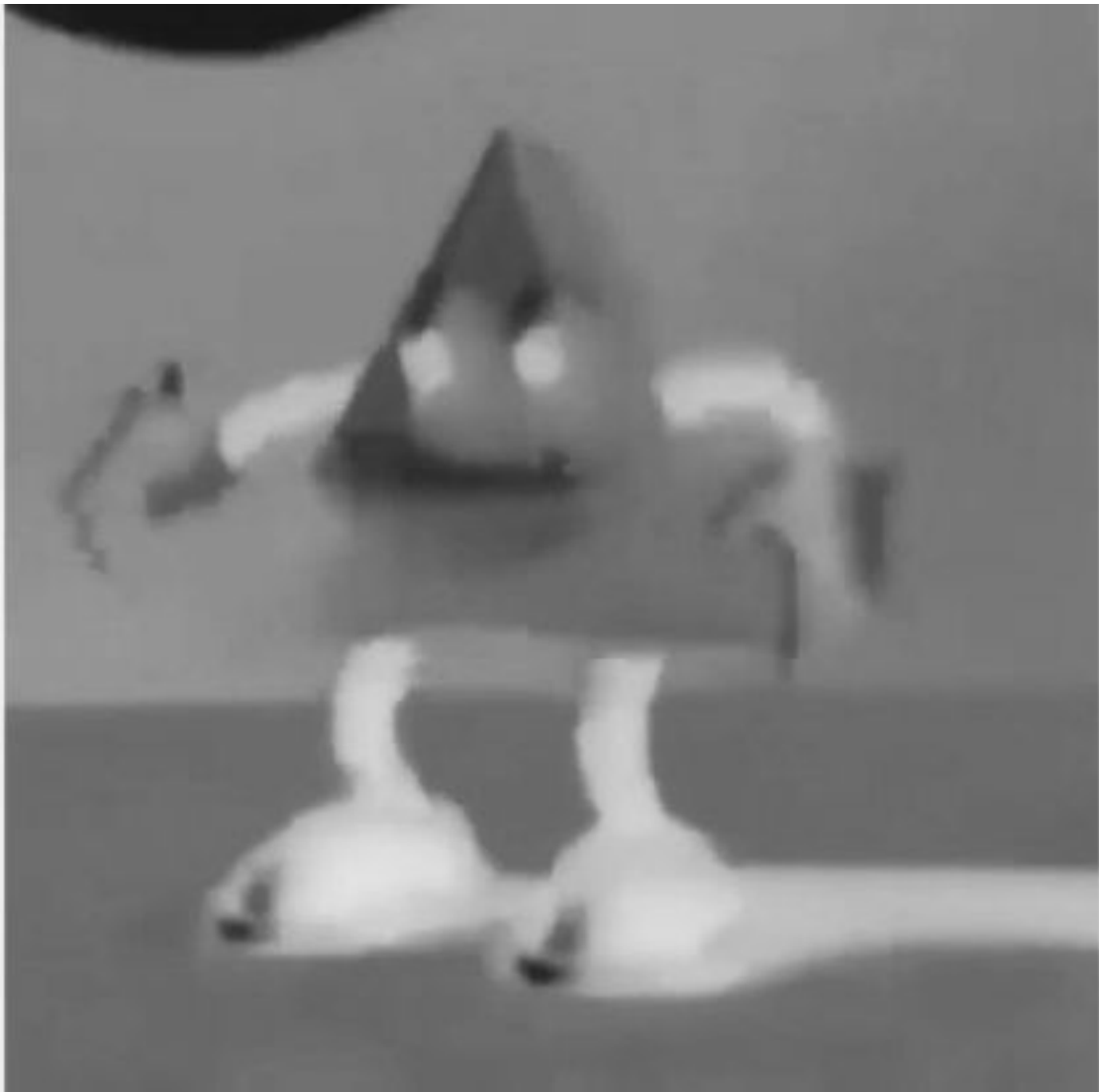


Malum Sculptura

Para PC

Rating: Abaixo de 60 anos

Data de lançamento: Novembro de 2018



Giovanni Paolo Meloni
Rafael Augusto Monteiro
Gabriel Simmel Nascimento
Renata Vinhaga dos Anjos
Gustavo Sasaki Roncaglia

Game story:

O jogador é desafiado por seus amigos a passar uma noite na mansão como teste de coragem. Não muito tempo dentro da propriedade, ele percebe que algumas estátuas e esculturas não estão nos lugares que deveriam estar, bases de pedras estão destruídas e marcas no chão deixam-no inquieto. Porém, já é tarde para escapar. Sua única opção é sobreviver ao resto da noite.

Quem ele é ou qual é a sua aparência é indiferente, importando apenas que ele sobreviva aos horrores existentes na mansão até o amanhecer. A personalidade do personagem é definida pelas decisões do jogador, ou seja, o personagem é o jogador.

Gameplay:

Com apenas uma lanterna e seus sentidos, o jogador deve sobreviver até seu amigos virem. Durante as próximas 6 horas (dentro do jogo), as estátuas tentarão se aproximar do jogador para matá-lo, cada uma com sua mecânica específica. Dessa forma, o jogador deve prestar atenção nos padrões das estátuas (sejam dicas auditivas ou visuais) e agir de acordo para evitar sua morte eminente.

Elevator pitch:

“Sobreviva uma noite com aquilo que não deveria se mover.”

Jogos parecidos:

Emily Wants to Play
Five Nights at Freddy's
SCP - Secure Contain Protect

Gameplay

O jogo se passará durante uma noite, isto é 6 horas *in-game* ou de 14 a 20 minutos na vida real. A cada hora *in-game*, uma mecânica nova será introduzida ao jogador, para que ele se acostume com o fluir do jogo.

