Projetc Sinner: Sinner’s Ghost

Enredo:

Marcus Velasques era um homem de meia idade que residia em alguma local nos arredores da cidade de Poa/Ny, no estado de Rio Grande do Sul, 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: Atitude que o fizera se arrepender tanto a ponto de bater com a própria cabeça na parede da sala, várias e várias vezes. O mesmo acorda no meio da sala, desprovido de qualquer memória e incapaz de distinguir a realidade da fantasia, vaga pela sua casa com a mesma câmera cujo usara para gravar a tortura em sua esposa.

\*Achar os **coletáveis** (Desbloqueia conquista) estará disponível independente do loop, contando que os cômodos em questão estejam abertos:

- Grampo embaixo da cama no quarto do Fighter Thrash poderá abrir a gaveta trancada no pia da cozinha. Recompensa: **Lanterna**

­- Chave do banheiro de serviço, encontrada atrás

Loop 1: Introdução as mecânicas:

08/10/1996

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 lavanderia.

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

Locais acessiveis: **Sala, cozinha e lavanderia*.***

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:

08/10/1996

Player retorna à sala. Ambos os quartos estão abertos, com a porta do corredor dos quartos também aberta. Armários e gavetas continuam trancadas.

Luzes acesas: **Abajur da sala, corredor dos quartos, quarto do Fighter Thrash.**

Sons: Galhos batendo na janela, chiados da câmera, e trovões ocasionais.

Locais acessíveis: **Sala, cozinha, lavanderia, corredor dos quartos e quartos.**

Player explora os quartos. No quarto do Fighter Thrash, cujo está com a luz acessa, TV ligará de repente, apenas soando estática. Um isqueiro será achado no criado mudo, item que dará ao Player a chance de partir para o quarto da mãe do Fighter. Explorando em meio a escuridão, a porta será fechada com uma forte batida. **O loop termina**.

Loop 3:

10/10/1996

P