot, calo rapido dell'utenza

**"VECCHIO"
CONCETTO**

Play and Earn

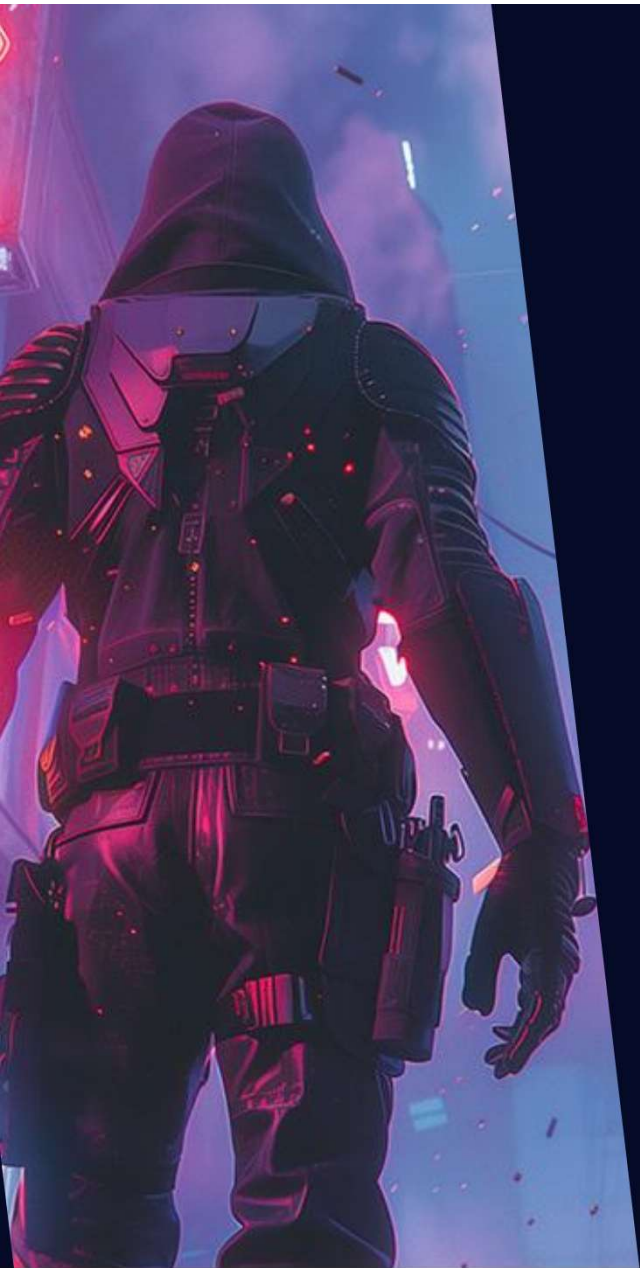
- Gameplay al centro, reward come "extra"
- Più equilibrio e retention a lungo termine

LONG TERM

Tap to Earn

- Modello "mobile first" → micro-interazioni giornaliere
- Basso impegno, alto coinvolgimento social
- Utile per creare onboarding e community, ma non regge da solo

AGGRESSIVE



ERRORI COMUNI

- Grinding infinito solo per token
- Modelli Play to Earn insostenibili
- Troppa complessità per l'onboarding
- Mancanza di divertimento reale
- Focus sul guadagno > gameplay



MARKETING WEB3

Community > ADV

- Discord & Twitter/X come canali primari
- Partner, guild, early adopters
- Testnet/closed beta come strumento di hype
- Eventi, collaborazioni e drop esclusivi

DISTRIBUZIONE

DOVE PUBBLICARE UN GIOCO WEB3

- HyperPlay → integrato con wallet
- Xterio → Store Integrato
- Epic Games Store → Apertura a Web3
- Immutable → Ecosistema dedicato
- Autopubblicazione → libertà, ma più marketing da fare



SICUREZZA & COMPLIANCE

Come non farsi bloccare

- Exchange listing → KYC & AML obbligatori
- Regolamentazioni → MiCA in Europa, SEC in USA
- Gestione dei wallet → custodial vs non-custodial
- Protezione da exploit → auditing smart contract
- Compliance marketing → no promesse finanziarie, focus sul gameplay


K NOW
Y OUR
C CUSTOMER





DROID DIVISION



CASE STUDY

TOKEN OMM

come valuta universale

Leghe free & premium

con montepremi in token

Treasure Box

NFT skin, mystery cards

AI

Mappe generative e progressione narrativa

QUANTUM
COMMAND

MARKET BENCHMARK

WEB3 SHOOTERS

Game	Funding	Users
Farcana	\$10M	40K
Citizen Conflict	\$7M	450K
Off The Grid	\$100M	207k/ day peak



2 PROPRIETARY AI MODELS DESIGNED TO MAXIMIZE USER RETENTION

ROGUE 3

CONTINUOUSLY PROFILES USERS DURING GAMEPLAY,
IDENTIFYING INDIVIDUAL GAMING STYLES THROUGH
REAL-TIME BEHAVIOR ANALYSIS.

