

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

**PUC-SP**

**RAFAEL DIOGO ROSSETTI**

**A INFLUÊNCIA DO MEDO NO FLOW**

**MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS**

**SÃO PAULO**

**2022**

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

RAFAEL DIOGO ROSSETTI

A INFLUÊNCIA DO MEDO NO FLOW

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Dissertação apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre Profissional em Desenvolvimento de Jogos, sob a orientação do Prof. Dr. Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos.

**SÃO PAULO**

**2022**

**Banca Examinadora**

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

Prof Dr. David de Oliveira Lemes

Prof Dr. Daniel Paz de Araújo

**Suplente**

Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe

## **Dedicatória**

Dedico esse trabalho a todos os profissionais de jogos do Brasil que de forma criativa lutam todos os dias para desenvolver jogos, usar as suas habilidades e fazer à sua forma desse país um lugar melhor para se viver, colaborando com suas descobertas, fomentando essa comunidade incrível e respeitando todos aqueles que desejam iniciar o desbravamento desse universo maravilhoso que nos traz muita gratificação e ao mesmo tempo tem o potencial de nos deixar malucos.

## **Agradecimentos**

Antes de tudo, agradeço a Deus por ter me permitido usufruir da oportunidade de conhecer pessoas incríveis nesse mestrado e, mais importante de tudo: concluir mais essa etapa.

Com absoluta certeza, agradeço à minha mulher, minha mãe e minha filha por toda a paciência do mundo e apoio nas noites sem dormir escrevendo a dissertação; bagunça na sala enquanto fazia os trabalhos e estudos; e nos jantares falando de coisas que até hoje não devem fazer ideia do que eu estava falando, mas que estavam ali me apoiando e motivando.

Agradeço também ao meu orientador Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos por aguentar todas as minhas chatices e pedidos de vista, ao docente Dr. David de Oliveira Lemes que me trouxe várias dicas e me ajudou a cumprir os prazos lembrando de cada etapa necessária e ao docente Dr. Hermes Renato Hildebrand por exponencializar o meu conhecimento de roteirização, permitido desenvolver melhor as formas que tenho para contar minhas narrativas.

Por fim, mas não menos importante, agradeço ao meu sócio que acreditou e aceitou todas as tomadas de decisão que tive durante o processo de desenvolvimento deste estudo enquanto desenvolvíamos o nosso jogo.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	v
METODOLOGIA	13
CAPÍTULO 1 – ESTADO DA ARTE	15
1.1 P.T. SILENT HILL	15
1.2 THE EVIL WITHIN 2	18
1.3 OUTLAST 1 E 2	22
CAPÍTULO 2 – REFERENCIAL TEÓRICO	24
1.1 TEORIA DO FLOW	24
1.2 GATILHO ATIVO E GATILHO PASSIVO	29
1.3 BALANCEAMENTO E BALANCEAMENTO ATIVO	37
1.4 O CINEMA	40
1.5 CÍRCULO MÁGICO	41
1.6 CONTRATOS LÚDICOS	43
1.7 SUSPENSÃO DA DESCRENÇA	44
1.8 DISSONÂNCIA LUDONARRATIVA	45
1.9 O MEDO	46
CAPÍTULO 3 – INFLUÊNCIAS E REFERÊNCIAS	51
CAPÍTULO 4 – DESENVOLVIMENTO	56
CAPÍTULO 5 – CONCLUSÃO	124
ANEXO 1 - ESCALETA E GUIA DE ACONTECIMENTOS PROGRAMÁVEIS	125
ANEXO 2 - LISTA DE SONS	192
ANEXO 3 - LISTA DE ACHIEVEMENTS E TROFÉUS	303
ANEXO 4 - LISTA DE VIDEOS	308
BIBLIOGRAFIA	309

## RESUMO

Neste estudo, buscamos o entendimento da influência do Medo e de suas vertentes no sentimento de flow que pode ser observado em jogos de terror potencializando a imersão e buscando entendimento dos motivadores que fazem os jogadores se sentirem atraídos por este estilo de jogo. Para isso, houve o levantamento do estado da arte e referências existentes e já lançadas no universo de jogos que colaboram para tal entendimento. Na sequência, fizemos um estudo de algumas teorias já existentes que ajudam o game designer em suas escolhas durante a etapa da criação de jogos e por fim entendemos a influência e correlação dos tipos de medos e como eles atuam no subconsciente humano e influenciando as motivações do processo de decisão bem como, técnicas utilizadas e seus resultados relacionados ao ambiente e indústria do cinema.

Durante este período de estudo, publicamos um artigo apresentando o que descobrimos, um gap do que se encontra atualmente na teoria do flow e suas vertentes, trazendo aplicabilidade para o desenvolvimento de jogos, e dessa forma, apresentando um olhar para essa técnica que proporciona um auxílio para os desenvolvedores manterem os jogadores dentro do flow, apoiando os profissionais de Game-Design em decisões e reflexões sobre a inserção de mecanismo que batizamos de Micro-Flow. A implementação destes elementos que reduzem o risco do jogador de acessar a “Boring Zone” mitigando a possibilidade de despertar sentimentos tediosos e ansiedade em relação ao gameplay.

Desta forma, esse estudo caracteriza-se como pesquisa aplicada, já que seu objetivo foi de gerar um produto voltado à solução de problemas específicos por meio de conhecimentos gerados para a aplicação prática em um contexto específico. Por fim, desenvolvemos um jogo chamado Opus Castle que absorve todo o entendimento obtido e demonstra a aplicação real das teorias observadas em um produto final devidamente documentado através de GDD e seus respectivos documentos secundários que apoiaram toda a trajetória de criação do jogo desde a concepção básica até a sua finalização, disponibilizada na íntegra nos anexos deste documento.

Palavra-chave: Jogo eletrônico. Flow. Terror. Medo. Game design.

## **ABSTRACT**

In this study, we seek to understand the influence of Fear and its aspects on the feeling of flow that can be observed in horror games, enhancing immersion and seeking understanding of the motivators that make players feel attracted to this kind of game, for that, there were the survey of the state of the art existing and already launched references in the universe of games that collaborate for such understanding, then we made a study of all the existing theories that help the game designer in his choices during the game design stage and for finally, we understand the influence and correlation of the types of fears and how they act in the human subconscious and influencing the motivations of the decision process as well as the techniques used and their results related to the environment and film industry.

During this study discover a gap of what is currently in the theory of flow and its strands, bringing applicability to the game development, that way, presenting a look to this technic that provides aid to developers to keep players in the flow, supporting Game-Design professionals in decisions and reflections about the insertion of mechanism we named "Micro-Flow". The implementation of these elements seeks to prevent the player from accessing the "Boring Zone" or at least, seeks to rescue them as fast as possible in case players access it, mitigating the possibility of the awakening of tedious fillings and anxiety about gameplay.

In that way, this study is characterized as Applied research, since its goal was to generate a product aimed at solving specific problems through knowledge generated for practical application in a specific context. Finally, we developed a game called Opus Castle that absorbs all the understanding obtained in this study and demonstrates the real application of the theories observed in a final product that was duly documented through GDD and its respective secondary documents that supported the entire trajectory of the game's creation. from the basic design to its completion, made available in full in the annexes of this document.

Keyword: Eletronic game. Flow. Horror. Fear. Game design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Sentimentos Gerados a partir da relação Desafio x Habilidade .....	27
Figura 2 – Variação do Estado de Flow .....	28
Figura 3 – Processo de Ajuste Dinâmico de Dificuldade .....	29
Figura 4 – Tela de Seleção de Dificuldade do Doom .....	30
Figura 5 – Diferenciação do Estado de Flow de acordo com a Dificuldade .....	31
Figura 6 – Sistema de ajuste de Dificuldade Passivo .....	32
Figura 7 – Momento de Escolha do Jogo Until Dawn .....	33
Figura 8 – Ajuste de Dificuldade através do medo do jogador .....	33
Figura 9 – Quebra do sentimento do Flow durante o jogo .....	35
Figura 10 – Atuação do Micro-Flow em resgate do jogador .....	35
Figura 11 – Barreira criada pela aplicação do Micro-Flow .....	37
Figura 12 - High Concept do Game .....	57
Figura 13 – Logo Opus Castle com fundo .....	57
Figura 14 – Logo Opus Castle .....	60
Figura 15 - Fotografia da Fachada do Castelinho – 1937 .....	61
Figura 16 – 3D e cenário in game .....	62
Figura 17 – Logo reduzido de Opus Castle .....	64
Figura 18 – Demonstração do Opus Castle na BGS de 2016 .....	65
Figura 19 – Fila da demonstração de Opus Castle na BGS de 2018 .....	65
Figura 20 - Parte de trás do Estande com público aguardando a vez e indicativos do tempo médio de espera .....	66
Figura 21 – Jogador tomando susto ao jogar o protótipo na BGS de 2016 .....	66
Figura 22 – Esquema de Controles versão VR – HTC Vive .....	68
Figura 23 – Menu inicial do Opus Castle .....	71
Figura 24 - Celular (uma versão do menu mais interativa e sem sair do fluxo do jogo para que o jogador possa acessar o que precisar missões, inventário e etc. sem parar de jogar .....	71
Figura 25 – Segunda visão do celular .....	72
Figura 26 – Terceira visão do celular dentro do jogo .....	72
Figura 27 – Rosto do personagem Bruno .....	81
Figura 28 – Corpo do personagem Bruno .....	81

Figura 29 – Foto para ilustrar a existência de mais uma pessoa da família .....	82
Figura 30 – Representação de um dos espíritos .....	82
Figura 31 – Rosto do personagem – Virgílio .....	83
Figura 32 – Perfil do personagem – Virgílio .....	84
Figura 33 – Rosto do personagem – Virgílio .....	84
Figura 34 – Vista do personagem – Dona Candinha .....	85
Figura 35 – Dona Candinha – Versão de espírito mal-assombrado .....	85
Figura 36 – Rosto do personagem – Álvaro .....	86
Figuras 37 e 38 – Rosto do Personagem – Álvaro .....	87
Figura 39 – Rosto do Personagem – Armando .....	87
Figuras 40 e 41 – Rosto do Personagem – Armando .....	88
Figura 42 – Personagem – Alice .....	88
Figura 43 – Alice – Versão de espírito mal-assombrado .....	89
Figura 44 – Exemplo de referência .....	89
Figura 45 – Membros da Sociedade Secreta .....	90
Figura 46 – Membros da Sociedade Secreta - Apresentação Visual e Descrição do Conteúdo .....	91
Figura 47 – Cenário Protótipo VR .....	92
Figura 48 – Menu Inicial .....	93
Figura 49 – Hall .....	93
Figura 50 – Interagindo com o espelho .....	94
Figura 51 – Hall olhando para cima .....	94
Figura 52 – Escritório .....	95
Figura 53 - Entrada vista de cima .....	95
Figura 54 - Sala de Estar .....	96
Figura 55 - Sala de Estar vista do outro lado .....	96
Figura 56 - Sala de jantar durante relâmpago .....	97
Figura 57 - Sala de Jantar normal .....	97
Figura 58 – Copa .....	98
Figura 59 – Banheiro .....	98
Figura 60 – Cozinha .....	99
Figura 61 - Quarto Empregada .....	99
Figura 62 - Vista do segundo pro hall .....	100

Figura 63 - Segundo Andar .....	100
Figura 64 - Quarto Casal .....	101
Figura 65 - Quarto Irmão mais novo .....	101
Figura 66 - Quarto Irmão mais velho .....	102
Figura 67 - Segundo Andar .....	102
Figura 68 - Banheiro Superior .....	103
Figura 69 - Sótão .....	103
Figura 70 - Sala secreta sótão .....	104
Figura 71 - Galerias Subterrâneas .....	104
Figura 72 - Galerias subterrâneas .....	105
Figura 73 - Salas subterrâneas .....	105
Figura 74 - Sala de Tortura .....	106
Figura 75 – Forja .....	106
Figura 76 - Adega / Alquimia .....	107
Figura 77 - Sala do Ritual / Sem Ritual .....	107
Figura 78 - Sala do Ritual / Com Ritual .....	108
Figura 79 - Fugindo do Demônio Invocado .....	108
Figura 80 - Jardim fundos e Playground .....	109
Figura 81 - Castelinho visto de fora 2012 .....	109
Figura 82 – Foco no Castelinho visto de fora 2012 .....	110
Figura 83 - Av. São João com Rua Apa .....	110
Figura 84 - Rua Apa e Interface do jogo (via celular) .....	111
Figura 85 - Elevado (Minhocão) .....	111
Figura 86 - Entrada Castelinho .....	112
Figura 87 - Bode – Quintal Castelinho 2012 .....	112
Figura 88 - Exemplo de tomada de decisão .....	113
Figura 89 - Coletando itens (Chave) .....	113
Figura 90 – Visão do celular .....	115
Figura 91 – Visão do celular – Menu .....	115
Figura 92 – Visão do menu interativo .....	120
Figura 93 – Logo Opus Castle com respiro .....	120
Figura 94 – Visão da seleção de capítulos .....	121

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Lista Jogos .....	14
Tabela 2: Itens consumíveis .....	74
Tabela 3: Itens de equipamentos .....	75
Tabela 4: Itens Colecionáveis .....	75
Tabela 5: Cronograma de execução do projeto .....	122
Tabela 6: Cronograma de Marcos do Projeto .....	123

## INTRODUÇÃO

Neste trabalho, observamos e evidenciamos a influência do medo, sustos, tensões psicológicas e suas mecânicas derivadas no conceito de estado do Flow e Micro-Flow, a fim de validar a hipótese de que estas características, de fato, corroboram para manter o jogador engajado no envolvimento com jogos de terror.

Como objetivo de pesquisa, busca-se o entendimento das melhores escolhas para o desenvolvimento do jogo Opus Castle, produzido pela Messier Data & Creative LTDA, desde sua concepção até a sua produção final, experimentando conceitos ,técnicas de narrativa, cinema, e sonoros, que auxiliem na programação e desenvolvimento do jogo na intenção de promover o flow aos jogadores que decidirem degustar esta experiência que ao mesmo tempo promete proporcionar o medo que afasta e ao mesmo tempo atrai pelo seu desconhecido e sobrenatural .

## METODOLOGIA

Inicialmente optou-se por um levantamento sobre alguns dos principais títulos de jogos de terror que estão disponíveis comercialmente através de plataformas de distribuição como Steam, Xbox e Playstation Store e assim evidenciar as propostas que foram colocadas pelos diretores e desenvolvedores, bem como suas aspirações. Para fazer este paralelo foi utilizado os documentos de análises conhecidos como Post-Mortem<sup>1</sup>, Para a seleção dos jogos, utilizou-se alguns critérios como:

1. O jogo fez sucesso (muitas cópias vendidas)?
2. O jogo possui a temática de terror?
3. O jogo causa sustos e proporciona a ambientação do medo psicológico ao invés de ação para os jogadores?

---

<sup>1</sup> Post-Mortem: De acordo com Kerzner (2006), análises post mortem são um sistema de informações e lições aprendidas com a finalização do projeto lançado. Proporcionando assim, valiosas percepções sobre o que foi bom e o que não foi para aquele tipo de projeto.

<b>Jogo</b>	<b>Item 1</b>	<b>Item 2</b>	<b>Item 3</b>
Resident Evil 7	Sim	Sim	Não
Red Dead Rendemption	Sim	Sim	Não
The Evil Within	Não	Sim	Não
The Evil Within 2	Sim	Sim	Sim
Until Dawn	Sim	Sim	Sim
The Last of Us	Sim	Sim	Sim
Outlast	Sim	Sim	Sim
Outlast 2	Sim	Sim	Sim
Dead By Day Light	Sim	Sim	Não
Alien Isolation	Sim	Sim	Não
Amnesia	Não	Sim	Sim
Left 4 Dead	Sim	Sim	Não
Dead Rising	Sim	Sim	Não
Phamosphobia	Não	Sim	Sim
Pt Silent Hill 4 The Room	Sim	Sim	Sim
F.E.A.R.	Não	Sim	Sim
DOOM	Sim	Sim	Não

**Tabela 1:** Lista Jogos

Sendo assim e respondendo de forma positiva esses critérios, os jogos observados foram: PT; Silent Hill 4 The Room e The Evil Within 2. Além disso, outros jogos foram utilizados para o entendimento de aplicações de outros conceitos, como Until Dawn, The Last of Us e Outlast 1 e 2 e vários outros que se encaixavam perfeitamente em exemplos e aplicações de ou parte de conceitos aqui elucidados.

Depois disso, iniciou-se o processo de pesquisa e revisão bibliográfica sobre os principais aspectos e conceitos que envolvem o objeto central desta dissertação. Nesse sentido, técnicas de narrativa, flow, conceitos sobre medo, cinema, entretenimento, psicologia, filosofia, comportamento e motivações humanas são os principais tópicos para o desenvolvimento de um jogo de terror. Buscamos fundamentar pelos autores e pesquisadores do assunto (também utilizando referências cinematográficas) que nos permitiu um entendimento neste nicho de mercado. Assim iniciou-se o desenvolvimento da obra intitulada Opus Castle, com o auxílio da desenvolvedora Messier Data & Creative, bem como os seus profissionais.

## **CAPÍTULO 1 – ESTADO DA ARTE**

### **1.1 P.T. SILENT HILL**

Ao analisar o Postmorten de PT Silent Hill, observou-se o cuidado em proporcionar uma experiência balanceada entre a curiosidade do jogador em explorar e entender o que está acontecendo com a atmosfera de medo, tensão, suspense psicológica e até mesmo sustos esporádicos, garantindo a continuidade do gameplay e interação do jogo com o jogador.

Um dos pontos mais elogiados sobre o PT Silent Hill é o fato de ser uma experiência curta, entretanto, em um primeiro contato pode fazer com que o jogador fique muitos minutos, ou até mesmo horas, vivenciando um terror tênue que vai alimentando a sua tensão e curiosidade aos poucos:

O que faz esse tipo de terror funcionar tão bem é justamente a sua curta duração, o que me faz questionar se jogos de terror não estariam melhor em experiências de período menores. (IZIDRO, 2015)

Como o IZIDRO (2015) demonstram uma das estruturas críticas para que este efeito tenebroso tivesse o efeito desejado foi a reutilização dos assets<sup>2</sup> em sua gameplay, já que o mesmo possui praticamente um looping em que o jogador acessa um corredor por uma porta e ao final dele reaparece no mesmo lugar de início como se tivesse aberto a mesma porta.

Isso é interessante do ponto de vista de produção, já que este looping possibilita a reutilização de assets, reduzindo o custo de desenvolvimento de materiais 3Ds e outros elementos, demonstrando uma forma eficiente e mais barata para a sua concepção.

Além da reutilização de asset, o fato de haver um looping permite com que o jogador tenha a sensação de progresso, o que de forma direta, auxilia no tempo gasto de gameplay. Esta métrica é importante, já que algumas plataformas permitem reembolso por tempo de uso e/ou progresso do jogo, ou seja, essa estratégia permitiu com que o jogador se sentisse engajado, fazendo com que, ao explorar um espaço curto e com poucos assets desenvolvido, ele tenha uma jogabilidade mais longa, e que, por se tratar de um jogo do gênero de terror, essa escolha de level design<sup>3</sup> pelos desenvolvedores, ainda corrobore com a geração de uma atmosfera de tensão, irritabilidade e agonia do jogador de se sentir preso e querer progredir para sair deste tormento. Se ainda observarmos sob a ótica do level design teremos um formato ainda mais eficiente de despertar a atenção do jogador para cada coisa que possa ser modificado na cena, sem a necessidade de brilhos e outros artifícios que chamam a atenção para que o jogador entenda o que deve ser feito.

O jogo explora diversos tipos de medos, ou fobias, que podem ser percebidas durante todo o gameplay, obviamente umas mais perceptíveis e exploradas do que as outras mas facilmente notadas, dentre elas, de acordo com SANTOS, 2003 que descreve cada um dos tipos de fobias em seu estudo sobre o

---

<sup>2</sup> Elementos que constituem os jogos, como por exemplo, ilustrações, scripts, efeitos sonoros, dentre outros,

<sup>3</sup> Segundo Jesse Schell, 2008, o termo "level design" é utilizado para se referenciar ao departamento ou profissional(is) que são responsáveis por criar o ambiente em que o jogo será inserido, as fases, os levels, aonde o jogador vai de fato viver a experiência do jogo, por onde ele vai transitar e interagir com as mecânicas desenvolvidas para este objetivo.

medo contemporâneo e suas dimensões, pode-se destacar, Nictofobia (medo do escuro), Entomofobia (Medo de Insetos), Claustrofobia (medo de ficar preso em lugares fechados), Fobia do Sobrenatural (medo de fantasmas, aparições e seres sobrenaturais), Cromofobia (medo de ambientes coloridos, o jogo usa o vermelho em si para representar um lugar maléfico), Megalofobia (Medo de coisas desproporcionais e grandes), Monofobia (medo de ficar sozinho) e Hematofobia (medo de sangue e machucados).

Outro ponto que não pode deixar de ser considerado é a utilização e cuidado no desenvolvimento dos sons que fazem parte de toda a atmosfera de suspense e terror. Um dos puzzles <sup>4</sup>por exemplo, consiste em ficar de frente para a aparição até que o bebê chore pela terceira vez, que por si só, já causa agonia. Esses sons foram posicionados e configurados para atuarem de forma dinâmica e interativa, seja no telefone que toca, seja em um determinado local que o jogador passa ou a forma com que ele descobre o fantasma da casa, isso sem falar da música de fundo que evolui junto com a emoção que o jogo quer proporcionar, ou seja, se a tensão ou o suspense forem aumentando, o ritmo e instrumentos que colabora para isso também o fazem, se o momento é de calma, o silêncio matador grita perigo aos ouvidos do jogador atento que fatalmente estará imerso e tomará um grande susto em alguns instantes.

Um dos momentos mais importantes do jogo é quando um plot twist<sup>5</sup> ocorre, o jogador avança, evolui no progresso do jogo e morre. Para vencer, o jogador precisa morrer, e apesar da estranheza que isso naturalmente causa, o que mais chama a atenção é a causa da morte, onde um espírito alcança e ataca o jogador em um assustador Jump Scare<sup>6</sup> (sustos momentâneos na tela e com som alto), o som alto de grito e a forma aterrorizante e nojenta do espírito fazem com que a

---

<sup>4</sup> De acordo com Perucia, *et al*, (2005), puzzles são tipos de mecânicas que proporcionam ao jogador um momento de reflexão e entendimento para entender e até mesmo exercer funções variadas para conseguir transpor um determinado desafio, como por exemplo, explorar um quarto para conseguir encontrar uma chave que abre a porta da cozinha que guarda o objetivo do jogador.

<sup>5</sup> Segundo, Lima, *et al*, (2016) Plot Twist pode ser definido como um ponto de virada, transformação contrária, um novo rumo, que se dá naquele momento da narrativa que está sendo vivenciada.

<sup>6</sup> De acordo com Lopes, 2010, Jump Scare é uma forma simples de causar susto no expectador com a aparição repentina e abrupta que normalmente é seguida por um som alto capaz de tirá-lo de sua zona de conforto, normalmente utilizada para descontrair a ambientação de tensão que foi causada anteriormente.

maioria dos jogadores deem um pulo de suas cadeiras com o susto que é proporcionado.

Desta forma, P.T. Silent Hill, consegue com orçamento enxuto, level design simples, puzzles complexos, sons cuidadosamente desenvolvidos e definições artísticas realistas entregar um gameplay aterrorizante que oferece um flow extremamente conciso capaz de prender o jogador naquela tensão deixando-o apenas duas opções, ver o que acontece até o fim ou desistir de medo.

Independente da escolha do jogador, é possível concluir que o jogo atingia o seu objetivo inicial, o de criar uma expectativa para o jogo completo que estaria por vir. Infelizmente, o estúdio que produziria o jogo, Konami, e os criadores de toda a narrativa (Hideo Kojima e Guilherme Del Toro) saíram do projeto de modo que, com o desenvolvimento do jogo em sua versão final, eles foram cancelados. Com isso, a Playstation Store<sup>7</sup>, retira o conteúdo gratuito do ar, fazendo com que a procura pelo título aumentem ainda mais

Como em todo divórcio, quem sofre mais são os filhos que, nesse caso, somos nós jogadores. Apesar de P.T. ainda poder ser jogado e baixado por quem já o tinha adquirido na PlayStation Store, aqueles que não têm o console da Sony até agora vão ficar privados de uma das melhores experiências exclusivas do PS4 e que ainda era de graça. Por isso, a retirada do jogo foi tão ou mais lamentada do que o cancelamento de Silent Hills. (2015)

Dessa forma, o jogo P.T. finaliza a sua história, deixando os fãs com um gosto de quero mais sem poder ser satisfeito, mas garantindo a sua relevância na história do vídeo game.

## 1.2 THE EVIL WITHIN 2

Criado por Shinji Mikami, o mesmo criador de Resident Evil, por meio do seu próprio estúdio a Tango Gameworks, que está ligado a *publisher* <sup>8</sup>Bethesda Softwork, The Evil Within 2 é uma continuação do primeiro jogo de mesmo título que traz a amarração de uma série de pontas soltas deixadas pelo seu antecessor.

---

<sup>7</sup> Loja on line do console da Playstation que possibilita a compra de jogos digitalmente.

<sup>8</sup> Empresa normalmente responsável pela publicação do jogo nas plataformas de distribuição e estratégia de comunicação para aquisição de jogadores.

De acordo com, MONTEIRO, 2021, o jogo possui referências já conhecidas no mundo dos filmes de terror, além dos próprios jogos da Bethesda possibilitando diversos easter eggs<sup>9</sup> para os fãs de Fallout, e Dishonored, outros títulos da mesma.

Alguma das inspirações de Mikami para The Evil Within vieram de filmes de terror e suspense, como a ideia do hospital psiquiátrico em "A ilha do Medo" e suas referências de zumbis de "Madrugada dos Mortos". Porém uma das maiores influências veio do clássico filme "O Massacre da Serra Elétrica" com um assassino que persegue suas vítimas, mas era rápido ao fazê-lo. Mikami mencionou que ser perseguido por uma criatura rápida e que não pode ser enfrentada era um conceito assustador, o que parece ter dado origem ao The Keeper. (2019)

Além das referências citadas pelo autor, pode-se dizer que o jogo tem alguns elementos que são observados nos filmes Matrix e Tubarão, em Matrix, pelo fato de ter uma máquina e uma realidade alternativa (efetivamente onde o jogo acontece e no caso de Matrix, onde o filme acontece) que permite o jogador migrar em mapas distintos, pontos seguros e até mesmo acessar lugares mais rapidamente do que ir andando normalmente até lá, já a segunda referência se dá por dois motivos, o primeiro pelo fato de ter uma música/efeito sonoro que aumenta e se torna mais presente de acordo com a aproximação do inimigo e o segundo, pelo motivo de que em entrevista ao canal Archipel do YouTube<sup>10</sup> em 2019, que acabou gerando um documentário sobre sua vida e ascensão no mundo dos jogos, Mikami diz que, ao ver a cena onde o tubarão ficava com um cilindro de oxigênio na boca e na sequência era vencido pelo protagonista quando disparava um tiro no cilindro, percebeu que poderia criar monstros e inimigos gigantes e pavorosos, desde que sempre tivessem um ponto fraco para ser explorado e vencido. O jogo conta a história do protagonista que outrora frequentava os bares lamentando a morte de sua filha, mas que agora descobre que ela está viva, possibilitando assim um tom muito mais de justiceiro e desligado de conceitos legais e éticos dos quais pertencia no primeiro título já que era policial.

Segundo o autor, um dos pontos altos no quesito referência e que ao mesmo tempo confere um tom ainda mais macabro é a referência de uma propriedade do

---

<sup>9</sup> Expressão utilizada no mundo dos jogos e dos filmes para descrever uma referência de uma outra mídia escondida dentro daquela mídia, como por exemplo um adesivo do filme "Procurando Nemo" da Pixar colado no quarto do protagonista do filme "Toy Story", também da Pixar.

<sup>10</sup> Link do canal Archipel: <https://www.youtube.com/c/ArchipelDocks>

mundo real e ao que tudo indica, de acordo com o senso comum, trata-se de fato de uma casa mal assombrada, a Mansão Winchester que já foi palco de filmes e séries de mesmo gênero, como “A maldição da mansão Winchester” e suas continuações que segundo a lenda, é assombrada pelos espíritos que foram mortos pelos tiros disparados das armas que carregam o sobrenome da família que as criou, Winchesters. Dessa forma, o jogo apresenta um de seus principais edifícios, o hospital psiquiátrico como o palco de todo desenrolar da história por trás de The Evil Within.

Todo o enredo se passa na cidade de Union, típica cidade pequena do interior dos Estados Unidos, com uma igreja na rua principal, um posto de gasolina assombrado, áreas verdes abertas e ruas largas, permitindo uma grande exploração em um conceito de mundo aberto em uma sandbox<sup>11</sup>.

Criticado por muitos jogadores em seus reviews<sup>12</sup> disponíveis nas plataformas de distribuição do jogo, e reafirmado pelo autor da análise post-mortem aqui citado, a falta de linearidade, característica em jogos de terror, pode deixar o jogador perdido em alguns momentos, forçando o jogador a se acostumar com a proposta estabelecida no jogo de uma forma negativa, entretanto, depois de absorver as funcionalidades e entendimento das opções que o jogo oferece ao jogador é possível explorar mecânicas únicas e que normalmente não se vê neste gênero de jogo como craft<sup>13</sup>, side quests<sup>14</sup> e skill tree<sup>15</sup>, fazendo com que haja um balanceamento aceitável entre a habilidade requerida do jogador e a dificuldade oferecida pelo jogo., ou seja, se o jogador está com dificuldades de passar

---

<sup>11</sup> Conceito para descrever uma decisão de game design que permite o jogador determinar o seu ritmo de estilo de jogabilidade com uma liberdade dentro daquele ambiente, podendo explorar do jeito que quiser sem prejudicar a progressão do jogo.

<sup>12</sup> Análises pessoais feitas por clientes/usuários que usufruíram do produto e serviço contando sua própria experiência, deixando-a registrada para outras pessoas lerem

<sup>13</sup> Mecânica que permite o jogador a partir de outros itens coletados adquirir um novo como se eles se fundissem

<sup>14</sup> Missões paralelas à história central, normalmente utilizada para que os jogadores consigam evoluir antes de transpor um objetivo principal, ou para aumentar a quantidade de tempo de proporcionada pelo jogo.

<sup>15</sup> Mecânica que proporciona ao jogador adquirir ou melhorar habilidades que seu personagem possui, modificando assim, a experiência de jogabilidade entre diferentes tipos de jogadores, ou até mesmo possibilitando um fator replay para que o mesmo jogador busque novas experiências dentro do mesmo jogo com outras habilidades.

determinado obstáculo ou até mesmo vencer determinado inimigo, ele pode ir para uma jornada secundária, coletar recompensas valiosas, fazer melhorias em suas características e se desafiar novamente de uma forma mais fácil aquele ponto principal do jogo que não conseguia progredir.

Desta forma, percebemos que o jogo é conduzido de duas formas, nas primeiras horas técnicas de suspense, medos e Jump Scares são entregues ao jogador para dar o tom da narrativa oferecido pelo jogo, depois disso, é notório a utilização de elementos que compreendem técnicas e mecânicas observadas em jogos de ação fazendo com que essas mecânicas sejam muito mais presente e relevante, exigindo do jogador estratégia, racionalidade e tomadas de decisões de embate contra personagens inimigos, saindo da zona de exploração do medo e do suspense, empoderando o jogador com elementos de combate.

Outro ponto observado e que corrobora com a manutenção e imersão da atenção do jogador são os momentos cinematográficos que conferem detalhamento e fluidez aos momentos de combate e acontecimentos traumáticos, uma dessas cenas que explora e exemplifica essa escolha de narrativa é o “abraço queimado” que ocorre no início do jogo mostrando a filha do protagonista queimada e abraçada nele enquanto o mesmo diz que não foi capaz de salvá-la, com o objetivo de que o jogador tenha empatia pela raiva e frustração do personagem.

Apesar explorar mais elementos de ação do que do medo e do terror, um dos motivos pelo qual se optou pela análise deste jogo foi a divulgação do “The Keeper”, um inimigo que causa presença durante toda a história e possui semelhanças com um dos piores inimigos de outros jogos como Silent Hill 2, o conhecido boss (inimigo principal, chefe) Pyramid Head. Diferente de sua referência, ao invés de ter um elemento piramidal no lugar da cabeça, The Keeper possui um cofre no lugar da cabeça combinado com o seu corpo de açougueiro, a representação bizarra além de causar estranheza e medo representa em seu íntimo, os segredos e os pensamentos impuros e imundos que todas as pessoas guardam em suas mentes.

Sendo assim, conclui que The Evil Within merecia ser analisado por toda sua criação, conceituação, narrativa e emprego do medo como fator essencial para ser superado e enfrentado pelos jogadores que se desafiavam a vencer este desafio.

### 1.3 OUTLAST 1 E 2

Nesta análise, LOUREIRO (2021) aponta que o jogo possui uma mecânica diferenciada que proporciona uma nova experiência aos jogadores deste gênero, Outlast e suas continuações, usam a máquina filmadora como principal elemento de progressão do jogo, uma referência cinematográfica para a franquia são os filmes “REC” e no caso do primeiro jogo pode-se citar a série “American Horror Story – Asylum” disponível em algumas plataformas de streaming.

O jogo foi pensado para gerar um ambiente de terror psicológico que desafia a sobrevivência do jogador durante toda a sua narrativa, impossibilitando qualquer tipo de ação de embate dentro do título, explorando desta forma, mecânicas que envolvem estratégia, economia de recursos e outros elementos de level design que proporcionam o método de furtividade para a exploração e progresso.

Existem duas formas de assustar alguém. A primeira, que é também a mais fácil, é aquele susto momentâneo resultante de algo inesperado aparecer à nossa frente com um grito. A segunda é criar uma atmosfera tão aterradora que torne a simples tarefa de dar um passo em frente em algo difícil. Outlast, o primeiro jogo do estúdio Red Barrels, criado por três veteranos vindos da Ubisoft, utiliza estas duas formas de assustar com mestria para criar uma experiência aterradora que faz justiça ao gênero Survival Horror. (2013)

De acordo com o autor, a jogabilidade em primeira pessoa auxilia o jogador a criar empatia pelo protagonista e vivenciar a experiência de terror como se realmente estivesse vivendo aquela situação. Além disso, as configurações de câmera utilizadas no desenvolvimento e que incorporados neste jogo pela exploração de técnicas do cinema, como pan<sup>16</sup>, tilt<sup>17</sup> e pontos de vista fixos<sup>18</sup> geram ainda mais tensão, criando uma ambientação que colabore com a imersão

---

<sup>16</sup> Técnica de câmera utilizada no cinema para descrever uma movimentação horizontal lenta

<sup>17</sup> Técnica de câmera utilizada no cinema para descrever uma movimentação vertical lenta

<sup>18</sup> Técnica de câmera utilizada no cinema para descrever uma camera fixa que permite o expectador visualizar apenas um pedaço da cena, criando uma atmosfera de curiosidade para entender o que ocorre em pontos que não podem ser acompanhados, normalmente atos que ocorrem nos cantos do seu campo de visão.

desejada pelo jogo. Com ambientes que referenciam a práticas de ocultismo, o jogo reforça a importância do jogador de compelir os inimigos, forçando a mente do jogador a assumir uma posição retraída e de fuga ao invés de preparação à ação.

Outlast possui um level design detalhista e uma qualidade artística muito bem otimizada para o suporte da tecnologia disponível na época do desenvolvimento de estúdios indies<sup>19</sup>. A fidelidade visual em criar algo perturbador auxilia muito na percepção e geração de rapport entre a tensão do jogador e o jogo, que com técnicas de foley<sup>20</sup> também utilizado largamente em filmes de terror, como Sobrenatural e Invocação do mal, os elementos sonoros incômodos, como sussurros, rangidos, agudos e chiados corroboram para um *misé en scène*<sup>21</sup> psicológico aterrorizante.

Apesar de criar uma ambientação desenvolvida com maestria em que o escuro é seu principal inimigo, a presença de “Jump Scares” é observada e confere ao jogador um relaxamento mental que permite a exploração do divertimento do público adepto à este gênero, convidando-o, de fato, a se acobertar em ambientes tenebrosos, controlar o consumo da bateria da filmadora, e ter um embate interno psicologicamente sombrio, com escolhas que confrontam a ética e o comportamento humano, estimulando um peso nas escolhas do jogador ao presenciar cenas traumáticas como necrofilia, estupros e outras atitudes que confrontam uma psiquê<sup>22</sup> saudável e socialmente aceitável.

Uma de suas maiores críticas por parte dos jogadores e comumente replicado em seus reviews, tanto no primeiro Outlast quanto no segundo jogo da franquia. A linearidade do progresso do level design e a inteligência artificial desenvolvida para o comportamento dos inimigos que apresentam padrões repetitivos, fazendo com que em alguns momentos o jogo desça próximo a zona do tédio. Entretanto, a imersão proporcionada pelos jogos consegue se restaurar

---

<sup>19</sup> Estúdios independentes comumente representado por equipes enxutas e com baixo orçamento.

<sup>20</sup> Técnica que consiste em criar, em estúdio, sons de passos, portas se abrindo, arrastar de cadeiras, dentre outros efeitos sonoros.

<sup>21</sup> Termo francês para se referir a composição e resultado de escolhas e produções que representam a direção artística utilizada para aquela concepção

<sup>22</sup> Termo utilizado pela psicologia para explicar o ego e a subconsciência que afloram ao ser e suas escolhas.

desses momentos, já que apresenta o medo em formatos diferentes de tensão usando elementos diegéticos e não diegéticos que convidam o jogador a refletir sobre as suas atitudes, escolhas e comportamentos durante o processo de jogabilidade.

A produtora Red Barrels, responsável pela produção da franquia anunciou o Outlast Trials que é um jogo que ocorre basicamente na mesma época de Outlast 2 e se reforça em um ponto essencial da narrativa, baseando-se em experimentos reais da história supostamente ocorridos na guerra fria, mais precisamente sobre o experimento dos Estados Unidos como “MKULTRA”, responsável por experimentos bizarros, proibidos e considerados até mesmo antiéticos.

Desta forma, concluímos que Outlast cria um universo que convida o jogador a explorar uma mistura de fatos reais e ficção envolvendo terror, medo, suspense e uma vasta experiência de conflitos internos que perturbam a mente humana.

## **CAPÍTULO 2 – REFERENCIAL TEÓRICO**

### **1.1 TEORIA DO FLOW**

Durante o processo de desenvolvimento de jogos uma das principais preocupações é garantir que o jogador se mantenha engajado no jogo e que se divirta pelo maior tempo possível, já que comercialmente falando esses são um dos fatores que proporcionam maiores rentabilidades e visibilidades em um produto como este. Como diversão é subjetiva, ou seja, o que é divertido para um pode não ser para o outro, buscou-se uma metodologia para identificar os fatores que concatenam esses anseios, desejos, comportamento e a intensidade de relacionamento entre o jogador e o jogo, essa teoria recebeu o nome de “Flow”.

De acordo com CSÍKSZENTMIHÁLYI (1990), os sentimentos que um nadador de longa distância sentia quando cruzava o canal da mancha era muito próximo ao de um enxadrista durante um torneio ou de um escalador quando se deparava a uma parte difícil de sua jornada, isso porque as razões pelas quais se divertiam ou se sentiam bem, eram muito similares, principalmente quando buscava-se entender o “como” era fazer determinada atividade, entendendo que o

prazer gerado com aquela atividade era extremamente satisfatório e agradável para o indivíduo, favorecendo assim a experiência.

Por mais de 25 anos, este estudioso, psicólogo e pesquisador, validou sua metodologia entrevistando especialistas buscando entender o que mais gerava prazer naquilo que desenvolviam, depois com pagers e outros voluntários que a cada momento que o pager era acionado os entrevistados anotavam o que estavam fazendo e sentido, e por fim, expandiu-se para vários países que começaram a correlacionar o que era captado com os primeiros resultados. Uma analogia a este processo identificado é quando observa-se profissionais apaixonados pelo que fazem, para alguns pode parecer estranho como alguém com tantas tarefas está tão feliz fazendo aquilo, para aquele indivíduo em específico o que justifica seu comportamento consiste em fundamentar que afinal de contas, seu estado de espírito está passando pelo “**enjoyment**<sup>23</sup>”, ou traduzindo de forma literal, engajamento.

“No decorrer dos meus estudos, busquei compreender o mais exatamente possível como as pessoas se sentiam quando mais se divertiam e por quê. Meus primeiros estudos envolveram algumas centenas de especialistas – atletas, músicos, mestres e cirurgiões – em outras palavras, pessoas que pareciam passar seu tempo precisamente com as atividades de sua preferência.” (Mihaly Csíkszentmihályi, 1990, p.14, tradução própria).

