Projetc Sinner: Sinner’s Ghost

Enredo:

Marcus Velasques era um homem de meia idade que residia em alguma cidade localizada nos arredores da serra do estado do Rio Grande do Sul no Brasil. Tinha problemas com distúrbios de personalidade, hiperatividade e bipolaridade, tais que o deixavam a beira entre “doente” e “sociopata”: Conseguia conviver em sociedade graças a remédios controlados. Era casado com Linda Velasques, uma mulher pouco mais nova que ele. Ambos viviam uma vida normal, com Marcus trabalhando como técnico em informática e a sua esposa numa imobiliária. Até o dia da morte de sua mãe: Um evento que o abalou a ponto de abandonar seu trabalho e remédios. Na quarta noite de luto, Marcus ainda abalado, discute com sua esposa e a assassina a sangue frio. Seu distúrbio estava tão severo, a ponto de sentir prazer em cada golpe, e ainda filmar com sua câmera certos momentos da tortura na banheira do banheiro: Atitude que o fizera se arrepender tanto a ponto de bater com a própria cabeça na parede, várias e várias vezes. O mesmo acorda no meio da sala, desprovido de qualquer memória e sem ser capaz de distinguir a realidade da fantasia, vaga pela sua casa com a mesma câmera cujo usara para gravar a tortura em sua esposa.

Loop 1: Introdução as mecânicas:

Marcus acorda no meio da sala, encima do tapete. **Animação é mostrada apenas por sons de câmera ligando.** A câmera liga quando o *protagonista* já está de pé. A exploração começa.   
Gavetas e armários (feitos para interação) permanecem trancados.

Luzes acesas: Abajur da sala e lâmpada piscando na cozinha.

Sons: Galhos batendo na janela, passos pesados ocorrendo muito ocasionalmente no andar de cima (de cinco a cinco minutos).

Portas abertas: **Sala, cozinha, lavanderia e banheiro de serviço ACESSIVEIS*.***

Loop apenas é finalizado após uma chave simples e cinza ser encontrada atrás da máquina de lavar, na área de serviço. A luz da cozinha apaga de vez. 10 segundos levam para a câmera ser coberta por estática. **O loop termina.**

Loop 2: Quartos abertos: