

# Malum Sculptura

Para PC

**Rating:** Teen

**Data de lançamento:** Novembro de 2018

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

## Game story:

Você é desafiado por seus amigos a passar uma noite sozinho em uma mansão abandonada como teste de coragem. Não muito tempo dentro da propriedade, você percebe que algumas estátuas e esculturas não estão mais 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, junto aos horrores existentes na mansão.

## Gameplay:

Com apenas uma lanterna, seus sentidos e num ambiente 3D em Primeira Pessoa, o jogador deve sobreviver até seu amigos voltarem. 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 de movimentação 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 similares:

Emily Wants to Play

Five Nights at Freddy's

SCP - Secure Contain Protect

# Gameplay

Com uma visão em primeira pessoa, o jogador deverá navegar com cautela pelo mapa completamente escuro, utilizando sua lanterna - que ilumina uma parte da sua visão - e prestando atenção em sons do ambiente como guias para se localizar, assim se mantendo afastado das estátuas, ou agir de acordo com suas mecânicas para não ser pego.

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. A lanterna, que o ajuda em sua localização, deve ser carregada de tempo em tempo. Sua bateria restante é indicada na tela para que não corra o risco de ficar na completa escuridão e dando a oportunidade das estátuas se aproximarem sem serem vistas.

Inicialmente, a **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/mecânicas 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. Assim que ouvi-la, o jogador deve ir ao encontro do relógio para dar corda neste, não feito isso, consequentemente o tempo do jogo não passa e seu perigos com as estátuas é prolongado.

O jogador deve prestar atenção nas portas, pois elas podem ser trancadas durante o jogo. Para destrancá-las, o jogador deve resolver um *lockpick*<sup>1</sup>, enquanto continua fugindo das estátuas que o perseguem.

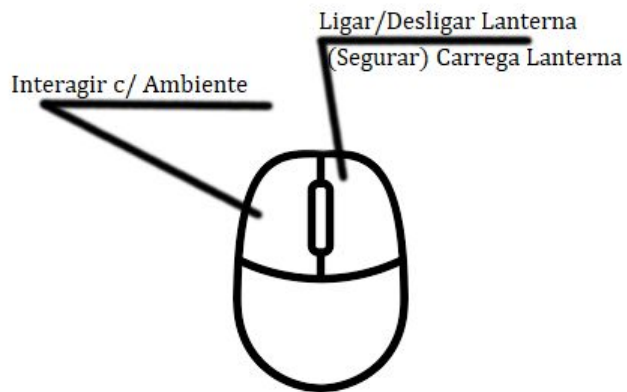
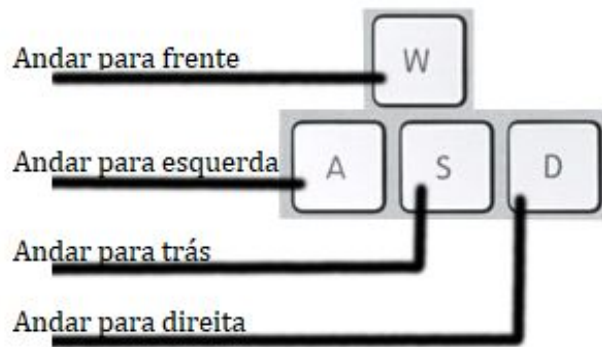
O jogo terá 3 dificuldades diferentes :

- **Fácil** (modo com pouco conteúdo, para treino)
- **Normal** (com design planejado para todas as features)
- **Difícil** (um verdadeiro desafio).

As dificuldades são metas futuras, devido ao escopo da disciplina. O modo fácil será implementado como meta básica.

---

<sup>1</sup> Um *lockpick* é definido como abertura de cadeados/trancas com o uso cuidadoso de pequenas ferramentas extras (usadas quando não se possui uma chave).



Créditos: "Statues" na Steam

# 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 pelo 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 com sons ambientes, como o arrastar de pedras pelo chão, abertura de portas, risadas, entre outros.