Dessa forma, entendeu-se que o engajamento tinha maior chance de acontecer quando uma determinada atividade exigia de alguma forma uma necessidade de habilidade por parte de quem iria executá-la, isso pode ser facilmente percebido quando se observa os esportes, neste a competição se dá através da habilidade do oponente por vezes pode se demonstrar mais eficiente do que a sua ou a do seu time, assim exigindo mais esforço para superar aquele desafio. Entretanto, ao se comparar um jogo entre times desequilibrados, aquilo que era para ser algo engajador passa a ser frustrante, ou seja, existem premissas que devem existir para aumentar a chance de gerar engajamento para ambos os jogadores. De acordo com PIACENTINI (2012), algumas das premissas é

---

<sup>23</sup> Primeiro termo utilizado por MIHALI CSÍKSZENTMIHÁLYI para descrever algo mais profundo que o engajamento

pertinente ao objetivo, meta e regras, elas devem ser as mais claras possíveis, a fim de que o participante, executor ou jogador, entenda perfeitamente o que deve ser feito, como deve ser feito e o porquê deve ser feito, criando na mente do indivíduo uma relação entre desafio e habilidade.

Aliado a isto, Piacentini reforça que existem fatores que colaboram com a possibilidade de engajar, um dos principais fatores é o que o autor denominou como sendo o **“Direct Feedback”** ou traduzindo, resposta direta, isso significa que quando o indivíduo possui respostas constantes sobre a atividade que está exercendo serve para auxiliá-lo no entendimento se está mais próximo ou distante do seu objetivo, potencializando assim a sensação do flow.

Ainda, de acordo com o autor, CSÍKSZENTMIHÁLYI, (1990), quando se atinge o engajamento cria-se um estado mental que promove a perda da autoconsciência, o indivíduo fica tão imerso na atividade que perde a noção de si mesmo e do que está à sua volta, desta forma, a “fluidez” de suas ações se tornam espontâneas e naturais, isso pode ser observado facilmente em dançarinos profissionais que no ápice de sua apresentação se movimentam como se fossem parte da dança, ou até mesmo, a própria dança, se fundindo com a atividade e percebendo apenas o prazer e o bem estar de realizar aquela atividade. E é deste raciocínio que vem o termo **“flow”**, algo mais profundo que a imersão, que faz com que o ser neste estado perca toda a consciência do tempo e do que está ocorrendo ao seu redor.

O estado oposto da condição de entropia psíquica<sup>24</sup> é uma experiência ótima. Quando a informação que o indivíduo recebe vem à tona e é congruente com os objetivos que ele persegue, a energia psíquica flui sem esforço. (Mihaly Csikszentmihalyi, 1990, p.57, tradução nossa)

Também pode se observar, analogamente, no jogo PT em que o looping proporciona ao jogador a sensação de progresso e ainda corrobora para a geração de tensão psíquica já que se sente preso ao mesmo tempo que avança.

---

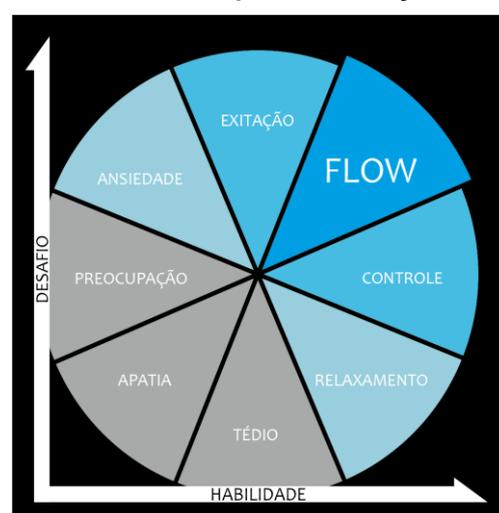
<sup>24</sup> Emoções negativas correlacionadas ao tédio, ansiedade, tristeza, dentre outras.

Por fim, como um dos principais resultados disso, percebe-se uma transformação do tempo, o autor descreve como se o relógio não medisse o tempo durante as atividades que geram o flow. Isso pode ser facilmente entendido quando comparado duas situações, uma de dor e outra de prazer, se ambas durarem a mesma quantidade de tempo a percepção será alterada. Portanto, valendo-se de uma breve citação de entendimentos do pai da psicologia americana, JAMES, W, 1892 a dor pode ser subjetiva e transcender a sensação do tempo em que ela dura, enquanto em paralelo com Csikszentmihalyi o prazer por sua vez gera percepção de que o tempo escoou muito rápido ou que houve pouca duração. Ou seja, o flow é o que vamos usar para entender como manter o jogador ativo, engajado, tendo bons sentimentos e se desligando do tempo, se divertindo por todo o momento em que nosso jogo proporciona, seja ele do gênero que for.

FERRARA (2012) também fala deste método e conceito, se aprofundando ainda mais no seu emprego para jogos, de acordo com o autor, o flow pode se estabelecer quando o jogador domina a interface e sua atenção fica voltada apenas para os desafios apresentados no jogo, estes desafios, não podem ser difíceis de serem superados a ponto de causar frustração, mas também não podem ser fáceis o bastante para causar tédio.

Desta forma pode-se entender os seguintes gráficos elaborados a partir do conceito de Csikszentmihalyi, validado por Ferrara e usado até hoje.

**Figura 1 – Sentimentos Gerados a partir da relação Desafio x Habilidade**



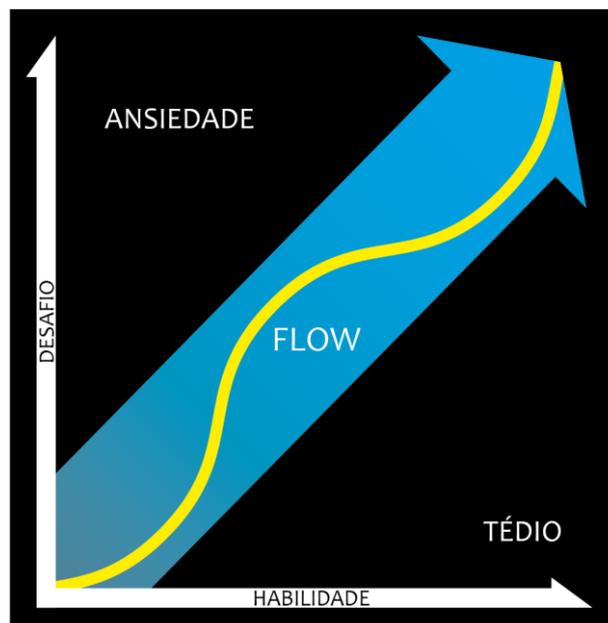
**Fonte:** Produção do Autor  
Baseado nos conceitos de Csikszentmihalyi e Ferrara

Em tradução direta dos termos utilizados, estes são os tipos de sentimentos que pode ser despertado nos indivíduos em qualquer que seja a tarefa a ser realizada, ou seja, de acordo com a relação pessoal entre o desafio e a habilidade requerido de cada um, diferentes tipos de pessoas podem ter diferentes formas de se relacionar com aquela determinada atividade.

A apatia como demonstrada no gráfico gera no indivíduo a sensação de que nenhum tipo de desafio ou atividade que confronte suas habilidades são exigidas. Desta forma, o seu ponto antagônico é exatamente o que buscamos para o desenvolvimento de jogos, o flow, ou seja, uma relação perfeita entre desafio apresentado e habilidade requerida. Para o universo de jogos, observando os títulos analisados e que fizeram sucesso, é possível acreditar que além de fundamental, essa relação seja desejada, porque é este sentimento que faz com que o título seja viralizado e faça sucesso, afinal, quem não indica para outros aquele jogo que experimenta, gosta e tem uma excelente experiência?

Apesar de desejado, Segundo SANTOS, 2016, o estado de flow constante tende a ser utópico e praticamente impossível de ser alcançado em cem por cento do tempo, o que nos sugere que uma relação mais próxima da realidade seja algo parecido com a figura a seguir.

**Figura 2 – Variação do Estado de Flow**



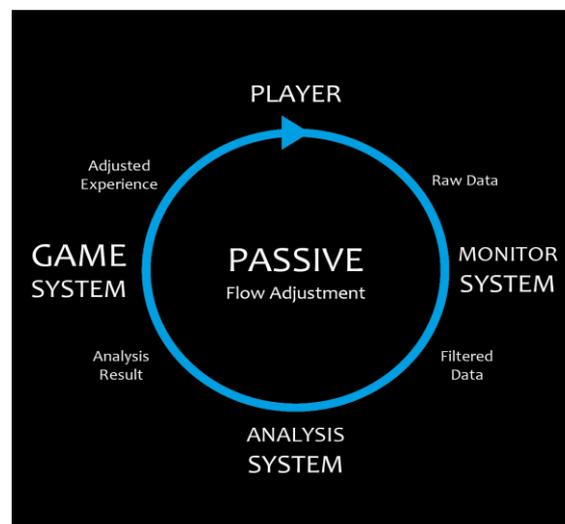
**Fonte:** Produção do Autor  
Baseado nos conceitos de Csikszentmihalyi e Santos

Ou seja, apesar de que o objetivo dos desenvolvedores de jogos seja que os jogadores atinjam o estado de *flow*, é prudente identificar que os jogadores podem se aproximar, por vezes, do tédio ou da ansiedade. Esse entendimento é importante para que o mecanismo de resgate seja acionado. É como se o jogo oscilasse entre ansiedade e o tédio, aumentando a transição do estado e possibilitando um maior tempo de experimentação do jogo. Esses gatilhos podem ser considerados de dois tipos: Passivos ou Ativos.

## 1.2 GATILHO ATIVO E GATILHO PASSIVO

De acordo com JENOVA, (2006) para que o gatilho seja entendido de forma passiva, o fluxo do jogo deve ter suas ações monitoradas, assim o jogador auxilia o jogo a proporcionar o estado de *flow*. Assim, o autor descreve a utilização da metodologia conhecida como “**DDA**” ou “*Dynamic Difficulty Adjustment*”, nessa dinâmica existem alguns gatilhos que podem corroborar para que o estado de *flow* se estabeleça no jogo, esses gatilhos podem ser Passivos ou Ativos. Gatilhos passivos são considerados aqueles que o jogador gera dados durante sua partida, o sistema de monitoramento coleta estes dados, filtra esses dados para que a transição ocorra de forma gradual, sem que haja falsos entendimentos, gera a análise destes resultados, avaliando a performance do jogador e envia novas sugestões para que o sistema central do jogo ajustar o desafio, tanto para cima quanto para baixo.

**Figura 3 – Processo de Ajuste Dinâmico de Dificuldade**



**Fonte:** Produção do Autor  
Baseado nos conceitos de Jenova

Esse formato pode ser percebido regularmente em jogos online que possuem sistema de level e evolução de personagem baseados em poder adquirido, como os oferecidos pelas franquias, Knights Online, The Elder Scrolls, Diablo, e etc. permitindo com que oponentes mais fortes sejam apresentados à medida que o jogador se fortaleça e venha a dominar todas as funções que o jogo proporciona.

Este loop além de auxiliar na manutenção do jogador no flow permite com que estes jogos possuem uma vida útil maior se assemelhando com os modelos de negócios de serviços, em que o jogo nunca tem fim e permite atualizações por parte da desenvolvedora para que desafios maiores sejam criados a partir da evolução dos jogadores.

Assim como os gatilhos passivos, os gatilhos ativos são igualmente importantes, a diferença está justamente na forma em que são ativados, pois, dependerá da ação do jogador. Um exemplo simples para que estes gatilhos sejam entendidos é o ajuste de dificuldade do desafio que será enfrentado a partir de uma tomada de decisão que antecede o início da partida. Esse momento já pode ser considerado importante para começar a criar os parâmetros necessários para o flow ser gerado. Ele pode ser simplista ou já buscar o início do relacionamento com o jogador a fim de demonstrar o que pode ser esperado.

**Figura 4 – Tela de Seleção de Dificuldade do Doom**



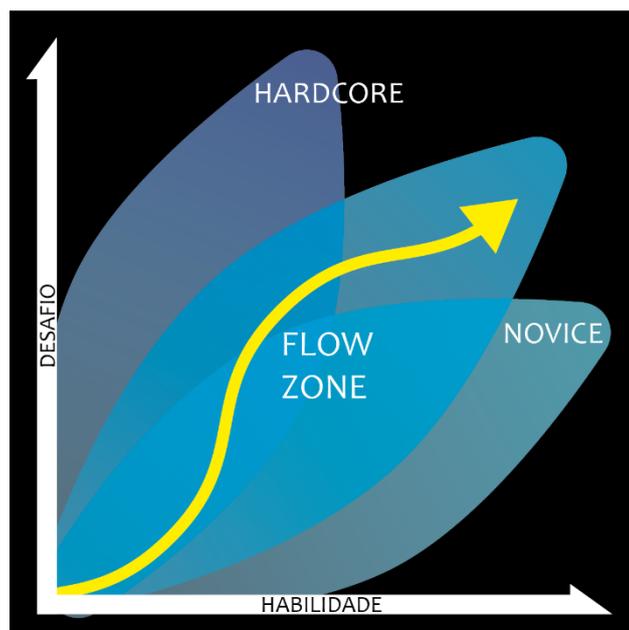
Fonte: Doom (Década de 90)

Um dos percussores que exemplifica e já permite a exploração deste formato de comunicação é o jogo de Terror DOOM da década de 90 que ao invés do conhecido formato “Fácil, Médio e Difícil” apresentava cinco níveis de dificuldades, os modos em tradução livre seriam:

- Sou muito jovem para morrer
- Hey, não tão violento
- Me machuque bastante
- Ultra Violento
- Pesadelo!

Esse tipo de escolha possibilita que o jogador tenha uma ideia do que poderá enfrentar no caminho e já começa a criar expectativas que ao serem cumpridas se transformarão em entusiasmo e, por consequência, proporcionarão o estado do flow gradativamente

**Figura 5 – Diferenciação do Estado de Flow de acordo com a Dificuldade**



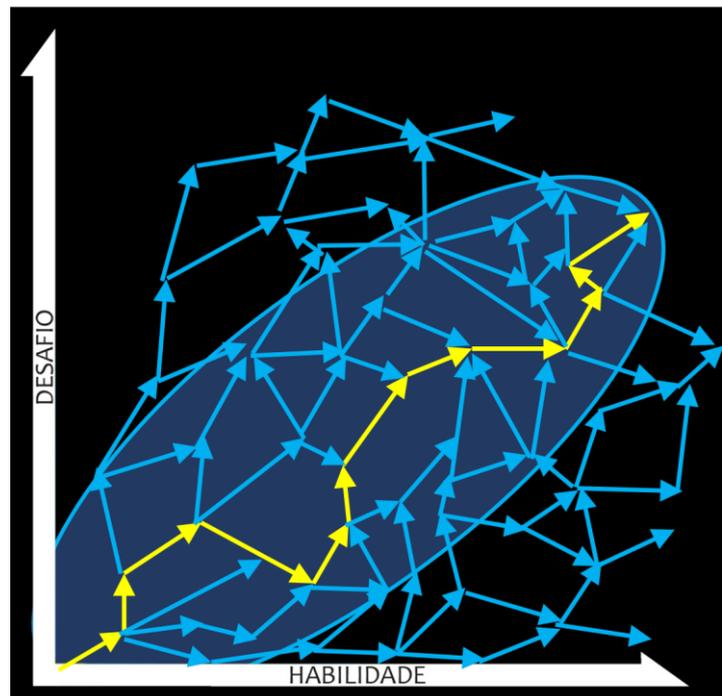
**Fonte:** Produção do Autor  
Baseado nos conceitos de Csikszentmihalyi e Jenova

Esse ajuste se demonstra importante uma vez que diferentes jogadores possuem diferentes níveis de habilidades, mesmo compartilhando os aspectos que

o determina como público-alvo, desta forma, o ajuste ativo de dificuldade garante a maior capilaridade para que diferentes jogadores possuam diferentes formas de jogar. Isso define jogabilidades mais agradáveis e que combine com sua expectativa de relação entre o desafio proposto e a habilidade requerida, possibilitando diferentes flows.

Segundo Jenova, existe mais um formato capaz de possibilitar e manter o jogador no flow e ele descreve esse formato como se fosse uma árvore de decisão em que diversas vezes durante a partida o jogador é questionado e colocado para tomar decisões que alteram o fluxo do jogo, permitindo a experimentação por parte do jogador.

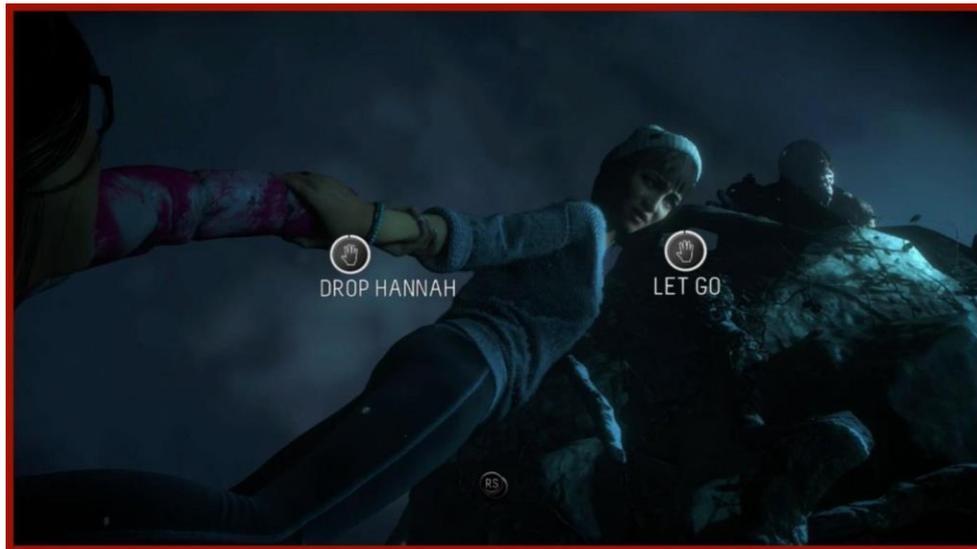
**Figura 6 – Sistema de ajuste de Dificuldade Passivo**



**Fonte:** Produção do Autor  
Baseado nos conceitos de Csikszentmihalyi e Jenova

Um bom exemplo que ilustra esse tipo de posicionamento do jogador é o utilizado pelo jogo de terror Until Dawn de 2015, durante a partida por diversas vezes o jogador é obrigado a tomar decisões, algumas com consequências fortemente relacionadas com o desfecho do jogo, outras nem tanto. De fato, elas possibilitam experiências e vivências diferenciadas durante o avanço do gameplay.

**Figura 7 – Momento de Escolha do Jogo Until Dawn**

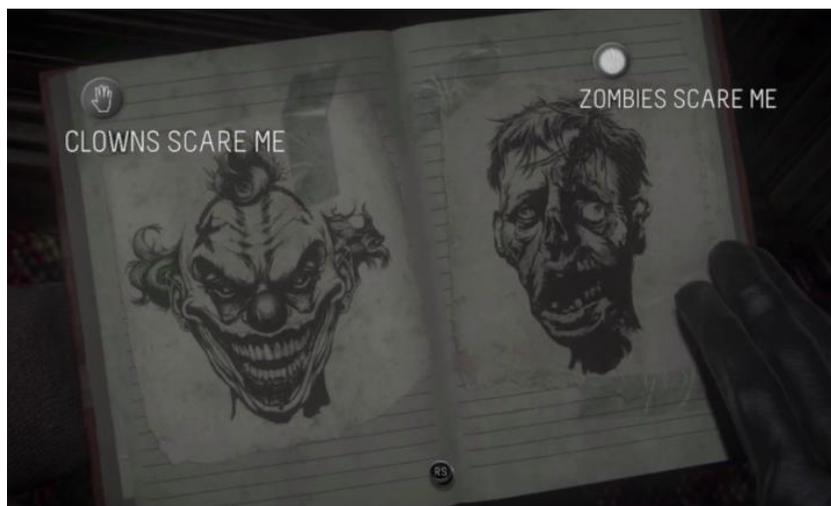


**Fonte:** Until Dawn, 2015

Logo no começo o jogador tem uma prévia de como será o seu relacionamento com o jogo e deve escolher entre soltar a irmã de um penhasco e se salvar ou morrer junto com ela na queda. Seguindo dessa forma, às vezes com decisões que colocam a ética em cheque, às vezes colocando a questão da sobrevivência, Until Dawn ainda faz ajustes em relação às fobias que cada jogador possui.

Durante os momentos de “calmaria” o jogador é submetido à uma conversa com um psicólogo que fica gerando dados para ajustar o sistema do jogo aos níveis de tensão do jogador.

**Figura 8 – Ajuste de Dificuldade através do medo do jogador**



**Fonte:** Until Dawn, 2015

Neste exemplo demonstrado na figura acima, o Dr. Hill (psicólogo do jogo) questiona o jogador em relação a qual é o pior tipo de medo que ele pode sentir. Assim, o jogador tem que escolher entre várias fobias. Por exemplo, o jogador tem mais medo de palhaços ou zumbis?

Dependendo da escolha do jogador, mais daquele tipo de desafio será mostrado durante a partida, garantindo o principal objetivo do jogo, uma gameplay assustadora em que o medo tem papel fundamental no flow.

Com essa experimentação, Until Dawn proporcionou a muitos jogadores contentes com a jogabilidade lhe conferindo sucesso de vendas e se estabelecendo como um dos títulos mais aclamados para Playstation 4.

No estado de Flow aplicado a jogos, assim como foi observado nas teorias anteriores, percebe-se ainda, que existem, pequenos esforços que quase se confundem a detalhes de escolhas por parte dos desenvolvedores, mas que não se encaixam com as definições apresentadas até o momento, sendo assim, de acordo com RAMOS e ROSSETTI, 2022 no artigo a utilização de Micro-Flow no jogo, encontramos respostas para este gap<sup>25</sup> de definições que à primeira vista parecem sutis às escolhas do game designer<sup>26</sup>, mas que fazem toda a diferença quando implementadas no jogo.

Sabe-se que é impossível fazer um jogador se engajar 100% em todos os instantes do gameplay, mesmo que seja um jogo que ele goste muito, da mesma forma, é extremamente remoto a possibilidade de um leitor gostar 100% do livro que escolheu ler. Algumas coisas ocorrem para aproximar ou afastar o jogador, o leitor e qualquer outro que esteja fazendo uma função dela mesma. Sendo assim, surge o conceito que aqui apresentaremos de “Micro-Flow”, aqueles pequenos momentos, detalhes, acontecimentos que forçam as pessoas, mais precisamente o jogador, por ser nosso foco, a voltar para o estado de Flow. RAMOS e ROSSETTI, 2022.

Segundo os autores, ao imaginarmos uma situação em que você se encontra diante de um determinado puzzle, e considerando que está gostando muito do jogo, mas que naquele momento o jogador não sabe o que fazer, o sentimento que antes

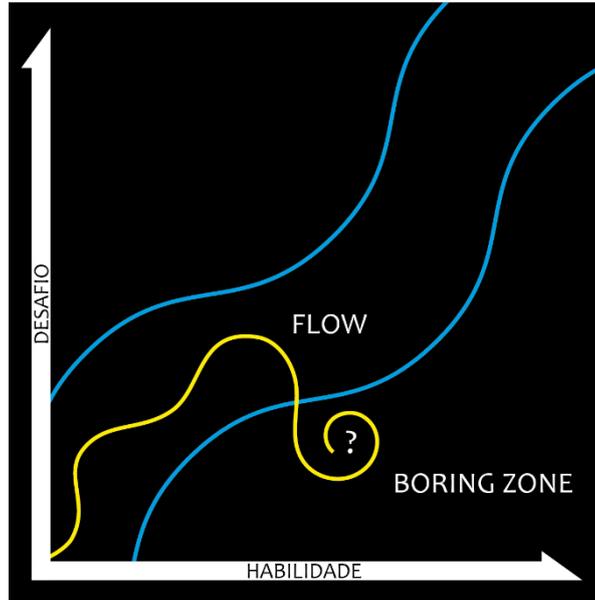
---

<sup>25</sup> Termo utilizado para descrever uma parte de algo que ainda não foi explorado, não possui definição ou não possui respostas.

<sup>26</sup> Profissional responsável por escolhas e definições de como as mecânicas serão exploradas e apresentadas ao jogador durante a jogabilidade

era de engajamento e euforia passa a ser de frustração, se observarmos a empolgação e engajamento no gráfico, teríamos algo semelhante a isso.

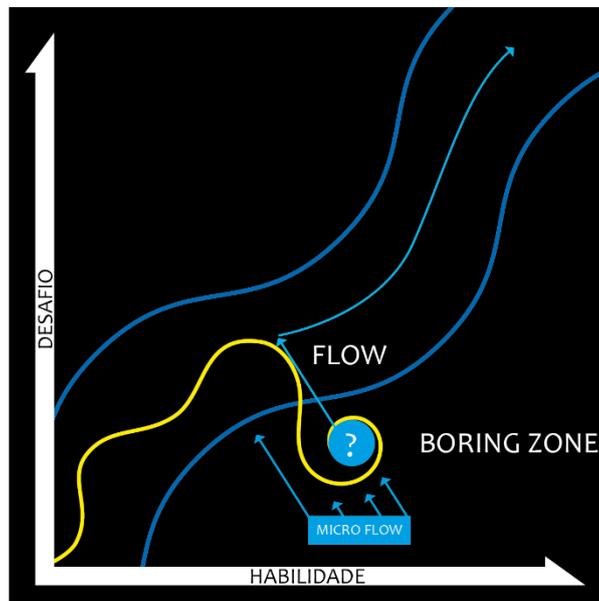
**Figura 9 – Quebra do sentimento do Flow durante o jogo**



Fonte: RAMOS e ROSSETTI, 2022

Ou seja, é nesse momento, quando o jogador fica perdido e sem saber o que fazer, prestes a desistir, que os desenvolvedores devem pensar no Micro-Flow, ou seja, fatores que permitam o jogador voltar para o ambiente do Flow

**Figura 10 – Atuação do Micro-Flow em resgate do jogador**



Fonte: RAMOS e ROSSETTI, 2022

Para isso deve-se pensar em alguns fatores para desenvolver as melhores formas de aplicar o Micro-Flow:

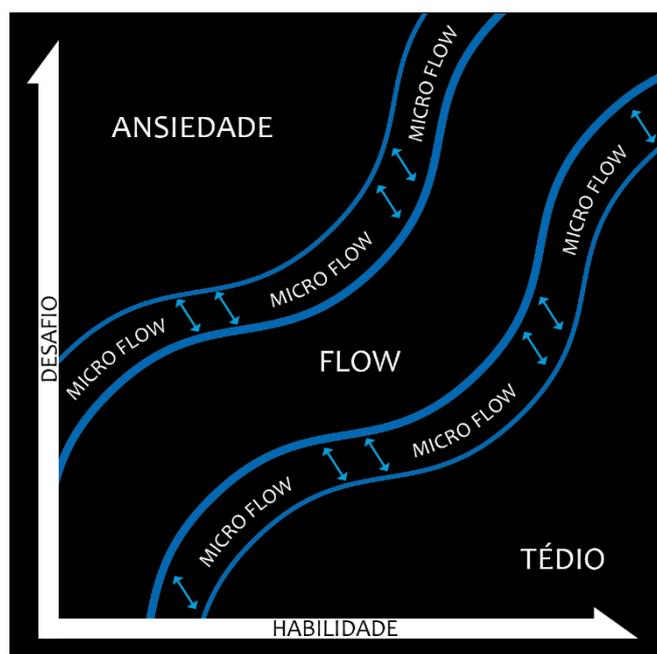
1. Quais são os momentos que podem gerar um redirecionamento abrupto no flow do jogador, tanto para a zona de ansiedade quanto para a zona de tédio?

Isso porque o uso do Micro-Flow deve ser feito com parcimônia, para que não tire a característica desafiante do jogo

2. Quanto tempo o jogador pode experimentar esse redirecionamento sem que de fato desista (depois que o jogador experimentar o Micro-Flow, a tendência é que ele alargue as bandas que funcionam como limite entre a zona do tédio e a zona da ansiedade.
3. Como encaixar o Micro-Flow na narrativa para que o jogador entenda o contexto sem que haja a necessidade de justificativa daquilo.

Vamos imaginar uma situação clássica em jogos de terror – O jogador precisa encontrar uma chave na sala que está, cuja a porta se fechou sozinha, já faz um tempo que ele vasculha, inspeciona assets e está preso sem descobrir onde a chave está escondida – Os desenvolvedores poderiam pensar em algo como – “Se o jogador não encontrar a chave em até X tempo, o item começa a brilhar” – Esse pensamento de fato corrobora para o item 1 e 2 das considerações do Micro-Flow, mas não para o 3, a não ser que houvesse alguma justificativa real para ela se iluminar. Desta forma, uma sugestão para solucionar esse problema seria – “Se o jogador não encontrar a chave em até X tempo, o Relógio da parede começa a tocar, como se o cuco estivesse possuído por um espírito maligno, chamando a atenção para o jogador ver o relógio e encontrar a chave lá escondida”. Ora, o jogo já é de terror e toda a suspensão da descrença a respeito do sobrenatural já foi feita (ou deveria ter sido) quando o jogador se depara com isso, ele não perde a imersão e subconsciente começa a entender que nunca ficará preso sem saber o que fazer, gerando mais empatia com o jogo e ficando mais confortável.

**Figura 11 – Barreira criada pela aplicação do Micro-Flow**



**Fonte:** RAMOS e ROSSETTI, 2022

Desta forma, pode-se entender que o Micro-Flow tem por objetivo funcionar como uma barreira, a fim de que o jogador tenha mais dificuldade de sair desse estado psicológico do flow que ajuda o jogo a ser mais prazeroso e automaticamente potencializa suas chances de sucesso perante o público-alvo.

Entende-se, que anteriormente à definição de Micro-Flow algumas conceituações utilizadas por outros autores para descrever o ajuste de dificuldade e suas distinções entre gatilhos passivos e ativos não compreendiam todos os espectros dos jogos atuais e às vezes simplesmente se confundiam, por conta disso e para efeitos de maior elucidação, no decorrer deste trabalho, todos estes aspectos serão considerados como Micro-Flow.

### 1.3 BALANCEAMENTO E BALANCEAMENTO ATIVO

Depois de entendido e efetuado todos os esforços necessários para que o flow seja gerado no jogo que está sendo desenvolvido e dessa forma proporcionar uma experiência completa e incrível para o jogador, De acordo com FROSI, 2010, é importante testar e balancear o jogo, identificando relacionamentos e ajustando formas de como o jogo interage com o jogador.

Segundo SCHELL (2008) existem formas de se balancear um jogo, de acordo com as conclusões do autor, existem 12 tipos de balanceamentos que podem ser utilizados pelos Game Designers para otimizar a relação e criação do flow, são eles:

1. Justiça - Situação que permite todos os jogadores começarem com a mesma quantidade de recursos, como por exemplo, o xadrez, o que demonstra seu ótimo funcionamento para jogos simétricos;
2. Desafio/Sucesso - Equilíbrio entre sucessos adquiridos de formas fáceis e simples com outras mais complexas e desafiadoras;
3. Escolhas Significativas - Situações em que o jogador é convidado a tomar decisões que realmente impactam o jogo e devem ser menos repetitivas do que aquelas que não influenciam nos objetivos finais;
4. Habilidade/Sorte - Cuidado entre a utilização da sorte e a anulação da habilidade que o jogador possui, impactando diretamente na estratégia que o jogador escolher;
5. Cabeça/Mãos - Determinações sobre aspectos que fazem mais sentidos utilizar botões de forma repetida ou sincronizada para transpor desafios versus capacidade cognitiva do jogador em pensar como solucionar o mesmo;
6. Competição/Cooperação - Relação entre mecânicas que promovem a cooperação dos jogadores e a competição entre eles para atingir determinados objetivos, sejam eles parciais ou finais
7. Curto/Longo - A relação que o jogo ou mecânica deve ter em relação ao tempo que ela dura e é exigida do jogador;
8. Recompensas – Que tipo, com que frequência e qual o impacto que essas recompensas causam no jogador? A distribuição delas e o seguimento de suas utilizações de acordo com a nomenclatura SAPS

em ordem de relevância para o jogador (Status, Access, Power e Stuffs);

9. Punição - Como, de que forma, sob quais aspectos e com que frequência a punição é enviada ao jogador influencia diretamente no nível de desafio que ele quer/pretende se permitir;
10. Liberdade/Experiência Controlada – Essa relação considera o nível de decisão e escolha que o jogador deve/pode ter diante de um cenário e universo que a ele foi apresentado, além de convidar a pensar em justificativas que impedem ou permitam a utilização de paredes invisíveis;
11. Simples/Complexo - Incentivo a pensar sobre quais elementos, mecânicas e interações devem ser difíceis e quais devem ser exploradas de forma mais simples e fácil;
12. Imaginação/Detalhe - Neste último balanceamento é importante pensar quais detalhes vão ser inseridos para ajudar e estimular a imaginação do jogador a fim de que ele a utilize para se beneficiar ainda mais da imersão que o jogo busca proporcionar.

Ou seja, percebe-se que o balanceamento é fator fundamental para que o estado de flow seja ainda mais possível de ser obtido, observando o jogo sobre diferentes aspectos que possam proporcionar esse tipo de experiência ao jogador. Além disso, é possível avaliar ainda que este balanceamento, assim como os gatilhos de DDA possam ser feitos de forma manual ou dinâmica.

Segundo MEDEIROS e MEDEIROS (2014) com o avanço da tecnologia empregada pelos jogos a sua utilização dinâmica pode ter um aliado fortíssimo e muito mais interessante para o jogador fazendo com que ele se relacione através de decisões definidas por uma Inteligência artificial que entende de forma única o comportamento do jogador através de técnicas de Deep Learning, promovendo situações especiais e diferenciadas para cada tipo de jogabilidade e jogador.

## 1.4 O CINEMA

Apesar de ser uma forma de arte relativamente nova, quando comparadas a outras como música, teatro, poesia e etc, o cinema vem evoluindo e se demonstrando uma das formas de entretenimento mais procuradas pelas pessoas em todo o mundo, além disso, é importante observar que muitas técnicas desenvolvidas para ele são utilizadas na construção e desenvolvimento de jogos, podendo citar rapidamente a título de exemplo as narrativas, os sons, composição de luz e sombra, cenários e etc.

Comumente pode-se perceber a influência de estudos e pesquisas relacionadas ao cinema sendo aplicadas em jogos, entretanto, recentemente, pode-se perceber um movimento contrário, a influência do jogo no cinema, não estamos falando de títulos que nasceram no mundo dos jogos e migraram para uma versão de Live Action para as grandes telas, estamos falando de algo mais profundo, uma das principais características oferecidas pelos jogos: a interatividade.

De acordo com AGOSTINHO e MENDES (2018), desde a década de 60 o cinema tem a intenção de romper a barreira entre o elenco, protagonista e narrativa com o espectador, mas foi observando os jogos que alguns diretores conseguiram ainda que de forma embrionária fomentar uma interatividade em que o espectador pudesse de alguma forma interferir no final do filme, ou em partes do caminho em que ele se desenvolve, surgindo assim o cinema interativo.

Segundo os autores existem alguns formatos aceitos que determinam o nível e forma de interatividade de quem assiste com o que é assistido, esses modelos se intitulam, “Modelo Arborescente, Modelo Construtivo, Modelo Emparelhado e Modelo Fértil”

Modelo arborescente, com base numa escolha simples e pontual, em determinados momentos da narrativa, onde o espectador que intervém pode optar pelo caminho A ou B. A título de exemplo, poderemos indicar o filme "Last Call" (2010).

Modelo construtivo, que implica múltiplas possibilidades de leitura, tendo em contas as hipóteses oferecidas pelo programa, onde se pode enquadrar o filme experimental "Neblina" (2014).

Modelo emparelhado, que possibilita a incorporação de conteúdos externos à narrativa, como acontece no filme "Take This Lollipop" (2011).

Modelo fértil, cujo processo de interatividade entre espectador que intervém e filme implica a criação de novos conteúdos, embora ainda não exista, atualmente, nenhum filme assim.

Com isso, percebe-se que uma inovação vem se aproximando e buscando sinergias entre as plataformas de entretenimento que estão disponíveis no mundo, oferecendo diferentes formas de se relacionar com conteúdos digitais. Se por um lado os autores creditam ao formato digital de apresentação a viabilidade para o cinema interativo, por outro, indicam que o gênero de Terror provavelmente é o que mais possui a capacidade de gerar imersão e engajamento nos espectadores, ou seja, atingir-se o estado de flow.

Conforme descreve os autores, o gênero de Terror é capaz de despertar sentimentos primitivos como medo e angústia, criando um laço forte entre o público e os personagens e fazendo com que eles se envolvam a ponto de se identificar como parte da narrativa, inclusive, se responsabilizando de certa forma com os desdobramentos e consequências que serão enfrentadas pelo protagonista diante de suas escolhas

## 1.5 CÍRCULO MÁGICO

O termo "círculo mágico" foi concebido inicialmente HUIZINGA, 1980 em seu livro HOMO LUDENS, em que ele nos convida a observar o comportamento humano atual sugerindo uma possível evolução ao considerar que diferentemente de seu ancestral HOMO SAPIENS esta nova espécie desse mais valor e sentido à vida utilizando conceitos que hoje são aplicados a jogos.

Segundo o autor, "a civilização ocidental, não vem **do** jogo, mas surge **em e como** jogo" ou seja, a partir do lúdico, a sociedade que hoje o ocidente (principalmente) está inserida, se organiza, planeja e evolui dentro de uma gama de expressões artísticas, econômicas, sociais e religiosas que se entrelaçam com o lúdico. Para que isso se perpetue, existe a necessidade de proteções fronteiriças, sendo essa o círculo mágico, que é justamente o ambiente onde o jogo ocorre, podendo possuir suas próprias regras e até mesmo se distanciar da realidade que está fora de seus limites. Ao avaliar este conceito exclusivamente no ambiente e

em sua aplicação no desenvolvimento de jogos, o círculo mágico é onde uma pessoa normal, nos dias de hoje, poderia assumir o papel de um duende, um animal, um ser medieval, trabalhar conceitos de aprendizado que não são inerentes a época como herbalismo, magia e misticismo ou até mesmo adquirir conhecimentos que na vida real poderiam ser mais difíceis como a habilidade de pilotar um helicóptero, a precisão de um Sniper, ou a proficiência de hackear a partir de um celular roubado uma grande e importante instituição privada que possui altos protocolos de segurança. Ou seja, neste círculo o jogador pode realizar seus sonhos, seja ele voar ou sair do planeta em uma nave interestelar até outra galáxia, experimenta imersões que são colaboradas pela narrativa e gameplay, vence desafios gloriosos e pomposos como o de salvar o mundo, possui poderes sobre-humanos e pode facilmente assumir papéis e personalidades totalmente diferentes das suas.

Entretanto, SALEN e ZIMMERMAN, 2003 aperfeiçoaram este conceito incluindo uma das principais características que este círculo mágico precisa ter, a proteção do mundo real, apesar de estar bem claro os conceitos anteriormente delineados por Huizinga, ainda existiam brechas e situações que deixavam um questionamento sobre o seu funcionamento. Foi quando essa inclusão da “proteção do mundo real” foi considerada e que novos desdobramentos e continuidade do pensar acadêmico surgiram, isso porque, ao considerar que haja a necessidade desta proteção, as novas tecnologias que cada vez mais apresentam gráficos e situações realistas podem em algum momento se tornar um problema para a narrativa e gameplay, uma vez que subentende-se que algo realmente mágico ocorre ao se iniciar um jogo e os jogadores de bom grado aceitam aquelas regras que possivelmente podem ser inaceitáveis no mundo real, como matar, trair, roubar e etc.

Quando essas mesmas regras são transgredidas e quebram rapidamente o desinteresse e desapontamento pode surgir, podendo transformar algo que era pra ser intrigante em bobo, quebrando a imersão do jogador e fazendo raciocinar de que aquilo não faz sentido. Isso poderia ser causado, por exemplo, em um jogo de “mundo aberto”, em que ao decidir nadar infinitamente em uma direção o jogador é

impedido por uma parede invisível, ou em situações em que o jogador entra em várias casas de uma cidade.

Mas algumas outras casas é impossível interagir porque fazem apenas parte do cenário, ou pior, quando nos deparamos com uma inconsistência tão forte que consideramos um erro da própria construção e desenvolvimento do jogo, bug, como por exemplo, um jogador de futebol que executa animação de correr mas não sai do lugar porque está preso dentro do gol e colidindo com a trave do mesmo. Ao ver isso que é completamente inaceitável para as regras do jogo e também na vida real, o jogador tem sua imersão totalmente quebrada e a experiência descontinuada por ter rompido a proteção conferida pelo círculo mágico de forma abrupta.

## 1.6 CONTRATOS LÚDICOS

Depois do conceito de círculo mágico ter sido amplamente difundido e discutido, HOCKING, 2007 sugere também a existência de contratos com o jogador, que por sua vez são divididos em duas categorias, os contratos lúdicos e os contratos de narrativa.

