

# Fading Visage

## Contenuti

1. Introduzione e Concetti di Base
  - a. Panoramica del videogame
  - b. Genere e Piattaforme
  - c. Target di riferimento
  - d. Titoli di riferimento
2. Gameplay e Meccaniche
  - a. Core Gameplay
  - b. Progressione e Sblocco Abilità
  - c. Meccaniche di Movimento
  - d. Combattimento e Nemici
3. Narrativa
  - a. Ambientazione
  - b. Storia
  - c. Personaggi Principali
4. Aspetti Tecnici
  - a. Stile Grafico
  - b. Interfaccia Utente
  - c. Comandi

# Introduzione e Concetti di Base

## Panoramica del videogame

In “Fading Visage” i giocatori si troveranno nei panni di un piccolo slime, che si risveglia in una foresta non ricordando nulla di sé o del perché si trovasse lì.

## Genere e Piattaforme

Il gioco è un action-adventure metroidvania, focalizzato sull'esplorazione non lineare e sulla scoperta di una trama frammentata. Adotta infatti un tono souls-like e un combat system punitivo.

Il lancio è previsto su Pc (Steam), successivamente verranno valutati porting per le altre console di ultima generazione, come Nintendo Switch 2, Ps5 e Xbox Serie X/S.

## Target di riferimento

Il target di pubblico è composto da giocatori adolescenti e adulti, che cercano un'esperienza di gioco impegnativa con lore da scoprire. Appassionati di Metroidvania e apprezzano giochi che premiano l'esplorazione e il backtracking.

## Titoli di riferimento

- **Hollow Knight:** Rappresenta il principale punto di riferimento per il level design interconnesso e l'atmosfera solenne e malinconica.
- **Ori and the Will of the Wisps:** Serve da ispirazione per la fluidità del *platforming* e la reattività dei controlli.
- **Dark Souls:** È il riferimento per la difficoltà del combattimento e la narrazione ambientale frammentata

# Gameplay e Meccaniche

## Core Gameplay

I punti chiave del gameplay di “Fading Visage” è, per l'appunto, l'esplorazione: il level design e la ricerca della lore, facilitata tramite missioni principali e secondarie, spingeranno il giocatore ad esplorare un vasto mondo 2D interconnesso, muovendosi attraverso ambienti diversi tra loro, ognuno caratterizzato in modo unico, ma che diano comunque idea di uniformità.

Durante l'esperienza di gioco il player avrà la possibilità di espandere il suo comparto di skill, un aiuto fondamentale per completare al meglio tutta l'esplorazione. Inoltre avrà accesso a delle gocce di rugiada solidificate, ognuna con proprietà diverse che aggiungeranno abilità passive allo slime.

## Progressione e Sblocco Abilità

### Alcune meccaniche del gioco:

- lo slime imparerà a liquefarsi e a ricomporsi, utile per passare attraverso tombini o grate, abilità utilizzabile anche nel combattimento per schivare determinati tipi di attacchi nemici
- imparerà a gestire la viscosità del suo corpo per riuscire ad attaccarsi alle pareti, semplificando così anche il sistema di salto
- imparerà a muoversi al meglio nel suo corpo di slime, imparando a scattare anche a mezz'aria

Il giocatore imparerà queste abilità durante le ore di gioco tramite frammenti di ricordi che troverà sparsi per la mappa. I frammenti si dividono in due tipi, frammenti piccoli che andranno ad incrementare la vita o la barra di energia (che consente allo slime di lanciare determinate abilità) e frammenti più grandi che oltre a dare piccole visioni che aiutano il giocatore a capire meglio la lore del gioco gli

conferiranno anche le abilità principali come quelle elencate sopra.

### Meccaniche di Movimento

Oltre alle abilità citate prima, lo slime avrà un classico sistema di movimento su due dimensioni ed una meccanica di salto. Solo in seguito verranno acquisite poi le abilità di rimbalzo sul muro, scatto e doppio salto.

### Combattimento e Nemici

Il sistema di combattimento prevede un tipo di attacco direzionabile anche verso l'alto o il basso quando il giocatore si trova fermo o in semplice animazione di camminata, un altro tipo di attacco per quando è in animazione di corsa o scatto e un compendio di skill che consumano la barra di energia, che si ricarica colpendo i nemici.

La collisione del player con un nemico causa la perdita di un punto vita, i nemici avranno tutti un sistema di combattimento basilare, salvo alcuni nemici speciali o boss. Se il giocatore viene colpito dal nemico, anche in questo caso perde un punto

ferita, salvo casi eccezionali, come colpi potenti da parte di boss o nemici speciali che fanno perdere due punti vita.

Per aiutare il giocatore sparse per la mappa ci saranno dei **checkpoint**: piccole fonti termali, che riforniranno il giocatore di tutti i punti vita persi.

Morire ti farà tornare all'ultima sorgente visitata e ti farà perdere la valuta di gioco, che sarà recuperabile interagendo nel luogo in cui sei morto con una pozzanghera che lasci al momento della morte.

Riposare alle fonti termali causerà però il respawn di tutti i nemici precedentemente uccisi. Alcuni mob minori respawnano al semplice cambio di mappa, per non rendere la mappa totalmente vuota se il giocatore passa da una mappa all'altra senza riposarsi.

Inoltre, sempre in cambio di energia, il giocatore potrà curarsi con una skill anche durante l'esplorazione o il combattimento. Questa skill consuma molti punti energia e richiede qualche secondo di cast.