O jogador pode se mover pelos cômodos destrancados da mansão, numa escuridão total. A única forma de se localizar é usar a sua lanterna, que precisa ser recarregada.

Inicialmente, a mecânica da estátua básica será introduzida ao jogador, para que dessa forma ele entenda como usar a lanterna e o básico de como as estátuas se movem. Gradualmente novas estátuas serão apresentadas.

Para verificar a duração restante do desafio, o jogador deve olhar as horas em um relógio de corda localizado em um cômodo da mansão. A cada hora, o relógio dará uma badalada, que será escutada em todos os cômodos da mansão.

O jogador deve prestar atenção nas portas, pois elas podem ser trancadas durante o jogo. Para destrancá-las, o jogador deve resolver um *lockpick*, enquanto continua fugindo das estátuas que o perseguem.

Mapa de controle:

- Movimentação através dos botões WASD

- Apontar a luz da lanterna com o mouse ou eyetracker

- Ligar ou desligar a lanterna clicando o botão direito do mouse

- Recarregar a bateria segurando o botão direito do mouse

- Interagir com objetos com botão esquerdo do mouse.

- Entrar e sair do menu com o ESC

Game Experience

O jogo tem como objetivo ser um terror com toques de thriller, focado no bizarro, desconhecido e oculto que está sempre à espreita do jogador. O jogador deve sentir-se constantemente num estado alerta e de pressão mental, navegando cuidadosamente o ambiente. Tal comportamento é obtido através da necessidade do jogador de atravessar a mansão com visibilidade limitada, enxergando apenas o que é iluminado por sua lanterna, e por sons ambientes, como o arrastar de pedras pelo chão, abertura de portas, risadas, entre outros.

Ambientação:

O jogo é ambientado em uma mansão abandonada. O cenário terá áreas, como o labirinto de estantes (biblioteca), a cozinha, hall de entrada, porão, sótão. Os cômodos da mansão estão conectados entre si, para que o jogador consiga fugir quando perseguido. Se passará durante a noite, num ambiente completamente escuro. As janelas da mansão estarão cobertas, escondendo até mesmo a luz da lua..

Mecânica de Gameplay

Iluminação:

O uso correto da iluminação é essencial. O jogador deverá utilizar a lanterna para entender o ambiente que o cerca e para lidar com as estátuas. Cada estátua possui diferentes tipos de interações com a luz, sendo necessário que o jogador utilize a lanterna da maneira correta. Ainda, a iluminação será limitada, sendo necessário que o jogador recarregue a bateria da lanterna constantemente.

Portas:

As portas também terão papel importante no jogo, pois as estátuas e o jogador irão interagir com as portas de maneira diferente: algumas portas irão trancar forçando o jogador a resolver um *lockpick* ou uma estátua (O Beholder) pode estar atrás dela para emboscar o jogador.

Relógio e tempo:

O relógio da mansão está associado ao correr do tempo *in-game*. Após um determinado intervalo de tempo, o relógio ficará sem corda, e as horas não passarão. Cabe ao jogador dar corda ao relógio. A cada hora *in-game* passada o jogador escutará uma badalada.

Crying Statue:

Um *hazard* para o jogo será uma estátua que chora sangue. Essa estátua irá surgir em momentos aleatórios no jogo e ficará com um constante som de choro. O jogador deverá achar essa estátua na casa antes de um certo limite de tempo e secar as lágrimas dessa estátua, caso contrário será fim de jogo.

Inimigos

As estátuas têm formas diferentes e para cada forma será aplicado uma mecânica de evita-lo.

Estátua:

- Você ouve ela se arrastando, e se iluminá-la, ela para de se mexer.
- Sua aparência é uma estátua humanoide simples
- Enquanto está distante do jogador, a estátua apenas se arrasta
- Ao se aproximar do jogador, a estátua começa a movimentar o seu corpo

Creepy:

- Semelhante a mecânica da estátua simples, com o adicional que ela faz a sua lanterna piscar, dando a vazão para ela se mover enquanto a lanterna está apagada.
- De longe tem uma aparência de estátua normal e conforme vai ficando perto sua feição vai ficando mais macabra.

Jumper:

- Semelhante a mecânica da estátua simples, com o adicional que ela irá teleportar se o player deixar de olhar para ela por algum segundo.
- De longe tem uma aparência de estátua normal e conforme vai ficando perto sua feição vai ficando mais macabra.

Beholder:

- Ela se espreita atrás de portas fechadas, onde se o player abrir a porta com a lanterna acesa e ela estiver do outro lado, ela irá matar ele. Para evita-la o player deve abrir a porta com a lanterna desligada, e ouvir barulhos dela, se ela estiver deve fechar a porta e esperar o barulho dela indo embora.
- Aparência será de uma cabeça gigante com um olho e boca aberta cheia de dentes.

Medusa:

- Mata o player se este olhar para ela ou ao tentar se mover de lugar.
- Ela tentará desviar a câmera do jogador para o rosto dela, ele deve evitar olhando para direção oposta.
- É possível ver seus sorriso e olhos brilhando no escuro, dando a chance do player saber onde não é para olhar.
- Quando ela estiver chegando perto o jogador ouvirá um barulho de cobra, este será a dica.
- Tem uma aparência de uma medusa petrificada, e sempre que o player olhar para ela irá apagar a lanterna do player e teleportar para a cara dele, matando-o com um jumpscare.