- Contratos Lúdicos - situações que o jogo determina as regras, a jogabilidade, a mecânica e os tipos de interações possíveis dentro de um sistema;
- Contratos de Narrativas - justificativas que o jogo utiliza para determinar objetivos, ambientações e histórias que passam dentro jogo e provocam o jogador.

Essa análise se faz importante para aumentar o nível de imersão do jogador e ajudar os desenvolvedores a entender as definições e escolhas que impactaram na forma de jogar de seu público-alvo, auxiliando no entendimento do que pode ou não ser explorado a fim de que o círculo mágico não seja quebrado.

Um exemplo crítico sobre a análise desse tipo do conceito pode ser feito utilizando um jogo que fez muito sucesso e também flerta com a ambientação de terror, “The Last of Us”, lançado em 2013 esse jogo mistura ação, aventura, sobrevivência, suspense e terror, a história gira em torno de dois personagens principais, Joel, personagem jogável, que durante uma pandemia apocalíptica

perde a sua filha e durante seu luto acaba recebendo de forma compulsória a missão de escoltar uma menina, Ellie, até uma base militar segura. Ellie, uma NPC que acompanha Joel durante todo o jogo, por sua vez é uma menina que por algum motivo secreto é imune ao tal fungo que disseminou a pandemia apocalíptica e depende de Joel (jogador) para ser escoltada até a base para que seja feito uma vacina com seu sangue e por sua vez salve a humanidade.

Pois bem, o contrato lúdico diz que nesse mundo apocalíptico os recursos são escassos , entretanto Joel consegue carregar diversas armas de uma vez usando supostamente uma única mochila, encontrando munições em lugares sem justificativa, até aí, o círculo mágico ainda consegue atuar garantindo uma aceitação por parte do jogador, mas no contrato de narrativa é apresentado ao jogador que seu principal objetivo é escoltar uma menina indefesa, contudo, a desenvolvedora fez com que a personagem fosse simplesmente invisível aos olhos do inimigo e invencível, ou seja, no fundo a personagem não precisa de proteção alguma porquê de fato ela é invencível e independeria do jogador para cumprir o seu objetivo.

Ou seja, os contratos de Hocking podem corroborar para uma experiência melhor para o jogador, o que não significa necessariamente que a quebra destes signifiquem um jogo fracassado ou ruim, já que The Last of Us fez sucesso e nos faz pensar até que ponto o rompimento do círculo mágico é essencial, ou se existe algo que exista além disso e nos permita transitar entre o mundo real e o dos jogos.

## 1.7 SUSPENSÃO DA DESCRENÇA

Segundo SAMOSATA, 2012 os jogadores estão dispostos a aceitar alguns absurdos ou até mesmo rompimentos do círculo mágico e da quebra dos contratos de Hocking pelo entendimento de ser um produto de entretenimento, facilmente observado e evidenciado por frases como “é porque é jogo” ou “só em filme mesmo pra acontecer isso”, reforçando ainda mais similaridades entre o mundo dos jogos e do cinema. Dessa forma, entende-se que haja uma flexibilidade na vontade da aceitação de situações apresentadas aos jogadores e que se distanciam da verossimilhança da vida real, tornando-se um processo voluntário que permite o engajamento entre jogador e jogo. Pois bem, entendendo que este processo é um

acordo psicológico em aceitar as regras, condições, mecânicas e justificativas que o jogo apresenta em relação a verossimilhança do mundo real, entende-se que um cuidado extra deve ser feito para que este acordo e aceitação voluntária não seja quebrada, pois, ao aceitar essas condições o jogador passa a fazer parte deste todo, passa a de fato vivenciar este novo universo, assim como os leitores de livros se deixam levar pelos contos e histórias que envolvem o seu imaginar, os espectadores de uma peça de teatro pelo show de luzes, movimentos dos atores e cenários e os telespectadores pelos vislumbres dos efeitos especiais, jogadas de câmera e a emoção do cinema, os jogadores o fazem o mesmo, mas com um agravante, o da interação.

Segundo MURRAY (2003), a criatividade humana reforça o universo ficcional com nossa inteligência, despertado pelo nosso “desejo de vivenciar” e quanto mais forte essa interação com aquele ambiente mais essa vivência se potencializa tornando-se o protagonista da obra parte do ser de quem interage, ou seja, o fato do jogo proporcionar essa interatividade permite ao jogador se colocar no lugar do personagem que ele controla, facilmente evidenciado quando observa-se um jogador jogando e em determinado momento o seu personagem morre, ao questionar o jogador o que aconteceu, automaticamente seu cérebro condiciona a resposta com um simples “morri”, mas na verdade quem “morreu” foi o personagem do jogo, não jogador, mas a mente do jogador está tão conectada que os verbos que o mesmo utiliza para descrever os acontecimentos naquele universo ficcional se tornam comumente em primeira pessoa, reforçando a teoria de que o aquele jogador está de fato fazendo parte de toda estrutura apontada pelo jogo, absorvendo-a para o seu próprio eu.

## 1.8 DISSONÂNCIA LUDONARRATIVA

Com todos esses conceitos que reafirmam e promovem a importância da conexão do jogador com as estruturas ficcionais que são apresentadas pelo jogo, bem como as proteções sugeridas que se fazem necessárias para que os acordos, entendimentos e vivenciamento das experiências promovidas se tornem cada vez mais conectadas com os sentimentos e pensamentos humanos, buscou-se o

entendimento do que ocorre quando esta experiência, contrato e suspensão da descrença são quebrados.

Para isso utilizou-se o estudo de KAIN (2012), que traz esse conceito ao analisar o jogo Hitman Absolution (2012), apontando como há uma quebra na experiência em que o jogador assume o papel de um assassino profissional que não sente qualquer tipo de remorso ou sentimento para com os seus alvos, mas que em determinado momento traz ao jogador o despertar de alguns desses sentimentos, outro ponto cômico que o autor relata é que o jogador por diversas vezes é convidado a agir com cautela ou até mesmo trocar de roupa para se camuflar e passar despercebido pelos inimigos, entretanto, o personagem principal possui um código de barras tatuada na sua nuca que sempre acompanha o seu visual careca, ou seja, com a ação simples de trocar de roupa de forma alguma na vida real você poderia estar disfarçado tendo tal característica tão aparente.

Ou seja, mesmo colocando o jogador para viver o papel de Hitman, o próprio jogo promove em alguns momentos a dissonância ludonarrativa por contradizer seus princípios e regras promovendo sentimentos ao jogador e se tornando “bobo” quando permite com que um disfarce que não é um disfarce seja concebido como tal dentro das estruturas de gameplay do mesmo.

## 1.9 O MEDO

Se por um lado temos diversas técnicas psicológicas e de narrativas lúdicas que nos permite entender como manter, ou pelo menos, promover ao máximo, com que o público-alvo de determinada obra ficcional de jogo interaja e se sinta parte daquele universo, e ainda, o que não fazer para que essa experiência sofra algum tipo de autocanibalismo e se perca promovendo a quebra deste sentimento, por outro lado se faz necessário entender como os sentimentos humanos como o medo, fuga, repulsa, pânico, tensão, nojo, dentre outros, que por vezes em nossa vida real promove a nossa segurança e proteção física para a manutenção da vida, impedindo com que as pessoas tomem ações ou reajam a eventos que apresentam perigo à sua integridade pode interferir na experiência e na vontade de explorar o que vai ser apresentado ao jogador, sabendo ele, que passará por tais circunstâncias.

De acordo com CARROLL (1990), ao ser exposto a uma narrativa de horror, em que elementos como a violência, o desespero, a morte e outros fatores que promovem o terror aparecem com frequência, os espectadores não sentem necessariamente medo do que se vê na tela, e sim de seu conteúdo, ou seja, da ideia de que aquilo, mesmo que remotamente possa acontecer, em qualquer grau de intensidade que seja, mas ainda assim, pode-se de alguma forma acontecer ou ao menos, acreditem que possa. E sendo assim, esse sentimento não se encerra no momento em que uma sessão do filme se encerra, ou a finalização de um jogo seja concluída, já que tais imagens, ideias e possibilidades continuam a atormentar e se tornam recorrentes na mente do público que fora exposto, pois, seu conteúdo permanece.

De acordo com MELO (2017), em seu doutorado sobre a motivação das pessoas em buscar entretenimento em filmes do gênero de horror, a autora conclui que as emoções cinematográficas podem ser consideradas reais, já que o ser humano é incapaz de se auto-enganar em relação aos seus sentimentos, fazendo com que simulações cinematográficas e narrativas de horror possam de fato afetar o físico humano como se ele realmente tivesse passando por aquela situação de perigo, liberando adrenalina e reações fisiológicas iguais aos de uma situação real.

Essas emoções poderiam ser correlacionadas com o mesmo comportamento que o corpo humano reage ao ser exposto a uma montanha-russa de parque de diversão por exemplo, entretanto, se fosse apenas pelas descargas hormonais, as pessoas poderiam simplesmente substituir o desejo de assistir filmes de terror ou jogar jogos de terror pela atividade de ir ao parque usufruir destes brinquedos, ocorre que isso não é verdade, ou seja, existe mais motivos para que as pessoas escolham entretenimento que promovam esse tipo de experiência.

Voltando às explicações de Carroll, o fato de estar seguro ao desfrutar deste gênero fictício sacia a curiosidade humana de passar por estes eventos altamente improvável, já que dificilmente o público-alvo poderia se deparar com elementos aterrorizantes e vivenciar o mal em suas diferentes facetas no seu dia a dia em plena vida real, ou pelo menos é o que se espera de uma sociedade evoluída ou que esteja ao menos em constante evolução.

Segundo OCHOA (2011), o conhecimento sobre o monstro é o principal motivo para o público-alvo decidir buscar uma forma de entretenimento do gênero de horror, de acordo com o autor, a mente humana consegue traçar diferentes paralelos com o monstro que apresentado, podendo gerar diferentes níveis de empatia e experimentação do que é proposto, além disso, o ser humano possui imensa curiosidade por todos os tipos de seres que podem ser considerados “anormais”, ou seja, que estejam fora do padrão daquele tempo que a sociedade julga de forma aceitável como normal.

De acordo com LOVECRAFT (2008), o motivo principal para a busca de enfrentamento ao medo e a escolha por formas de entretenimento que buscam causar esse tipo de sentimento se deve ao fato de que o medo em si é a forma mais forte e mais antiga de sentimento humano, presente desde os primórdios de nossa evolução e que o medo sobre o desconhecido por sua vez é o maior de todos os medos. Aliando esses conceitos com o fato de que a curiosidade move o ser humano, começa-se a perceber alguns fortes indícios do porquê este tipo de gênero é tão assustadoramente desejado pelo público-alvo que o consome.

Apesar de não apoiado de forma empírica e permanecendo quase que como um mito, a Teoria da Catarse de Aristóteles, explorada pelas áreas da psicologia inclusive nos dias de hoje, reflete que narrativas envoltas à histórias dramáticas, violência, eventos assustadores e até mesmo tragédias catastróficas chamam a atenção das pessoas pelo fato de conseguir promover através dessa experiência a sensação de medos que colaboram com uma espécie de expurgo à suas emoções negativas, dando sentido ao conceito de catarse.

THACKER (2011), por sua vez, busca se aprofundar com pensamentos aristotélicos e filosóficos o que Lovecraft afirma anteriormente e conclui que o medo do desconhecido poderia ser definido como o “mundo impensável”, já que dificilmente poderia ser explicado por alguma razão diferente de outra que não-filosófica, apontando assim para o formato de medo mais atrativo para o entretenimento como sendo o horror sobrenatural, de acordo com o autor, esse desconhecido é capaz de causar mais inquietação por promover o entendimento de que não exista tanta diferença entre o monstro e as pessoas, ou que as pessoas

possam por si agir como monstro, ou ainda, que o mundo em que as pessoas estejam inseridas possuam características monstruosas e que sejam desconhecidas à luz do pensar humano.

Já segundo WALTERS (2004), existem três fatores que o gênero do horror precisa se basear para que haja a existência do medo e que as necessidades motivacionais humanas sejam satisfeitas, são elas, tensão, relevância e irrealismo. A tensão normalmente é obtida através de elementos visuais como o sangue, elementos sonoros que promovem o suspense, efeitos de câmeras como os descrito por Hitchcock em que o espectador vê o assassino chegando perto do protagonista, mas o protagonista não percebe a sua presença, ou até mesmo sustos como os famosos Jumpscares, que segundo MUIR, 2013 são um dos blocos mais básicos dos filmes de terror.

A relevância, por sua vez, se faz de acordo com a forma que a narrativa impacta o seu público-alvo, ou seja, considere um jogador que é exposto a uma tensão com tema alienígena, mas que não acredita em vida extraterrestre, esse jogador será menos impactado do que um outro jogador que possua crenças na possibilidade de vida inteligente em outros planetas. E o irrealismo, por sua vez, concebe a possibilidade de eventos e criaturas que dificilmente existam na vida real sejam exploradas durante o jogo, ou filme, ou livro, ou qualquer outra forma de entretenimento e interação. E justamente por conta desse distanciamento entre a criatividade humana de como recebe e desdobra o irrealismo apresentado pela obra que a imaginação fértil das crianças pode fazer com que elas tenham ou desenvolvam medos de coisas que quando representados novamente para elas na fase adulta essas mesmas pessoas possam achar aquilo menos assustador, ou até mesmo sem graça, bobo, sem efeito algum, claro que fazemos uma ressalva para eventos e situações que possam gerar traumas, entretanto, mesmo diante dessas situações, a psicanálise mostra que o tempo e amadurecimento da mente permita com que este medo se esvai com o tempo.

O autor ainda afirma que as motivações humanas para escolher um título deste gênero é resultante de uma série de expectativas que partem por diferentes tipos de experiências e de uma série de conjuntos de medos e crenças pessoais

que foram e serão moldadas pelas suas memórias e imaginações. Concluindo dessa forma que essa vasta gama de possibilidades que culminam na decisão de consumir esse tipo de conteúdo permita ao público-alvo enfrentar e ganhar resistência aos seus medos, bem como, entendê-los, identificando assim a raiz deles e por sua vez classificando-os, conhecer suas nuances e então vencê-los.

Ou seja, percebe-se que o medo desperta diversos outros tipos de sentimentos, desencadeiam outras diversas motivações e infinitos pensamentos que retornam frequentemente a cabeça deste público-alvo, tornando complexo entendimento de forma simplificada do porquê este gênero causa e desperta tanto interesse, entretanto, é possível entender que existem diversas técnicas e até mesmo teorias que permitam a exploração do elemento do medo como um gatilho de escolha e razão interativa para a manutenção do engajamento do público para com a obra. Durante a sua pesquisa e desenvolvimento de seu doutorado Melo conseguiu criar um repositório em que as principais teorias que abarcam esse tema possam ser consultadas, além de gerar ainda, novas hipóteses das causas que geram tal motivação para o consumo destes títulos, são eles: a Teoria Psicanalítica Catártica; a Teoria da Transferência da Excitação; a Teoria dos Novos Seres ou Teoria do Monstro; a Teoria da Curiosidade, Exploração e Fascinação; a Teoria da Escala pela Busca de Sensações; a Teoria do Alinhamento Disposicional; a Teoria da Socialização de Gênero; e a Teoria do Reflexo dos Nossos Medos Sociais. e suas hipóteses: a Hipótese do Espelhamento; a Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade; a Hipótese Didática; e a Hipótese do Deslumbramento. Nota-se que este conjunto de teorias e hipóteses possuem diversas nuances que se conversam entre si e outras que podem ser consideradas até mesmo antagônicas, mas que apesar disso é possível concluir alguns pontos.

Nenhuma dessas teorias pode ser considerada inteiramente correta ou inteiramente incorreta, sendo que a utilização de apenas uma ou parte de uma dessas teorias sempre resultam em um entendimento insuficiente para descrever o medo e suas influências nas obras de entretenimento, resultando assim em uma tentativa de explicar a atração humana pelo medo, sim, com muitas formas já desvendadas, mas que por si só representa ainda a sua própria essência, o desconhecido.

Desta forma, entende-se que o medo não pode ser sintetizado a uma única explicação, se tornando algo muito mais profundo, multidimensional e interconectado com diferentes áreas do saber humano, repercutindo no entendimento de que praticamente, cada indivíduo, terá o seu motivo intrínseco para escolher consumir uma obra que cause medo, mas que sim, mesmo que por diferentes motivos, esse mesmo medo que afasta o atrai para sua degustação em formato de arte.

### **CAPÍTULO 3 – INFLUÊNCIAS E REFERÊNCIAS**

Com o entendimento dos conceitos, teorias e hipóteses absorvidos durante a etapa de pesquisa e levantamento bibliográfico, verificou-se a estrutura de algumas obras de mesmo gênero que possuem uma curva dramática desejada, bem como gere os sentimentos de tensão, suspense e medo em proporções similares ao que se pretende promover durante o gameplay do jogo Opus Castle. Contudo uma premissa foi levantada, corroborada e fundamentada em aspectos do medo explicados por Melo, Walters, Lovecraft e Thaker, os filmes de referência à inspiração precisam ter alguns componentes específicos, sendo eles: o desconhecido, o sobrenatural, a possibilidade de ocorrer, sustos, exploração do maligno e a vivência de eventos únicos ou com baixa frequência, desta forma, priorizou-se obras que se baseiam em fatos reais, bem como tivessem seres minimamente explicados por algum tipo de senso comum, lenda enraizada ou religiosidade, para que a narrativa tivesse um maior peso em sua dramaticidade e viabilizasse de forma mais sutil os contratos de Hockings e a suspensão da descrença.

Sendo assim, os filmes escolhidos para compor as inspirações narrativas, visualização do emprego dos conceitos e técnicas anteriormente explicados foram, Hereditário (2018), O Exorcismo de Emily Rose (2005), os quatro filmes do universo de Insidious, ou Sobrenatural (2010-2018) todos eles com mesmo nome e apenas numeração que indica a ordem de lançamento (Insidious, Insidious 2, Insidious 3 e Insidious 4), os oito filmes do universo de The Conjuring, ou Invocação do Mal (2013-2021), sendo três de mesmo nome da franquia (Invocação do Mal, Invocação do Mal 2 e Invocação do Mal 3) outros três da série Annabelle, o filme A Freira, que

apesar de aparecer em outros filmes do universo, iniciou uma obra específica para a sua história e, por fim, a Maldição da Chorona.

Esses quatorze filmes permitiram uma chuva de ideias e liberdade criativa com referências cruzadas para serem utilizadas no desenvolvimento do jogo, foi observando esses filmes que se percebeu a utilização de conceitos e nomes de demônios curiosamente “famosos” e foi através dessa busca, que se descobriu um livro supostamente feito pelo Rei Salomão, que segundo a Bíblia, foi o homem mais rico e sábio do mundo mas que por estes dons se tornou também o mais triste. Em I Reis capítulo 10 versículo 23 “O rei Salomão era o mais rico e o mais sábio de todos os reis da terra.” Contudo a partir do capítulo 11, a Bíblia descreve o início da queda desse rei e como ele começa a se afastar de Deus passando por seus erros, arrependimentos, maldições, e por fim, morte. Neste intervalo narrado pela Bíblia, uma outra religião nasce e se apoia nos aprendizados e descobertas que supostamente o Rei Salomão fez ao se desviar do Deus Cristão, essa religião é a Goétia. Um dos seus livros principais se chama “A chave Menor de Salomão” que assim como a Bíblia possui diversas versões, traduções e interpretações.

De acordo com SKINNER & RANKINE (2007), na versão obtida, o livro ensina conceitos e traz informações detalhadas sobre 72 demônios, como invocá-los, usá-los e os riscos de fazer esses rituais que são minuciosamente ensinados com símbolos, materiais, horários, datas e tudo que se faz necessário para sua correta invocação. A primeira versão traduzida por MATHERS, 1904 e que supostamente possui algumas adições de Aleister Crowley, que para alguns representa uma das grandes potências do inferno, assim como Lúcifer, mas que na verdade, de acordo com SYMONDS (1997), Crowley foi um influente ocultista britânico que fundou a A.A (Astrum Argentum), uma ordem ocultista com similaridades a Golden Dawn, da qual foi expulso posteriormente. Essa ordem possui influências do misticismo e magias cerimoniais, além disso, passou também por outras sociedades secretas como a O.T.O. (Ordo Templi Orientis), escreveu vários livros e redefiniu a Lei de Thelema, que para algumas ordens é um de seus principais motes. Apesar de interessante e de flertar conceitos que por vezes passam por critérios religiosos e por vezes em contos de narrativas, o objetivo de expor esses dados neste trabalho é que curiosamente, todos os títulos de filmes

usados para esta referência utilizam demônios ou seres sobrenaturais descritos neste livro “A Chave Menor de Salomão” que para o nosso objetivo pouco importa sua veracidade ou peso religioso, apenas aponta para onde escolher o ser sobrenatural que estreará no jogo a ser desenvolvido.

Posto isso, em processo de maturação juntamente com vários outros conceitos e referências, ainda havia um problema, faltava uma peça essencial para o fechamento deste conceito e início da criação da história, um fato real que pudesse ser explorado nesse formato e transformado em jogo. Foi então que por um acaso esbarrou-se no então conhecido “Crime da rua Apa”. A história real apresentava pontos cruciais para a exploração do jogo e ainda tinha pontas soltas que poderiam ser amarradas com a mesma suspensão de descrença e justificativas que os filmes inspiracionais estavam utilizando, e mais, permitiria o Brasil inaugurar de alguma forma uma propriedade intelectual nos mesmos moldes que outros países estrelaram com narrativas macabras baseadas em fatos reais e que até hoje fazem sucesso.

Segundo fatos históricos, na década de 30 uma família aristocrata morava em São Paulo e era dona de um edifício localizado na esquina da Rua Apa com a Avenida São João. Esse edifício foi construído nos moldes de antigos palacetes franceses conferindo a estrutura um formato único e icônico para a época, a família dos Reis, dona deste palacete e de outros estabelecimentos como o Cine Broadway era formada pelo patriarca Virgílio, pela matriarca conhecida como Dona Candinha e pelos filhos, Armando e Álvaro (mais novo), para se ter ideia do poder aquisitivo da família, um dos filhos competia patinação no gelo em Nova York. Mas apenas em 1937 que o edifício de fato iria ficar famoso, infelizmente, por conta de um horrível acontecimento, dois meses depois do misterioso falecimento do patriarca mas que fora lavrado como um ataque cardíaco, todos os integrantes da família apareceram mortos, a governanta que encontrou os corpos saiu correndo para a rua e chamou a polícia, o crime chocou São Paulo. Na época esse tipo de violência dificilmente era observado, ainda mais de uma família tão abastada com a dos Reis.

De acordo com a conclusão da investigação da polícia na época, o crime foi solucionado oficialmente da seguinte forma: Álvaro havia matado sua mãe, em

seguida o seu irmão mais novo e posteriormente tirado a própria vida. os jornais da época enlouqueceram, muitas dúvidas ficaram no ar e até hoje ninguém se deu por convencido com a história da polícia, alguns dizem poder haver mais uma pessoa envolvida, outros discutem o fato do suposto suicida ter morrido com dois tiros no peito (como alguém comete suicídio atirando duas vezes no próprio peito?), outros confrontam que na mão da mãe foi encontrado pólvora diferente da que foi encontrado no corpo dos filhos, o calibre que matou a mãe era diferente da Parabellum 9mm que foi encontrada na cena do crime que supostamente foi utilizada para matar os filhos. Enfim, esse mistério até hoje não foi solucionado e dificilmente será, mas é facilmente encontrado com essa narrativa em buscas rápidas na internet.

Posteriormente a isto, sem parentes diretos, o prédio foi para o Departamento do Patrimônio da União e um leilão dos móveis e pertences encontrados foi feito, a partir daí a história e os registros se perdem, ao que consta nos registros da prefeitura o Castelinho da Rua Apa ficou sob tutela da união até 1951, mas nesse período havia sido alugado para mais algumas pessoas, dentre elas, não se sabe se é verdade ou o início de uma lenda, devido a dificuldade encontrar documentação da época, um homem cuja sua profissão era palhaço alugou o imóvel e viveu por lá, até cometer o suicídio por enforcamento no hall principal que dá acesso as escadas. De qualquer forma, os moradores dos arredores, pessoas que passaram por lá a noite e uma série de relatos começaram a ser publicadas dizendo que o Castelinho da Rua Apa se tornou um lugar mal-assombrado, abandonado até a década de 80 e depois de virar depósito de entulho e ferro-velho, na década de 90 foi dado início ao processo de tombamento histórico. Em 2004 foi finalizado, cuidado pela ONG Clube das Mães do Brasil desde 1996, em 2015 por empenho de sua fundadora o Castelinho foi restaurado e hoje abriga atividades em prol da comunidade do entorno, auxiliando pessoas carente com muita dedicação e amor.

Verdade ou não sobre os acontecimentos sobrenaturais e o que ocorreu posteriormente a morte da família dos Reis, o crime do Castelinho da Rua Apa possui praticamente tudo que se procurava para desenvolver um jogo de terror baseado em fatos reais, cabendo a narrativa dos desenvolvedores criar e adicionar

alguns elementos sobrenaturais. Foi assim que, ao observar as “receitas” utilizadas pelos filmes inspiracionais, bem como os cuidados que abarcam os conceitos sobre a influência e a motivação causada pelo medo nas obras de entretenimento que se decidiu explorar o tema e se escolheu um dos demônios para chamar de seu no livro A Chave Menor de Salomão.

O demônio escolhido foi o descrito como sendo um dos quatro presidentes e responsáveis pelos pontos cardeais do inferno, no caso o Sul, seu nome é Gaap, de acordo com o livro, onde este demônio passa é possível encontrar problemas com o elemental água, seriam as enchentes de São Paulo uma possível justificativa? Além disso, este demônio tende a brincar com os efeitos da linha do tempo, o que permitiria uma excelente justificativa de mecânica e gameplay para os jogadores, e por fim, mas não menos importante aquele que usa seus poderes adquire, conhecimento e riqueza, mas está fadado à ignorância, à ira e à própria destruição.

Aparentemente tem-se todos os elementos necessários para o começo da narrativa do jogo, mas uma pitada de critério a mais poderia ser adicionada, a fim de justificar o comportamento dos espíritos, digo, NPCs, que o jogador poderá encontrar. Desta forma, para auxiliar no enredo, buscou-se incluir os sete pecados capitais, de forma que em linhas gerais a família seria regida pela Avareza e Preguiça - o que faz sentido já que a família desfrutava de riqueza e usufruía de seus recursos e influência. O Pai, pelo Orgulho - facilmente aceito pelo senso comum, uma vez que é entendido que as pessoas mudam e ficam orgulhosas a medida que conquistam poder, fama, glória e dinheiro, a Mãe pela Luxúria - no sentido de luxo, da vaidade, de jóias e de tudo que riqueza pode proporcionar, o Irmão mais velho pela Ira - Já que é sabido na realidade que havia uma disputa e discussões acaloradas entre os irmãos porque Álvaro queria destruir o cinema da família para a criação de um ringue de patinação de gelo e o Irmão mais novo pela Inveja - Facilmente aceitado uma vez que disputava frequentemente ideias com o irmão e este por sua vez tinha o glamour de ser patinador enquanto Armando não. Com isso o pano de fundo está montado e a base para a narrativa que se segue é muito bem fundamentada.

## **CAPÍTULO 4 – DESENVOLVIMENTO**

Como de costume no desenvolvimento de jogos fora elaborado um GDD, (Game Design Document) para que o jogo seja feito, bem como as justificativas que serão apresentadas para que os efeitos desejados sejam de fato trazidos à tona para os jogadores quando neste se dedicarem o vosso precioso tempo. Vale a pena ressaltar que todos os conteúdos, habilidades e técnicas aprendidas durante as aulas de Design de Interação, Processos de Desenvolvimento de Jogos Digitais, Roteiro Audiovisual, Arquitetura de Jogos Digitais, Ergonomia e Usabilidade, Narrativas no Design Interativos de Games, Laboratório 1 e Laboratório 2 oferecidas durante o curso de pós graduação - Mestrado em Desenvolvimento de Jogos pela PUC-SP foram aplicadas e igualmente fundamentais para que o jogo pudesse sair do campo dos sonhos e se tornar realidade de uma forma profissional e muito bem fundamentada.

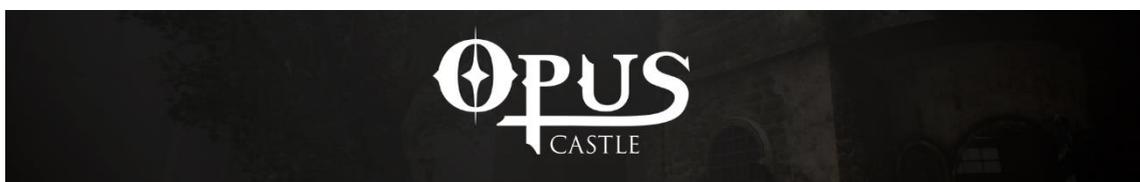
Figura 12 - High Concept do Game



Fonte: Produção do Autor

**E se os espíritos de um crime ocorrido em São Paulo do início do Século e que ainda não foi resolvido, buscassem paz e justiça... ou a oportunidade de aterrorizar SP?**

Figura 13 – Logo Opus Castle com fundo



Fonte: Produção do Autor

Baseado no misterioso crime de 1930 que chocou a cidade de São Paulo e até hoje não houve solução, Opus Castle é uma obra que busca levar o Brasil junto a outros países que possuem suas histórias de terror e suspense baseado em fatos reais. Desenvolvido para ser distribuído nas plataformas de PC como Steam, consoles (XBOX 360, XBOX S, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, SWITCH) e em Realidade Virtual, baseado em toda a dinâmica e discussões obtidas durante o curso de Mestrado em Desenvolvimento de Jogos na PUC-SP e com a aplicação de toda a conceituação, teorias e técnicas absorvidas durante o estudo sobre a influência do medo nos produtos de entretenimentos, este jogo promete causar sustos, medo, diversão e suspense.

Feito para o público Jovem Adulto, por conta principalmente da temática e classificação indicativa de conteúdo, abrangendo a faixa etária de +18 anos, e dirigido com a mesma “Receita”(não que exista uma) de clássicos do gênero como Invocação do Mal, Exorcismo de Emily Rose, Sobrenatural, Hereditário e O Exorcista, este jogo será apresentado de forma inteira, porém dividido em “Atos” ou “Capítulos” para que o jogador consiga respirar, fazer uma pausa e decidir avançar para o próximo desafio ou não.

Cada capítulo possui cerca de 20min de história principal e ainda permite de forma opcional que jogador explore o que já foi liberado até o momento, aumentando a sua percepção do ambiente para conseguir resolver o misterioso crime, com atividades paralelas que podem durar até 30 minutos. Como o jogo possui árvore de decisão para contar o ponto de vista e participação de cada integrante da família em relação aos acontecimentos que levaram ao crime, essa quantidade de tempo de gameplay deve ser multiplicada por 4.

Dessa forma, o jogador será convidado para resolver puzzles, coletar pistas, tomar alguns sustos e vivenciar diversas fobias com cada um dos personagens por até 3h, totalizando 12h de gameplay. Entretanto sabendo que depois de conseguir finalizar a primeira vez, os jogadores buscarão entender os pontos principais de cada um dos personagens, sem ficar explorando o que já foi vivenciado na primeira jogada, acredita-se que o tempo médio para finalizar o jogo em todas as suas narrativas gire em torno de 6 horas.

Opus Castle está sendo criado com uma mistura de Comédia, Ação e Suspense feito para adolescentes e jovens como a franquia "Todo Mundo em Pânico", que satiriza alguns filmes de terror conhecidos, isso tudo aliado à imersão causada pela Realidade Virtual que visa proporcionar uma viagem de sensações durante a sua exploração e promete ser a tecnologia mais desejada e utilizada nos próximos anos.

O Tema Terror/Suspense/Fatos Reais é pouco explorado no universo de games e possui um gigantesco espaço de exploração, seu maior aliado é a aplicação que permite a maior imersão de conteúdo já desenvolvida no mundo. A realidade Virtual permite a exploração de Jump Scare<sup>27</sup> que aliado à um ambiente de suspense é capaz de proporcionar sustos incríveis, fazendo com que o jogador tenha seus medos presentes na jornada do jogador. Além disso, a distribuição no formato de "Capítulos" e "Atos" concatena a estratégia de viralização e engajamento da comunidade para as cenas do próximo capítulo e desafio a ser descoberto

Jogado em primeira pessoa, incentiva o jogador a explorar a casa, resolver enigmas e descobrir o mistério que assolam os espíritos desta mansão, pois, apenas com a descoberta do real responsável eles poderão se libertar e ter o descanso merecido. Para isso, o jogador deve interagir com diversos objetos e ambientes fazendo escolhas e vivenciando um dos 8 finais possíveis.

O estilo artístico envolve personagens e cenários realistas da década de 30 com efeitos especiais estilizados capazes de reforçar a interatividade e imersão do jogador. Além de se inaugurar a participação brasileira na temática e forma de distribuição, este projeto se justifica pelo crescente e lucrativo mercado de Realidade Virtual que está se formando e pela baixa oferta para a demanda reprimida da exploração de conteúdos com essa tríade no tema Terror/Suspense/Fatos Reais.

---

<sup>27</sup> Termo utilizado para descreve a técnica de sustos repentinos frequentemente utilizada em jogos e filmes de terror com mudança abrupta de cena acompanhado de som alto e imagem assustadora

De acordo com relatórios da Superdata e Newzoo, até dezembro de 2020 foram vendidos aproximadamente 4 milhões de equipamentos de Realidade Virtual exclusivos para jogos (HTC VIVE e PSVR). A previsão das pesquisas é que em 2023 ocorrerá um boom na demanda de softwares já que a estimativa é de 110 milhões de vendas e que este mercado ultrapasse a marca de US\$11 Bilhões de dólares.

Desta forma, entende-se que este é o melhor momento para o início do desenvolvimento de conteúdos neste formato, momento este, que corrobora para uma exposição de imagem maior e um retorno financeiro mais rápido devido ao seu timing de lançamento, potencial de viralização, oferta no momento de demanda reprimida e apelo inovador para o mercado de jogos.

**Figura 14 – Logo Opus Castle**



**Fonte:** Produção do Autor

### **Narrativa, Universo e Contexto**

Desde muito tempo atrás criou-se uma atmosfera fictícia (ou não, quem sabe?) que envolve o crime ainda não solucionado no castelo da esquina da Rua Apa e Avenida São João, bem no coração da maior cidade do país. De acordo com

as lendas, quando um crime é cometido e não é solucionado, os espíritos das pessoas que morreram ficam atormentados e não conseguem se desvincular do local, assombrando aqueles que passam por ali durante toda a eternidade.

No início do Século XX, o rico proprietário de imóveis e do famoso cine Broadway, Virgílio César dos Reis quis presentear sua esposa Maria Cândida, e para isso, contratou um famoso arquiteto da França e iniciou a construção de um castelo medieval francês em pequena escala. Após cinco anos (a construção que iniciara em 1912 terminou efetivamente em 1917) o presente ficaria pronto e Dona Candinha seria a proprietária do imóvel mais suntuoso da cidade de São Paulo, o Castelo da Rua Apa.

**Figura 15 - Fotografia da Fachada do Castelinho - 1937**



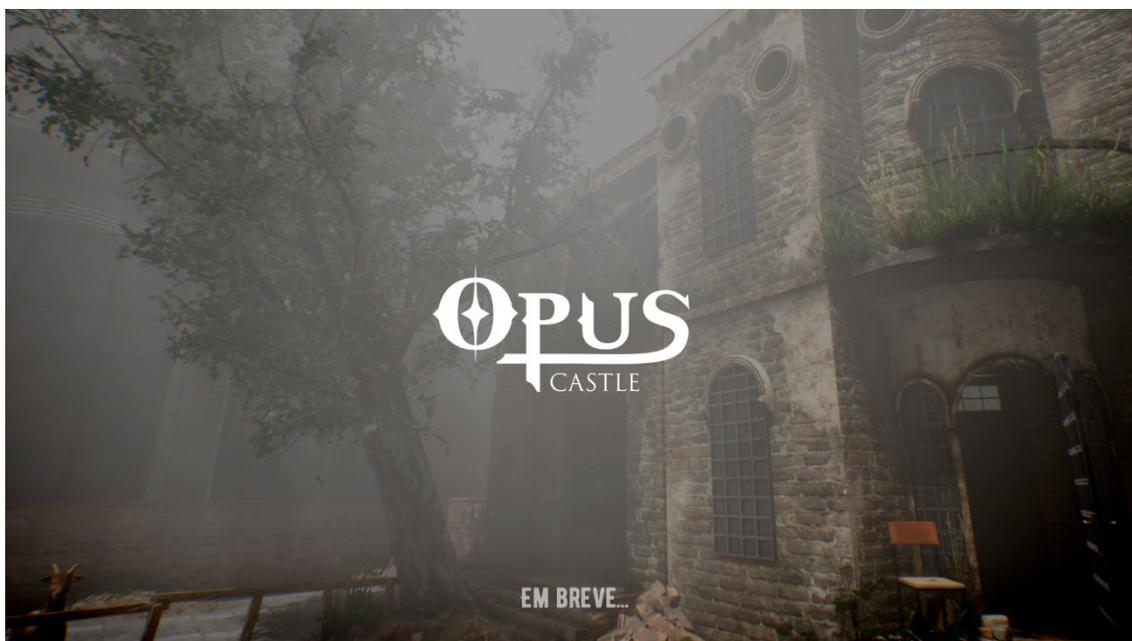
**Fonte:** Arquivo revista VEJA, 2016

Durante muito tempo o Castelinho foi referência no quesito de casas de luxo na cidade de São Paulo e a tradicional e aristocrática família “dos Reis” compostas por Virgílio, Candinha e seus filhos, Álvaro, o mais velho, e Armando, o caçula que moravam tranquilamente até que em 1934. O patriarca da família, acometido por

um ataque do coração, faleceu deixando o castelo e vários outros imóveis como herança para a viúva e seus filhos. Mas foi o ano de 1937 que colocaria, definitivamente, a construção da rua Apa no mapa dos noticiários e do imaginário do paulistano, por ser o palco de um dos crimes mais intrigantes da história do país.

No dia 12 de maio de 1937, por volta das 21 horas, Elza Lengfelder, a governanta da família que morava em um dos anexos, ouve os tiros que foram disparados no interior do palacete. Sem coragem de entrar no local, procura ajuda de guardas civis que estavam nas imediações. Quando as autoridades chegam no castelo encontram os 3 remanescentes dos “dos Reis” caídos ao chão no hall junto à escada, ao lado dos corpos uma arma e cartuchos

**Figura 16 – 3D e cenário *in game***



**Fonte:** Produção do Autor

De acordo com a perícia policial, Álvaro, o filho mais velho, havia discutido com a mãe e o seu irmão mais novo. Durante a discussão ele havia encontrado a arma de seu pai falecido, uma Parabellum calibre 9mm, e atirado nos dois, se arrependendo posteriormente e cometendo suicídio.

Mas essa versão não convenceu a cidade de São Paulo que admirava a família e já se encontrava abalada pela morte do pai. Alguns especialistas que tiveram curiosidade no caso levantaram alguns questionamentos que deixavam a

história ainda mais intrigante. Na posição que os corpos foram supostamente encontrados, seria extremamente improvável a ocorrência de suicídio, até porque o filho mais velho, suposto assassino, havia se matado com 2 tiros no coração (Imagine a disposição de se suicidar depois de NÃO ter morrido no primeiro tiro, algo como “ahr como eu sou durão, deixa eu dar mais um”), na mão da mãe, fora encontrado munições de calibres diferentes das que o suspeito poderia ter utilizado, na mão do filho mais novo também foi encontrado vestígios de pólvoras diferentes da que a munição utilizava.

Apesar de várias discussões e solicitações da população, o caso foi arquivado e nunca mais comentado. Com o tempo a população foi esquecendo e o crime nunca foi solucionado.

Dia após dia, diversos relatos extraordinários foram contabilizados, pessoas da região dizem que a noite é possível ouvir alguém gritando, outros disseram ouvir barulhos de tiros, outros uma espécie de grasnar, enfim, até então, pode ser simplesmente coincidência, já que uma cidade como São Paulo também possui os seus problemas e barulhos, como qualquer cidade grande.

Rapidamente as notícias das circunstâncias que envolvem as mortes dos membros de tão rica e importante família, ganham as páginas dos jornais e se lançam sobre elas teorias cada vez mais fantásticas que podem ser ouvidas tanto nos bate papos nos botequins do Bexiga até nos chás da tarde e jantares suntuosos de Santa Cecília e Higienópolis.

Você entrou no castelinho, está sozinho e um frio percorreu sua espinha, a porta se fecha e a luz da rua que antes iluminava a entrada da casa desaparece. Há uma porta bem perto de você, mas está trancada; você pensa que o vento bateu com força e iluminar com a lanterna do celular pode ser uma boa, ao fazer isso um pequeno vulto sobe as escadas e é claro que deve ser coisa da sua cabeça, você decide apertar o interruptor pra ver se acende a luz da casa, pra sua surpresa sim, mas a lâmpada estoura, algo acerta sua cabeça e quando retorna a consciência você está na casa em uma noite chuvosa e com relâmpagos em 1937.