PLAYERS ARE CLASSIFIED USING AN EXTENDED
VERSION OF THE BARTLE TAXONOMY, ENABLING
ADAPTIVE CONTENT DELIVERY AND PERSONALIZED
CHALLENGES

**STRONG
PERSONALIZATION**

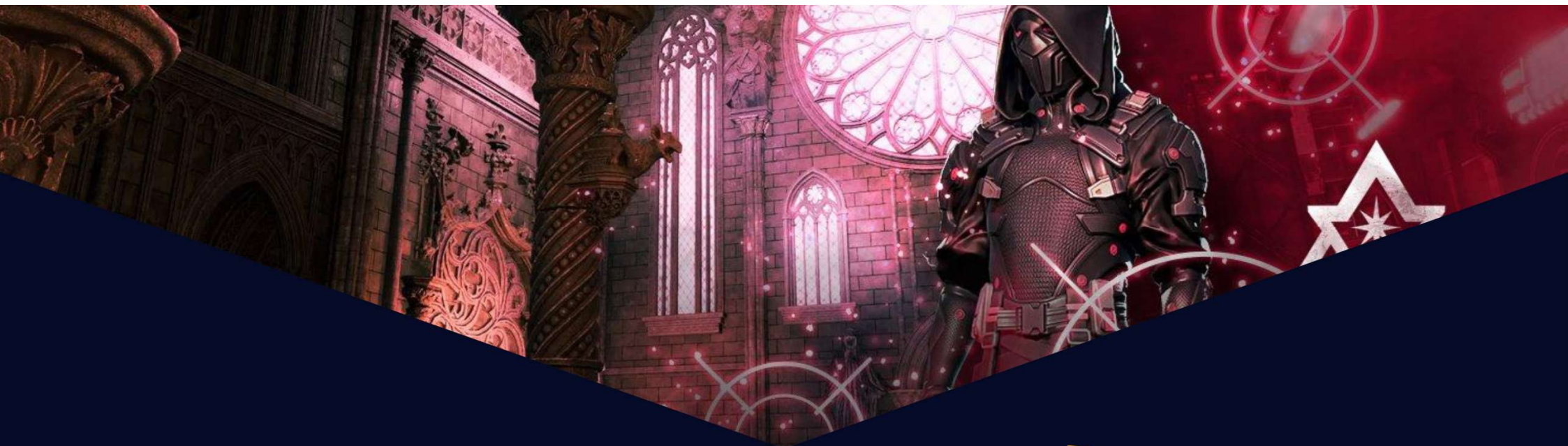
GRAVEDIGGER

USING THE USERS PROFILES DYNAMICALLY ADJUSTS
MAP LAYOUTS, MISSION STRUCTURES, AND IN-GAME
OBJECTIVES TO ALIGN WITH INDIVIDUAL USER
ENGAGEMENT PATTERNS AND PREFERRED GAMEPLAY
LOOPS

ALWAYS FUN!

TOKEN ECONOMY LOOP

CIRCULAR DEFLATIONARY ECONOMY



60 / 30 / 10 SPLIT

FOR EVERY PAID HERO LEAGUE MATCH

60%

reward to match winner

30%

to daily airdrop pool

10%

comes back to the treasury

\$49
PER YEAR

OMM PASS
BOOST

DAILY AIRDROP & BOOST PASS

Holder benefits

Boost Pass = eligible for airdrops (win or lose)

Airdrops scale with XP

More active players = bigger daily airdrop pool

**IT
WORTHS!**

SUSTAINABLE ECONOMY

Rewards tied to actual participation

No inflation

XP-based scaling keeps it fair



**IL FUTURO NON
È “AGGIUNGERE
BLOCKCHAIN”**

**È PROGETTARE
ESPERIENZE DI GIOCO
DOVE IL WEB3 HA
SENSO**

GET IN TOUCH



@LVPCR



<https://www.ariestech.it>



luca.vajani@ariestech.it



QUANTUM
command

