



SHELF - PRESS KIT

Redamant Games

“Una mostruosità, è questo che sono diventato? O forse il mostro è qualcos'altro? Non so cosa ci sia di sbagliato in me, ma finché terrò tra le mani questa carta rilegata potrò tornare a quando la vita era più semplice, a quando non dovevo combattere per sopravvivere contro demoni invisibili, ed a quando bastava il sorriso di un amico per sentirsi completi.”

Shelf è un RPG narrativo in terza persona. Il giocatore controlla Wasly, un bambino con grandi occhiali tondi e un ancor più grande cappello a forma di cipolla, che è entrato in una biblioteca per cercare riparo durante una tempesta ed è rimasto intrappolato al suo interno; la porta infatti proprio non vuole aprirsi, non importa quanto ci si provi.

“Non tutti possono essere il prescelto in una storia, solo alcuni sono predestinati a gesta eroiche e solo alcuni possono lasciare St. Fanya... Purtroppo tra quelle persone non c'ero io, non ero speciale.”

Improvvisamente, interi mondi con le loro storie sembrano essersi animati dietro alle porte chiuse della biblioteca, creando ambienti vivi e pulsanti dove sgargianti avventure di cavalieri fantasy condividono la scena con intere sezioni molto più desolate e struggenti, lasciando spazio ai personaggi più disparati fra investigatori noir, cowboys spaziali e grottesche creature uscite dal più terrificante degli horror.



ELENCO DELLE CARATTERISTICHE PRINCIPALI

“Sei tu l'alchimista dell'impossibile?”

- **RPG** in terza persona
- Visuale **Top Down**
- **Grafica 2D in alta risoluzione** disegnata a mano, con un comparto visivo creato nel dettaglio
- **Animazioni** fatte a mano frame-by-frame
- **Backgrounds e assets di gioco** dipinti con la tecnica del digital painting
- **Design dei personaggi e degli ambienti** studiati e realizzati con l'intento di comunicare messaggi al giocatore e a tutti gli effetti quindi parte della narrativa: anche a livello di scrittura i personaggi possiedono forti identità e comportamenti unici che si modificano in base al rapporto che instaurano con il giocatore

- **Combattimento in tempo reale** che combina meccaniche hack'n'slash con elementi di puzzle ambientali e interazione reciproca tra ambiente e personaggi coinvolti
- **Level design costruito su meccaniche originali.** Sarà incentrato su due elementi principali che fungeranno da chiave e da mezzo espressivo per il giocatore: *Oggetti* e *Parole*. Gli Oggetti saranno dotati, come ogni elemento nell'ambiente di gioco, di proprietà fisiche (come temperatura, luminosità, peso, infiammabilità...) e attraverso di essi sarà possibile interagire con l'ambientazione e i personaggi sia in fase di combattimento che in quella esplorativa. Le Parole avranno invece la capacità di assegnare proprietà aggiuntive agli Oggetti in cui vengono infuse o di amplificarle se già esistenti, cosicché il giocatore possa creare combinazioni variegata e creative di effetti e funzioni per poter superare la sfida che gli si pone davanti, che sia un avversario o un enigma ambientale
- **Narrativa complessa e stratificata.** Il nostro obiettivo è creare un mondo di gioco vivo, che sia in grado di trattare tematiche complesse e delicate attraverso i suoi personaggi. Il nostro titolo, composto da cinque capitoli (con altrettanti differenti generi letterari), tratta all'interno di ognuno di essi delle storie apparentemente autoconclusive e che sono già autonomamente approfondite, ma l'intento finale è quello di portare il giocatore a scoprire attraverso di esse un racconto più intimo e articolato unendo queste avventure in un unico grande filo narrativo e in un'esperienza che si avvolge su sé stessa, come una spirale, sporcandosi man mano e arrivando a toccare tematiche anche molto delicate con cui confrontarsi
- **Finali e percorsi narrativi multipli:** le scelte del giocatore nel gameplay avranno conseguenze sia sull'andamento e sull'evoluzione del main character e dei personaggi, sia sul finale, sia determinando la modifica di intere sezioni di eventi e questlines, cambiando radicalmente l'esperienza di gioco e trovandosi ad affrontare situazioni anche completamente diverse in base al percorso che si è scelto con le proprie azioni



SHELF - CAPITOLO 1: ST. FANYA'S TALE

Wasly: "Dove mi trovo?"

Locandiere: "Dove?! Bello, sei nella locanda Quaggiù, la più ganza bettola del contado ---"

Wasly: "Sì, ma non trovo più la biblioteca"

St. Fanya's Tale è il primo dei cinque capitoli di gioco che compongono Shelf, ed è basato sul genere narrativo fantasy cavalleresco medievale al quale è stata data una chiave interpretativa di ambientazione aggiuntiva: tutti i personaggi, ossia gli abitanti di questo luogo, sono bambini.

"Ehi hai sentito le nuove ordinanze del Cavaliere? Vuole che mangiamo obbligatoriamente i broccoli almeno una volta alla settimana!"

- Guardia cittadina

Questo capitolo di gioco comprende varie questlines principali (variabili anche in base alle scelte compiute) e varie sidequests che contribuiscono sia ad arricchire il giocatore in termini di equipaggiamento e bonus, sia ad approfondire il setting narrativo includendo backstories di personaggi, luoghi e leggende del luogo ed anche elementi puramente di colore che rendano gli abitanti di St. Fanya più vivi all'interno del loro colorato mondo.

"Frottole! Osi mentire davanti ad un vero Cavaliere? Vergognati... Essere senza macchia e senza paura! No. Sbagliato! ...Ah no? Ah... Sì! Essere senza onore!"

- Cavaliere del Terrore

Informazioni tecniche

Tempistiche previste di uscita della demo giocabile: 1Q 2024
(rilascio in concomitanza con campagna di crowdfunding Kickstarter)

Tempistiche previste di uscita del primo capitolo (St. Fanya's Tale): Late 2024

Piattaforme di distribuzione iniziali:

- Steam (PC)
- Nintendo eShop (Nintendo Switch)

Prezzo di acquisto previsto al lancio: 20/25€

Contatti

*"Chiunque tu sia, arrivi tu e in città scoppia un putiferio, mio fratello viene portato via e guarda caso... *sniff* tu hai il suo odore."*

- Ranger

Sito web: www.redamantgames.com

Facebook: Redamant Games

Instagram: @redamantgames

Linktree: <https://linktr.ee/RedamantGames>



Project leader:

Francesca Cioffi

francescacioffi@redamantgames.com

+39 379 218 0695

Starseeker: "E i bomboloni del Martedì?"

Ranger: "...Diventeranno i bomboloni del Mercoledì"

Starseeker: "NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO"

Teaser trailer "Shelf - Chapter 1: St. Fanya's Tale":

https://www.youtube.com/watch?v=k_QMLcfbHeA

Steam store page:

<https://store.steampowered.com/app/2698670/Shelf/>

*"Vivace e gioiosa la fiamma delle candele,
danza nella miccia come uno di noi tanti;
mentre di ombre si dipingono le tele
che avvolgono nel loro abbraccio gli abitanti."*

- Bardo