Não sabe exatamente o que aconteceu, mas tem certeza de que ali não é o

lugar onde você gostaria de estar. Uma rápida olhada e percebe a arquitetura do local: apesar das manchas que pintam de vermelho vivo os pequenos desenhos de flor de lis dourados que adornam um papel de parede já velho e rasgado aqui e ali, você aceita com dificuldade o que vê, paredes de madeira suja, mas não muito antiga... As luzes, fracas e amareladas, vem das arandelas e do lustre imponente do segundo andar um lustre pendurado no centro de um teto igualmente amarelo e descascado.

Começando a procurar algo para abrir aquela porta e sair dali, vasculha o hall parcialmente decorado... alguns quadros mal pendurados, um armário de madeira rústica, uma mesa redonda, muitos livros, um vaso de cobre com alguns desenhos, um relógio de chão que parece contar seus segundos de vida, mas um espelho te chama a atenção.

Ao ver seu rosto no espelho, descobre que algo o atingiu e que um pequeno corte foi feito na testa, aquilo dói um pouco, mas essa dor logo é esquecida quando a luz dos relâmpagos revela um ser na escada, parado e olhando na sua direção, você se assusta e o seu reflexo no espelho ri de volta para você, o coração acelera a respiração fica ofegante e você tem certeza... começou o primeiro capítulo de Opus Castle - VR.

**Figura 17 – Logo reduzido de Opus Castle**



**Fonte:** Produção do Autor

Em 2016, o estúdio parceiro, Messier Data & Creative, fez um pequeno protótipo/teaser que consistia apenas no elemento susto, sem qualquer aprofundamento da estrutura narrativa e conceitos que vivem acerca do medo, mas foi importante para validar a utilização do pano de fundo do castelinho da Rua Apa, ainda que de forma rasa, e também testar a aceitação de um jogo do gênero de

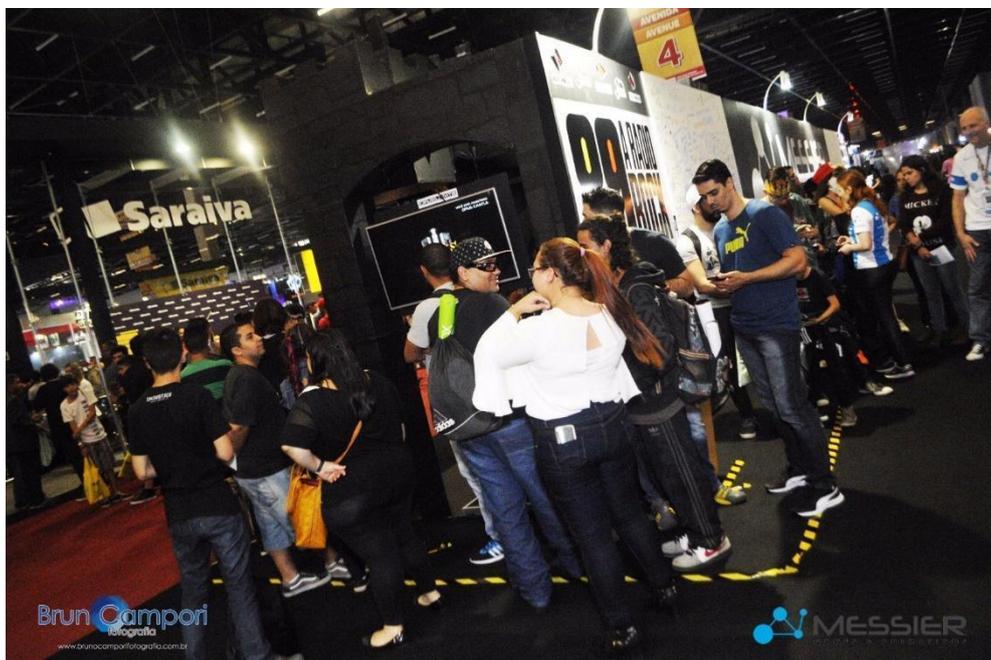
terror utilizando um novo equipamento que havia acabado de chegar no Brasil, o óculos de realidade virtual HTC VIVE, para demonstrar um pouco do que foi as 4 (quatro) horas de fila na BGS de 2016 e que acabou sendo a segunda maior fila do evento, ficando inclusive na frente da XBOX, com um gameplay de aproximadamente 3 minutos, separamos algumas fotos. E você tem coragem?

**Figura 18 – Demonstração do Opus Castle na BGS de 2016**



Fonte: Fotos de Bruno Campori e Equipe, BGS 2016

**Figura 19 – Fila da demonstração de Opus Castle na BGS de 2018**



Fonte: Fotos de Bruno Campori e Equipe, BGS 2016

**Figura 20 - Parte de trás do Estande com público aguardando a vez e indicativos do tempo médio de espera**



Fonte: Fotos de Bruno Campori e Equipe, BGS 2016

**Figura 21 – Jogador tomando susto ao jogar o protótipo na BGS de 2016.**



Fonte: Fotos de Bruno Campori e Equipe, BGS 2016

O jogo se passa na década de 30 dentro de uma réplica de um Castelo Medieval francês erguido em uma metrópole, a referência do Castelinho da Rua Apa em São Paulo. Os efeitos psicológicos e sustos são os mais explorados, 80% do jogo ocorre neste ambiente, outros 20% fora do Castelinho, seja no Jardim ou em uma pequena parte da cidade de São Paulo, mais precisamente na intersecção da Rua Apa com a Avenida São João

O objetivo principal é sair do palacete e para tal, será necessário, descobrir o que realmente aconteceu ali e, conseqüentemente, libertar os espíritos que se encontram presos naquele espaço enviando-os, assim, para seu descanso eterno, para te ajudar uma garotinha (Versão GAAP possuída) será seu mentor (arquétipo de mentor caído) e o conduzirá, ajudará e até mesmo desafiará a conseguir fazer a coisa certa

O Jogador é um jovem estagiário arquiteto que foi enviado com a missão de verificar um checklist necessário para a reforma de restauração fosse devidamente efetuada (fato este ocorreu em 2012 e por isso o jogo se passa neste passado próximo), você pode explorar a cidade antes de entrar no castelo, mas seu chefe vai ficar te ligando até que execute a devida função, cuidado por onde anda, a cidade de São Paulo é muito movimentada e quando menos se espera algo súbito pode ocorrer.

De forma geral, a estrutura do Castelo é baseada na arquitetura do começo do século XX, transitando para uma arquitetura francesa, porém a decoração é menos elegante, mais sóbria e fantasmagórica, transportando, assim, o jogador entre o passado distante da década de 30 e o passado próximo (2012), proporcionando a jogabilidade em um ambiente inteiro sem a necessidade de muitos loads. O ambiente é sempre parcialmente iluminado, com algumas exceções, cômodos secretos poderão ser habilitados e descobertos, mas o cenário sempre contará com tons amarelados e pastéis que proporcionam uma sensação de “esquecido pelo tempo” e com todos com sinais de abandono.

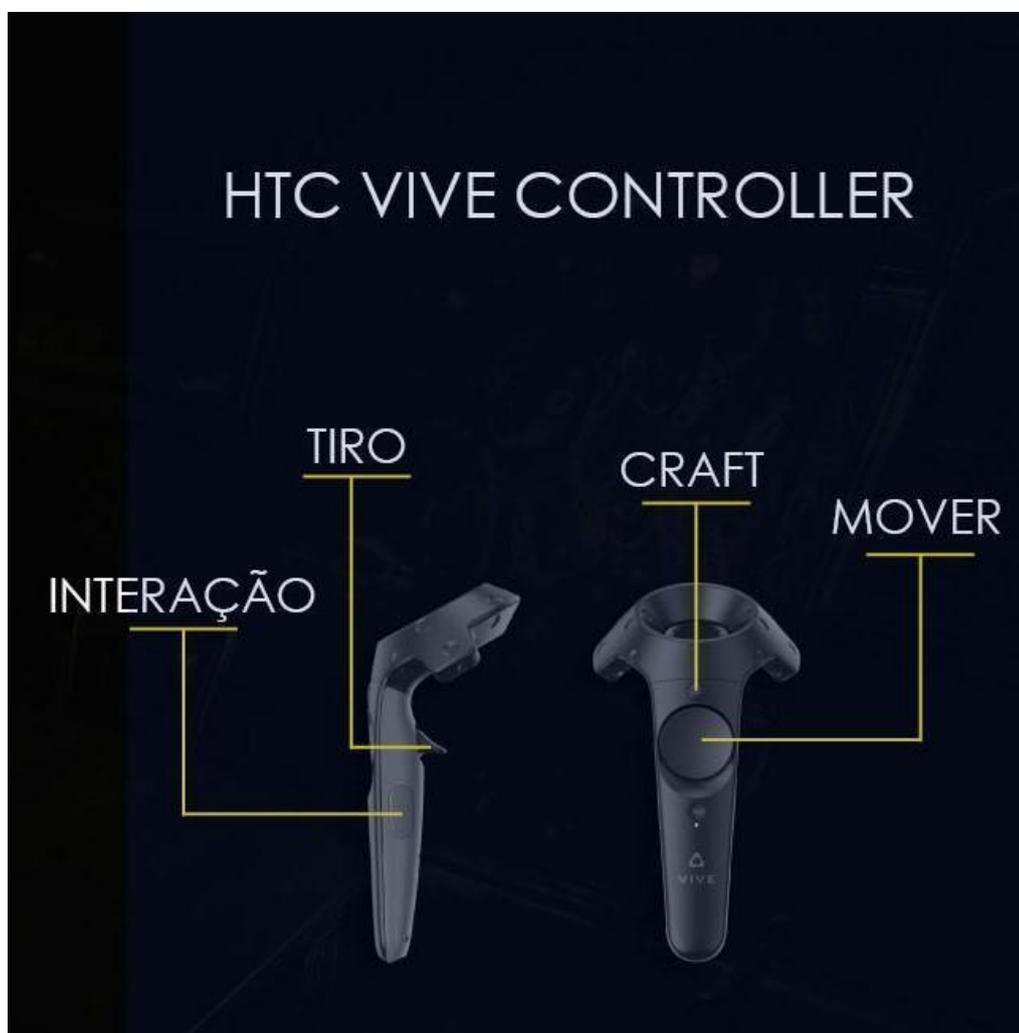
Seu grande aliado é a interface do jogo, seu celular, que será possível habilitar a lanterna e verificar no app da empresa todas as missões desbloqueadas, alguns *easter eggs* estão disponíveis para que o jogador descubra, o único cuidado

que precisa ter é com a bateria, que pela falta de sinal dura um pouco mais, caso ela acabe, o jogador poderá procurar alguma tomada da casa que ainda esteja funcionando e não lhe cause um curto para recarregar seu celular.

O jogo, por ser em primeira pessoa exploratório, não será disposto em “fases”, mas num estilo “Plano Sequência” e “Capítulos”, possibilitando livre trânsito em qualquer ambiente, podendo o jogador inclusive, visitar qualquer um dos vários cômodos e corredores do Castelo quantas vezes sejam necessárias para elucidação do crime ali cometido, a não ser que alguma porta esteja trancada.

Devido a semelhança dos controles optou-se pela demonstração de utilização a partir do controle do HTC VIVE.

**Figura 22 – Esquema de Controles versão VR – HTC Vive**



**Fonte:** Produção do Autor

O sistema de movimentação escolhido é o de teleporte em que ao apertar o touchpad (Mover) o jogador aponta com o auxílio de uma parábola indicativa o ponto que quer se deslocar, além disso, por se tratar de equipamentos que mapeiam o movimento do jogador, distâncias curtas são possíveis através do real caminhar e movimentação do jogador.

Na versão simplificada para cardboard, será necessário escolher os pontos de teleporte através do sistema de espera da retícula, que será responsável por toda interação.

Frequentemente o jogador deverá tomar decisões que impactam no final do jogo, de acordo com suas escolhas uma parte da história será mostrada sob o ponto de vista de um dos integrantes da família, desta forma, o jogo possui um fator replay x 4, em que o jogador será convidado a jogar novamente por quatro vezes caso queira entender o ponto de vista de todos os membros da família e assim ter todas as dicas necessárias de como sair e finalizar o jogo da única forma segura e a salvo.

### **Objetivos e metas**

- Solucionar o mistério que envolve o crime e assim conseguir sair do local em um dos 8 finais possíveis
- Coletar todos os itens colecionáveis para acessar a história inteira
- Jogar várias vezes para entender o ponto de vista de cada um dos integrantes da família

### **Mecânicas**

Com a câmera em primeira pessoa, o jogador será o protagonista da história sendo desafiado por algumas mecânicas diferentes no decorrer do jogo.

Dividimos entre mecânicas primárias, secundárias e terciárias para um melhor entendimento das frequências delas.

### **Primárias (Apresentadas durante toda a fase de jogo)**

- Desafios e Puzzles (frequentemente apresentadas, fará com que o jogador encontre símbolos e sinais da história bem como pistas sobre a verdadeira natureza do crime, testando, assim, sua capacidade de solução de problemas, raciocínio lógico e desafios com posicionamento de objetos, utilização de itens, fenômenos paranormais em locais estratégicos para progressão do jogo);
- Exploração (O jogador deverá explorar quartos, salas, corredores, móveis e objetos do Castelhinho a fim de coletar pistas e evidências);
- Inspeccionar (O jogador pode verificar vários objetos da casa, interagir com alguns deles e inclusive coletá-los caso tenha alguma utilidade no jogo).

### **Secundárias (Apresentada em momentos específicos do jogo)**

- Interações com personagens (Em alguns momentos o jogador será levado a conhecer personagens e observar o que eles fazem/fizeram através de *cut scenes* e animações. Pode ocorrer referências a outros elementos distintos do universo do jogo ou da época em questão, dando um tom de suspense e facilitando seu entendimento sobre tudo que realmente aconteceu);
- Colecionismo (o jogador poderá colecionar fotos, objetos e memórias no formato de *achievements* para completar 100% da história);
- Sustos (Além do flow entre a descontração e a tensão do ambiente, principal objetivo do jogo, o jogador será exposto aos chamados “Jump Scare”, ou sustos repentinos causados por exposição a situações inesperadas e aterrorizantes com foco em pontos de viradas);
- Load/Save (A fim de particionar a experiência e permitir com que o jogador continue de onde tenha parado, esta mecânica permitirá através de checkpoints criar pausas e continuações desta experiência “in game”);
- Craft (uma das mecânicas mais adoradas nos dias de hoje, o jogador será convidado a encontrar elementos que combinados, podem criar diferentes tipos de materiais que o ajudarão a vencer mais facilmente os desafios);
- Shooter (o jogador irá descobrir algumas formas de se defender e resolver problemas ao encontrar a arma do crime; (apesar de não ser possível dar

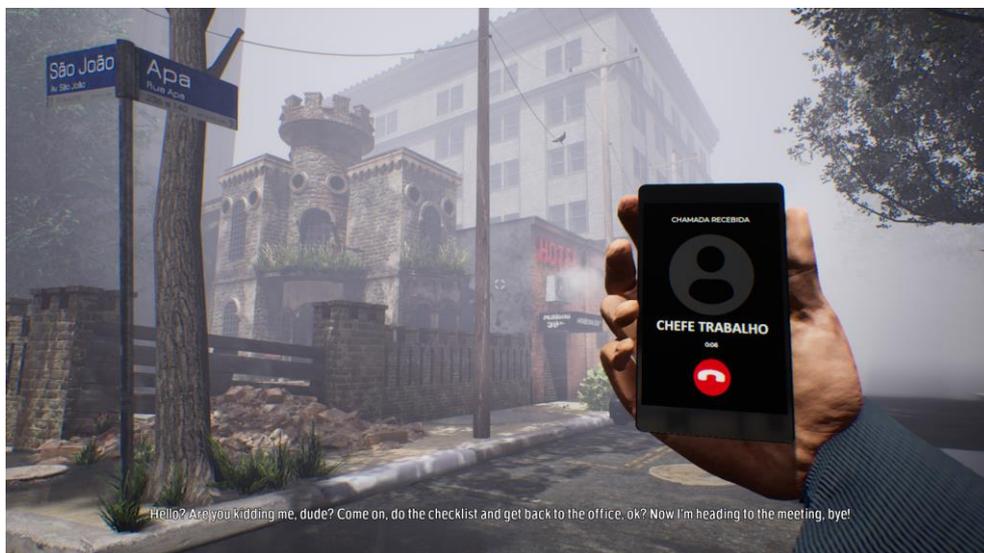
- tiros infinitos, não há muita munição no jogo) poderá chamar a atenção ou distrair algo/alguém, tiros de sal afastarão assombrações e assim por diante;
- Pause (a cada momento que o jogador apertar o botão uma tela de opções e configurações será mostrada ao jogador, podendo ajustar Som, Imagem e etc.

**Figura 23 – Menu inicial do Opus Castle**



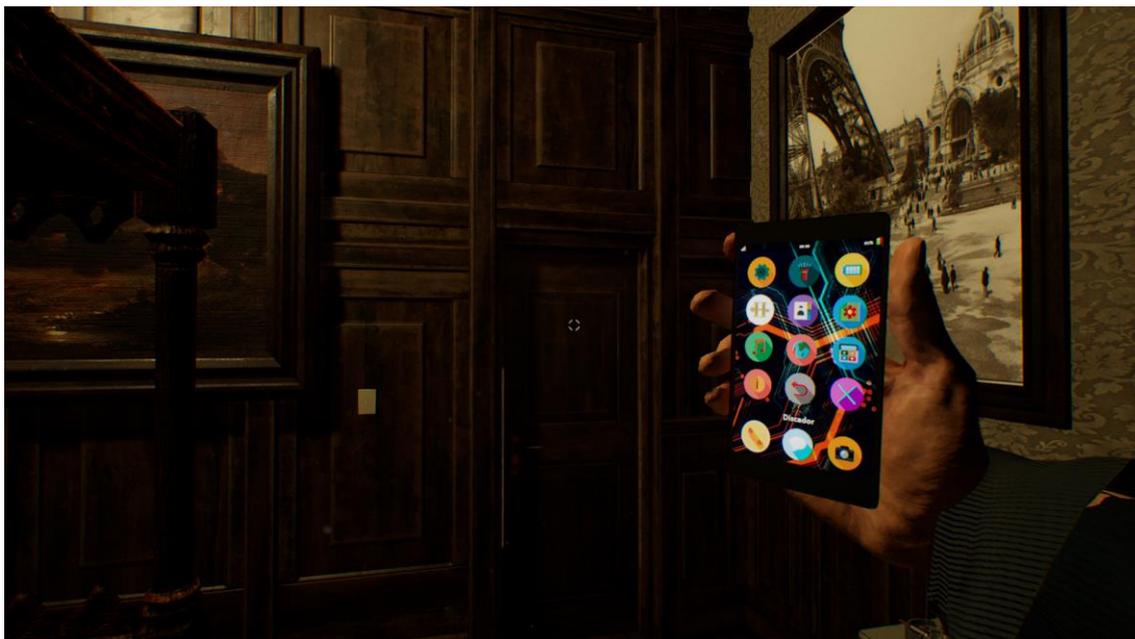
Fonte: Produção do Autor

**Figura 24 - Celular (uma versão do menu mais interativa e sem sair do fluxo do jogo para que o jogador possa acessar o que precisar missões, inventário e etc. sem parar de jogar**



Fonte: Produção do Autor

**Figura 25 – Segunda visão do celular**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 26 – Terceira visão do celular dentro do jogo**



**Fonte:** Produção do Autor

## **Terciárias (apresentadas no final dos capítulos)**

- Final de cada capítulo (uma tela se abre mostrando todas as informações do capítulo, resumo da história descoberta, itens colecionáveis adquiridos e percentual de conclusão);
- Final da história (Após a *cuts cene* final o modo *free* é habilitado e o jogador pode jogar novamente com indicações das escolhas que fez anteriormente).

## **Habilidades, itens e outros recursos**

### **Armas**

As armas são estilizadas e remetem a realidade, a única arma que poderá ser utilizada, é a do crime, trata-se de uma conquista colecionável. As outras poderão ser apenas inspecionadas

### **Itens**

Um dos fatores mais importantes durante o jogo é a forma com que os itens serão apresentados, o objetivo é que o jogador se comunique com a casa de forma intuitiva, ou seja, se ele precisar de uma faca, o local mais provável de encontrá-la é na cozinha, e assim por diante.

Entretanto diversos itens esquisitos e inusitados terão influência no jogo e estes estarão mais escondidos e em lugares ainda mais esquisitos, retratando os mistérios que envolvem a narrativa e o lugar.

Além disso, o jogador poderá encontrar 3 tipos de itens, sendo eles;

Item	Efeito	Tipo	Utilização
Sal	Afasta fantasmas	Consumível	Munição e Rituais
Vela	Iluminar locais escuros	Consumível	Castiçais e Rituais
Fósforo	Acende objetos inflamáveis	Consumível	Velas e Fogão
Artemísia	Planta para fabricação de bebida com propriedades especiais	Consumível	Mistura na Adega

**Tabela 2:** Itens consumíveis

Item	Efeito	Tipo	Utilização
Armas	Dispara projéteis	Equipamento	Defesa, Abertura de Passagens e acionamento de dispositivos
Toca-fitas	Permite ouvir fitas espalhadas	Equipamento	Uso para adquirir conhecimento

**Tabela 3:** Itens de equipamentos

Item	Efeito	Tipo	Utilização
Porta retratos	Ajuda no entendimento da história	Colecionáveis	Completa História
Anotações	Ajuda na solução de puzzles	Colecionáveis	Completa História
Objetos	Ajuda no entendimento da história e aumenta percentual de descoberta do jogo, libera achievements	Colecionáveis	Completa História

**Tabela 4:** Itens Colecionáveis

## **Desafios, inimigos e obstáculos (físicos, psicológicos, morais, etc.)**

- Psicológicos – O ambiente claustrofóbico e mal iluminado pode proporcionar ao jogador a experiência única de enfrentamento dos seus medos e fobias. Entretanto, a decompressão que se revela antes ou após favorece o jogador ao enfrentamento e a superar seus limites;
- Morais – o Ambiente livre e em primeira pessoa, aliado a uma história de morte motivada por ganância e preconceito de classe colocará o jogador frente a valores morais da sociedade, e causando a reflexão sobre a atualidade do tema;
- Físicos – O jogador irá se deparar com situações de resolução de problemas de forma enigmática, tendo que executar sequências, posicionar objetos e superar os desafios e puzzles que impedem sua progressão no jogo;
- Metafísicos – A holística que envolve a narrativa do jogo proporcionará embates com fantasmas e outras criaturas que o convidarão para combates e momentos de ação.

## **Puzzles**

O jogo permeia a utilização de itens expostos dentro da casa, fazendo com que os itens consumíveis se tornem realmente escassos, possibilitando desta forma, com que o jogador vença os desafios propostos de formas diferentes, utilizando a estratégia, conhecimento adquirido e imaginação.

Por exemplo: Ele precisa queimar uma foto, o jogador poderá fazer isso acendendo o fogão, utilizando o fósforo, utilizando um isqueiro, etc. poderá fazê-lo no lixo de aço, em cima da mesa, no chão, etc. (As formas e os métodos serão variados para dar uma sensação maior de poder de escolha, entretanto os efeitos serão praticamente os mesmos, salvo algumas exceções).

## **Micro-Flow**

Trata-se de um jogo de terror e suspense psicológico, não de abrir portas, ou seja, apesar da necessidade ter que encontrar objetos e chaves para progredir, este não é nem de perto o principal desafio, sendo assim, o próprio jogo, vai

progredindo com as dicas a fim de ajudar o jogador a entender o que deve fazer.

Por exemplo: O jogador está no hall e precisa encontrar o pino da chave que está escondida no relógio de chão encostado perto da prateleira de livros, se em “x” tempo o jogador não descobrir o relógio tocará uma vez para chamar sua atenção, caso ele ainda não tenha percebido que o pino está escondido ali em mais “X” tempo o relógio começará a tocar sem parar de forma ensurdecadora e se mesmo assim o jogador não vasculhar o relógio o mesmo irá cair e revelar um objeto verificável.

Desta forma, conferimos uma continuidade no jogo impedindo que o jogador desista por não ter entendido o que deve ser feito, verificado ou encontrado. Esses gatilhos de ajuda serão utilizados com parcimônia, garantindo o flow e sempre com justificativas sobrenaturais.

### **Progressão do jogo e Mecânicas**

As fases vão passando entre todos os cômodos da casa, alguns cômodos não são necessariamente obrigatórios para a conclusão do game, mas podem ser utilizados pelo jogador a fim de encontrar mais pistas e itens secretos.

A casa é dividida da seguinte forma:

- Entrada térreo (disponível a partir do Episódio 1)
- Hall (disponível a partir do Episódio 1)
- Escadas (disponível a partir do Episódio 1)
- Suíte Casal (disponível a partir do Episódio 1)
- Quarto Irmão mais novo (disponível a partir do Episódio 1)
- Quarto Irmão mais velho (disponível a partir do Episódio 2)
- Banheiro superior (disponível a partir do Episódio 2)
- Sótão (disponível a partir do Episódio 2)
- Sala de Estar (disponível a partir do Episódio 2)
- Escritório (disponível a partir do Episódio 3)
- Sala de Jantar (disponível a partir do Episódio 3)
- Copa (disponível a partir do Episódio 3)

- Cozinha (disponível a partir do Episódio 3)
- Quarto da Empregada (disponível a partir do Episódio 4)
- Passagens Secretas (disponível a partir do Episódio 4)
- Entrada Subsolo (disponível a partir do Episódio 4)
- Galerias do Subsolo (disponível a partir do Episódio 5)
- Sala de Tortura (disponível a partir do Episódio 5)
- Sala de Forja (disponível a partir do Episódio 5)
- Sala de Alquimia (disponível a partir do Episódio 6)
- Sala de Ritual (disponível a partir do Episódio 6)
- Jardim e Playground (disponível a partir do Episódio 6)

Cada um desses ambientes é liberado a partir de eventos que iniciam o capítulo, esses inícios são marcados por cutscenes, bem como o final, que ao alcançar determinado ponto ou resolver algum puzzle, lhe é apresentado a opção de continuar explorando ou finalizar Capítulo.

O jogo apresenta, progressivamente, níveis diferentes de dificuldade de desafios à medida que o jogador avança na exploração do castelo, estimulando a criatividade, diversão e tensão do jogador, gerando o desejo de querer mais.

Existem cômodos secretos e passagens para um desafio que fará o jogador resolver novos puzzles de forma variada conforme seu progresso, aumentando o suspense que paira no ar.

À medida que avança na exploração, a atmosfera é mais absorvida, fobias novas são apresentadas e mais momentos de ação e diversão permitem o jogador explorar os mesmos locais encontrando coisas que passaram despercebidas, porém, é nesta fase que se aproxima o fim do jogo, o que, de certa forma, traz o maior de todos os sustos, seguido de um ambiente de alívio e maior recompensa.

Ao finalizar o Jogo é apresentado uma tela com todas as características da fase, percentual de conclusão, pistas encontradas e segredos desvendados.

Finalizando sua investigação, você descobre passo a passo, descoberta após descoberta, que membros de uma sociedade secreta da qual Dr. Virgílio, o patriarca

da família, fora o Grão Mestre, (Que fique claro não ser a maçonaria) e que a partir de seu pacto de sangue com estes “irmãos”, que ele se transformara em um dos maiores bilionários do país, mas os seus pecados capitais cegaram com o limite e amaldiçoaram toda a família que se depara com um fim trágico e perturbador.

Entretanto, após sua morte, o poder e o título de Grão Mestre ficariam a cargo de Álvaro, um “bon-vivant” que não respeitava as regras da irmandade, nem tampouco queria dividir os recebíveis com algo que ele chamava de “velho e ultrapassado”. Ele não apenas recusou o título, não reconheceu nenhum poder da irmandade sobre sua vida, sua fortuna ou sua família, como ainda cometeu uma das mais sórdidas rebeldias aos olhos da sociedade, quando começou a manter relações de amores com a governanta da casa, uma mulher de classe social inferior, escondeu o maior de todos os segredos, uma filha bastarda que fora designada a viver dentre as paredes da casa.

Comumente construídas em mansões para que os vassalos não importunassem os senhores proprietários, essas passagens discretas, hoje secretas, acolheram a jovem que sem querer viu um ritual sendo feito, ritual este que deu errado e por aquele breve momento teve sua alma consumida pelo demônio que tentavam invocar, o GAAP.

Certo de que a coisa toda havia apenas falhado, a criança cresceu com uma força maquiavélica, perturbadora e maligna dentro de si, fazendo com que as pessoas ao seu redor enlouquecessem e tirassem sua própria vida, a quem diga, que essas vidas eram apenas um tributo para o seu fortalecimento, caberá o jogador saber como resolver isso e se safar desse percalço do destino, caso contrário, talvez nunca saia de dentro da casa, ou pior, permita com que outros seres saiam da casa em seu lugar.

## **Trama**

Ainda no mesmo contexto das lendas urbanas citado anteriormente, você foi escolhido para desvendar as reais circunstâncias deste crime mal resolvido.

Portanto foi levado até o local das mortes pelo destino, sem saber ao certo como ou por que, deve coletar as provas, evidências esquecidas e ocultadas no

palacete e levá-las à luz, refazendo do jeito certo o que a muito tempo deveria ter feito, ou evitado. Só desta maneira você conseguirá sair do castelo e finalmente dar paz aos espíritos que ali jazem sem o devido descanso eterno.

## **Escaleta**

Um Castelo, uma família curiosamente assassinada e um mistério a ser resolvido. Em Opus Castle VR você é escolhido para visitar um pequeno castelo com uma missão supostamente simples. Afinal, o que poderia dar errado em fazer um checklist em um casarão abandonado e esquecido pelo tempo?

## **PERFIL DOS PERSONAGENS**

### **Avatar do Jogador - Bruno**

Inicialmente o jogador passa por um breve tutorial no passado da década de 30 para ter uma prévia do que aconteceu, assim que finaliza essa primeira etapa de apresentação do jogo, ele é convidado a explorar aquele pedaço de São Paulo e verificar no Castelinho da Rua Apa o que o seu chefe pediu

Por ser um jogo em primeira pessoa para PC e Consoles e ter uma compatibilidade total com sistema de Realidade Virtual, apenas o corpo do Jogador são visíveis, usando os Controles de Realidade Virtual, há uma interação total dos ambientes e objetos do castelo com suas mãos na busca de resolver todo o mistério do crime.

Comumente os espíritos vão pedir ajuda, interagir ou assustar o jogador a fim de resolver o mistério que envolve a casa e seus ocupantes, contudo o jeito de chamar a atenção do jogador pode ser razoavelmente peculiar para os padrões de cortesia da nossa sociedade. Acostumados a serem maltratados e se divertir assustando outros seres vivos por quase 1 século, o relacionamento entre os espíritos e o jogador não parece ser muito amistoso num primeiro momento.

Nosso perfil de protagonista que frequentemente quebra a terceira barreira para se comunicar com o jogador busca gerar rapport e fazer com que o jogador

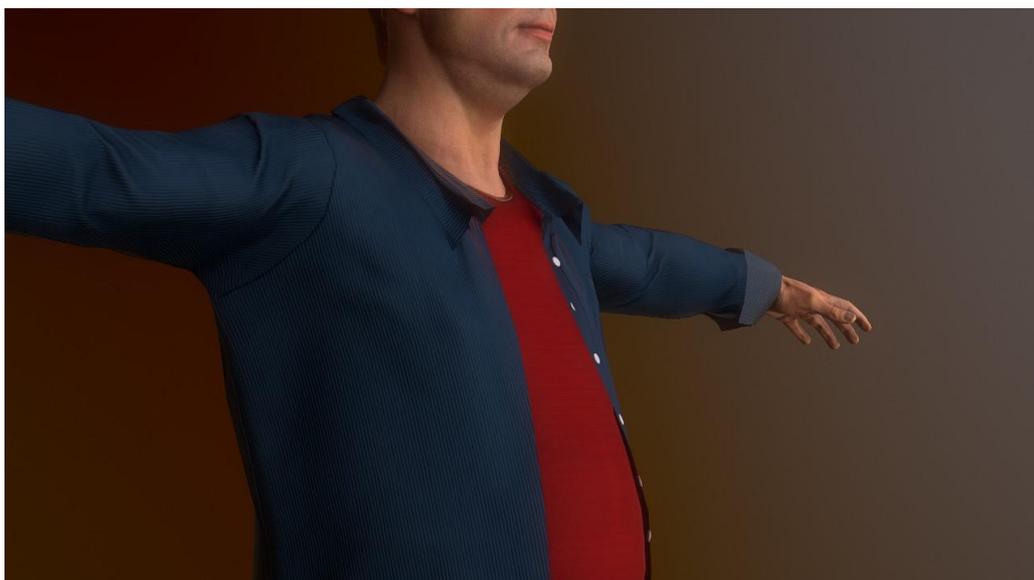
sinta seu medo e vivencie aquela história como se ela fosse real, respirações ofegantes, reações de medo, batidas de coração aceleradas e várias outras técnicas permitem com que essa interação ocorra e permita a imersão deste terror e suspense psicológico.

**Figura 27 – Rosto do personagem – Bruno**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 28 – Corpo do personagem Bruno**



**Fonte:** Produção do Autor

## Espíritos

Em vários momentos do jogo, o jogador encontrará espíritos que representarão as pessoas que foram mortas no local e desejam descanso eterno. Estes espíritos serão responsáveis por levar o jogador a descobrir a verdade sobre as circunstâncias do crime, alguns de forma amena ou feliz, mas outros proporcionando tensão e sustos ao jogador, outros nem tanto.

**Figura 29 – Foto criada para ilustrar a existência de mais uma pessoa da família**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 30 – Representação de um dos espíritos**



**Fonte:** Produção do Autor

O jogador encontrará diversos elementos que indicarão os pontos da história, contudo, um dos elementos mais intrigantes será esta foto, representando uma foto antiga da Família Reis e seus integrantes. (Ops, espera aí, mas não eram quatro integrantes? Quem é este bebê? será que ocorreu algo com ele? Será que ele cresceu fora do ambiente da família? Só o jogador poderá dizer).

### **Virgílio**

Pai e homem de respeito, possuía uma característica bem conservadora e fazia de tudo em prol da família, buscando sempre protegê-la, em sua opinião somente uma coisa era mais importante, a honra no trabalho. Sempre preocupado em fazer seu serviço bem-feito para garantir o sucesso de sua família, assim como todos da família possuía grande avareza e ganância, mas seu pior pecado é o Orgulho.

**Figura 31 – Rosto do personagem – Virgílio**



**Fonte:** Produção do Autor

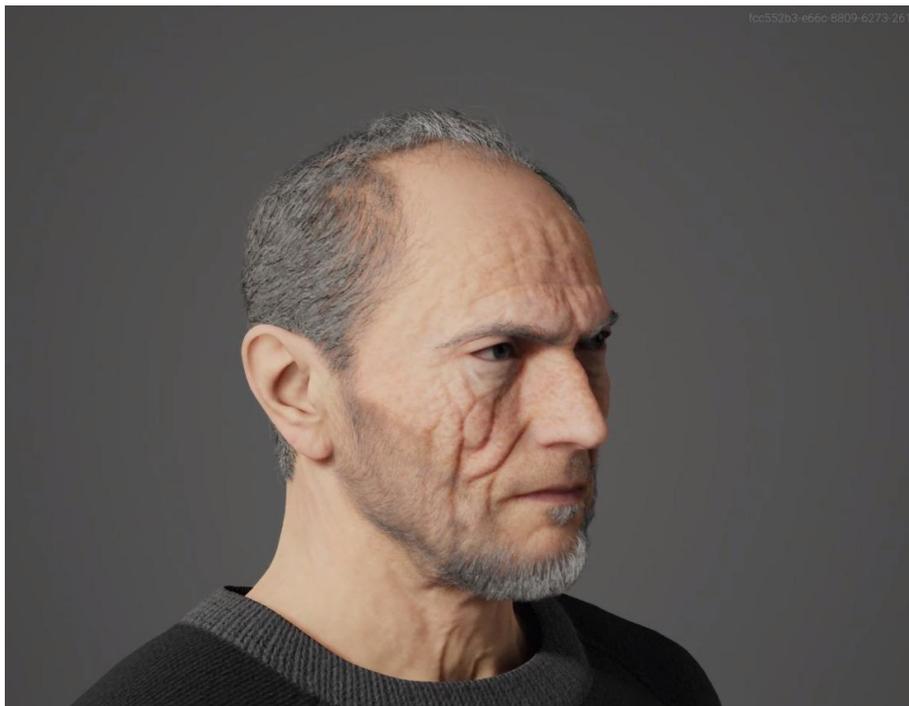
**Figura 32 – Perfil do personagem – Virgílio**



**Fonte:** Produção do Autor

Nossa intenção é demonstrar uma boa qualidade nos mapas UVs e de normal para conferir textura e qualidade otimizada realista.

**Figura 33 – Rosto do personagem – Virgílio**



**Fonte:** Produção do Autor

## **Dona Candinha**

Exuberante e luxuosa, dona Candinha tinha seu lado filantrópico, mas apenas para manter a pose frente a sociedade aristocrática, sempre preocupada com o que os outros pensam e acham da sua família era capaz de qualquer coisa para manter as aparências, assim como a avareza e a ganância seu pior pecado era a luxúria que gostava de exibir à sociedade, sempre buscando beleza e luxo.

**Figura 34 – Vista do personagem – Dona Candinha**



**Fonte:** Produção do Autor

Os integrantes da família possuem além de sua versão normal, a versão de espírito assombrado que é responsável por dar alguns bons sustos aos jogadores.

**Figura 35 – Dona Candinha – Versão de espírito mal-assombrado**

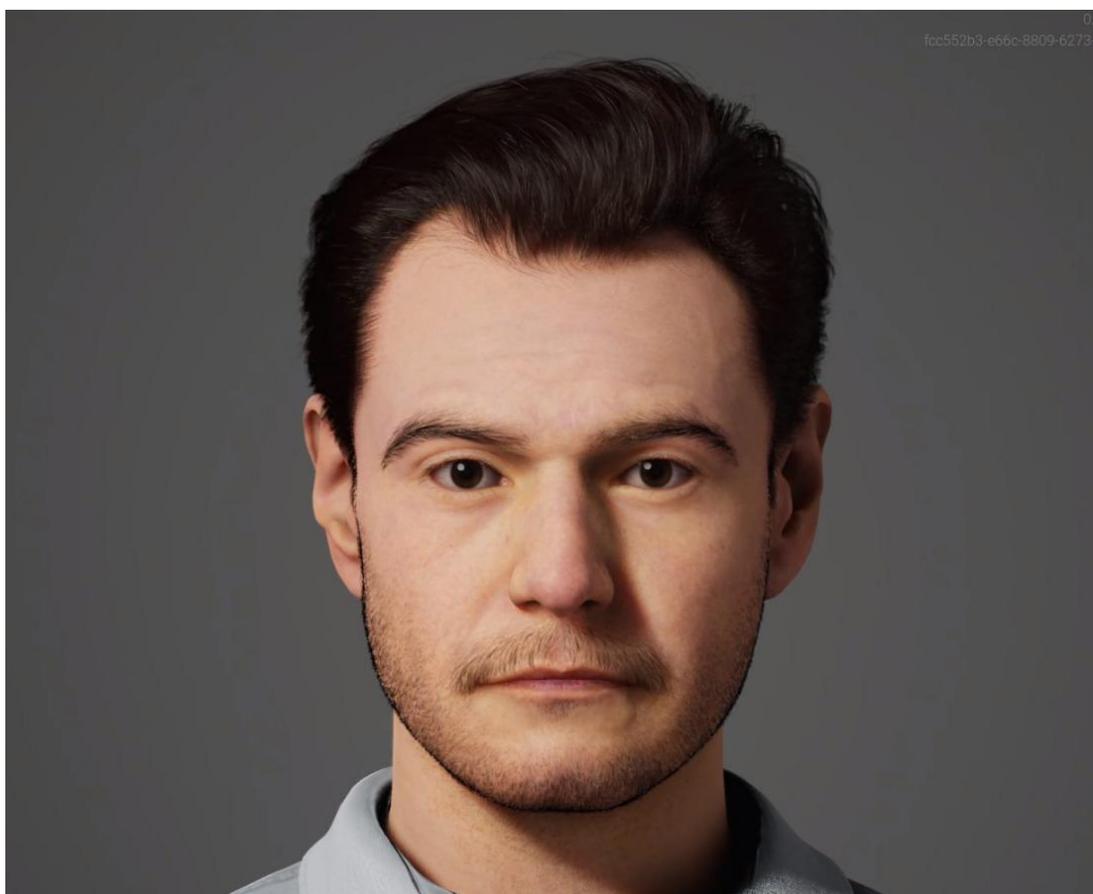


**Fonte:** Produção do Autor

## Álvaro

Considerado visionário por uns, louco por outros, era um rapaz mais fechado mas de opiniões fortes, achava que seus pais deveriam olhar para o progresso e se preocupar com as coisas que estariam por vir, recentemente encontrou uma carta do banco cobrando a família de uma dívida enorme do cine Broadway, inquieto com seus pensamentos sempre buscava pôr em prática os seus ideais essa era a oportunidade de criar a sua própria pista de patinação no gelo, isso mesmo, ele era atleta e competia em Nova Iorque, durante a década de 30, motivo esse que sempre gerava discussão com a família, além dos pecados que regem a família seu maior defeito é a IRA .