Para complementar a ambientação, uma música será tocada no menu, e na primeira hora de jogo o silêncio tomará conta da mansão, para que o jogador aprenda a ficar alerta com sons suspeitos.

## Ambiente:

O jogo se passa 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.

O período do jogo é noturno. As janelas da mansão estarão cobertas, escondendo até mesmo a luz da lua, causando assim uma completa escuridão, que enfatiza a importância da lanterna.

# 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 - de dínamo, com uma bobina - constantemente. Enquanto ele estiver carregando a lanterna, ela não estará presente na tela e o som da bobina irá tocar para representar a ação.

## Portas:

As portas também terão papel importante no jogo, pois as estátuas e o jogador irão interagir com as portas de maneira diferente.

As portas da casa podem ser trancadas aleatoriamente com o decorrer do tempo. Ao ser trancada, a porta emitirá um som que poderá ser ouvido por toda a casa. Para destrancá-la, o jogador deverá resolver um minigame de lockpick (como exemplificado nas figuras abaixo). Créditos: "Skyrim"



Prints do jogo "Skyrim"

## 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 (ele interage com o objeto e deve esperar que seja dado corda).

A cada hora *in-game* passada o jogador escutará uma badalada. Quando o relógio ficar sem corda um som irá tocar - e poderá ser ouvido por toda a casa como já dito - , alertando o *player*.

## Crying Statue:

Um dos *hazard* para o jogo será uma estátua que chora sangue. Essa estátua irá surgir em momentos aleatórios no jogo, em lugares aleatórios pré-fixados, e ficará com um constante som de choro (que poderá ser ouvido por toda a mansão).

O jogador deverá achar essa estátua na casa - usando o som do choro como guia, antes de um certo limite de tempo - e secar as lágrimas dessa estátua, caso contrário a lanterna se apagará e tudo ficará em silêncio, após um tempo a lanterna acenderá com a estátua gritando em frente ao player, e então será dado o fim do jogo.

## Beholder:

Outro *hazard* para o jogo será uma estátua que fica atrás de portas fechadas. Portanto, quando o jogador resolve o *lockpick* ele deve abrir a porta com cuidado, ouvindo com atenção um som específico de respiração forte que indica a presença do Beholder do outro lado. Caso tenha um Beholder o jogador deve fechar a porta e esperar que o som pare, se o jogador entrar na sala a lanterna liga sozinha com o Beholder logo na cara do player e então fim de jogo.

## Dificuldades:

### Fácil:

- Tempo todo: terá relógio, Crying Statue, *lockpicking*
- 1ª hora: Nada acontece, tempo para o jogador conhecer o mapa
- Depois da primeira hora: estátua simples irá persegui-lo até o final

### Médio:

- Tempo todo: terá relógio, Crying Statue, *lockpicking e beholder*;
- 1ª hora: Nada acontece, tempo para o jogador conhecer o mapa;
- 2ª hora: estátua simples
- 3ª e 4ª hora: estátua simples vira creepy
- 5ª e 6ª hora: estátua creepy + medusa;

### Difícil:

- Tempo todo: terá relógio, Crying Statue, *lockpicking e beholder*;
- 1ª hora: Nada acontece, tempo para o jogador conhecer o mapa;
- 2ª hora: estátua creepy
- 3ª e 4ª hora: estátua creepy vira jumper
- 5ª e 6ª hora: estátua jumper + medusa;
- 6ª hora: A lanterna falha sozinha às vezes

# Inimigos

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

Devido ao escopo da disciplina, as primeiras duas estátuas serão dadas como metas obrigatórias. As demais como adicionais.

## **Estátua:**

- é possível ouvi-la se arrastando, e ao iluminá-la, ela para de se mexer.
- Sua aparência é uma estátua humanoide simples
- sua pose/aparência muda segundo a proximidade com o jogador

## **Creepy:**

- Uma próxima etapa da estátua simples, com o adicional que caso observada faz 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:**

- Uma próxima etapa da creepy, 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.

## **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.