# Narrativa

## Ambientazione

Il tutto parte da una foresta, con un'ambientazione che trasmette serenità, ma andando sempre più avanti l'ambiente di gioco diventerà sempre più cupo, passando da una palette di colori calda ad una sempre più fredda.

La mappa di gioco è ampia e ogni zona è caratterizzata in modo diverso, possiamo però suddividere la mappa in tre macro aree: il bosco, che è anche dove si trova il luogo di inizio del videogame, la città, che rappresenta il secondo atto del gioco ed infine il castello reale, l'atto finale.

## Storia

La narrazione di *Fading Visage* è non-lineare e si svela attraverso la scoperta, un approccio tipico dei Metroidvania. Lo Slime, e di conseguenza il giocatore, scoprirà la verità sulla sua identità e sulla

caduta del regno solo attraverso la raccolta di Frammenti di Memoria e la sconfitta di Boss cruciali.

## ATTO I

Il protagonista si risveglia in una foresta senza ricordi. Rompe il silenzio la voce profonda e solenne de Il Sommo, un Grande Albero millenario. Il Sommo afferma di averlo protetto fino ad oggi, ed essendo a conoscenza della sua amnesia lo indirizza verso l'Antica Città Caduta, una città ai confini della foresta. Dopo aver superato le insidie della foresta, lo Slime giunge ai cancelli della città e sconfigge un'Anima Vuota in Armatura a guardia del cancello principale, chiamato Draax.

## ATTO II

La città è molto più raccapricciante della foresta, invasa da Anime Vuote, ex cittadini e soldati, ormai ostili che confermano un'ambientazione cupa che evidenzia la violenza degli eventi passati.

Tra le rovine, lo Slime incontra l'Anziana, l'unica anima ancora cosciente. La donna, visibilmente scossa, lo riconosce ma tace la sua vera identità,

spingendolo unicamente a cercare la verità nel cuore della rovina: il Castello dell'Imperatore. In quell'istante l'anziana si lascia andare e diventa vuota, qui nasce una nuova battaglia ardua per il protagonista, che ne esce comunque vittorioso.

### ATTO III

L'esplorazione culmina nella Sala del Trono, dove lo Slime affronta l'Ex Imperatore, ora l'anima più potente, nera e adirata. Sconfiggendo il nemico, lo Slime recupera un Grosso Frammento di Memoria che svela la drammatica verità.

Lo Slime era il Principe del Regno, figlio dell'Imperatore Tiranno. Il regno cadde durante una sanguinosa rivolta popolare che assaltò il castello. L'Imperatrice, vedendo la fine imminente, implorò la Maga di Corte (che si scopre essere l'Anziana) di salvare il figlio. L'incantesimo della Maga legò l'anima del figlio a questo mondo, portandolo alla rinascita come Slime. Tuttavia, l'incantesimo ebbe un effetto collaterale: legò tutte le anime dei caduti al luogo, condannandoli all'eterna veglia come Anime Vuote.

### SCELTA MULTIPLA

Dopo aver compreso il suo ruolo nella maledizione, il giocatore deve affrontare una scelta finale:

- A. Salvezza Personale: Riacquistare la piena Forma Umana e la coscienza di sé, lasciando però tutte le Anime Vuote legate alla maledizione eterna nel regno.
- B. Sacrificio Collettivo: Sacrificare la possibilità di tornare umano e sacrificarsi per spezzare l'incantesimo, liberando tutte le anime del regno per un degno riposo.

## Personaggi Principali

- Slime – il protagonista del gioco, non che l'ex principe di nome Orin, della città caduta di Aetheria, ora conosciuta solo come l'Antica Città Caduta.
- Il Sommo – l'albero millenario che aiuta lo slime a percorrere i primi passi verso la sua avventura. È stato scelto come custode dalla maga di corte.
- Draax – il cavaliere a guardia del cancello della città, che nel giorno della protesta non riuscì a far nulla per il suo amato imperatore e venne pugnalato alle spalle.
- Maga di corte – il suo nome è Vespera, vide con i suoi occhi l'effetto collaterale del suo incantesimo e l'unico motivo per cui restò sana di mente fu la promessa fatta all'imperatrice di vegliare sul figlio. I sensi di colpa ebbero poi la meglio quando vide il triste destino del povero principe.
- L'imperatore – Il Grande Vitus, chiamato dai sudditi più fedeli, odiato da tutta la

popolazione perché pensava solo al suo benessere, a scapito dei cittadini che morivano di fame.

- L'imperatrice – Lenore, donna gentile e madre amorevole, ma non si opponeva mai al marito poiché il suo era un ruolo solo simbolico, poi per salvaguardare il figlio.

## Aspetti Tecnici

### Stile Grafico

Il gioco utilizzerà uno stile 2D disegnato a mano, con palette di colori chiari e vivaci per l'atto I, diventando sempre più cupa durante l'evolversi della trama.

### Interfaccia Utente

L'obiettivo del gioco è trasmettere un'atmosfera sempre più cupa, con note di mistero e solitudine. L'interfaccia deve quindi aiutare in quest'impresa con un HUD molto minimal, a scomparsa durante animazioni o eventi cruciali.

### Comandi

<u>Azione</u>	<u>Input</u>
<u>Attacco</u>	<u>X</u>
<u>Salto</u>	<u>A</u>
<u>---</u>	<u>---</u>