**Figura 36 – Rosto do personagem – Álvaro**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figuras 37 e 38 – Rosto do Personagem – Álvaro**

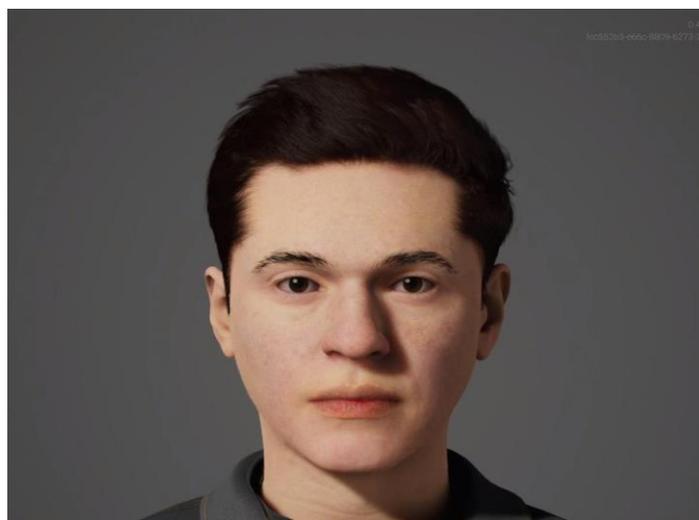


**Fonte:** Produção do Autor

## **Armando**

Calmo e misterioso, era um rapaz de agradável companhia, por algumas vezes discutia com seu irmão sobre as ideias das quais julgava maluca, acreditava que seguir os passos do pai era a melhor opção para a manutenção da família. Uma vez foi pego pela governanta da casa com alguns objetos das quais ela não soube explicar, sempre bem-humorado, gostava de tirar sarro de todos sempre que podia, o que poucos sabem, é que isso era um mecanismo de defesa para esconder seu pior defeito, a inveja.

**Figura 39 – Rosto do Personagem – Armando**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figuras 40 e 41 – Rosto do Personagem – Armando**



**Fonte:** Produção do Autor

### **Alice, Personagem não identificado (misterioso)**

Não há registro sobre outros integrantes da família, contudo existiu um certo rumor de um período em que passos de crianças eram ouvidos nas passagens discretas dá, alguns vizinhos juram ter ouvido choro de bebê nas proximidades da casa logo antes de sua aparição na festa que ocorreu no Lions Club da cidade. Questionada, afirmou ter recebido a visita de parentes distantes e que havia passado mal durante o período de sua ausência. A garotinha que aparece no jogo e conduz o jogador durante a história assume o arquétipo do Mentor Caído, aquele que parece estar te ajudando, mas no fim.

**Figura 42 – Personagem – Alice**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 43 – Alice – Versão de espírito mal-assombrado**



**Fonte:** Produção do Autor

### **Governanta**

Preocupada e atenciosa, era uma peça-chave na casa, mas estava lá somente pelo dinheiro administrava os empregados com tamanha eficiência que os serviços pareciam orquestrados com devida precisão. obviamente isso justifica o tamanho stress, já que comumente era possível vê-la falando sozinha pelos jardins. Depois de chamar a polícia por conta do crime, nunca mais foi vista.

**Figura 44 – Exemplo de referência**



**Fonte:** Banco de Imagens Elements Envato, 2018

## Membros da Sociedade Secreta

Não se sabe muito bem sobre essa sociedade, apenas que pessoas muito inteligentes participavam dela, frequentemente testes para a resolução de enigmas eram feitos para a convocação de novos membros, fatos estes que comumente passará despercebido por grande parte da população, especialistas dizem que essa sociedade reverbera até os dias mais atuais. Suas bases foram criadas a partir do livro a Chave menor de Salomão e pelos seus fundadores que buscam até hoje os segredos de conjuração dos 72 demônios descrito no livro, o Sexagésimo Sexto, conhecido como Valac foi utilizado no filme A Freira que compõem o universo de Invocação do Mal, assim como vários outros nos filmes que são referenciais para o nosso jogo.

**Figura 45 – Membros da Sociedade Secreta**



**Fonte:** Fonte: Produção do Autor

**Figura 46 – Membros da Sociedade Secreta - Apresentação Visual e Descrição do Conteúdo**



**Fonte:** Fonte: Produção do Autor

A escolha do estilo artístico se baseia no entendimento da melhor integração entre arte e interatividade com a temática proposta. Outro fato que consolidou a escolha foi o estudo de referências de época e a planta baixa do castelinho da Rua Apa interna, externamente e com algumas adaptações secretas nossas.

Desta forma, o visual gráfico escolhido é o “Realista”, com exploração de partículas e efeitos visuais estilizados e computadorizados, garantindo um efeito “Uau” no jogador.

Técnicas de câmera, *shader*, iluminação volumétrica e *post processing* serão utilizados para melhorar a performance dos equipamentos e aumentar o senso de realismo da aplicação, são elas:

- Antialiasing
- Ambient Occlusion
- Depth of Field
- Motion Blur
- Bloom
- Color Correction
- Vignette

Por se tratar de um jogo em primeira pessoa em VR, o jogador poderá ver seu tronco, mãos e pés do protagonista que assumirá o controle durante o jogo. No início, o jogador passará por um breve tutorial que conta uma parte da década de 30, assumindo o corpo de um avatar feminino que faz parte de nossa trama e introdução, finalizando os puzzles iniciais e vindo para o ano de 2012, assumirá o avatar jovem masculino.

## Protótipo VR

Figura 47 – Cenário Protótipo VR



Fonte: Fonte: Produção do Autor

O cenário já está praticamente todo desenvolvido e testado, apesar de não estar finalizados e otimizados para o ambiente VR, toda a estrutura 3D foi pensada para seguir o estilo realista e o modelo arquitetônico francês do começo do século XX, que retrata a personificação do Castelinho à aristocracia da época, porém optamos por uma decoração menos elegante, mais sóbria, abandonada e fantasmagórica, transportando, assim, o jogador entre o passado próximo dos dias atuais para o distante da década de 30.

**Figura 48 – Menu Inicial**



**Fonte: Fonte: Produção do Autor**

**Figura 49 - Hall**



**Fonte: Fonte: Produção do Autor**

**Figura 50 – Interagindo com o espelho**



**Fonte:** Fonte: Produção do Autor

**Figura 51 – Hall olhando para cima**



**Fonte:** Fonte: Produção do Autor

**Figura 52 - Escritório**



**Fonte:** Fonte: Produção do Autor

**Figura 53 - Entrada vista de cima**



**Fonte:** Fonte: Produção do Autor

**Figura 54 - Sala de Estar**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 55 - Sala de Estar vista do outro lado**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 56 - Sala de jantar durante relâmpago**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 57 - Sala de Jantar normal**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 58 - Copa**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 59 – Banheiro**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 60 - Cozinha**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 61 - Quarto Empregada**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 62 - Vista do segundo pro hall**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 63 - Segundo Andar**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 64 - Quarto Casal**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 65 - Quarto Irmão mais novo**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 66 - Quarto Irmão mais velho**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 67 - Segundo Andar**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 68 - Banheiro Superior**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 69 - Sótão**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 70 - Sala secreta sótão**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 71 - Galerias Subterrâneas**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 72 - Galerias subterrâneas**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 73 - Salas subterrâneas**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 74 - Sala de Tortura**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 75 - Forja**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 76 - Adega / Alquimia**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 77 - Sala do Ritual / Sem Ritual**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 78 - Sala do Ritual / Com Ritual**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 79 - Fugindo do Demônio Invocado**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 80 - Jardim fundos e Playground**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 81 - Castelinho visto de fora 2012**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 82 – Foco no Castelinho visto de fora 2012**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 83 - Av. São João com Rua Apa**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 84 - Rua Apa e Interface do jogo (via celular)**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 85 - Elevado (Minhocão)**



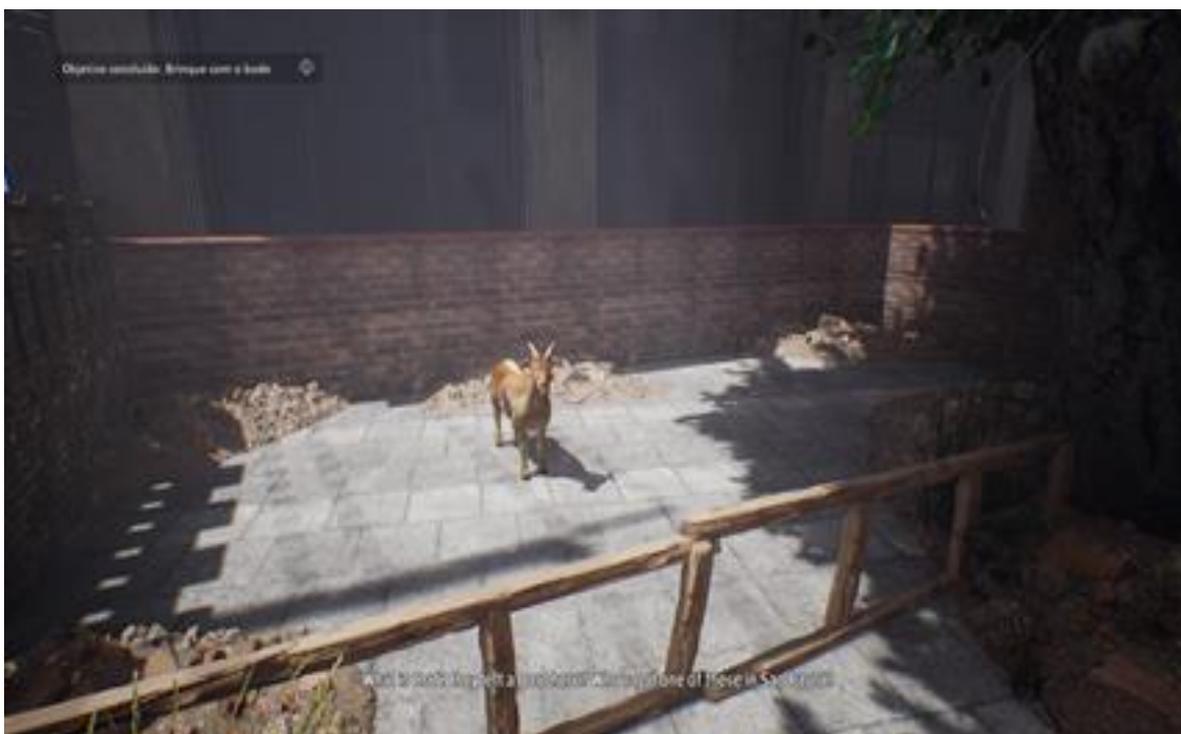
**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 86 - Entrada Castelinho**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 87 - Bode – Quintal Castelinho 2012**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 88 - Exemplo de tomada de decisão**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 89 - Coletando itens (Chave)**



**Fonte:** Produção do Autor

## **Animações**

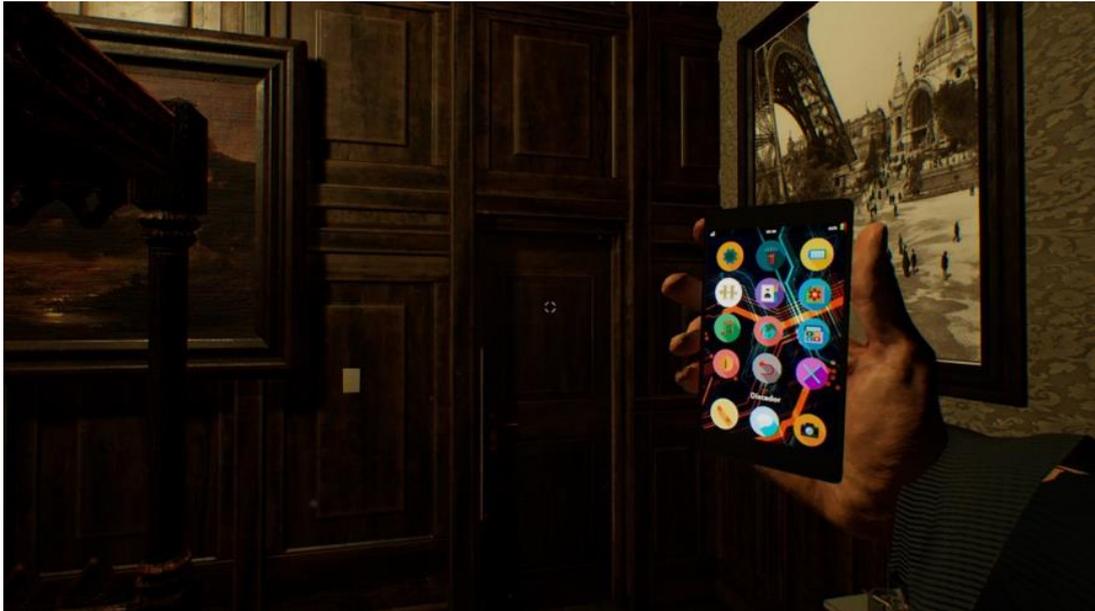
As animações serão nossos principais aliados para fazer a suspensão da descrença, que de acordo com o cineasta Alfred Hitchcock, corrobora para o efeito de tensão e suspense psicológico, além de corroborar para os efeitos de sustos nas horas certas. Por se tratar de um jogo em primeira pessoa onde o jogador visualiza o corpo como se fosse seu, alguns movimentos e momentos no jogo em que se pode interagir com o espelho configurarão uma maior profundidade e realismo ao jogo, além de liberdade para explorar e interagir com diversos elementos da casa, como por exemplo tomar e comer o que lhe é oferecido, altamente não recomendado, mas excelente para os *easter eggs*.

Uma escolha importante que tomamos para a nossa produção é que o jogador não será impactado de forma alguma por intervenções sem sentido, como por exemplo barreiras invisíveis que impedem o jogador de acessar alguma parte, esse impedimento e técnicas de condução do gameplay serão feitas através da quebra da terceira barreira (barreira descrita nos filmes como aquela em que o protagonista interage com quem está assistindo o filme, no nosso caso jogando). Por exemplo, caso o jogador queira ir para algum ambiente em que não temos a intenção de que ele explore, o protagonista vai interagir reforçando o medo e tensão no ar dizendo que não quer ir ali de jeito nenhum. Além de ajudar no flow esse tipo de ação reforça no subconsciente do jogador o terror psicológico e a exploração de suas fobias.

## **HUD**

Por se tratar de jogo em VR, não teremos uma HUD (Heads Up Display) que são aqueles elementos que normalmente, contam vida, e aparecem por todo o canto da tela, nossa forma de criar a conexão com os menus do jogo, missões, inventário e configurações, será feita totalmente pelo Celular do protagonista.

**Figura 90 – Visão do celular**



**Fonte:** Produção do Autor

O Jogador tem alguns apps que possuem funções estéticas e que confere customização e pura exploração e Easter Eggs, outros apps, possuem funções necessárias para o avanço do jogo, ou pelo menos que facilite o avanço do mesmo, como por exemplo Lanterna e acesso ao app da Imobiliária que o protagonista trabalha, a Honor, onde poderá acessar as missões e etc.

**Figura 91 – Visão do celular**



**Fonte:** Produção do Autor

## **Sound Design**

Entendemos que a utilização correta do som é essencial na criação de ambientação da atmosfera de terror/suspense e que são imprescindíveis para despertar o sentimento correto no momento correto.

Com técnicas de ativações por triggers, sons dinâmicos (conferidos pela correta utilização do Middleware FMOD), baseado na localização e posicionamento do jogador a cena terá com aliado efeitos de sons 3Ds, por este motivo sugerimos que o jogador utilize fones 7.1 para uma melhor experiência.

### **Proposta de sonorização**

A maior intenção por trás da sonorização do jogo é trazer sons dinâmicos e com menos repetição possível, fazendo blend e sobreposições para que não fique com aqueles passos repetitivos que mais tiram o jogador da concentração durante o jogo do que colaboram para uma perfeita experiência proporcionando assim o sentimento de realmente estar em uma casa abandonada e mal assombrada, mas ao mesmo tempo capazes de gerar alívios necessários entre os pontos importantes da história e seus atos, para isso usamos algumas bibliotecas pagas e o apoio da Radioativa, empresa do sul que nos forneceu as vozes e SFX já gravados, ficando a nosso cargo lapidação e inserção dos mesmos in game, já bibliotecas royalty-free ficariam muito aquém do desejável e sem expressão verdadeira de musicalidade.

### **Lista de sons e suas aplicações no jogo - Vide Anexo 2**

Toda a pesquisa da sonoplastia do jogo foi vivenciada e observada em algumas regiões reais do Castelinho e de outras experiências que tivemos ao longo de outros desenvolvimentos, das quais possuem várias lendas e histórias parecidas em seu entorno. As cidades que foram coletadas para a execução e desenvolvimento dos sons foram Tiradentes-MG e o Distrito de Paranapiacaba, pertencente ao município de Santo André-SP. Sob o teto de forro de madeira, pisos de tacos e rangeres noturnos, identificou-se a potencialidade dos passos, barulhos oriundos da casa gerados normalmente com o passar da noite, dentre outros. Já entramos em contato e visitamos a representante da ONG Mães do Brasil da qual

tivemos inclusive a oportunidade de conhecer o maravilhoso trabalho que fazem no local e também visitamos as dependências do castelinho antes da pandemia, o que nos possibilitou reforçar e conferir maior realismo na estrutura sonora do jogo

O jogo curiosamente possui uma lista com 666 sons, *easter egg* calculado (na verdade foi sem querer) para aqueles entusiastas de coincidências, para efeito de exemplificação colocamos aqui uma parte dela.

As músicas criadas têm o objetivo de ditar o ritmo do jogo dando uma ideia do que pode estar acontecendo ao jogador, em momentos de ações batidas mais intensas auxiliam no nervosismo e pressão da tomada de decisão rápida e decisiva. Ao passo que momentos de tensão acompanham a tão esperada hora do famoso “vou levar um susto”. Já uma sonoridade cômica auxilia na graça e quebra de tensão

Outro ponto importante é como o silêncio é empregado no jogo, fazendo com que ele tenha um papel tão importante quanto as músicas de elevação de flow, tornando-os às vezes até mais apavorantes do que os momentos clássicos.

Serão desenvolvidos ao todo 5 músicas e mais de 30 efeitos sonoros que compõem a atmosfera de suspense sombrio e tensão, sendo uma a música tema que acompanhará as partes de “Menu” e “seleção”, fazendo com que Opus Castle possa ser identificado, assim como o filme “O Exorcista” é identificado apenas ao ouvir sua música tema.

### **Conceito da música tema**

A música de Opus Castle será não-óbvia e esparsa, tirando inspiração de trilhas clássicas de terror que definiram o gênero, como O Exorcista e músicas temas góticos como coral e cantos gregorianos, mas aplicando uma reflexão contemporânea baseada em jogos foto realistas modernos como The Last of Us. Com esses sons urbanos, será criada uma atmosfera ao mesmo tempo local e fantasiosa, capaz de relacionar o mundo do terror com o mundo real em que vivemos.

## Lista de músicas e suas aplicações no jogo

Como o jogo não está separado por fases, seguindo um conceito de progressão constante, separamos de acordo com momentos do jogo, que muitas vezes envolvem algum sentimento que desejamos despertar ou os níveis de tensão daquela parte, seguindo de acordo com a lista abaixo, podendo algumas vezes serem repetidas e não necessariamente seguem uma ordem:

- Início
- Entendimento
- Humor
- Baixa Tensão
- Descobrimento
- Humor
- Susto
- Alívio pós susto
- Investigando Pistas iniciais
- Tensão Média
- Esclarecimento
- Fuga
- Tomada de ação Sob Pressão
- Arrependimento (Introspecção)
- Libertação
- Tensão Final
- Adrenalina
- Nervosismo
- Ação
- Alívio e Recompensa

Desta forma, acredita-se criar sinergia e empatia com o jogador, suas decisões e a realidade na qual vivemos hoje, mantendo-o focado e entretido (no flow) na resolução dos problemas à ele apresentados. No final, uma sensação de dever cumprido e recompensa misturada com a dúvida, será que isso existiu? Será que isso existe?

Como pode-se perceber a narrativa utiliza os 12 passos do herói descritos por Joseph Campbell e utilizados em grandes conteúdos de sucesso, conceitos de “Flow” de Mihaly Csikszentmihalyi e a Suspensão da Descrença de Alfred Hitchcock.

## Aspectos Técnicos

Para a execução deste projeto optou-se pela Game Engine “Unreal” versão .26, pois trata-se de uma Engine mais robusta para aplicações que exigem um conceito gráfico mais realista e apelos visuais diferenciados. Esta ferramenta, permite com que o build (fechamento do arquivo) seja feito tanto para PC (computador) quanto para VR, tendo suporte para as principais distribuições (PSVR, HTC VIVE e Oculus Rift).

É importante salientar que temos todos os equipamentos necessários para o desenvolvimento deste jogo para as plataformas de HTC Vive + PC, Oculus Rift e PS4 + PSVR.

A integração de sons e efeitos musicais, bem como vozes e gravações serão feitas, ajustadas, editadas e controladas através do middleware FMOD compatível com a versão da Unreal que iremos utilizar.

Para a publicação e desenvolvimento na distribuição de PC VR, serão utilizadas as máquinas do estúdio que já possuem e utilizam em outros trabalhos, entretanto, a aplicação será configurada para que máquinas menos potentes possam rodar o jogo.

Configuração Mínima de computador cliente para rodar em HTC Vive:

- Processador i5 de sétima geração ou similar
- 16Gb de memória
- Placa de vídeo dedicada de 6GB
- 25Gb de HD livre

Para a publicação e desenvolvimento na distribuição de XBOX, Nintendo Switch, PS e PSVR, será utilizado o SDK (Kit de desenvolvedor) e o PSVR que o estúdio também possui. Na ponta do cliente é necessário que ele possua qualquer versão dos consoles citados, bem como os Bundles necessários, como é o caso do PSVR (Câmera, PSVR e Motion Controls).

## Acessibilidade do Game

Sempre pensando na oportunidade de acesso a todos os jogadores, a principal forma que identificamos para proporcionar acessibilidade é a disponibilização de uma versão curta do primeiro capítulo de forma gratuita para pessoas físicas em todo o mundo.

Além disso, dentro do jogo será possível para o jogador alterar a qualidade de sombras, gráficos, ajustes de sons para efeitos e músicas, controles alternativos, ajustes para daltônicos e legendas de idiomas disponíveis.

**Figura 92 – Visão do menu interativo**



**Fonte:** Produção do Autor

**Figura 93 – Logo Opus Castle com respiro**

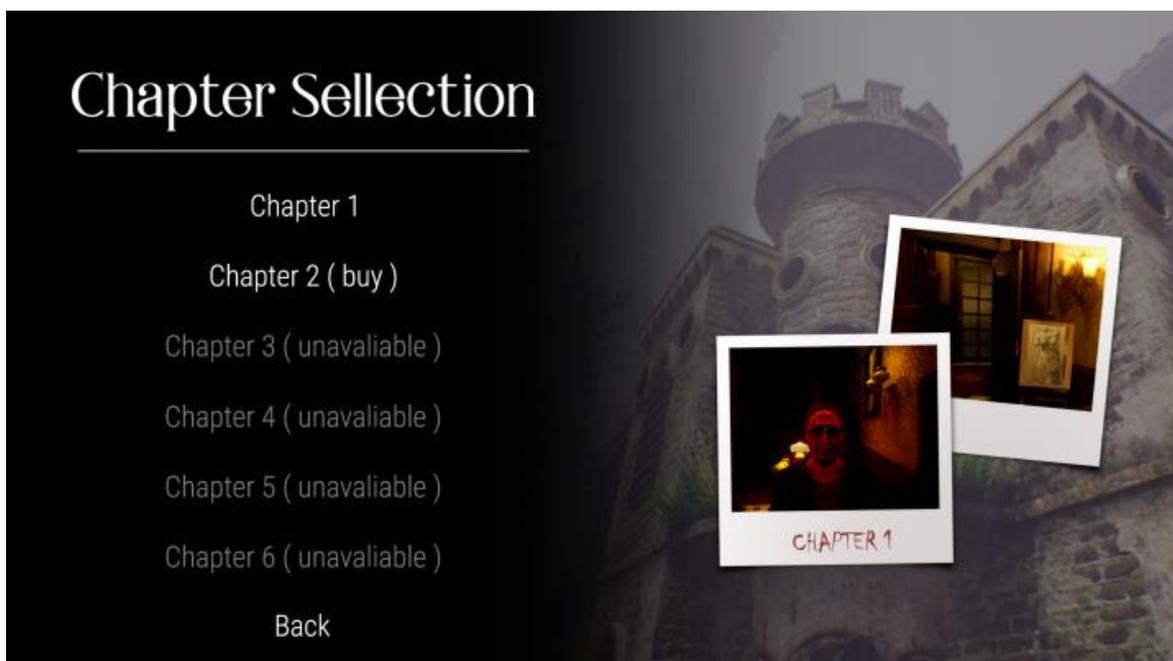


**Fonte:** Produção do Autor

Com a oportunidade de explorar a comercialização do jogo em capítulos e considerando as estratégias possíveis para experimentação e aceitação do jogo para com os jogadores, decidiu-se que o primeiro capítulo será oferecido gratuitamente e os outros serão cobrados à parte à medida que o jogo for sendo

lançado, além de é claro no final do desenvolvimento oferecer a opção de compra do pack inteiro com conteúdos extras. Sendo assim, além de colaborar com a acessibilidade do jogo, permitimos com que o mesmo seja jogado e explorado de acordo com as decisões que o jogador quiser, podendo voltar no capítulo que desejar.

**Figura 94 – Visão da seleção de capítulos**



**Fonte:** Produção do Autor

### **Cronograma de Execução**

O projeto Opus Castle já tem toda a parte de pré-produção finalizada, testes A/B e validação de conceito com público-alvo consolidadas, a medida que podemos investimos neste desenvolvimento e já conseguimos finalizar a gravação de vozes para o jogo e todas as etapas anteriores com recurso próprio, faltando apenas o desenvolvimento final em VR

ITENS	ETAPA	DATA INÍCIO	DATA FIM
1	Desenvolvimento do projeto (Conceito)	Set/2016	Out/2016
1.1	Validação de público	Out/2016	Nov/2016
1.2	Ajustes	Jan/2017	Jun/2017
2	Pré-produção	Ago/2017	Jan/2018
2.1	Prototipação Standalone	Jan/2018	Dez/2018
2.2	Gravação de Vozes	Jan/2021	Mar/2021
3	Produção Stand Alone PC	Jan/2021	Out/2022
3.1	Produção Stand Alone Consoles (XBOX, PS e Switch)	Nov/ 2021	Nov/ 2022
3.2	Produção VR	Abr/ 2022	Nov/ 2022
3.3	Testes	Mar/2022	Abr/2022
3.4	QA	Abr/2019	Mai/2019
4	Pós-Produção VR e porte de plataformas	Mai/2019	Jun/2019
4.1	QA Final	Jun/2022	Jun/2022
4.2	Lançamento	Out/2022	Fev/2023
Prazo total da execução (em meses):		22 meses	
Em qual das etapas se encontra o projeto?		Lançado Cap 1 e 2 para PC	

**Tabela 5:** Cronograma de execução do projeto

ITENS	MARCO	DATA DE CONCLUSÃO
1	Cap 1 e 2 PC	Nov/2021
2	Cap 1 e 2 Consoles	Fev/ 2022
3	Cap 3 e 4 PC e Consoles	Mai/2022
4	Cap 5 e 6 PC e Consoles	Jul/ 2022
5	Cap 1 a 6 VR	Set/ 2022
6	Ouro Completa	Out/2022
7	Versão Colecionador	Out/2022

**Tabela 6:** Cronograma de Marcos do Projeto

## **CAPÍTULO 5 – CONCLUSÃO**

Portanto, conclui-se que o medo de fato exerce grande força motivacional sobre a escolha do público-alvo, no que tange a tomada de decisão para uma obra de entretenimento, apesar de não haver ainda uma teoria cem por cento correta, todas que já foram desenvolvidas e apresentadas denotam no mínimo algum sentido lógico ou psicológico que de fato faz sentido e apresenta resultados contundentes em diversas aplicações. entretanto, percebe-se que o espectro do medo e de sua exploração no campo do entretenimento é devidamente amplo, possuindo muitos subgrupos, subcategorias e subclassificações, cada um com sua nuance de diferenciação e público-alvo nichado.

Além disso, é importante ressaltar que durante todo o estudo foi encontrado um “gap” entre as teorias de flow e suas variáveis que auxiliam o Game Designer em suas escolhas e construção do jogo nos dias de hoje, à isto, batizou-se de Micro-Flow e foi iniciado alguns entendimentos e concepções de sua existência, desenvolvimento e aplicação, podendo este ser objeto de novas pesquisas e aprofundamentos científicos futuros.

Sendo assim, conclui-se que o medo pode ser utilizado sim como instrumento, gatilho e motivador para manter o flow durante a jogabilidade de um gameplay, mas isso deve ser feito com muita cautela e técnica para que o tom da obra não se perca no caminho, trazendo profunda necessidade de dedicação e cuidado por parte dos desenvolvedores durante o desenvolvimento propriamente dito.

Ademais, essa pesquisa mostra que existe um campo infinito de possibilidades para que outros pesquisadores se aprofundem no tema, podendo usar o limite que se foi alcançado até aqui como ponto de partida para os próximos passos, seria o medo a resposta de um entendimento mais profundo sobre nós mesmos? Fica a provocação.

## **ANEXO 1 - ESCALETA E GUIA DE ACONTECIMENTOS PROGRAMÁVEIS**

### **Opus Castle Intro**

#### **Momento 0**

Ao iniciar o jogo aparece cutscene

Uma mão acendendo uma vela, assopra o palito e Diz... “Ele Chegou”

Jogador assume o controle da menina que está presa na sala de tortura dentro de uma gaiola de prisão, o jogador poderá tentar abrir a porta que irá chacoalhar a gaiola, ao fundo escuta vozes como se tivessem fazendo algum ritual, em volta da gaiola, bem próximo, existe um círculo branco no chão (sal), cada vez que o jogador chacoalha a gaiola ela se move mais, até que consegue esbarrar no círculo branco, descontinuando ele e a porta se abre.

O jogador percebe um rastro de água no chão e começa a seguir, ele vai até a passagem do quarto da empregada onde tem uma chave na mesa, até este momento, a iluminação está normal e permite uma visualização mais fácil, ao pegar a chave, uma força misteriosa ri, as luzes ficam mais baixas e piscando, o rastro que antes era água agora é um vermelho sangue.

Ao voltar, logo na primeira esquina existe uma lâmpada, ao se aproximar dela a mesma estoura, o jogador verá um grande corredor e a última porta (passagem para o acesso da lareira aberto, permitindo exploração até a parte de trás da lareira que estará fechada.

À medida que o jogador avança o som tenebroso vai aumentando e dando um tom desesperador.

Voltando pelo caminho que fez e acompanhando agora o rastro de sangue, se deparará com a grade que está trancada, mas que agora em posse da chave poderá abrir.

Obs. A saída para o jardim, possui uma grade que impede o jogador de progredir para lá também

Ao encontrar a porta da sala do Ritual, verá que uma luz sai dela (vazando nas frestas) e tem a opção de abrir, ao abrir enxerga o ritual sendo finalizado e o demônio se materializando.... ele se revela poderosamente, e a menina fecha a porta, quando ela se vira o demônio está lá, pega ela pela garganta, a levanta, olha para você e ... *jump scare*.... *fade out*

## **Cenário**

Rua Apa com São João coberto por um nevoeiro frio e garoando. 2012

1. Jogador parado na esquina da rua Apa com São João olhando para o Castelinho da Rua Apa
2. Telefone toca assim que o jogador começar a andar, o protagonista atende e o chefe fala: Rafa - Te enviei o check list, verifica todos os itens e não deixa faltar nada, qualquer coisa se vira, vou entrar numa reunião e dificilmente vou ter tempo pra falar contigo, não me decepcione”
3. Ao tentar atravessar a rua no sentido do viaduto, como se fosse passar por baixo dele, um ônibus atingirá o jogador atropelando-o e dando um susto, deve ser muito rápido, no estilo papa-léguas. Uma buzina ensurdecadora seguido de um barulho de acidente.

Fade out - Aparece escrito - “Alguns minutos antes...” jogador volta ao ponto de partida do jogo, reiniciando-o.

4. Ao tentar ir até o fim da rua, o jogador é teleportado para o início de uma das ruas. O Cenário é em formato de “T”, sendo possível ir para direita, esquerda ou para baixo, se ir pra cima é atropelado pelo bus. ao chegar próximo ao fim da rua que escolheu a névoa vai ficando mais densa até ficar tudo branco e na sequência vai ficando menos densa, indicando que saiu em outra rua na direção do castelinho da Rua Apa.

5. Caso o jogador tente fazer outro caminho o celular toca e automaticamente o protagonista atende, Rafa diz: “vamos logo, vá fazer o checklist da casa para acabarmos com isso logo, quero você no escritório ainda hoje, antes do almoço e desliga”
6. Caso jogador faça de novo, colapsa a mente e jogador tem ataque cardíaco, mesmo esquema minutos antes e aparece. Jovem morre de ataque cardíaco em pleno Dia de Finados, alguns minutos antes
7. Ao chegar próximo do portão aparece a opção de usar a chave, caso selecione a porta abre
8. Entrando no portão mas ainda fora da casa o jogador se depara ao fundo e a esquerda uma cabra presa por uma corrente, deitada e dormindo, ao chegar perto a cabra acorda levanta e começa a berrar e correr se o jogador se afastar ela volta ao normal, se continua ou fica perto ela continua gritando e se agitando, o olho dela muda de cor para totalmente preto e morre, *splash* de sangue no chão formando.
9. Se jogador matou o bode, porta de acesso ao castelinho fecha
10. Ao tentar entrar na porta principal o jogador recebe a mensagem, você não tem a chave para abrir esta porta, e então falou - Davi - “Ahh!, meu chefe disse que eles tinham mania de esconder a chaves, deixa eu dar uma olhada” e aprende como verificar objetos (já disponível nos assets)
11. Ao verificar a chave próxima, pode pegar e abrir a porta principal, a luz do ambiente ilumina a casa e o jogador se depara com a entrada principal da casa, as portas dos lados estão trancadas, a porta da frente abre lentamente sozinha com som rangendo, jogador fala, e é convidado a usar mesmo botão para abrir a porta já aprendido anteriormente.
12. Entrando no hall o protagonista fala, Davi - “deixa eu ver o check list”, abrir tutorial celular, quando ele fala isso a porta bate e fica tudo escuro, - Protagonista diz, “AAAH! que susto, vento maldito, deixa eu ligar a lanterna” jogador abre o celular e liga a lanterna (HUD do jogo)

13. O celular é a HUD do jogo, usando para salvar o progresso de forma manual e outras ações descritas anteriormente, o celular vai gastar a bateria e o jogador poderá carregar o celular nas tomadas que encontrar. Se encontrar tomada aparece botão de interação e opção, carregar celular.
14. Acionando a lanterna o jogador começa a explorar a casa e procura o interruptor de luz da sala, quando apontar a lanterna para a parte de cima da escada, aparece uma silhueta na sombra e quando começar a virar a câmera ela sai, caso o jogador aponte novamente não terá mais nada e coração dispara com respirações ofegantes. Ao encontrar o interruptor ele aperta para ligar a luz e automaticamente as luzes piscam escurecem e apagam, jogador fala... e luzes acendem novamente, mas com a casa normal e nova, como se estivesse em 1930.
15. Na casa de 1930, o jogador não entende o que aconteceu, o celular fica com a data bugada e sem serviço, sem internet, sem nada, mas percebe que está de frente para um espelho, podendo interagir se quiser.
16. Quando interagir com espelho, com o joystick ou o mouse poderá mexer o rosto para um lado e para o outro, pra cima e pra baixo, e vai perceber que possui um pequeno corte na testa sangrando. - Davi - Protagonista fala, "Shhh! que merda, me machuquei", jogador tem opção de continuar ou sair. Se clicar em sair o jogador sai mas a câmera fica com delay vendo o espelho, em que percebe seu reflexo continua olhando pro jogador, dá um sorriso e sai.
17. No hall tem um toca fitas coletável que o jogador poderá guardar consigo para combinar com fitas e ouvir o que tem nelas.
18. Explorando os cômodos, ao sair do espelho ou do trigger de quando a luz acender... o jogador poderá explorar alguns cômodos que estão abertos como opções de ações, o Hall, subir escadas ou entrada principal, uma vez escolhido o que fazer baseado em um limitador de tempo o jogo seguirá o

fluxo seguinte. Obs.: Uma vez escolhido o caminho, as coisas dos outros caminhos não são funcionais e nem ativam.

Caminho 1 e 2: (subir a escada - Irmão mais novo e irmão mais velho)

1. Quando estiver subindo no final do segundo lance de escada, se depara com uma pequena mesinha com um abajur desligado e gaveta fechada.
2. Continuando a subir, quando conseguir enxergar o chão do segundo andar, percebe na porta do quarto de frente pra escada, uma sombra andando dentro do quarto (luz interna do quarto acende e algo passa atrás da porta e a luz apaga).

Save point

3. Chegando no segundo andar, observa que as portas estão fechadas e precisa de uma nova chave para abrir, ao verificar a última porta, a luz do abajur acende e um rangido leve da gaveta se abrindo com a chave dentro, e do primeiro lance de escada para baixo fica tudo 100% escuro.
4. Quando chega na ponta da escada, observa que o andar de baixo está tudo escuro e a luz do abajur apaga.
5. Quando começar a descer (terceiro degrau), um leve relâmpago ilumina a cena e revela um ser no início do segundo lance de escada (igual o teaser) e volta tudo escuro na parte de baixo.
6. Quando pegar a chave ele diz “Deve abrir uma das portas” e olha em direção para parte de baixo da escada, em meio a escuridão aparece uma mão segurando no corrimão e o olho amarelo brilhante da criatura aparece, o personagem corre desesperado em direção ao segundo andar e ao chegar perto das portas, abre a tela de escolher qual porta você quer (5 segundos).
7. Quando entra no quarto escolhido, ele tranca a porta e devolve o controle para o jogador.

Save point (ao escolher o quarto)

#### Quarto 1 (quarto com varanda, do casal - Trilha do irmão mais velho (Álvaro))

1. Explora o quarto a vontade, depois de 1 min som de batendo na porta 3 vezes, e depois de 3 minutos explorando ou ver a foto da família na escrivaninha, um pássaro bate na porta da sacada, ela abre com o impacto e o pássaro morto no chão (tempo chuvoso e vento, cortinas balançando).
2. Pode coletar jóias e o pentagrama errado
3. Caso olhe para a fotografia o jogador diz “Ué, não era só quatro pessoas da família? não lembro de ter uma menininha...”
4. Quando entrar em alguma das sacadas, Jumpscare (irmão mais velho) de cima da porta para baixo.
5. CutScene: O Álvaro entra no quarto bravo, falando “Família de bosta, ele não é o bom? vou esconder essa merda, quero ver ele fazer sem isso aqui!” e coloca um Anel do círculo de Salomão dentro do criado mudo e sai do quarto.
6. CutScene: No Quarto do ritual, os quatro membros da família em volta do pentagrama, fazendo o ritual de invocação e o demônio aparece e finaliza a cutscene.
7. O jogador acorda a onde tomou o Jumpscare com uma menininha olhando para ele e dizendo “acorda, acorda, por favor me ajuda”.
8. Quando ele levanta ela diz “Me ajuda a encontrar minha boneca!” e abre a porta e sai correndo.
9. Fechamento padrão.
10. Fim, aparece vídeo do jornal (mesmo do Teaser).

#### Quarto 2 Quarto menor do irmão mais novo - Trilha do irmão mais novo (Armando)

1. Explora o quarto à vontade, depois de 1 min som de batendo na porta 3 vezes, e depois de 5 minutos explorando ou ver a foto dos irmãos com a cabeça do mais velho com um x, o guarda-roupa abre.
2. Pode coletar na gaveta molde pentagrama
3. Quando olha pro guarda-roupa, cria uma goteira de sangue saindo do teto, e quando olha para a goteira, vê o bichão e toma um jumpscare.

4. CutScene: O Armando sentado na cama segurando a foto dos irmãos e com um punhal fazendo um x na cara do mais velho e dizendo “Sempre tudo pra ele, ele sempre é o melhor, agora tudo isso vai mudar!” e Armando levanta guarda o punhal debaixo do travesseiro, coloca a foto no lugar e sai.
5. CutScene: No Quarto do ritual, os quatro membros da família em volta do pentagrama, fazendo o ritual de invocação e o demônio aparece e finaliza a cutscene.
6. O jogador acorda onde tomou o Jumpscare, levanta e olha a menina mexendo no travesseiro e quando ela pega o punhal ela olha pra você e diz “Isso não é minha boneca!” e sai correndo do quarto.
7. Fechamento padrão.
8. Fim, aparece vídeo do jornal (mesmo do Teaser).

### Caminho 3 - Hall (Trilha da Mãe (Dona Candinha))

#### Antes de achar a chave

1. O Relógio toca e está parado às 3:33h, faz barulho de passos rápidos no andar de cima e barulho de pisando devagar na escada e no primeiro degrau que seja visível a partir do hall revela-se um pé do espírito e sangue começa a escorrer do degrau.
2. Abre a exploração na sala, elementos que pode verificar remetem ao luxo ( exemplo: lista de convidados vip, itens de luxo).
3. Caso demore para achar a chave (que está no relógio), a cada 3 min o relógio toca novamente até achar a chave ou se tocar 3 vezes a porta onde está a chave abre sozinha chamando o jogador.
4. Quando pega a chave o jogador fala “Parece o mesmo símbolo da porta do lado do espelho”
5. Quando abrir a porta da sala de jantar e olha para a mesa muito bem posta com velas acesas como se fosse servir o jantar, tem uma boneca em pé e andando na mesa e quando olha ela cai (dá um passo e cai) e ele pode explorar.
6. Depois de 10 segundos que entrou a porta bate e as velas apagam, ainda é possível ver o ambiente um pouco mais escuro por conta do lustre.

7. Depois de verificar 3 itens ou 5 min, faz um trovão com relâmpago e o bicho com olho amarelo aceso aparece grudado em cima da janela.
8. Quando o jogador olha pro bichão, os controles travam e a câmera dá um zoom lento e depois de 3 segundos um jumpscare.
9. Cutscene - Mãe entra na sala de jantar e segura um colar e diz "você é muito valioso para ser usada agora, vou deixar você escondidinha aqui" e guarda a joia em uma gaveta, na mesma gaveta ela tira um espelho de mão e se olha fazendo pose e dizendo "Espero que ele me de beleza eterna" logo após ela vai saindo da sala e diz "Fulana! Arruma essa mesa, não esqueça que vão vir jantar mais tarde aqui"
10. CutScene: No Quarto do ritual, os quatro membros da família em volta do pentagrama, fazendo o ritual de invocação e o demônio aparece e finaliza a cutscene.
11. O Jogador acorda na sala de jantar, e tem uma criança em cima da mesa brincando com a boneca, a menina olha pra ele e diz " " e depois sai correndo para quarto debaixo da copa.
12. Fechamento padrão.
13. Fim, aparece vídeo do jornal (mesmo do Teaser).

#### Caminho 4 - Cubículo/Escritório (Trilha do Pai (Virgílio))

1. Faz barulho de passos rápidos no andar de cima e barulho de pisando devagar na escada e no primeiro degrau que seja visível a partir do hall revela-se um pé do espírito e sangue começa a escorrer do degrau. (relógio deve estar debaixo do degrau) e a porta do cubículo se abre lentamente.
2. O cubículo vai estar aceso com uma chave balançando e pendurada no lustre e o personagem diz "O que é aquilo?"
3. Ao pegar a chave faz um som de risada masculina macabra e as paredes começam a escorrer, a chave só abre a porta do escritório.
4. Quando entra no escritório a cadeira gira um pouco e lentamente como se tivesse alguém saindo e um charuto aceso na mesa com fumaça saindo (escritório com a cadeira na parede e mesa na frente da cadeira)

5. Abre a exploração, pode explorar itens (exemplo promissória franco de mello, arma parabellum).
6. Explorou 3 itens ou 5 min, campainha toca.
7. Ao ir para o cubículo e olhar para a porta principal (de vidro) do lado de fora (enxergando só o vulto por conta do vidro sujo) uma silhueta do espírito do pai.
8. Quando olhar para a silhueta, ela sai em direção a janela do escritório e bate três vezes na janela.
9. Ao voltar pro escritório JumpScare.
10. CutScene - O pai no escritório em pé próximo a mesa, olhando uns papéis e dizendo “eu ainda vou ter São Paulo inteiro nas minhas mãos haha” coloca os papéis na mesa, coloca o charuto no cinzeiro e procura algo nos bolsos e diz “Cadê o meu anel... esquece, não preciso disso pra fazer dar certo.” e sai do escritório dando risada e assobiando.
11. CutScene: No Quarto do ritual, os quatro membros da família em volta do pentagrama, fazendo o ritual de invocação e o demônio aparece e finaliza a cutscene.
12. O jogador acorda e a menina está em pé na sua frente apontando uma arma pra você e diz “Bang! hehehe” solta a arma e sai correndo...
13. Fechamento padrão.
14. Fim, aparece vídeo do Jornal (mesmo do Teaser).

## Capítulo 2

### Cutscene Empregada

- Cutscene da discussão da família de manter a empregada e sua filha na casa.
  - Toda a família reunida na sala de estar
  - Mãe diz ela tem que ir embora
    - Onde já se viu, é um absurdo e um desrespeito conosco
    - Ao invés de trabalhar ficou transando e olha aí, está grávida
  - Irmão mais novo diz debochando - E o namorado bundão ainda foi embora, largou ela, pelo menos foi o que eu ouvi os empregados dizerem.
  - Pai fala - Eu vou procurar outra governanta pra nossa casa, essa vadia e sua cria não são problema nosso.
  - Irmão mais velho diz energicamente - Pessoal, olha o que vcs estão falando, se enxerguem, o que adianta posar de bons samaritanos na frente da sociedade se não cuidamos dos nossos? (se acalmando diz) E outra, vamos pensar, se a gente deixar ela ficar e cuidarmos do filho que ela terá podemos até dizer que não iremos mais pagá-la. Olhem como um investimento, teremos uma empregada fazendo tudo que a gente quiser e sempre estará do nosso lado porque teremos a filha dela na nossa mão. se ela for para a rua não terá futuro.
  - Mãe responde, olhando por este ponto parece até um bom negócio, vou poder explorá-la ainda mais. (Todos riem). Que seja, mas não admitirei criança correndo pela casa, ela que cresça no jardim e entre as paredes, se eu encontrá-la por aqui darei umas belas palmadas.

Caminho 1: (quarto com varanda do irmao mais velho (Álvaro))

0. O jogador acorda a onde tomou o Jumpscare com uma menina olhando para ele e dizendo “acorda, acorda, por favor me ajuda”. Quando ele levanta ela diz “Me ajuda a encontrar minha boneca!” e abre a porta e sai correndo. (Final do capítulo 1)

Continuação

1. Jogador levanta e está apto para explorar a parte de cima, podendo abrir os quartos (Casal, Álvaro e Armando)
2. Se o jogador quiser descer , o protagonista lembra do que ocorreu e diz, você tá de brincadeira né? não desço aqui de novo nem ferrando... -Ao entrar no Quarto do irmão mais velho, Cutscene - Vai entrando no quarto e encontra a menina mexendo no baú que está aberto, diálogo começa:

- Protagonista pergunta com voz trêmula: Quem é você?

- Menina responde: Eu sou a Alice, morei aqui há muuuuito tempo atrás.

- P: Mas como assim, o que tá acontecendo?

- A: Eu não sei te dizer direito mas eu acho que ele te escolheu.

- P: Ele? Quem é Ele?

Barulho de trovão e menina olhando assustada...

- A: Eita parece que tem alguém bravo aqui...

- A: Você deve conhecê-lo em breve, mas provavelmente já o viu por aí.

- A: Mas e você? Qual o seu nome?

- P: agitado responde: Errr, he, foi mal, estou um pouco apavorado, Meu nome é Gabriel

- P: Você é um fantasma?

- A: Lógico que não deerr, todo mundo sabe que fantasmas não existem, agora para de me enrolar.

- A: Você vai me ajudar a encontrar a boneca ou não? Olhando fixamente para o jogador com cara emburrada

3. Sistema de escolha Quick Time Event aparece (Sim - trilha Irmão mais novo / Não - trilha irmão mais velho)

4. Se responder sim, a Alice fala:

- A: ótimo vamos procurar, neste baú tem coisas legais mas a minha boneca não está aqui...E fecha o baú trancado-o (o Anel de proteção está dentro do baú)

- A: Vou continuar procurando, se encontrar me avisa...

E sai correndo do quarto e fecha porta

5. Se responder não, a Alice fala brava:

- A: Ninguém diz não para mim (enquanto fala vai ficando o som mais alto e os olhos escurecendo)

Janela quebra e ela vai na sua direção rapidamente (como um jumpscare e some), deixando o baú aberto

6. No quarto do irmão mais velho o jogador poderá encontrar a parte da chave que abre o corredor superior dentro da cômoda, na gaveta, munição para a arma no armário e o anel de proteção no baú (dependendo trilha)

TRILHA IRMÃO MAIS NOVO (RESPOSTA SIM) - Baú fechado

1. Jogador volta a ter controle
2. Quando encontra a chave um barulho de porta batendo e abrindo é a Alice na porta dizendo “acho que com essa chave você pode ver se minha boneca está aqui do lado” A chave abre o corredor...
3. Quando abre o corredor vê um vulto passando por baixo da porta do banheiro. esquema luz com sombra. e a luz apaga
4. Ao entrar no banheiro e olhar para o espelho (poderá acionar a mecânica de se ver no espelho), um líquido preto começa a escorrer do seu olho, nariz e boca, jogador começa a passar mão na cara rápido e quando ele sai do espelho toma um JumpScare. - Falta animação e jumpscare
5. Libera exploração banheiro, se tentar ir ao espelho de novo, espelho normal.
6. Quando sai do banheiro sótão abre e revela um espírito subindo a escada, segurando uma vela, o espírito usa as vestes da seita
7. Quando o jogador subir no sótão, e entrar, começa a *cutscene*
8. *CutScene*: O pai e o irmão mais novo estão no sótão, o pai diz “O que nós mais queremos é ser poderosos, mas para isso precisamos da ajuda deles, eles nos mostraram o caminho para ganhar poder, dinheiro e tudo que sonhamos e você deve fazer parte disso” - filho diz “Mas quem são eles?” - pai diz “Nós somos os SAES, Societas Est Aeterna Salomão, ou, a Sociedade Eterna de Salomão, somos os únicos que conhecem as formas corretas de conjurar os demônios catalogados pelo Rei Salomão na antiguidade para nos ajudar com nossos objetivos, e agora chegou a hora de você nos ajudar.” o pai entrega o molde do pentagrama e a roupa dobrada com um punhal em cima e diz: Essa é a sua missão, se algo sair do controle, você terá que se sacrificar e usar o punhal..
9. Fim da cutscene
10. Libera pra jogador explorar
11. Descobre que existem passagens secretas e uma sala de ritual e encontra um galo morto, se verificar o Galo, “parece que ele foi morto aqui e o sangue usado”
12. Quando descer do sótão a porta do corredor que leva para os quartos estará trancada

13. Caso tente abri-la, o espírito do pai aparecerá pulando de joelhos e um *quick time event* irá aparecer
14. No *quick time event*, o jogador terá duas opções fechar porta e continuar explorando, ou jogar sal no espírito
15. Caso o jogador não tenha sal, a opção estará aparecendo, porém apagada, indicando que o jogador deverá encontrar primeiro, e automaticamente a é escolhida a opção fechar porta. assim que a porta fechar a voz da menina diz: Ouvi dizer que sal pode afastar os espíritos, se eu não me engano tem no banheiro
16. Se o jogador tentar abrir a porta novamente sem o sal, o protagonista irá dizer, não abro essa porta sem esse sal de jeito nenhum.
17. Caso o jogador pegue o sal e abra a porta novamente o mesmo irá acontecer, entretanto a opção do sal estará ativa e automaticamente será escolhida
18. Ao jogar o sal no espírito do pai, o mesmo será arremessado pela escada e cairá no chão do primeiro andar
19. A menina estará no canto olhando pra vc e dando risada baixinho com a mão na boca, mas o suficiente para ser ouvida
20. Jornal mostrando que Dr. Virgílio morreu
21. Fim do capítulo 2

#### TRILHA IRMÃO MAIS VELHO (RESPOSTA NÃO) - bau aberto

1. O jogador volta a ter controle.
2. Ao verificar o baú, encontrará um livro Goetia (voz da Alice narrando que este livro contém os selos dos demônios que foram catalogados e aprisionados pelo Rei Salomão, os selos são desenhos que são feitos no momento da invocação e utilizados para prendê-los no vaso de bronze) e o anel com o símbolo (Disco de Salomão - Voz da alice dizendo que o símbolo do anel serve para proteger o conjurador de ameaças hostis de demônios que são conjurados)
3. Quando encontrar a chave, o reflexo do irmão mais velho poderá ser visto na janela

4. Caso o jogador demore para encontrar a chave, a gaveta onde ela está abre e cai no chão revelando a chave que abre o corredor do banheiro (Chave cai sobre a cama)
5. Ao pegar a chave e a câmera virar para porta, animação de coisas se mexendo e caindo, sendo arremessadas de um lado para o outro com a voz do irmão mais velho putasso, batendo nas coisas e gritando: - Sai daqui, deixa minhas coisas, vai emboraaaa, covardeeeee, saaaaaiiiii
6. Protagonista sai correndo do quarto automaticamente e porta se fecha, se tentar abrir novamente, porta abre normal, com tudo normal
7. Jogador volta a ter controle do personagem do lado de fora do quarto
8. Quando abrir a porta do corredor, sótão abre e vê um espírito subindo a escada, segurando uma vela, este espírito usa as vestes da sociedade secreta
9. Quando o jogador subir no sótão, e entrar começa a cutscene
10. CutScene: O pai e o irmão mais velho estão no sótão, o pai diz "O que nós mais queremos é ser poderosos, mas para isso precisamos da ajuda deles, eles nos mostraram o caminho para ganhar poder, dinheiro e tudo que sonhamos e você deve fazer parte disso" - filho diz "Mais poder, a gente não é rico o suficiente?" - pai diz "Nós somos os SAES, Societas Est Aeterna Salomão, ou, a Sociedade Eterna de Salomão, somos os únicos que conhecem as formas corretas de conjurar os demônios catalogados por Salomão para nos ajudar com nossos objetivos, e é nossa responsabilidade ser os mais fortes onde quer que a gente esteja." o pai entrega uma roupa e o um vaso de bronze (sem as inscrições) e diz: Não faça besteira, essa é uma das partes mais importantes.
11. Fim da cutscene
12. Libera para o jogador explorar

13. Descubre que existem passagens secretas e uma sala de ritual e encontra um galo morto, se verificar o Galo, “parece que ele foi morto aqui e o sangue usado”
14. Quando descer do sótão vê um vulto passando por baixo da porta do banheiro. esquema luz com sombra. e a luz apaga, sugerindo o jogador a visitar o banheiro
15. A porta do corredor que leva para os quartos estará trancada
16. Caso tente abri-la, o espírito do pai aparecerá pulando de joelhos e um quick time event irá aparecer
17. No quick time event o jogador terá duas opções fechar porta e continuar explorando, ou jogar sal no espírito
18. Caso o jogador não tenha sal, a opção aparecerá, porém apagada, indicando que o jogador deverá encontrar primeiro, e automaticamente é escolhida a opção fechar porta. assim que a porta fechar a voz da menina diz: Ouvi dizer que sal pode afastar os espíritos, se eu não me engano tem no banheiro
19. Se o jogador tentar abrir a porta novamente sem o sal, o protagonista irá dizer, não abro essa porta sem esse sal de jeito nenhum.
20. Caso o jogador pegue o sal e abra a porta novamente o mesmo irá acontecer, entretanto a opção do sal estará ativa e automaticamente será escolhida
21. Ao entrar no banheiro e olhar para o espelho (poderá fazer mecânica de se ver no espelho), um líquido preto começa a escorrer do seu olho, nariz e boca, jogador começa a passar a mão na cara rápido e sai, se fizer de novo, mecânica espelho normal. (NESSA VERSÃO NÃO TEM JUMPSCARE AQUI)
22. Ao abrir a porta e jogar o sal no espírito do pai, o mesmo será arremessado pela escada e cairá no chão do primeiro andar

23. A menininha estará no canto olhando pra você e dando risada baixinho com a mão na boca, mas o suficiente para ser ouvida.

24. Jornal mostrando que Dr. Virgílio morreu

25. Fim do capítulo 2

Caminho 3: (história da mãe - Dona Candinha)

1. O jogador acorda na sala de jantar, e tem uma criança em cima da mesa brincando com a boneca, a menina olha pra ele e diz “Como vc é legal, achou minha boneca, haha” e depois sai correndo pro cômodo de baixo da copal. (Final do capítulo 1)
2. Começa cena com porta do Hall fechada e libera exploração
3. Se o jogador não achar o hexagrama em 5min as luzes piscam e as coisas começam a voar deixando a gaveta onde está o hexagrama aberta
4. Caso o jogador tente abrir a porta do hall, o espírito da mãe olha na fresta da porta que vai se abrir e fechar a porta de novo.
5. Caso jogador insista, o protagonista diz: Estou tentando abrir mas parece que tem alguém segurando a porta, melhor ir por outro caminho (Falta fala)
6. Quando o jogador encontrar Hexagrama, ouve a voz da menininha: Esse Hexagrama de acordo com o livro de Salomão, é usado para tornar os demônios invocados dóceis e amigáveis, Risada macabra no fundo ...
7. Quando o jogador entra na copa, cutscene da Mãe com empregada que está na cozinha e por isso não é visível.
  - Mãe diz, Como assim você engravidou? Meu Deus, como vamos fazer?
  - Empregada responde: foi um caso que tive, me perdoa, mas não me manda embora, eu não tenho pra onde ir..
  - M: Vou falar com Virgílio, vc sabe como ele é rígido
  - E: Tudo bem minha Senhora, te agradeço

- M: vou dar um jeito de cuidar de vcs, mas não quero essa criança correndo pela casa ou importunando os convidados
- E: Muito Obrigada, muito obrigada, cuidarei dela apenas no meu quarto e garantirei que use as entradas dos serviçais, muito obrigado.
- M: E não conseguirei te pagar já que teremos muito custo com essa criança indesejada
- E: Tudo bem minha senhora
- M: A propósito, hoje a noite uns amigos do meu marido vêm jantar em casa, é um grupo de intelectuais, nos surpreenda com algo bem gostoso,
- E: Pode deixar, será a melhor refeição que você já experimentou na vida..
- Mãe sai rindo

#### 8. Fim da Cutscene

9. Ao acabar a Cutscene, a menininha estará na frente do jogador segurando a boneca e dizendo, foi assim que eu nasci, correndo pelas passagens secretas e sem ser vista por ninguém. Sai correndo em direção ao quarto da empregada e tranca a porta.

10. Libera exploração cozinha, copa e sala de jantar

11. Caso entre na copa, poderá coletar uma fita de invocação do Gaap

12. Ao pegar a fita de invocação, aparece a opção ouvir fita, caso jogador clique em sim, fade out, voz do Gaap, *Fade in* e mensagem na tela, “Você aprendeu o canto de invocação do Gaap” aparece lista de coisas para coletar e fazer ritual (Missões)

13. Caso o jogador encontre garrafas, terá a opção de beber, caso beba muito a visão começa a ficar embaçada, se beber 5 garrafas diferentes visão super embaçada, vomita, fade out e fade in acordando novamente seguido de um: Nossa, essa era da boa...

14. Caso veja alguma comida, poderá comer, se comer, 2 minutos depois irá peidar e ficar com muita dor de barriga, fade out e fade in, seguido de um: Ufa, ainda bem que tem banheiro nessa casa
15. Caso jogador interaja com o Rádio, começará ouvindo um som de algo tentando sintonizar e 3 segundos depois o som de invocação do “*Gaap en meditation chant*” (trocar som)
16. Quando jogador estiver na cozinha por mais de 3 minutos, portas fecham e batida 3x começa, primeiro em uma porta, depois na outra, pássaros se chocam na janela, luz começa piscar e panelas começa se mexer insanamente e fazendo muito barulho... de repente tudo pára... as portas de armários abrem, um grande barulho ocorre e fogo em todas as bocas de fogão, som sinistro e figura do Gaap em frente a porta do quarto da empregada olhando para o jogador.
17. Quando a câmera olhar pra figura, o jogador vai automaticamente andando de costas em direção a porta de saída e quando chegar bicho abre a boca e começa vir atrás de vc.
18. Quick time event para jogador apertar tecla certa na hora certa.
19. Sequência lenta 2s e depois rápida 1s. A, B, B - X, Y.
20. Se errar, o jogador vê fogo na sua frente, como se o bicho tivesse pegado ele e grita, fade out, mensagem alguns minutos antes e fade in no item 14 de novo
21. Jogador chega no hall correndo e corpo do pai despenca na sua frente com impacto e muito barulho, grito da mãe próximo ao jogador e em seu campo de visão
22. Jornal mostrando que Dr. Virgílio morreu
23. Fim do capítulo 2

Caminho 4: (História do pai)

1. O jogador acorda e a menina está em pé na sua frente apontando uma arma pra você e diz “Bang! hehehe” solta a arma e sai correndo... (Final do capítulo 1)
2. Libera o jogador para explorar.
3. Jogador pode pegar a arma se tiver as munições, aparece a opção de combinar itens, jogador pode atirar até 8 tiros apenas. Depois que der o primeiro tiro, a menininha diz, cuidado eu acho que só tinha 8 balas na casa. Quando der o último tiro voz macabra diz, acabou Muahahahah
4. No escritório tem Cigarro aceso, se o jogador fumar. no terceiro trago que der a fumaça sai, som de risada masculina macabra
5. Caso jogador interaja com o Rádio, começará ouvindo um som de algo tentando sintonizar e 3 segundos depois o som de invocação do “Gaap en meditation chant’
6. Ao pegar a fita de invocação, aparece a opção ouvir fita, caso jogador clique em sim, fade out, voz do Gaap, Fade in e mensagem na tela, “Você aprendeu o canto de invocação do Gaap” aparece lista de coisas para coletar e fazer ritual (Missões) - Precisa adicionar as missões certas
7. Se o jogador tentar subir a escada do hall o player fala: “nem ferrando que vou subir aí”
8. Se verificar dentro da gaveta, encontrará o pino que abre a porta da sala de estar
9. Ao entrar na Sala de Estar, liberdade de exploração
10. Se verificar xadrez, voz vai falar, hummm, parece que é a vez dos brancos, e dá pra dar xeque-mate.... caso jogador mexa uma peça que possibilite o xeque-mate.... se ganhar, abre a passagem secreta da lareira - um urro demoníaco falando “entre...”, Caso o jogador mexa em qualquer outra casa que não dê o Xeque-mate, voz fala, hahahah perdeu e peças voltam pro lugar...

11. Se jogador não vencer no xadrez 3x ou 5 Minutos depois de estar na sala explorando, Livro da poltrona cai
12. Jogador parece desesperado tenta sair correndo pra porta e algo acerta sua cabeça
13. CutScene - Pai e alguém da seita jogando xadrez (pai pensando na jogada) e conversando:
  - Pai: A sala do ritual ficou pronta.
  - Alguém: Isso é uma ótima notícia, então já podemos começar nossos trabalhos?
  - Vamos começar o quanto antes, quem você acha melhor ser o primeiro?
  - A: acredito que nossa melhor opção agora é o GAAP, ele é um dos reis do inferno, responsável pelo ponto cardeal sul e é muito poderoso.
  - P: Ótimo, será uma ótima aquisição, um rei servindo outro rei em seu castelo, haahahaahaaaa (todos riem)
  - P: Quer conhecer a sala de ritual?
  - A: Claro!
  - P: Xeque Mate (foco na jogada certa e porta se abre)
  - A: Incrível, rs

Fim da cutscene

14. Abre exploração jogador
15. Caso jogador interaja com a vitrola poderá optar por tocar disco
16. Ao lado, coleção de discos com músicas de época, entre eles o disco da música do jogo
17. Ao abrir a lareira a escada escondida se revela
18. Abre para o jogador explorar.
19. Ao descer as escadas, o jogador verá o Demônio na parte escura, meio escondido na sombra, mas dando para vê-lo perfeitamente, ele fica parado

e 2 segundos depois, abre a boca e sai em direção ao jogador endemoniado.

20. Quick time event para jogador apertar tecla certa na hora certa.
21. Sequência lenta 2s e depois rápida 1s. A, B, B - X, Y.
22. Se errar, o jogador vê fogo na sua frente, como se o bicho tivesse pegado ele e grita, fade out, mensagem alguns minutos antes e fade in no item 15 de novo
23. jogador chega no hall correndo e corpo do pai despenca na sua frente com impacto e muito barulho, grito da mãe próximo ao jogador e em seu campo de visão
24. Jornal mostrando que Dr. Virgílio morreu
25. Fim do capítulo 2

### **Capítulo 3**

#### **Caminho 1 - Trilha Irmãos**

1. Cutscene: Câmera focada no corpo do pai morto no chão, sobe devagar e consegue ver o jogador no segundo andar olhando para baixo e o pai morto no chão do 1 andar, câmera foca no jogador e tem um espírito no final do corredor (próximo a porta do banheiro) na parede (formato de aranha), câmera se aproxima do jogador enquanto ele vira e olha em direção ao espírito, câmera avança até meia porta pra cima do corredor, espírito vem rápido pra cima da câmera e a porta bate. Câmara volta para visão do jogador revelando a menina segurando a maçaneta da porta trancada e diz “Corre e não deixa ele te achar!”
2. Libera a exploração do jogador
3. Luzes da casa começam a piscar, quando o jogador chegar perto dos quadros eles caem, chegando perto das portas elas fecham, deixando como única opção descer as escadas, ao começar a descer a escada as luzes de



13. Caso tente abrir a porta de entrada da casa, a mão do jogador fica segurando a maçaneta balançando enquanto grita, Eu quero ir emboraaa infernooo, abreeeeeeee, mas a porta continua fechada e em seguida volta ao normal.

#### TRILHA IRMÃO MAIS VELHO (Quarto da empregada)

1. Entrou na sala de jantar (evento de entrar pela primeira vez) libera exploração.
2. Se o jogador não achar o hexagrama em 5min as luzes piscam e as coisas começam a voar deixando a gaveta onde está o hexagrama aberta
3. Caso o jogador tente abrir a porta do hall, o espírito da mãe olha na fresta da porta que ia se abrir e fechar a porta de novo.
4. Caso jogador insista, o protagonista diz: Estou tentando abrir mas parece que tem alguém segurando a porta, melhor ir por outro caminho.
5. Quando o jogador encontra Hexagrama, ouve a voz da menininha: Esse Hexagrama de acordo com o livro de Salomão, é usado para tornar os demônios invocados dóceis e amigáveis, Risada macabra no fundo.
6. Libera exploração cozinha, copa e sala de jantar, luz reacende
7. Caso o jogador encontre garrafas, terá a opção de beber, caso beba muito a visão começa a ficar embaçada, se beber 5 garrafas diferentes visão super embaçada, vomita, fade out e fade in acordando novamente seguido de um: Nossa, essa era da boa...
8. Caso entre na copa, poderá coletar uma fita de incoação do Gaap
9. Ao pegar a fita de invocação, aparece a opção ouvir fita, caso jogador clique em sim, fade out, voz do Gaap, Fade in e mensagem na tela, "Você aprendeu o canto de invocação do Gaap" aparece lista de coisas para coletar e fazer ritual (Missões)
10. Caso veja alguma comida, poderá comer, se comer, 2 minutos depois irá peidar e ficar com muita dor de barriga, fade out e fade in, seguido de um : Ufa, ainda bem que tem banheiro nessa casa
11. Caso jogador interaja com o Rádio, começará ouvindo um som de algo tentando sintonizar e 3 segundos depois o som de invocação do "Gaap en meditation chant" isso acalma o bicho por 10 segundos e abre porta do banheiro

12. Ao chegar na cozinha, porta da copa bate e ouve voz demoníaca “abra eu sei que vc está aí, sua alma é minhaaaaaa” seguida de 3 batidas fortes na porta.
13. Panelas estão balançando, torneira da pia da cozinha liga, torneira do banheiro liga começa a encher e água começa a vazar, inundando o chão da cozinha, banheiro e corredor de conexão, mas porta do banheiro está trancada e da empregada também
14. O jogador tem 5 min pra resolver este puzzle, senão, tudo para, fica silêncio e som de porta abrindo, jumpscare e bichão devora jogador
15. fade out, tela preta, “5 min antes” e volta pro passo 10
16. Existem duas formas de resolver o puzzle, mas todas elas envolvem o “Invocação Gaap”. Na sala de baixo da copa existe uma fita com o “Invocação Gaap” que o jogador pode colocar no toca fitas e resolver puzzle no tempo que quiser, ou, o jogador pode ligar o rádio que abrirá a porta por 10 segundos (ajustar tempo certinho de chegar *rushando* no banheiro).
17. Ao chegar no banheiro, encontrará um registro que tem a opção de fechar e assim acabar com todo o vazamento que para de contar os 5 minutos de kill do bichão do passo 12
18. O jogador poderá coletar os itens disponíveis no banheiro, cozinha e copa, que serão úteis mais tarde.
19. Ao sair do banheiro, a empregada estará nua na cozinha, mexendo em um dos armários, quando ver o jogador ela termina de pegar algo no armário, morde, vem andando sensualmente na direção do jogador, passa por ele, da risada e diz: “Nossa, como você está tenso... Vem cá, sinto cheiro de virgem, vamos resolver isso...” ela abre a porta do quarto da empregada e fica no aguardo do jogador.
20. Se o jogador demorar mais de 30 segundos, ele diz, “Até que enfim eu tenho uma chance real de perder minha virgindade e ainda estou aqui fora...”
21. Ao chegar na porta do quarto da empregada ele terá duas escolhas

- a. Transar

- I. Ele entra e ela sensual na cama diz, “vem aqui me fazer se sentir viva novamente”, cena de sexo estilo CyberPunk 2077, ela agradece e ele diz até que esse lugar não é tão ruim.
    - 1. Se o jogador não transou luz no manual do exorcismo acende indicando o item coletável
  - b. Não transar
    - I. Ele entra e ela sentada na cama chorando, “só ele me amava mesmo, sinto tanto a falta dela, levanta pescoço olhando pra cima e grito estridente ocorre, seguido do fade out do espírito
      - 1. Se o jogador transou libera exploração
22. Independente da escolha, depois de 1 minuto, caso o jogador não tenha coletado, a caixa de música começa a tocar e símbolo da passagem secreta acende - a chave está na caixa de música
23. Ao abrir passagem secreta, um corredor se revela, a luz apaga novamente e o jogador diz, estava tão bom pra ser verdade...
24. Cutscene Final falando dos pecados capitais da família e dos indivíduos.

#### TRILHA IRMÃO MAIS NOVO (Escritório e Lareira)

- 1. Ao pegar a chave do lustre, a porta do hall fecha e o jogador tem a possibilidade de abrir o escritório
- 2. um demônio vem correndo e bate na porta de fora com um impacto bem forte, quase quebra o vidro e some
- 3. Caso o jogador tente abrir a porta do hall, o espírito da mãe olha na fresta da porta que ia se abrir e fechar a porta de novo.
- 4. Caso jogador insista, o protagonista diz: Estou tentando abrir mas parece que tem alguém segurando a porta, melhor ir por outro caminho
- 5. Ao entrar no escritório evento de entrar na primeira vez no cômodo e libera a exploração
- 6. Libera o jogador para explorar.

7. Jogador pode pegar a arma se tiver as munições, aparece a opção de combinar itens, jogador pode atirar até 8 tiros apenas. Depois que der o primeiro tiro, a menininha diz, cuidado eu acho que só tinha 8 balas na casa. Quando der o último tiro voz macabra diz, acabou Muahahahah
8. No escritório tem Cigarro aceso, se o jogador fumar. no terceiro trago que der a fumaça sai e faz o símbolo de uma caveira, som de risada masculina macabra
9. Caso jogador interaja com o Rádio, começará ouvindo um som de algo tentando sintonizar e 3 segundos depois o som de invocação do "Gaap en meditation chant"
10. Ao pegar a fita de invocação, aparece a opção ouvir fita, caso jogador clique em sim, fade out, voz do Gaap, Fade in e mensagem na tela, "Você aprendeu o canto de invocação do Gaap" aparece lista de coisas para coletar e fazer ritual (Missões)
11. Se verificar dentro da gaveta, encontrará o pino que abre a porta da sala de estar
12. Ao chegar na Sala, batida na porta do hall e ouve voz demoníaca "abra eu sei que vc está aí, sua alma é minhaaaaaa" seguida de 3 batidas fortes na porta.
  - a) As luzes da sala começam a piscar, Tv liga, Vitrola começa a tocar e sons de batida na porta indicam que logo o demonião vai entrar e te devorar
  - b) A vitrola toca um som que se for percebido está dizendo me invoouooooqueeeee, me invoqueeee
  - c) Ao entrar na sala, tensão começa no escritório tbm, pássaros se chocam na janela e a mesma fica tentando abrir, é possível ver os olhos amarelos do lado de fora seguindo o player
  - d) Apesar da tensão, um brilho (luz) envolve o xadrez convidando-o para jogar

13. Existem três formas de resolver o puzzle, 2 delas envolvem o “Gaap en meditation chant”.
  - a) No escritório em cima da mesa existe uma fita com o “Invocação Gaap” que o jogador pode colocar no toca fitas e resolver puzzle no tempo que quiser, ou,
  - b) o jogador pode ligar o rádio que está no escritório e passagem secreta da lareira abrirá por 10 segundos (ajustar tempo certinho de chegar rushando na lareira, ou,
  - c) Ele resolve a partida no xadrez
14. Se jogador errar 3 vezes o xadrez, livro com jogada cai
  - a) Se jogador pegar o livro, depois de ler, bichão estará na sua frente e o matará, volta para o passo 12
  - b) Se jogador sair e não pegar o livro, efeito shader vermelho nas paredes, jogador perde controle, vira pra trás e bichão estará na sua frente e o matará, volta para o passo 12
15. Ao abrir a passagem secreta, um corredor se revela, a luz apaga novamente e o jogador diz, Mas que merda é essa? vou me esconder aqui.
16. Ao entrar a passagem secreta começa se fechar e jogador vê o bichão tentando correr, mas não consegue entrar
17. Jogador apavorado com respiração ofegante volta para exploração
18. Ele começa a descer e quando chega no meio do caminho luz da frente explode e tudo fica escuro, pode ligar a lanterna
19. Único caminho leva a porta que conecta às passagens subterrâneas, ao tentar abrir a porta, cooldown para jumpscare em 3s
20. Cutscene Final falando dos pecados capitais da família e dos indivíduos.

Caminho 2 - Trilha pai e mãe

1. Cutscene inicial - Jogador ta parado na cena vendo pai no chão que se transforma na menina rindo, ela levanta a mão e aponta pra cima, ainda deitada e abaixando a mão como se estivesse narrando com gestos o caminho que o pai fez ao cair, vai dizendo (e aí ele pulou e bummm no chão). Ela levanta, vai até a estante de livros, olha pro espelho e aponta pra ele com medo (outra mão na boca), derruba o livro e some.
2. Ao olhar pro espelho, o jogador verá um clone de si mesmo saindo do espelho, colocando as mãos pra fora, como se tivesse passando por uma janela para entrar na sala.
3. Se jogador ficar no hall até o clone dele sair do espelho, clone ataca ele, jogador morre, fade out e volta pro passo 2
4. Se jogador pegar o livro “Ritual Romano de Exorcismo - Manual” aparece a opção aprender, abre a possibilidade de enfrentar o espírito ou não
  - a. Caso sim, ele abre em uma página, começa a ler em latim e o espírito começa a se contorcer e ir voltando para o espelho, quando chegar próximo ao espelho o espírito só se agacha e fica parado, e a menininha aparece em cima da escada e sussurra “Corre, corre, vamos logo, isso não vai durar muito tempo” e quando vc começar a subir a escada, o espírito grita e começa a cutscene de subir a escada até a escrivaninha passo 5
  - b. Caso não, a menina aparece em cima da escada gritando “CORREEE, VEM LOGO” e quando tentar desviar do espírito aparece minigame de apertar na hora certa
    - i. se apertar botão na hora certa, vc desvia, vai pra escada e cutscene de subir até a escrivaninha
    - ii. se errar, jumpscare e morre, volta pro passo 3

5. O jogador terá 30 segundos para sair do chão do hall e subir as escadas, perto da escrivaninha a menina estará lá apontando para chave que está na gaveta aberta e dizendo, pega logo, e some de novo.
6. Ao pegar o pino da chave, shader de sangue nas paredes persistente, som do relógio sem parar, quadros tremendo, barulho por toda a casa e o clone continua vindo, ao subir jogador deverá escolher uma porta de um dos quartos
7. se for até o corredor e tentar abrir, o clone já estará no andar de cima vindo-o e mata o jogador, volte para o passo 2
8. No quarto do casal ou do irmão mais novo, janela estará fechada com passaros se chocando contra ela e abre para exploração
9. Ao tentar sair do quarto, jogador verá seu clone em cima do lustre agachado e bem macabra, ele salta até o andar e jogador é convidado a apertar botões certos na sequência correta
10. Se errar, volta para passo 8
11. No quarto do irmão mais velho, abre para exploração, se tentar sair do quarto sem a o pino da chave, ele mesmo para e diz, “hummmm, sinto que tem algo aqui que eu preciso, melhor procurar direito”, Se tentar sair mesmo assim pela segunda vez, ao abrir a porta demônio mata jogador e volta pro 11
12. Ao encontrar chave do corredor, tudo para e aparentemente volta ao normal, jogador pode sair com tranquilidade e ir pro corredor, piso de baixo estará com névoa e jogador dirá, eu não vou descer ali
13. Abre exploração
14. Quando abrir a porta do corredor, sótão abre e vê um espírito subindo a escada, segurando uma vela, este espírito usa as vestes da sociedade secreta
15. Quando o jogador subir no sótão, e entrar começa a cutscene.

16. abre exploração para coletáveis possíveis do banheiro e etc
17. CutScene O pai e a mãe estão no sótão, o pai diz “O que nós mais queremos é ser poderosos e ricos, mas para isso precisamos da ajuda deles, eles nos mostraram o caminho para ganhar poder, dinheiro e tudo que sonhamos e você deve fazer parte disso” - mãe diz “E poder rir da cara da sociedade ainda mais alto, hahaha eu não trocaria a oportunidade de humilhá-los ainda mais, por nada” - em posição de glória pai diz “Nós somos os SAES, Societas Est Aeterna Salomão, ou, a Sociedade Eterna de Salomão, somos os únicos que conhecem as formas corretas de conjurar os demônios catalogados por Salomão para nos ajudar com nossos objetivos, e é nossa responsabilidade ser os mais fortes onde quer que a gente esteja.” o pai agarra forte a mãe, começa a passar a mão nela e somem...
18. Descobre que existem passagens secretas e uma sala de ritual e encontra um galo morto, se verificar o Galo, “parece que ele foi morto aqui e o sangue usado”
19. Ao descer da escada, verá os espíritos da mãe e do pai dentro do banheiro, o pai fecha a porta e a mãe vem macabramente atrás do jogador, o jogador deve fugir e sair do corredor.
20. Se ficar moscando a mãe o pega e começa a morder a câmera, jogador morre volta pro 19
21. Ao sair do corredor, Câmara volta para visão do jogador revelando a menina segurando a maçaneta da porta trancada e diz “Corre e não deixa ele te achar!”
22. Luzes da casa começam a piscar, quando o jogador chegar perto dos quadros eles caem, chegando perto das portas elas fecham, deixando como única opção descer as escadas, ao começar a descer a escada as luzes de cima se apagam por completa e jogador começa a gritar e cair. (o que permite o jogador perceber que está caindo é a luz de baixo que está acesa).

23. Chegando no hall todo arrebrandado, a luz inteira da casa apaga, jogador recobra a consciência e diz “deixa eu usar a luz do celular” e celular acende luz sozinho (luz câmera tremendo, afinal você acabou de cair da escada)
24. Libera exploração do jogador
25. A imagem está totalmente embaçada e desfocada, o jogador perdeu o óculos e tem que encontrar, ele está agachado e tateando o chão. Começa a ouvir sons de passos que indicam que o bichão está descendo lentamente a escada com passos pesados.
26. Caso jogador não faça nada o Bichão verá ele quando alcançar o lance de escada 1, o jogador fica paralisado, bichão grita, postprocess fica vermelho e mata jogador
27. Aparece “alguns minutos antes e volta pro passo 23”
28. O Óculos, vai estar próximo ao espelho no chão, quando o jogador encontra, cutscene dele levantando e olhando para o espelho que mostra bichão descendo rápido no modo aranha com a cabeça ao contrário (tipo exorcista).
29. Existem duas opções que são **automáticas**.
- a. Se o jogador fez passo anterior da mãe, automaticamente jogador vai para o hall e porta fecha
  - b. Se o jogador fez passo anterior do pai, automaticamente jogador vai para a sala de jantar e porta fecha
30. O jogador entra na sala que corresponde ao seu save assustado e ofegante, fade out e Cutscene Final falando dos pecados capitais da família e dos indivíduos.

## Capítulo 4

Cutscene começo

Irmão mais velho

Começa na passagem secreta da empregada

1. Ao chegar na área dos cômodos do subsolo ele diz “meu deus, esse lugar é gigante, de qual século é? o que eles faziam aqui?”
2. Menininha aparece e diz “aqui é a parte mais legal da casa, tem muitas coisas divertidas, e outras, nem tanto haha” e sai correndo virando no corredor e sumindo.
3. Ao virar no corredor verá o corredor escuro com uma porta ao fundo de onde vem uma luz normal
4. Ao começar a caminhar a porta parece que vai distanciando do usuário como se o corredor ficasse cada vez mais longo
5. Se jogador tentar virar e voltar vai perceber que do outro lado é a mesma coisa
6. Quando a porta estiver pequena o suficiente ocorre um estrondo, é a porta fechando e o ambiente está totalmente preto
7. Uma luz emana do jogador possibilitando que ele se veja (Penso em uma luz que esteja bem em cima da cabeça do jogador, para que caso ele olhe para cima não encontre o spotlight
8. O jogador começa a ouvir murmúrios, cochichos que vão de um ouvido ao outro.
9. se tentar andar simplesmente não muda nada, é como se andasse em um vazio, preto e escuro.
10. Um passo mais pesado começa, na sequência um grito demoníaco, a cada passo parece que se aproxima mais até que...
11. O barulho para, 2s e vc ouve uma breve respiração e um som de lambida dentro do seu ouvido... silêncio novamente
12. Jumpscare da mãe
13. Jogador volta pra casa enquanto ainda cai, câmera mexe e vista embaçada, óculos cai novamente

14. Cutscene do jogador reclamando de dor ele pega o óculos e levanta automaticamente
15. Um espírito parado faz sombra na mesma porta que você parou. Ele lentamente se vira para a parede e começa a andar de forma inclinada até ficar no teto de ponta cabeça e sumir na escuridão (Ele se agacha no teto)
16. Libera exploração
17. 5 segundos depois que jogador der o primeiro passo em alguma direção o bichão cai do teto na frente do jogador gritando e vai atacá-lo, ainda tem distância suficiente (pouca, mas tem) do jogador correr, se agachar e desligar a luz do cel se for preciso
18. O espírito fica andando pelos corredores, se você conseguir despistá-lo e ir em direção ao jardim conseguirá ter a oportunidade de exorcizá-lo.
  - a. Se estiver em pé e ele te ver, o espírito corre atrás de você, se te alcançar ele te mata.
    - i. Com a tela escura, o jogador ouve a voz da menina dizendo, fique abaixado e no escuro, assim eles não vão te ver, mas agora seria uma boa hora pra poder correr também.
    - ii. volta pro 15
19. Quando jogador entrar na sala de tortura, evento inicial da sala de tortura. e diz “Meu deus, o que faziam aqui? Melhor sair logo daqui”
20. Quando jogador entrar na adega, evento inicial adega, menininha aparece atrás do jogador e diz “eu sempre via eles misturando as coisas aqui, uma vez experimentei escondida uma das coisas e passei mto mal, eca”
21. O jogador pode interagir com a combinação de líquidos, na primeira vez, aparecer um breve tutorial
22. Quando o jogador entra na Forja, evento inicial forja, e menina diz: “Eu adorava vir aqui, ela sempre colocava os colares aí dentro e fazia outros!”
23. No caminho para o jardim, em frente a grade que bloqueia a entrada para o jardim e sala de ritual, o bichão está parado mexendo em algo (distráido)

- a) Se o Jogador chegar perto agachado aparece a opção de exorcizar o bichão

#### 24. Abre menu de escolha

- a) Fazer Exorcismo

- i. Começa o minigame de acertar as teclas no momento certo.

- 1. Se leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas, o jogador vai dizendo as palavras e o espírito se contorce até desaparecer (3 erros permitidos se não o espírito de pega). Quando o espírito sumir, o jogador diz “Caralho! eu consegui! Conseguiiii, aeeeeee” após uns segundos o espírito aparece atrás do jogador, e pega rapidamente escurecendo a tela

- a. Sámcte Míchael Archángele, defénde nos in proélio, cóntra nequítiam et insídias diáboli ésto præsídium. Ímperet ílli Déus, súpplíces deprecámur: tuque, prínceps milítíæ cæléstis, Sátanam aliósque spíritus málignos, qui ad perditiónem animárum pervagántur in mún-do, divína virtúte, in inférnum detrúde. Ámen

- 2. Se não leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas o jogador vai falando tudo errado, o espírito começa a se contorcer fingindo para, fazer uma risada macabra e pegar o jogador.

- a. Fala personagem: Quod de me nescio, ego mox sciam quid facere noodles,

Palmeiras non habent finem ut mundus  
calicem, et tibi cibum asinum qui legerit  
eum

b) Atacar

- i. Jogador tenta bater no demônio na cabeça, mas ele nem sente e se vira vagarosa e tensamente
- ii. Cutscene, jogador sai correndo em direção contrária, e quando vira a primeira esquina, da de frente com o espírito, ele o pega começa a bater forte (na câmera), solta o jogador que teoricamente vai ficar desesperado tentando sair, 1 segundo depois pega de novo, soca brutalmente e solta o jogador que cai no chão com o campo de visão voltado pro bichão. fade out

25. Após o jogador apanhar do demônio ele acorda na cadeira de tortura, a menina aparece, solta ele e diz

Menina - “Ufa, ainda bem ainda que ainda está vivo”

Jogador com a visão meia turva, voltando aos poucos, e mexendo a cabeça

Jogador - Urh, O-o-onde eu to?

Menina - Xiiii, ainda estão aqui!

menina solta suas algemas

Menina - Vem, vamos logo!

Irmão mais novo

Começa na passagem da lareira

1. Ao chegar na área dos cômodos do subsolo ele diz “meu deus, esse lugar é gigante, de qual século é? o que eles faziam aqui?”

2. Menininha aparece e diz “aqui é a parte mais legal da casa, tem muitas coisas divertidas, e outras, nem tanto haha” e sai correndo em direção ao parquinho, atravessando as grades.
3. Ao andar no corredor verá o corredor escuro com uma porta ao fundo de onde vem uma luz normal
4. Ao começar a caminhar a porta parece que vai distanciando do usuário como se o corredor ficasse cada vez mais longo
5. Se jogador tentar virar e voltar vai perceber que do outro lado é a mesma coisa
6. Quando a porta estiver pequena o suficiente ocorre um estrondo, é a porta fechando e o ambiente está totalmente preto
7. Uma luz emana do jogador possibilitando que ele se veja (Penso em uma luz que esteja bem em cima da cabeça do jogador, para que caso ele olhe para cima não encontre o spotlight
8. O jogador começa a ouvir murmúrios, cochichos que vão de um ouvido ao outro
9. Se tentar andar simplesmente não muda nada, é como se andasse em um vazio, preto e escuro
10. Um passo mais pesado começa, na sequência um grito demoníaco, a cada passo parece que se aproxima mais até que...
11. O barulho para, 2s e vc ouve uma breve respiração e um som de lambida dentro do seu ouvido... silêncio novamente
12. Jumpscare da mãe
13. Jogador volta pra casa enquanto ainda cai, câmera mexe e vista embaçada, óculos cai novamente

14. Cutscene do jogador reclamando de dor ele pega o óculos e levanta automaticamente
15. Um espírito parado faz sombra na mesma porta que você parou. Ele lentamente se vira para a parede e começa a andar de forma inclinada até ficar no teto de ponta cabeça e sumir na escuridão (Ele se agacha no teto)
16. Libera exploração
17. 5 segundos depois que jogador der o primeiro passo em alguma direção o bichão cai do teto na frente do jogador gritando e vai atacá-lo, ainda tem distância suficiente (pouca, mas tem) do jogador correr, se agachar e desligar a luz do cel se for preciso
18. Quando jogador entrar na sala de tortura, evento inicial da sala de tortura. e diz “Meu deus, o que faziam aqui? Melhor sair logo daqui”
19. Quando jogador entrar na adega, evento inicial adega, menininha aparece atrás do jogador e diz “eu sempre via eles misturando as coisas aqui, uma vez experimentei escondida uma das coisas e passei mto mal, eca”
20. O jogador pode interagir com a combinação de líquidos, na primeira vez, aparecer um breve tutorial
21. Quando o jogador tentar abrir a grade, o jogador diz “Que merda, como vou abrir grade?” Nisso, lá no Jardim (o suficientemente fácil de ser visto) um ser aparece andando olha, pro jogador e continua seu trajeto) e a menina aparece como se estivesse escondida no canto e responde “Cuidado, se abaixa e apaga a luz, senão, ele te vê. Minha mãe guardava uma chave lá no quarto dela, vem!” e sai correndo em direção ao quarto.
22. No caminho para o quarto da empregada, após virar a direita no corredor, o espírito está andando, vindo em direção ao jogador.

a. Se estiver em pé e o espírito te ver, ele corre atrás de você. Se ele te pegar ele te mata.

i. Com a tela escura, o jogador ouve a voz da menina dizendo, fique abaixado e no escuro, assim eles não vão te ver, mas agora seria uma boa hora pra poder correr também.

ii. volta pro 25

b. se agachar e se deixar luz do cel desligada, o espírito passa e não te vê

23. O espírito fica andando pelos corredores, se você conseguir despistá-lo e ir em direção ao quarto da empregada, na hora que estiver chegando na escada para subir, o espírito aparece do escuro de trás da escada e vem gritando para cima de você.

24. Abre menu de escolha

a. Fazer Exorcismo

i. Começa o minigame de acertar as teclas no momento certo.

1. Se leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas, o jogador vai dizendo as palavras e o espírito se contorce até desaparecer ( 3 erros permitidos se não o espírito de pega). Quando o espírito sumir, o jogador diz “Caralho! eu consegui! Conseguiiii, aeeeeee” após uns segundos o espírito aparece atrás do jogador, e pega rapidamente escurecendo a tela

a. Sáncte Míchael Archángele, defénde nos in proélio, cóntra nequítiam et insídias diabóli ésto præsídiu. Ímperet ílli Déus,

súpplīces deprecámur: tuque, prínceps  
mílítīæ cæléstis, Sátanam aliósque  
spíritus málgnos, qui ad perditiónem  
animárum pervagántur in múndo, divína  
virtúte, in inférnum detrúde. Ámen

2. Se não leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas o jogador vai falando tudo errado, o espírito começa a se contorcer fingindo para, faz uma risada macabra e pegar o jogador.

a. Fala personagem: Quod de me nescio,  
ego mox sciam quid facere noodles,  
Palmeiras non habent finem ut mundus  
calicem, et tibi cibum asinum qui legerit  
eum

b. Fugir

i. Jogador sai correndo em direção contrária, e quando vira a primeira esquina, da de frente com o espírito, ele o pega começa a bater forte (na câmera), solta o jogador que teoricamente vai ficar desesperado tentando sair, 1 segundo depois pega de novo, soca brutalmente e solta o jogador que cai no chão com o campo de visão voltado pro bichão, fade out

25. Após o jogador apanhar do demônio ele acorda na cadeira de tortura, a menina aparece, solta ele e diz

Menina - “Ufa, ainda bem que ainda está vivo”

Jogador com a visão meia turva, voltando aos poucos, e mexendo a cabeça

Jogador - Urh, O-o-onde eu to?

Menina - Xiiii, ainda estão aqui!

menina solta suas algemas

Menina - Vem, vamos logo!

Pai: Entrou na sala de jantar (evento de entrar pela primeira vez) libera exploração

1. Se o jogador não achar o hexagrama em 5min as luzes piscam e as coisas começam a voar deixando a gaveta onde está o hexagrama aberta
2. Caso o jogador tente abrir a porta do hall, o espírito da mãe olha na fresta da porta que vai se abrir e fechar novamente.
3. Caso jogador insista, o protagonista diz: Estou tentando abrir mas parece que tem alguém segurando a porta, melhor ir por outro caminho
4. Quando o jogador encontra Hexagrama, ouve a voz da menininha: Esse Hexagrama de acordo com o livro de Salomão, é usado para tornar os demônios invocados dóceis e amigáveis, Risada macabra no fundo ...
5. Libera exploração cozinha, copa e sala de jantar, luz reacende
6. Caso o jogador encontre garrafas, terá a opção de beber, caso beba fluxo já criado de bebida e consequências, seguido de um: Nossa, essa era boa...
7. Caso entre na copa, poderá coletar uma fita do Exorcismo Romano
8. Ao pegar a fita do exorcismo, aparece a opção ouvir fita, caso jogador clique em sim, fade out, voz do Gaap, Fade in e mensagem na tela,

“Você aprendeu a fazer o exorcismo” aparece lista de coisas para coletar e fazer Exorcismo (Missões)

9. Caso veja alguma comida, poderá comer, se comer, fluxo já criado de comidas e vômitos
10. Caso jogador interaja com o Rádio, começará ouvindo um som de algo tentando sintonizar e 3 segundos depois o som de invocação do “Gaap en meditation chant” isso acalma o bicho por 10 segundos e abre porta da Empregada
11. Ao se aproximar do quarto da empregada, ela (modelo nua) aparece na porta chamando o jogador para entrar no quarto.
12. Ao chegar na porta do quarto da empregada ele terá duas escolhas
  - a. Transar
    - i. Ele entra e ela sensual na cama diz, “vem aqui me fazer se sentir viva novamente”, cena de sexo estilo CyberPunk 2077, ela agradece e ele diz até que esse lugar não é tão ruim.
      1. Se o jogador transou libera exploração
  - b. Não transar
    - i. Ele entra e ela sentada na cama chorando, “só ele me amava mesmo, sinto tanto a falta dela, levanta pescoço olhando pra cima e grito estridente ocorre, seguido do fade out do espírito
      1. Se o jogador transou libera exploração
13. Ao entrar no alçapão (dentro do quarto da empregada), olha para trás e tem um espírito, que fecha a porta trancando-o lá dentro.

14. Ao chegar na área dos cômodos do subsolo ele diz “meu deus, esse lugar é gigante, de qual século é? o que eles faziam aqui?”
15. Menininha aparece e diz “aqui é a parte mais legal da casa, tem muitas coisas divertidas, e outras, nem tanto haha” e sai correndo virando no corredor e sumindo.
16. O espírito fica andando pelos corredores, se você conseguir despistá-lo e ir em direção ao jardim conseguirá ter a oportunidade de exorcizá-lo.
  - a. Se estiver em pé e ele te ver, o espírito corre atrás de você, se te alcançar ele te mata.
    - i. Com a tela escura, o jogador ouve a voz da menina dizendo, fique abaixado e no escuro, assim eles não vão te ver, mas agora seria uma boa hora pra poder correr também.
    - ii. volta pro 15
17. Quando jogador entrar na sala de tortura, evento inicial da sala de tortura. e diz “Meu deus, o que faziam aqui? Melhor sair logo daqui”
18. Quando jogador entrar na adega, evento inicial adega, menininha aparece atrás do jogador e diz “eu sempre via eles misturando as coisas aqui, uma vez experimentei escondida uma das coisas e passei mto mal, eca”
19. O jogador pode interagir com a combinação de líquidos, na primeira vez, aparecer um breve tutorial
20. Quando o jogador entra na Forja, evento inicial forja, e menina diz: “Eu adorava vir aqui, ela sempre colocava os colares aí dentro e fazia outros!”

21. No caminho para o jardim, em frente a grade que bloqueia a entrada para o jardim e sala de ritual, o bichão está parado mexendo em algo (distráido)

- a. Se o Jogador chegar perto agachado aparece a opção de exorcizar o bichão

22. Abre menu de escolha

- a. Fazer Exorcismo

- i. Começa o minigame de acertar as teclas no momento certo.

- 1. Se leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas, o jogador vai dizendo as palavras e o espírito se contorce até desaparecer ( 3 erros permitidos se não o espírito de pega). Quando o espírito sumir, o jogador diz “Caralho! eu consegui! Conseguiiii, aeeeeee” após uns segundos o espírito aparece atrás do jogador, e pega rapidamente escurecendo a tela

- a. *Sáncte Míchael Archángele, defénde nos in proélio, cóntra nequítiam et insídias diabóli ésto præsídium. Ímperet ílli Déus, súpplíces deprecámur: tuque, prínceps milítíæ cæléstis, Sátanam aliósque spíritus málggnos, qui ad perditiónem animárum pervagántur in múnndo, divína virtúte, in inférnum detrúde. Ámen*

- 2. Se não leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas o jogador vai falando tudo errado, o espírito começa a se contorcer fingindo

para, fazer uma risada macabra e pegar o jogador.

a. Fala personagem: Quod de me nescio, ego mox sciam quid facere noodles, Palmeiras non habent finem ut mundus calicem, et tibi cibum asinum qui legerit eum

b. Atacar

- i. Jogador tenta bater no demônio na cabeça, mas ele nem sente e se vira vagarosa e tensamente
- ii. Cutscene, jogador sai correndo em direção contrária, e quando vira a primeira esquina, da de frente com o espírito, ele o pega começa a bater forte (na câmera), solta o jogador que teoricamente vai ficar desesperado tentando sair, 1 segundo depois pega de novo, soca brutalmente e solta o jogador que cai no chão com o campo de visão voltado pro bichão. fade out

23. Após o jogador apanhar do demônio ele acorda na cadeira de tortura, a menina aparece, solta ele e diz

Menina - "Ufa, ainda bem que ainda está vivo"

Jogador com a visão meia turva, voltando aos poucos, e mexendo a cabeça

Jogador - Urh, O-o-onde eu to?

Menina - Xiiii, ainda estão aqui!

menina solta suas algemas

Menina - Vem, vamos logo!

## Mãe

1. Começa no hall de entrada e pega a chave no lustre
2. Um demônio vem correndo e bate na porta de fora com um impacto bem forte, quase quebra o vidro e some
3. Possibilidade de abrir o escritório
4. Caso o jogador tente abrir a porta do hall, o espírito da mãe olha na fresta da porta que vai se abrir e fechar a porta de novo.
5. Caso jogador insista, o protagonista diz: Estou tentando abrir mas parece que tem alguém segurando a porta, melhor ir por outro caminho
6. Ao entrar no escritório evento de entrar na primeira vez no cômodo e libera a exploração
7. Libera o jogador para explorar.
8. Jogador pode pegar a arma se tiver as munições, aparece a opção de combinar itens, jogador pode atirar até 8 tiros apenas. Depois que der o primeiro tiro, quando der o último tiro voz macabra diz, acabou Muahahahah
9. No escritório tem Cigarro aceso, se o jogador fumar. no terceiro trago que der a fumaça sai e faz o símbolo de uma caveira, som de risada masculina macabra
10. Caso jogador interaja com o Rádio, começará ouvindo um som de algo tentando sintonizar e 3 segundos depois o som de invocação do "Gaap en meditation chant"
11. Ao pegar a fita de exorcismo, aparece a opção ouvir fita, caso jogador clique em sim, fade out, voz de (em Latim do Papa), Fade in e mensagem na tela, "Você aprendeu o ritual de exorcismo romano" aparece lista de coisas para coletar e fazer ritual (Missões)

12. Se verificar dentro da gaveta, encontrará o pino que abre a porta da sala de estar
13. Ao chegar na Sala, Lareira apaga e luzes apagam, e aparece bichão do lado de fora da janela, quando entra na sala fecha a porta.
14. Quando interagir com xadrez, e vencer, demônio está do lado de dentro do quarto e lareira abre.
15. Se jogador errar 3 vezes o xadrez, livro com jogada cai
16. Se pegar o livro, aparece a opção aprender, e na hora de jogar, aparece a jogada certa.
17. Quando entrar na passagem secreta, olha para traz (sala) o bichão está na porta(lareira) e fecha a lareira de trancando lá embaixo.
18. Falas interessantes durante a caminhada no subsolo
19. Ao chegar na área dos cômodos do subsolo ele diz “meu deus, esse lugar é gigante, de qual século é? o que eles faziam aqui?”
20. Menininha aparece e diz “aqui é a parte mais legal da casa, tem muitas coisas divertidas, e outras, nem tanto haha” e sai correndo em direção ao parquinho, atravessando as grades.
21. Quando jogador entrar na sala de tortura, evento inicial da sala de tortura. e diz “Meu deus, o que faziam aqui? Melhor sair logo daqui”
22. Quando jogador entrar na adega, evento inicial adega, menininha aparece atrás do jogador e diz “eu sempre via eles misturando as coisas aqui, uma vez experimentei escondida uma das coisas e passei mto mal, eca”
23. O jogador pode interagir com a combinação de líquidos, na primeira vez, aparecer um breve tutorial

24. Quando o jogador tentar abrir a grade, o jogador diz “Que merda, como vou abrir grade?” Nisso, lá no Jardim (o suficientemente fácil de ser visto) um ser aparece andando olha, pro jogador e continua seu trajeto) e a menina aparece como se estivesse escondida no canto e responde “Cuidado, se abaixa e apaga a luz, senão, ele te vê. Minha mãe guardava uma chave lá no quarto dela, vem!” e sai correndo em direção ao quarto.

25. No caminho para o quarto da empregada, após virar a direita no corredor, o espírito está andando, vindo em direção ao jogador.

a. Se estiver em pé e o espírito te ver, ele corre atrás de você, se ele te pegar ele te mata.

i. Com a tela escura, o jogador ouve a voz da menina dizendo, fique abaixado e no escuro, assim eles não vão te ver, mas agora seria uma boa hora pra poder correr também.

ii. volta pro 25

b. se agachar e se deixar luz do cel desligada, o espirito passa e não te vê

26. O espírito fica andando pelos corredores, se você conseguir despistá-lo e ir em direção ao quarto da empregada, na hora que estiver chegando na escada para subir, o espírito aparece do escuro de trás da escada e vem gritando para cima de você.

27. Abre menu de escolha

a. Fazer Exorcismo

i. Começa o minigame de acertar as teclas no momento certo.

1. Se leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas, o jogador vai dizendo as palavras e o espírito se contorce até desaparecer ( 3 erros permitidos se não o espírito de pega). Quando o espírito sumir, o jogador diz “Caralho! eu consegui! Conseguiiii, aeeeeee” após uns segundos o espírito aparece atrás do jogador, e pega rapidamente escurecendo a tela

a. Sámcte Míchael Archángele, defénde nos in proélio, cóntra nequítiam et insídias diaboli ésto præsídium. Ímperet ílli Déus, súpplíces deprecámur: tuque, prínceps milítiae caeléstis, Sátanam aliósque spíritus malignos, qui ad perditionem animárum pervagántur in mún-do, divína virtúte, in inférnum detrúde. Ámen

2. Se não leu/ouviu o manual de exorcismo, e acertar as teclas o jogador vai falando tudo errado, o espírito começa a se contorcer fingindo para, fazer uma risada macabra e pegar o jogador.

a. Fala personagem: Quod de me nescio, ego mox sciam quid facere noodles, Palmeiras non habent finem ut mundus calicem, et tibi cibum asinum qui legerit eum

b. Fugir

i. Jogador sai correndo em direção contrária, e quando vira a primeira esquina, da de frente com o espírito, ele o pega começa a bater forte (na câmara), solta o jogador

que teoricamente vai ficar desesperado tentando sair, 1 segundo depois pega de novo, soca brutalmente e solta o jogador que cai no chão com o campo de visão voltado pro bichão, fade out

28. Após o jogador apanhar do demônio ele acorda na cadeira de tortura, a menina aparece, solta ele e diz

Menina - "Ufa, ainda bem que ainda está vivo"

Jogador com a visão meia turva, voltando aos poucos, e mexendo a cabeça

Jogador - Urh, O-o-onde eu to?

Menina - Xiiii, ainda estão aqui!

menina solta suas algemas

Menina - Vem, vamos logo!

## Capítulo 5

Cutscene Inicial - Você aparece na sala secreta do sótão. Ela te salva e fica falando com você, enquanto ela fala a cabeça balança rápido e fica com shader bom, balança rápido e fica com shader macabro, alternando e dizendo coisas para o jogador, como se houvesse duas almas dentro dela, na boa diz o que deve fazer para invocar o bichão, na ruim diz que ele vai morrer e a alma dele vai ser do inferno.

Mas na verdade não existem dois espíritos ali, é só um teatrinho do bichão para manipular o jogador

Fala boa: Você precisa conseguir reunir todos os elementos corretos para sair vivo daqui

Fala ruim: Você nunnnncaaaa sairáaa vivoaaa hahahahaha

Fala boa: Tenha fé em mim, vai dar certo

Fala ruim: Não vai não, hahahah vc só vai alimentar o poder dele

Fala boa: Vai sim, você precisa fazer o ritual certo para liberar todos nós

Fala ruim: Seu incompetente, vc não sabe nem correr, hahahaha

Fala boa: Eu confio em você, eu preciso ir

Fala ruim: Você já eraaaa

Fala boa: Se cuida, lembra de como fazer para não te verem

Menina desaparece...

1. Minigame de pegar o Galo abre
  - a) O jogador tenta pegar o galo, se desistir não terá com o que pintar a arca de salomão e não ativará o final bom
  - b) Se conseguir pegar poderá retirar o sangue dele e coletar
2. Ao descer do sótão percebe que a textura da parede está intermitente entre o shader de sangue e o normal, mas todas as luzes estão apagadas, restando apenas a opção de usar o celular que dura cerca de 2 min a bateria full
3. Deixar a poeira mais densa e a visão limitada, impedindo que o jogador consiga ver muita profundidade, o ideal seria o equivalente a distância de 3 braços
4. Sem o celular o jogador consegue ver algo como o esticar de um braço apenas
5. Ele pode explorar e encontrar uma garrafa com pouco líquido e escrito, Artemisia com Absinto
  - a) Se jogador beber, verá os espíritos caminhando pela casa, caso um deles o veja, jogador morre e reinicia no sótão
  - b) Se jogador não beber descobrirá que os espíritos estão próximos de acordo com o som que indica a proximidade deles

6. Também encontra um livro com uma página marcada explicando que ingerir uma mistura (infusão) de absinto com Artemísia fará com que possa enxergar os espíritos em sua forma - Por isso plantamos em nossos jardins
7. Missão vá até o jardim
8. Ao sair do corredor percebe que existe um palhaço enforcado no lustre, ele gira a medida que o jogador anda, ficando sempre de frente para o player
9. Ao chegar no primeiro andar do hall, o palhaço cai da corda e começa a levantar vagarosa e demoniacamente, rindo. Abre um sistema de escolha:
  - a) Subir as escadas novamente (Irmão mais novo)
  - b) Ir para a sala de estar (Pai)
  - c) Ir para a sala de jantar
    - i) Entrar na passagem secreta que nunca havia visto (Mãe)
    - ii) Continuar para o quarto da empregada (Irmão mais velho)
  - d) Enquanto ele escolhe o som do palhaço rindo e dizendo eu vou te pegar, eu vou te pegar continua, a escolha automática acaba quando o jogador chega e entra no último destino que escolheu
  - e) A cada 3 minutos de jogo, PODE OCORRER UM EVENTO INDEPENDENTE E PARALELO, o palhaço estará pronto para dar um jumpscare sem avisar nem nada na câmera do jogador e assim entrar num minigame
    - i) Para não ativar este trigger, o jogador precisa estar com a lanterna do jogo acesa, caso acabe a bateria ou ele desligue

a lanterna depois que sair do sótão, 10 segundos depois o jumpscare acontece.

- ii) Fade Out e Fade in do personagem acordando
- iii) O jogador acorda no hall da casa e começa a ser puxado pelo palhaço com as luzes piscando
- iv) Enquanto o palhaço puxa a corda ele ri e fica falando, ele não saía da minha cabeça eu vou te ajudar tbm, hahahaha
- v) agonizando e olhando em sua volta começa a se debater para tentar se livrar
- vi) sequência rápida de botões com dois erros ou menos salva o jogador da primeira vez

- (1) um erro ou menos salva da segunda

- (2) nenhum erro da terceira vez em diante

- (a) Ao sair do enforcamento cutscene dele caindo no chão e se levantando, as luzes se apagam novamente

- (b) Caso o jogador morra pelo enforcamento recomeça na sala secreta do sótão e o evento do Palhaço não ocorre mais.

- (c) Lá terá um livro que diz que depois que ocorreu o crime da família a casa foi alugada para um rapaz cuja a profissão era palhaço e que ele se matou enforcado no hall

- vii) Abre novamente exploração a partir do hall

## **Caminho - Irmão mais Velho**

1. Entra no quarto da empregada
2. Jogador perde o controle dos movimentos
3. No quarto a empregada nua na cama chorando e dizendo
  - a) “Eu não queria que isso tivesse acontecido, pra mim foi sempre por amor” e Some em fadeout
  - b) Fade in e o irmão mais velho colocando a blusa em cima da cama (mesma posição da intro do cap 1) dizendo “Eu devia ter pensado nos outros, como fui estúpido, eu tinha tudo” Olha pro jogador abre o bocão começa a gritar tremer e some
  - c) Uma página aparece no ar e cai no chão, trata-se de um coletável.
    - i. Nele está escrito”PARTE 1/4 - Para fazer a preparação da arca o conjurador deve se abster de vícios como o fumo e o alcool e manter a sua alma purificada sem a prática de sexo. Depois de preencher seus desenhos com o sangue de um galo preto virgem é imprescindível que seja incensado

## **Caminho - Irmão mais novo**

1. Entra no quarto do irmão mais novo
2. Jogador perde o controle dos movimentos
3. Nele vê o irmão mais novo chorando com o punhal na mão e enfiando na própria barriga, tirando e colocando dizendo “eu não deveria ter escondido, maldito punhal, agora não funciona mais”
4. O espírito olha pro jogador abre a boca gritando começa a tremer e some
5. No lugar um papel cai no chão com o escrito “PARTE 2/4 - Um punhal especial foi confeccionado com as runas necessárias para forçar o espírito conjurado a entrar na arca ”ou enviá-lo de volta ao inferno” cuidado com a decisão que tomar, nunca é prudente atacar um demônio, mas é possível.

## **Caminho - Pai**

1. Entra na sala de Estar
2. Jogador perde o controle dos movimentos
3. O Pai aparece sentado de frente pra mesa de xadrez fumando e com a cabeça baixa choroso dizendo “Onde eu estava com a cabeça, não pude proteger nem a mim mesmo, quanto mais a minha família” depois de 1 segundo, levanta a cabeça bruscamente olha pro jogador e fala gritando, pegando fogo e se deslocando rapidamente na direção do jogador “você vai queimaaaarrrrr” fade out
4. Um papel aparece e vem caindo no chão
5. Nele está escrito “PARTE 3/4 - O anel com o disco de Salomão incrustado é necessário caso as coisas saiam do controle e o conjurador entre em perigo, isso o protegerá da manifestação da respiração flamejante infernal, impedindo que sua carne e alma sejam queimadas eternamente no sofrimento

## **Caminho - Mãe**

1. Entra na passagem secreta da sala de jantar
2. Jogador perde o controle dos movimentos
3. A mãe está de costa com a cabeça baixa e chorosa dizendo: “Por que eu tinha que ser tão fútil, agora nada mais disso importa”
4. Ela levanta a cabeça e começa a girar 180 graus até ficar com o rosto virado para o jogador e o corpo de costa
5. Ela vem na direção do jogador com os braços ao contrário gritando, “Eu estou bonita agora? EU ESTOU BONITAAAAA”AHHHHHH
6. Some quando chega perto da câmera (quase na posição do jumpscare e um papel mais ao fundo se revela caindo
7. Nele está escrito: “PARTE 4/4 - Para os presidentes do inferno o Hexagrama e o pentagrama devem ser confeccionados a partir do ouro que compõe a jóia mais cara da família. O Hexagrama deve ser mostrado assim que o espírito se manifestar, fazendo com que ele se materialize e seja dócil. Assim que o espírito começar a interagir o

pentagrama deverá ser mostrado para que o conjurador tenha controle sobre a invocação

8. Independente do capítulo que o jogador escolher, depois da escolha, ele terá a exploração liberada, a missão ativa no celular é a “Vá até o jardim”

9. Nesse meio do caminho o jogador poderá ser encontrado pelos espíritos e morrer, para evitar isso, deverá se manter com a luz apagada e agachado até que o espírito que esteja próximo passe

10. As Movimentações deverão ser da seguinte forma

a) Pai anda pela casa inteira em sentido horário

b) Mãe anda entre a passagem secreta da sala de jantar e o quarto da empregada

c) Filho mais novo anda da passagem da sala de estar e sala de jantar fazendo sem se encontrar com a mãe

d) Filho mais velho anda por toda parte do subsolo até o jardim

e) Demonião anda no primeiro andar inteiro

f) Palhaço anda no andar de cima inteiro

i. O jardim possui movimentação livre e tranquila

11. Ao chegar no jardim verá a menina brincando na gangorra

a) Caso o bode não tenha sido morto, ela aponta pro bode e fala

i. Eu ouvi dizer que sempre usam sacrifícios em rituais de invocação, o que você acha dele??? e aponta o dedo e fade out

b) Caso o bode tenha sido morto no começo do jogo, a menina fala

- i. Eu ouvi dizer que sempre usam sacrifícios em rituais de invocação, o que vamos utilizar? Hahahahaha, e fade out

## 12. Objetivo do player é coletar a artemísia

- a) Existem duas no jardim, uma grande e uma pequena, apenas a pequena será coletável
  - i. Se analisar a grande, jogador fala “Uau, mas essa é grande demais, vamos procurar uma menor”
  - ii. Se analisar a pequena, jogador fala “Isso mesmo, parece perfeita”

## 13. Ao pegar a Artemísia todos os espíritos (exceto bichão) aparecem de pé e parados no jardim e logo somem, jogador fala - “Droga o efeito da mistura deve ter acabado” preciso fazer mais

- a) Se jogador chegar perto dos espíritos e ficar mais de 5 segundos próximo a ele, jumpscare e volta ao passo 17
- b) Se jogador simplesmente voltar para a casa ao passar pelo corredor será parado pela mão do bichão que o levantará pelo pescoço
  - i. minigame para se soltar
  - ii. Ao se soltar jogador começa a correr e escolhe forja ou adega

### 1. Encontrará registro da joia mais cara

- a. Essa jóia é uma relíquia da idade média e está avaliada em mais de 10 milhões de dólares, qualquer um que a tenha será digno de ter o que quiser  
Diz: Uau! isso é uma relíquia, acho que

consigo vender por muito dinheiro quando sair daqui!

2. Forja - aparece a missão (Deixe as jóias derretendo)

a. Caso escolha a joia ruim, no cap 6 não terá sucesso

b. Caso deposite as mais caras esse quesito estará concluído com sucesso

i. Ao selecionar a joia certa, o jogador fala, tem certeza que vamos usar essa jóia? Ela vale muito se guardarmos, quando sair daqui seremos ricos e não precisaremos trabalhar nunca mais

3. Adega - encontrará pote de Absinto e poderá craftar mistura para enxergar espíritos

a. Ao selecionar itens nada haver o jogador poderá fazer a bebida e ao ingerir ele vomita, engasga e morre, alguns minutos antes e aparece no mesmo lugar

b. Ao selecionar os itens corretos tomará e conseguirá ver os espíritos

4. Vai ver um espírito na parede na posição de aranha subindo para o teto e desaparecendo

5. Abre a missão, "Deixe a joia derretendo"

a. Caso possua em mãos alguma jóia poderá ir na forja e seguir o fluxo de lá.

- b. Caso não possua, terá que subir no quarto do casal e pegar a jóia para seguir o fluxo

14. Quando o jogador tiver completado as duas missões, Adega e Forja ao sair da sala CUTSCENE: O jogador sai da sala e vê o símbolo da parede do lado da sala de ritual aceso e a porta da sala do ritual entreaberta.

15. O jogador se aproxima lentamente e vê o bichão de costa se apoiando no altar como se estivesse sugando a energia que flui dos símbolos

16. Quando a energia acaba, ele se transforma na menina, bate no corpo como se tivesse tirando poeira e se vira.

17. Ela percebe o jogador olhando e com raiva e voz demoníaca, diz:

a) “Não era pra você ver isso”

b) faz o movimento da mão e a porta fecha na cara do jogador

18. Cutscene Final: mãe no começo da escada, um irmão mais velho perto da entrada do hall e o irmão mais novo perto do espelho, o irmão mais velho apontando a arma para mãe, o irmão mais novo apontando a arma pro mais velho e a mãe protegendo a menina

Irmão mais velho grita: mãe, sai da frente, a culpa é toda dela!

Irmão mais novo: se você atirar nela, não vou ter escolha!

Mãe: Parem agora! Ela não tem nada haver com isso.

Mais velho: vocês são cegos? Ela é a causa de tudo isso!

Mais novo: a culpa é dela? A responsabilidade é toda sua!

Mais velho: a culpa é toda de nós, ninguém soube fazer nada direito!

É a última vez, sai da frente!

Mãe- não vou sair!

Irmão mais velho faz uma cara de dor e dá três tiros na mãe, irmão mais novo dá dois tiros no irmão mais velho, mãe cai no chão, o irmão mais novo sai correndo para o corpo do irmão mais velho e escuta um disparo, olha em direção ao corpo da mãe olha pro lado e diz:

Mais novo: o que você tá fazendo? Está louca?

Irmão novo toma um tiro e cai, ainda respirando aponta a arma e diz:

Mais novo - eu devia ter acreditado nele, e atira.

Menina passa pelo campo de vista do irmão mais novo caído segurando a boneca em uma mão, arma na outra, cantarolando e rindo em direção a sala de visitas

## Capítulo 6

Começo - Countdown de 20 min

- 1) Libera a exploração da casa inteira, com as missões de pegar os itens.
- 2) Se ele se aproximar da sala de ritual e clicar pra entrar ele se pergunta, falando com o jogador “Sinto que se eu entrar aqui não haverá mais volta, certeza que eu devo entrar agora?”

Itens necessários corretos, entretanto, na missão vai aparecer apenas o nome do item em primeiro lugar:

- O hexagrama - é o primeiro a ser mostrado: ele deve ser mostrado para tomar uma forma real e tornar-se dócil.
- O Pentagrama - é o segundo a ser mostrado: protege o segurador e dá poder sobre o espírito.
- O Anel - Ele deve ser mostrado em situação de emergência para proteger do fogo do inferno
- A Arca de bronze - Não pode ter relação sexual, fumar e nem beber; deve usar o sangue do galo, deve ser incensado,

- O punhal - vai forçar o demônio a entrar na arca.
- A Chave - Colocar a chave completa para acender as coisas do chão e começar a invocação
- Mistura de Artemísia e absinto - Se tomar, consegue ver o demônio mesmo se ele ficar invisível.
- O bode - Não pode ter matado o bode no início do game

Sistema de escolhas em todas as etapas do ritual, deverá aparecer o primeiro nome do item correto e nomes de itens errados (ambiente tenso, estressante). Tudo começa ao colocar a chave:

Ordem:

1. Coloque a chave completa no altar para acender as inscrições no chão (**Negrito** = Resposta certa)
  - a) Posicione o Vaso em cima do altar
    - i) Opção 1 - Colocar o vaso em cima do círculo mágico
    - ii) Opção 2 - Colocar o vaso em cima do triângulo
    - iii) Opção 3 - **Colocar o vaso em cima do altar**
  - b) Pintar o vaso com sangue de galo preto virgem
    - i) Opção 1 - **Pintar com Sangue de Galo Preto Virgem**
    - ii) Opção 2 - Pintar com Absinto e Artemísia
    - iii) Opção 3 - Pintar com próprio sangue
  - c) Incensar a Arca
    - i) Opção 1 - **Incensar a Arca**
    - ii) Opção 2 - Incensar o ambiente
    - iii) Opção 3 - Incensar a Porta

- d) Escolher 2 objetos para segurar
  - i) Escolher primeiro objeto para segurar
    - (1) Opção 1 - **Segurar Anel**
    - (2) Opção 2 - **Segurar Punhal**
    - (3) Opção 3 - Segurar Pentagrama
  - ii) Escolher segundo objeto para segurar (Trocar objeto escolhido por sal)
    - (1) Opção 1 - **Segurar Anel**
    - (2) Opção 2 - **Segurar Punhal**
    - (3) Opção 3 - Segurar Pentagrama
- e) Começa a falar o encantamento do Gaap
  - i) **Colocar pra tocar GAAP Enchanting**
  - ii) Colocar pra Tocar Fita do Exorcismo
- f) O Bichão aparece (Mostrar o Hexagrama para domar o espírito)
  - i) **Mostrar o Hexagrama**
  - ii) Mostrar o Pentagrama
  - iii) Ameaçar com o Punhal
- g) Com o Demônio calmo (Mostre o Pentagrama quando interagir com o espírito para controlar a invocação)
  - i) **Mostrar o Pentagrama**
  - ii) Mostrar o Hexagrama

- iii) Ameaçar com o Punhal
- h) Demônio se enfurece, começa a gritar e se liberta do triângulo mágico preparando para atacar o player com uma baforada de fogo (Mostre o Anel para se proteger do fogo quando as coisas saírem do controle)
  - i) **Se defender com o Anel**
  - ii) Se defender com o Punhal
    - (1) Se errar Final "A"
  - i) Demônio foge pra parede e começa a andar como aranha pela sala, bate no jogador, ele cai, pega o jogador pelo pescoço levanta ele e joga na parede (Use o punhal para obrigar o demônio (a entrar na arca ou tentar atacá-lo)
    - i) Se defender com o Anel
    - ii) **Se defender com o Punhal**
      - (1) Se errar Final "B"
  - j) O Demônio fica insultando
    - i) **Continuar ameaçando com o punhal**
    - ii) Mostrar o anel
      - (1) Se errar Final "B"
  - k) O Demônio vai andando pra trás e começa a barganhar com o jogador
    - i) **Continuar ameaçando com o punhal**
    - ii) Eu aceito ser o homem mais poderoso do mundo
    - iii) Eu aceito todo o dinheiro do mundo

iv) Eu aceito ser a pessoa mais amada

(1) Se errar Final "B"

l) Demônio diz que nada mais vai adiantar é que ele vai morrer

**i) Ameaçar o demônio e mandar entrar na arca**

ii) Atacar o demônio com o punhal

(1) Final D

iii) Desistir

(1) Final E

m) Família aparece e de forma robotizada falam, para prender ele pra sempre é necessário um sacrifício

i) Sacrificar o Bode

(1) E fez todo o restante certo, Final H

ii) Sacrificar a si mesmo

(1) Final F

iii) Não sacrificar

(1) Final E

Se errou alguma coisa das opções de A - G

- Final A: Jogador fica queimando, agonizando e morre, cutscene mostrando que jovem morre no castelinho após incêndio misterioso
- Final B: O jogador é atacado pelo demônio que enfia garras na barriga do jogador, tira o coração pulsando e come. Jogador cai lentamente. cutscene mostrando jovem morre de infarto enquanto trabalhava no restauro do castelinho

- Final C: Erro: Se esquecer de pegar vaso, galo, anel, punhal, hexagrama, pentagrama. Quando chegar nos momentos de pegar o item e o jogador não pegou algum deles, o demônio começa a se materializar, o jogador começa a se desesperar e tenta fugir da sala do ritual, quando sai pela porta afobado, ele sai e fecha a porta (olhando e segurando a porta) quando se vira para ir embora o demônio está na sua frente e diz: “Seu fraco! você nunca mais vai fugir de mim!” jumpscare. FIM
- Final D: Demônio se irrita e assusta o jogador que cai e punhal sai da mão. O jogador grita com muita dor e fade out. Aparece jogador saindo da casa fecha o portão e sai andando todo pãns, câmera que estava em vista aérea afastada vai chegando perto enquanto o jogador anda todo descolado pela rua , passa por ele dá um close no rosto do jogador andando que sorri e fica com o olho todo preto. FIM
- Final E: Erro: Se o jogador forjar hexagrama e pentagrama com joia errada, fazer sexo, fumar ou beber Demônio grita e some, fade out
  - Cutscene fim: Você acorda na casa destruída em sp, no hall de entrada, levanta devagar e olha em volta e diz: “Eu consegui? acabou? acabouou!!!” e sai desesperado para ir embora da casa, a visão vai se ajustando com dificuldade por conta da claridade, vai na direção do portão do castelinho e quando está chegando perto vê você mesmo do lado de fora trancando o portão, seu outro eu te olha, dá um sorriso e termina de trancar e antes de ir embora fica fala, “Você é tão pecador quanto as almas que viviam aqui, merece ficar preso pra sempre, seu bosta” o olho dele fica preto, ele sorri e sai, o jogador fica ofegante a câmera começa se distanciar pra cima ele fica gritando nãaaaooooo, depois de chegar em uma certa altura, silêncio e câmera volta com tudo pro chão em um jumpscare do próprio jogador endemoniado. Fim
- Final F: O jogador olha para o punhal, depois olha em direção ao demônio e diz: “eu jamais vou deixar você sair daqui ou continuar atormentado qualquer alma que seja.” e enfia com toda a força o punhal em seu próprio peito, caindo de barriga para cima, quando está no chão, escuta barulhos ensurdecedores, e de repente, um silêncio completo, tudo branco, escuta

passos se aproximando, menina entra no seu campo de visão, se agacha olha pra você e diz: “obrigada! Eu sabia que você era uma boa pessoa! conseguiu prender ele e agora estamos todos livres” e sorri para você, ao fundo você escuta a voz do irmão mais velho dizendo “Vem filha, vamos embora agora”. Ela sorri para você, levanta e sai. FIM

- Final G: Erro: O countdown acaba. Não importa onde o jogador esteja (exceto se já estiver na sala do ritual), o demônio aparece e pega o jogador pelo pescoço e diz “Seu tempo acabou, agora você é meu!” O jogador é atacado pelo demônio que enfia garras na barriga do jogador, tira o coração pulsando e come. Jogador cai lentamente. cutscene mostrando jovem morre de infarto enquanto trabalhava no restauro do castelinho.
- Final H: Se faz tdo certo: Bichão gritando com raiva, respirando forte e dizendo pra você, eu me vingareeeeeiiii, em volta coisas voando, vento, cena bem dinâmica e ele começa a se desfazer gritando e tendo suas partes sugadas pela Arca a medida que o espírito dele vai sendo sugado o sangue que foi pintado vai sumindo e quando termina faz uma fumacinha que se dissipa, tudo fica em silêncio e puffff, fade out.
  - Fade in, aparece o jogador saindo da casa trancando o portão de entrada, na janela os espíritos da família dando tchau, uma luz sai do prédio rapidamente e eles somem, personagem termina de trancar e vai embora. Fade Out.
  - Fade in, aparece o corpo de um homem, sem mostrar a cabeça, sentado em uma cadeira de escritório com as mãos sobre a mesa e dedos entrelaçados. Ouve-se o jogador falando de forma enérgica. E então é isso, eu não me importo se você vai acreditar ou não, espero que você entenda, mas eu me demito.
  - O Chefe fala, tudo bem, é uma escolha sua, mas você disse que encontrou peças que se encaixavam numa chave até que ela virou uma chave mestra, me mostra ela. Personagem fala: sim claro, eu ia entregar junto com o relatório, mas aqui está.
  - Chefe pega a chave maravilhado, mexe em algo debaixo da mesa, pega o celular aponta pro personagem e diz, quando sair feche a porta, levanta e fala no celular, (escuta como se ele tivesse indo

embora: Sim é isso mesmo, conseguimos, eu sei onde está a próxima)

- O jogador olha o pro chefe que sai da sala, levanta e vai vagarosamente em momento de tensão para ver atrás da mesa. Ele fala, mais que merda é essa...?
- A câmera mostra um baú debaixo da mesa com o símbolo da sociedade secreta e 6 cadeados, um deles está aberto com a chave enfiada nele.
- Som de sussurros... e grito final (sem imagem no fundo preto). Fim

## ANEXO 2 - LISTA DE SONS

ID	Categoria	Evento	Descrição do evento	Dono da voz	Capítulo
1	VO	Vamos ele chegou	Início enquanto acende a vela	Pai	1
2	SFX	Tentando acender o fosforo			1
3	SFX	Acendendo o fosforo			1
4	SFX	Respiração menininha	Ela está assustada		1
5	SFX	Coração acelerado			1
6	VO	Como assim, estou presa?	Assim que virar o mouse (camera)	Menina	1
7	SFX	Batida na gaiola	Apertou primeira vez o E bateu na jaula		1
8	VO	Ei, alguém aí?	Apertou primeira vez o E bateu na jaula	Menina	1
9	SFX	Batida na gaiola	Apertou segunda vez o E bateu na jaula		1

10	VO	Socooooorooo	Apertou segunda vez o E bateu na jaula	Menina	1
11	SFX	Batida na gaiola	Apertou terceira vez o E bateu na jaula		1
12	VO	Eu quero saiirrr	Apertou terceira vez o E bateu na jaula	Menina	1
13	SFX	Gaiola abrindo	Apertou terceira vez o E bateu na jaula		1
14	SFX	Som de fogo na tocha	Sala Tortura		1
15	UI	Notificação missão			1
16	AMB	Tensão gameplay menina			1
17	AMB	Som de gruta/subsolo gotejando			1
18	AMB	Corrente de ar fria			1
19	SFX	Almas agonizando	Sala tortura		1

20	VO	Que nojo, o que fizeram por aqui? melhor sair daqui		Menina	1
21	SFX	Passos menina na pedra	criança Andando no subsolo		1
22	SFX	Porta abrindo	Maçaneta do tipo boca de leão		1
23	VO	Depois daquela grade fica o jardim, vamos sair		Menina	1
24	SFX	Porta trancada	Maçaneta do tipo boca de leão		1
25	VO	Droga, está traancado, no quarto da minha mãe tem uma chave extra, tenho certeza		Menina	1
26	SFX	Som de agua escorrendo lentamente	Indica caminho que deve seguir		1
27	SFX	Som de pessoas do outro lado	Quando chega no acesso vermelho (caminho reto)		1

28	VO	A passagem está trancada, os convidados estão do outro lado, não da pra ir por aqui	Quando chega no acesso vermelho (caminho reto)	Menina	1
29	VO	Está trancado, droga, melhor tentar ir pelo outro lado	Passagem da esquerda de uma porta ao passar por ela	Menina	1
30	VO	Estou indo o mais rápido que eu posso	Ao apertar o Shift com a menina	Menina	1
31	AMB	Aumentando a tensão	Indo pro quarto da mãe (empregada)		1
32	SFX	Som de estática perto da lampada	no L quando vai pro quarto		1
33	SFX	Respiração ofegante andando	Chegando perto da escada		1
34	SFX	Passos subindo a escada	Escada quarto emrpegada		1
35	VO	Eu sei que a chave está aqui em algum lugar	Ao chegar no quarto da empregada	Menina	1

36	SFX	Passos em cima da madeira	Quarto da Empregada		1
37	SFX	Ventinho passando pela janela	Quarto da Empregada		1
38	SFX	Som de vela queimando	Quarto da Empregada		1
39	SFX	Som macabro de caixa de musica	Quarto da Empregada		1
40	VO	Achei!!!	Ao encontrar a chave na mesinha (verificar)	Menina	1
41	UI	Risada macabra	Ao coletar a chave		1
42	AMB	Aumento de tensão, ambiente mais escuro	Voltando pelo corredor		1
43	VO	Lampada estourando	Voltando pelo corredor		1
44	SFX	Faixas	Voltando pelo corredor		1
45	SFX	Cochicho	Ao olhar pra tras e olhos amarelos aparecerem		1

46	VO	(Chorosa baixo de medo) quero sair	DEpois de virar o L onde a lmapada estoura	Menina	1
47	SFX	Batida de porta sobrenatural	Porta se fechando ao caminhar reto		1
48	AMB	Sons esquisitos e macabros vindo do outro lado da parede	Passagem secreta parte vermelha		1
49	VO	(Chorosa baixo de medo) Essa agua ta parecendo sangue agora, eca, como fede	Indo na direção certa	Menina	1
50	SFX	Velas se apagando com sopros fortes pelos lados (esquerdo e direito ao usar fone)	Chegando na grade de ferro de volta		1
51	SFX	Portão abrindo	Grade		1
52	AMB	Alta tensão	Chegando perto da porta da sala de ritual		1
53	VO	Será que eles estão aqui, han han	Chegando perto da porta da sala de ritual	Menina	1

54	SFX	Som de tocha	Chegando perto da porta da sala de ritual		1
55	VO	Droga a saída pro jardim ta trancada, ahhhahhahhh	ao chegar perto da saída do jardim	Menina	1
56	AMB	Gaap Enchanting	Sala do Ritual		1
57	SFX	Modulação de voz			1
58	SFX	Berro demoniaco qdo ele aparecer			1
59	SFX	Porta fechando			1
60	SFX	Coração batendo rápido			1
61	VO	Ahs	Susto ao virar e ver o demonio	Menina	1
62	VO	Risadinha	do demonio qdo ela toma o susto	Demonio	1
63	VO	Vc é minha	Qdo demonio pega ela pelo pescoço	Demonio	1

64	VO	Err arr, eu nao consigo respirar	Sufocando	Menina	1
65	SFX	Jump Scare			1
66	Vídeo Cutscene	Video	Video intro 1		1
67	VO	Incrível, trabalhar em pleno feriado nesse lugar zuado	Inicio do jogo	Bruno (Player)	1
68	SFX	Telefone Tocando	começando a andar		1
69	VO	Te enviei o check list, verifica no nosso app, tudo que vc precisar estará lá, qualquer coisa se vira, vou entrar numa reunião e dificilmente vou ter tempo pra falar contigo, tchau	ao atender o telefone	Chefe	1
70	SFX	Atendendo o telefone			1

71	AMB	Cidade fria e sombria, estranho silencio			1
72	SFX	Passos na calçada	Externo casa		1
73	SFX	Passos no asfalto	Externo casa		1
74	SFX	Passos no molhado	Externo casa		1
75	SFX	Buzina, acelerada, impacto e freiada	Onibus te atropelando		1
76	SFX	Coração batendo mais forte			1
77	VO	Nossa tive um prescentimento horrível	Depois que aparecer novamente após atropelamento	Bruno (Player)	1
78	SFX	Pombos	quando chega perto		1
79	SFX	Pombos voando	quando chega muito perto		1
80	SFX	Algo sinistro	Quando passa pela neblina		1

81	VO	Hummm, acho que não tem problema dar uma olhada na vizinhança.....	Ao passar pela casa	Bruno (Player)	1
82	VO	Quee porra é essa, apareci no mesmo lugar?	Ao passar pela neblina	Bruno (Player)	1
83	SFX	Coração batendo mais forte e acelerado	Ao passar pela neblina		1
84	VO	Ah não, mow preguiça de correr	Ao apertar o Shift	Bruno (Player)	1
85	VO	Eu já disse que não vou correr, não insiste	Ao apertar o shift de novo	Bruno (Player)	1
86	VO	vamos logo, você tá demorando demais, vá fazer o check list da casa para acabarmos com isso logo, quero você no escritório ainda hoje, antes do almoço e desliga”	Quando jogador demora pra entrar na casa	Chefe	1

87	SFX	Ar condicionado funcionando	Perto do Hotel		1
88	VO	Melhor fazer o que meu chefe pediu mesmo	Depois dele ligar de novo		1
89	SFX	Pegar celular	Apertar seta pra cima		1
90	SFX	Guardar celular	Apertar Backspace		1
91	SFX	direcional de seleção dos apps que estão no celular	Ao usar as setas para escolher app		1
92	SFX	App selecionado	Ao apertar enter		1
93	SFX	voltar no celular	backspace voltando tela anterior		1
94	UI	Notificação missões			1
95	SFX	Abrindo portão de entrada	Ao entrar no quintal do castelinho		1
96	SFX	Pisando em baratas			1
97	SFX	Bode levantando	Ao ver o jogador		1

98	SFX	bode Berrando			1
99	VO	O que é aquilo? largaram uma cabra aqui? cabra, bode, sei lá, quem tem isso em SP?	ao ver cabra levantar	Bruno (Player)	1
100	SFX	Bode engasgando e morrendo	Ao chegar perto do bode		1
101	VO	Caralho, essa merda ficou com o olho preto e morreu mano, que porra é essa preciso muito ir embora daqui	Qdo bode morre	Bruno (Player)	1
102	SFX	Respiração ofegante			1
103	VO	ahaha, (ficando desesperado) que ótimo, isso aqui estava aberto agora mesmo, deve ter uma chave lá dentro	Ao ir pro portão e tentar sair	Bruno (Player)	1
104	VO	Meu chefe disse que a chave da entrada da casa tava aqui	Ao chegar na porta sem a chave	Bruno (Player)	1

		perto deixa eu dar um aolhada			
105	VO	Deve ser essa que abre a casa	ao verificar a chave	Bruno (Player)	1
106	SFX	Som de descoberta grave	Ao coletar a chave		1
107	SFX	Porta trancada, maçaneta de abaixar	ao tentar abrir a porta sem chave		1
108	SFX	Abrindo a porta abaixando a maçaneta	ao abrir a porta com chave		1
109	SFX	Estática de luz	Lampada acesa de dentro		1
110	SFX	Porta fechando forte	ao entrar e apagar a luz		1
111	VO	Ahhh (pausa) que susto, o vento deve ter fechado a porta, deixa eu ligar a lanterna do celular	ao entrar e apagar a luz	Bruno (Player)	1
112	SFX	Interruptor ligando			1

113	VO	Eita, será que a fiação ta ruim?	Ao ligar a luz	Bruno (Player)	1
114	SFX	Luz piscando, oscilando energia	Ao ligar a luz		1
115	SFX	Estouro de lampada	Ao ligar a luz		1
116	VO	Caramba, o que está acontecendo? Nossa minha cabeça ta ardendo, parece que bati em algum lugar, deixa eu olhar naquele espelho	Ao ser teleportado para a casa boa	Bruno (Player)	1
117	AMB	Ventos oscilando e uivando	Casa nova		1
118	AMB	chuva fraca	Casa nova		1
119	SFX	Trovão (variações)	Casa nova		1
120	AMB	Tensão	Casa nova		1
121	VO	Estranho, nunca vi isso, parece aquelas de seitas secretas, deve significar algo	ao verificar o simbolo da porta	Bruno (Player)	1

122	VO	(Hum, parece que esse vaso é bem antigo, e caro, tem umas escritas neles	v o vaso	Bruno (Player)	1
123	VO	Nossa bem luxuoso esse jogo de chá,tem até um cheiro bom)	v jogo de chá	Bruno (Player)	1
124	VO	Minha vó tinha um desse em 1930	v telefone	Bruno (Player)	1
125	VO	Parecem foto da família que morava aqui, eles se mataram, nem da pra acreditar...	v porta retrato	Bruno (Player)	1
126	VO	esse relógio deve ter vindo de bem longe	v relógio	Bruno (Player)	1
127	VO	Humm, vou guardar isso, se tiver uma fita por aí eu posso ouvir, sempre quis um desses	v toca fitas	Bruno (Player)	1

128	SFX	Som de pouca bateria	após verificar o primeiro item sem ser o espelho		1
129	VO	Droga, preciso carregar meu celular, a bateria está acabando, vou achar uma tomada	após verificar o primeiro item sem ser o espelho	Bruno (Player)	1
130	VO	Shh que merda, me machuquei mesmo,	Ao ver no espelho	Bruno (Player)	1
131	SFX	Risadinha macabra de criança			1
132	VO	Você será meu hehehe	ao sair do espelho, seu reflexo fala pra vc	Bruno demoniado	1
133	SFX	Som de passos correndo no andar de cima	ao sair do espelho, seu reflexo fala pra vc		1
134	SFX	Porta abrindo bem devagar e rangendo	se escolher ver a entrada principal		1
135	SFX	Acendendo o lustre	ao ligar e desligar o lustre		1

136	SFX	Descarte de item	ao descartar item do inventário	1
137	SFX	Passo no piso frio		1
138	SFX	Passos na escada		1
139	SFX	Passos na madeira andar de cima		1
140	SFX	Pegando chave (conquista) algo grave e bem importante do jogo)	Tem que dar a sensação de , (caralho upei muito)	1
141	SFX	Risada demoniaca qdo pega pinos de chaves	São 7 Diferentes	1
142	SFX	Cadeira se mexendo sozinha e se afastando rapidamente	ao entrar no Escritório	1
143	SFX	Som de radio com estatica tentando sintonizar, com alguma voz ao fundo, passa por uma musica, e uma	V Radio	1

		voz depois de uns 20s VOCE VAI MORRER			
144	VO	Os negócios da família deviam ser administrados nessa sala, vamos ver o que descobrimos	ao entrar no Escritório	Bruno (Player)	1
145	VO	Parece que muita gente devia pra essa família	V promissórias	Bruno (Player)	1
146	VO	Acho que eu já vi esse nome em outro imóvel lá na imobiliária	V Contratos	Bruno (Player)	1
147	SFX	Trago de cigarro	V Cigarro		1
148	VO	Humm, tem gosto de fumo velho	depois de v cigarro	Bruno (Player)	1
149	VO	1930? tudo é velho aqui.	V jornal	Bruno (Player)	1
150	VO	Nossa, tenho a sensação de que conheço essas pessoas... Parecem	V Porta Retratos	Bruno (Player)	1

		até os criadores do jogo Opus Castle.			
151	VO	Goétia, acho que vi algo na faculdade, tem a ver com invocação de Demônios, seéloko	v Livro Goetia	Bruno (Player)	1
152	SFX	Campainha	V 3 objetos ou mais de 3 minutos no escritorio		1
153	SFX	Vela queimando			1
154	VO	Huummm, a Parabelium do crime, vou guardar, pode ser útil se encontrar as munições	V Arma	Bruno (Player)	1
155	VO	Uma fita, sabia que encontraria algo, vou guardar pra ouvir no meu gravador	V Fita	Bruno (Player)	1
156	VO	Essa é boa, mais um?	V Garrafa 1	Bruno (Player)	1

157	VO	Vish, bateu (Meio alto)	V Garrafa 2	Bruno (Player)	1
158	VO	Eu acho q guento mah um (bebado)	V Garrafa 3	Bruno (Player)	1
159	VO	uhhh ahh, cai no chão	V Garrafa 4	Bruno (Player)	1
160	SFX	Risada sofrida de alguém queimando	Quando olha espírito pai do lado de fora do escritorio		1
161	SFX	Batida na janela	Pra voltar pro escritorio		1
162	SFX	Estática sobrenatural	Pré jumpscare (tensão)		1
163	SFX	Jump Sacre Menina	Susto		1
164	AMB	Som ambiente história pai	Fundo		1
165	VO	eu ainda vou ter São Paulo inteiro na minhas mão haha	cutscene pai entrando na sala	Pai	1
166	VO	Ué, kd a merda daquele anel? ahhh deixa quieto, eu não	Cutscene pai Mexendo na mesinha	Pai	1

		preciso disso, vamos fazer o que deve ser feito, SAI ASSOVIANDO MUSICA DA CX DE SOM			
167	VO	Alto lá... Bang ,heeheehee (fala literalmente bang)	Pós cutscene pai	Menina	1
168	Vídeo Cutscene	Cutscene fim capítulo 1	Cutscene contando história		1
169	Vídeo Cutscene	Tummm (fim)	depois de breve pausa da cutscene, um tum grave repentino e com reverberação, indicando o fim		1
170	SFX	Som relógio de chão (três toques)	Ao escolher caminho mãe (explorar sala)		1
171	VO	Ué, acabou de tocar e tá parado, espera, aquele ponteiro tá esquisito	Coletar parte da chave	Bruno (Player)	1
172	VO	Hahaha ouviram minhas preces, até que enfim, comida e	Ao entrar na sala de Jantar	Bruno (Player)	1

		bebida de graça, obrigado, sabia que meus esforços seriam recompensados, rs, me faz até ignorar o fato de eu jurar ter visto a boneca andando sozinha			
173	VO	Muito luxuosa, deve ter sido colocada a pouco tempo	V mesa	Bruno (Player)	1
174	VO	Se eu beber algumas dessas ninguém vai sentir falta né?	V bebidas	Bruno (Player)	1
175	VO	O que não mata engorda, não é mesmo?	V Comidas	Bruno (Player)	1
176	VO	Isso deve valer uma fortuna	V Adega	Bruno (Player)	1
177	VO	Uns pratos muito bonitos, esse bolo deve estar uma delícia	V pratos	Bruno (Player)	1

178	AMB	Som ambiente história mãe	Fundo		1
179	VO	voce é muito valioso para ser usada agora, vou deixar você escondidinha aqui	Cutscene mãe vendo colar	Mãe	1
180	VO	Espero que ele me de beleza eterna	Cutscene mãe vendo espelho	Mãe	1
181	VO	Saraaahhh! Arruma essa mesa, não esqueça que vão vir jantar mais tarde aqui, vou me arrumar pq tenho compromisso	Cutscene mãe enquanto sai da sala de jantar	Mãe	1
182	VO	Como vc é legal, achou minha boneca, haha	Pós cutscene mãe	Menina	1
183	SFX	Subindo escada de madeira	Escolha explorar escadas		1
184	VO	Esses quadros são bem antigos	Quadros no andar de cima	Bruno (Player)	1

185	VO	Quadro maneiro parece do tempo da minha avó	Quadros no andar de cima	Bruno (Player)	1
186	VO	neblina no andar de baixo? que sinistro	Ao descer as escadas	Bruno (Player)	1
187	VO	Hum, parece que encaixa na chave, deve ajudar a abrir os quartos	V chave abajour escada	Bruno (Player)	1
188	VO	Que porra é essa, caralho corre	ao ver a menina	Bruno (Player)	1
189	SFX	Coração disparado	Subindo escada e abrindo exploração		1
190	SFX	Respiração ofegante de medo	Subindo escada e abrindo exploração		1
191	VO	Se é loko, que merda era aquela, parecia o demonio subindo as escadas	Assim que abre exploração após escolha quarto	Bruno (Player)	1
192	SFX	Batendo na porta de vidro som vem de fora	Tempo depois no quarto casal		1

193	VO	Com todo esse luxo, certeza que aqui era a suíte dos pais	Ao entrar no quarto do casal a primeira vez	Bruno (Player)	1
194	VO	Caramba, isso deve valer uma grana, acho que vou levar pra vender depois.	Ao pegar a primeira jóia	Bruno (Player)	1
195	VO	Vou levar essa tbm	ao pegar a segunda	Bruno (Player)	1
196	VO	e essa tbm	e a terceira joia	Bruno (Player)	1
197	VO	Ué, não era só quatro pessoas da família? não lembro de ter uma menininha	Porta retrato quarto casal	Bruno (Player)	1
198	VO	Espero que não usem isso para fazer jóias e venderem... ia ser meio estranho né?	Molde hexagrama	Bruno (Player)	1
199	VO	Este banheiro é muito esquisito	Entrar suite casal primeira vez	Bruno (Player)	1

200	VO	Acho que isso pode ser útil, nunca se sabe	Pote de artemisia	Bruno (Player)	1
201	AMB	Som de chuva mais forte	Porta casal abrir		1
202	SFX	Impacto de passaro na janela sem quebrar	Porta abrindo		1
203	SFX	Passaro agonizando e morrendo (rapidamente)	Passaro no chão		1
204	SFX	Som de bateria carragada	Ao caregar celular		1
205	SFX	Som circuito eletrico pegando fogo/queimando	ao tentar carregar celular e tomada queimar		1
206	AMB	Fundo	Cutscene		1
207	Vídeo Cutscene	Soco	Irmão mais velho aparece e bate no player		1
208	Vídeo Cutscene	caindo no tapete	Cai em knockout		1

	Vídeo				
209	Cutscene	Som de dor	Ao tomar o soco		1
210	VO	Família de bosta, ele não é o bom? vou esconder essa merda, quero ver ele fazer sem isso aqui!	Cutscene irmão entrando no quarto	Irmão mais velho	1
211	VO	acorda, acorda, por favor me ajuda	Pós cutscene	Menina	1
212	VO	Me ajuda a encontrar minha boneca!	Pós cutscene	Menina	1
213	VO	Esse deve ser o quarto do irmão mais novo, o invejoso pelo jeito	Ao entrar no quarto do irmão mais novo	Bruno (Player)	1
214	SFX	Sons de 3 batidas na porta com raiva	Ao estar 1 minuto dentro do quarto do irmão mais novo		1
215	VO	um molde de pentagrama, isso deve ser usado pra algo bizarro, vou guardar	V molde pentagrama	Bruno (Player)	1

216	VO	Com certeza devo ficar com isso...	V Punhal	Bruno (Player)	1
217	VO	Alguém esteve aqui recentemente	V cigarro	Bruno (Player)	1
218	VO	Pelo jeito alguém não gostava muito de um dos irmãos	V foto	Bruno (Player)	1
219	AMB	Fundo	Cutscene		1
220	SFX	Sangue caindo do teto	Cutscene inicio		1
221	SFX	Andando de quatro na parede	Irmão mais novo bizarrão		
222	VO	Sempre tudo pra ele, ele sempre é o melhor, agora tudo isso vai mudar!	Irmão Novo riscando foto	Irmão mais novo	1
223	VO	Isso não é minha boneca!, hihih	Pós cutscene	Menina	1
224	VO	Caramba que sala imponente, queria uma dessa	1 vez sala de visitas	Bruno (Player)	2

225	VO	hmm, pelas minhas contas as peças pretas estão ganhando	V Xadrez	Bruno (Player)	2
226	VO	(Check Mate	movimento xadrez certo	Demonio	2
227	VO	Essa lareira acesa parece que tem algo de especial nela, não sei dizer o que é	V Lareira	Bruno (Player)	2
228	VO	Mais fotos de pessoas que eu já vi, dá até a impressão que tudo isso foi ideia deles..	V Fotos Devs	Bruno (Player)	2
229	VO	O famoso Cinema Broadway, eles deviam ganhar muito dinheiro com isso e se não me engano foi uma das causas da discórdia.	V Quadro Cine	Bruno (Player)	2
230	SFX	Sopro no vidro (fazer bafo para escrever mensagem	v msgm vidro	Bruno (Player)	2

231	VO	Parece quebrada, não liga	V Tv	Bruno (Player)	2
232	VO	Olha só, está funcionando, vamos colocar uma música)	V Vitrola	Bruno (Player)	2
233	MUSIC	Sons e faixas de dominio publico anos 20-30 Sptofy	Discos que podem ser colocados	Greatest Hits of the 20s to the Early 30s (SPOTFY)	2
234	SFX	Som demoniaco distorcendo faixa de disco depois de alguns minutos	Discos que podem ser colocados		2
235	SFX	Porta sotão tremendo	Entrar corredor primeira vez		2
236	SFX	Poeira caindo	Entrar corredor primeira vez		2
237	VO	Provavelmente o quarto do irmão mais velho, o bravinho	Entrar 1 vez Quarto irmão mais velho	Bruno (Player)	2

238	SFX	Cruz virando de ponta cabeça	Entrar 1 vez Quarto irmão mais velho		2
239	SFX	Baú arrastando chão de madeira	Entrar 1 vez Quarto irmão mais velho		2
240	SFX	Baú batendo na parede, tampa quase abre	Entrar 1 vez Quarto irmão mais velho		2
241	VO	Uau! isso dá medo, mas acho que é importante	Livro Selos	Bruno (Player)	2
242	VO	Agora sim! cadê o espirítinho agora em?	V Munições	Bruno (Player)	2
243	SFX	Carregando munição	Combina munições e arma		2
244	SFX	Tiro	Atira		2
	SFX	Tiro (sem munição)	Jogador atira sem munição		
245	SFX	Retirando munição vaiza	Sequencia tiro		2
246	VO	Hahahah Falta 7	Tiro 1	Menina	2

247	VO	Hahahah Falta 6	Tiro 2	Menina	2
248	VO	Hahahah Falta 5	Tiro 3	Menina	2
249	VO	Hahahah Falta 4	Tiro 4	Menina	2
250	VO	Hahahah Falta 3	Tiro 5	Menina	2
251	VO	Hahahah Falta 2	Tiro 6	Menina	2
252	VO	Hahahah Falta 1	Tiro 7	Menina	2
253	VO	Acabou hihihihhi	Tiro 8	Menina	2
254	VO	Grande esse heiin, cabe bastante gente	Banheiro corredor	Bruno (Player)	2
255	VO	Já vi minha avó usando uma dessas pra colocar os pés em água morna com sal, ela dizia que aliviava o stress	V Bacia	Bruno (Player)	2
256	VO	Essa cozinha é meio esquisita, e essa pintura na parede perto do teto? estranho		Bruno (Player)	2

257	VO	Como os eletrodomésticos antigos duram! tá até hoje funcionando	V eletrodomesticos	Bruno (Player)	2
258	SFX	Panelas balçando	posseção cozinha		2
259	SFX	Panelas batendo com força	posseção cozinha		2
260	SFX	Torneiras abertas	posseção cozinha		2
261	SFX	torneira aberta	posseção cozinha		2
262	SFX	Agua caindo da pia	posseção cozinha		2
263	SFX	Eletrodoméstico ligando sozinho	posseção cozinha		2
264	SFX	TV em estática ligada, shiando	posseção cozinha		2
265	VO	Perfume de Paris Masculino, humm, que chique		Bruno (Player)	2
266	VO	Será que aqui era uma segunda	1 vez Comodo baixo Copa	Bruno (Player)	2

		dispensa ou quarto de bagunça?			
267	VO	To começando a achar que eles eram acumuladores, para que tudo isso?	V Caixas	Bruno (Player)	2
268	VO	O quarto da governanta da casa deve ser o lugar com os maiores segredos de tudo isso, deve ter alguma pista aqui de como eu sair desse pesadelo	1 Vez quarto empregada (Sara)	Bruno (Player)	2
269	SFX	Folhas de livro passadno			2
270	SFX	Vela acendendo sozinha			2
271	VO	Se isso for o que eu to pensando deve me servir em algum momento	V Agua benta	Bruno (Player)	2
272	VO	Roupa do irmão mais velho na cama	V Roupa irmao mais velho	Bruno (Player)	2

		da Governanta? Isso explica muita coisa			
273	VO	Ahhhhh, será que ela filha da empregada	Porta retrato menininha	Bruno (Player)	2
274	VO	m ritual para espantar demônios, bem que eu poderia ser um padre pra usar isso	V Fita Exorcismo	Bruno (Player)	2
275	VO	Putá merda! o que estavam fazendo aqui? (tensão)	1 vez sala Ritual	Bruno (Player)	2
276	VO	Já vi isso lá em cima, acho que aqui era a prática de verdade!	V Livro Goetia	Bruno (Player)	2
277	VO	Parece que dá pra colocar a chave aqui, será que acontece algo?	Buraco mesa de adoração	Bruno (Player)	2
278	VO	O melhor lugar da casa visitado até agora, hehehe	1 Vez Adega	Bruno (Player)	2

279	VO	Será que ainda tá cheio? esse deve bom!	V Toneis	Bruno (Player)	2
280	VO	Hummm, posso misturar os liquidos aqui	V misturador bebidas	Bruno (Player)	2
281	VO	Se eu quisesse fazer alguma jóia nova, esse seria o lugar, definitivamente, incrível ainda estar funcionando	1 vez forja	Bruno (Player)	2
282	VO	Acho que posso usar isso	V material fundição	Bruno (Player)	2
283	SFX	Ferro batento	Fundição		2
284	SFX	Ferro derretendo/queimando	Fundição		2
285	SFX	Ferro arrefecendo em agua fria	Fundição		2
286	SFX	Feedback positivo de forja	Fundição		2

287	SFX	Feedback negativo de forja	Fundição		2
288	SFX	feedback positivo de liquido	Adega		2
289	SFX	feedback negativo de liquido	Adega		2
290	SFX	Liquidos sendo misturados	Adega		2
291	VO	Jesus Aaaaado! que inferno que faziam aqui? isso era permitido?	1 vez sala tortura	Bruno (Player)	2
292	VO	O bom é que saía da tortura e já vinha brincar...		Bruno (Player)	2
293	VO	Essa é muito grande, vamos encontrar uma menor	V Artemisia grande	Bruno (Player)	2
294	VO	Essa ta perfeita	V artemisia pequena	Bruno (Player)	2

295	VO	Sempre quis ter um sótão para guardar minhas tranqueiras e meus segredos	1 vez Sotão	Bruno (Player)	2
296	SFX	Galo correndo	Caça ao galo		2
297	SFX	Galo assutado/fugindo	Caça ao galo		2
298	SFX	Galo Idle	Caça ao galo		2
299	SFX	Galo morrendo	Caça ao galo		2
300	SFX	Pintando com sangue no cobre	Literalmente		2
301	SFX	Feedback pintura certa	Pintura Vaso		2
302	SFX	Feedback pintura errada	Pintura vaso		2
303	VO	Ah que peso, vamo lá, preciso de vc, me ajudaaa	Pegando vaso Salomão	Bruno (Player)	2
304	VO	Que caralho é isso??	1 vez passagem secreta sótão	Bruno (Player)	2

305	VO	Tapoha, olha o tamanho disso	1 vez passagem secreta sala estar	Bruno (Player)	2
306	VO	Caramba, jamais pensaria que existisse algo assim	Passagem secreta Sala de jantar	Bruno (Player)	2
307	VO	É vamos tentar abrir, deve ter algo interessante lá embaixo	Quarto da empregada	Bruno (Player)	2
308	SFX	Abrindo porão porta madeira	Quarto da empregada		2
309	Vídeo Cutscene				2
310	VO	Onde já se viu, é um absurdo e um desrespeito conosco	Cutscene inicial	Mãe	2
311	VO	Ao invés de trabalhar ficou transando e olha aí, está grávida	Cutscene inicial	Mãe	2
312	VO	E o namorado bundão ainda foi embora, largou ela,	Cutscene inicial	Irmão mais Novo	2

		<p>pelo menos foi o que eu ouvi os empregados dizerem</p>			
313	VO	<p>Eu vou procurar outra governanta pra nossa casa, essa vadia e sua criação são problema nosso</p>	Cutscene inicial	Pai	2
314	VO	<p>Pessoal, olha o que vcs estão falando, se enxerguem, o que adianta posar de bons samaritanos na frente da sociedade se não cuidamos dos nossos?(se acalmando diz) E outra, vamos pensar, se a gente deixar ela ficar e cuidarmos do filho que ela terá podemos até dizer que não iremos mais pagá-la. Olhem como um investimento,</p>	Cutscene inicial	Irmão mais Velho	2

		teremos uma empregada fazendo tudo que a gente quiser e sempre estará do nosso lado porque teremos a filha dela na nossa mão. se ela for pra rua não terá futuro.			
315	VO	olhando por este ponto parece até um bom negócio, vou poder explora-la ainda mais	Cutscene inicial	Mãe	2
316	VO	Todos rindo	Cutscene inicial	Todos	2
317	VO	Que seja, mas não admitirei criança correndo pela casa, ela que cresça no jardim e entre as paredes, se eu encontra-la por aqui darei umas belas palmadas.	Cutscene inicial	Mãe	2
318	VO	acorda, acorda, por favor me ajuda	Inicio caminho irmao mais velho	Menina	2

319	VO	Me ajuda a encontrar minha boneca	Inicio caminho irmao mais velho	Menina	2
320	VO	você ta de brincadeira ne? não desço aqui de novo nem ferrando	Caso o jogador queira tentar descer as escadas	Bruno (Player)	2
321	VO	Quem é você?	Bruno olhando pra menina com voz de medo (tremula) - Segue diágulo abaixo	Bruno (Player)	2
322	VO	Eu sou a Alice, morei aqui há muuuuito tempo atrás.	Diálogo	Menina	2
323	VO	Mas como assim, o que tá acontecendo?	Diálogo	Bruno (Player)	2
324	VO	Eu não sei te dizer direito mas eu acho que ele te escolheu.	Diálogo	Menina	2
325	VO	Ele? quem é Ele?	Diálogo	Bruno (Player)	2

326	VO	Trovão mais alto ainda - Nervoso	Efeito pós pergunta		2
327	VO	Menina tomando susto	Susto com o trovão		2
328	VO	Eita parece que tem alguém bravo aqui...	Diálogo	Menina	2
329	VO	Vc deve conhecê-lo em breve, mas provavelmente já o viu por aí.	Diálogo	Menina	2
330	VO	Mas e vc? qual o seu nome?	Diálogo	Menina	2
331	VO	Errr, he, foi mal, estou um pouco apavorado, Meu nome é Gabriel	Jogador respondendo apavorado	Bruno (Player)	2
332	VO	Vc é um fantasma?	Jogador respondendo apavorado	Bruno (Player)	2
333	VO	Lógico que não deerr, todo mundo sabe que fantasmas não existem, agora para de me enrolar	Estilo criança debochando	Menina	2

334	VO	Você vai me ajudar a encontrar a boneca ou não? Olhando fixamente para o jogador com cara emburrada	Estilo criança impaciente	Menina	2
335	VO	ótimo vamos procurar, neste baú tem coisas legais mas a minha boneca não está aqui	Se jogador escolhe sim na opção de ajudar a Alice	Menina	2
336	SFX	Baú fechando e trancando	Tranquilo e normal		2
337	VO	Vou continuar procurando, se encontrar me avisa		Menina	2
338	VO	Ninguém diz não para mim	enquanto fala vai ficando o som mais alto e os olhos escurecendo	Menina	2
339	VO	acho que com essa chave você pode ver se minha boneca está aqui do lado	Quando pega a chave no quarto	Menina	2

340	SFX	Som sinistro	Pra enaltecer o suspense de ver uma luz passando debaixo da porta		2
341	VO	Grito do Protagonista	Jogador está com a mão no rosto vendo liquido preto saindo dos olhos, da boca e etc	Bruno (Player)	2
342	SFX	Porta do sótão abrindo	No corredor tem uma porta no teto que abre e desce uma escada estilo americano		2
343	SFX	Escada do sótão se desdobrando e descendo	No corredor tem uma porta no teto que abre e desce uma escada estilo americano		2
344	SFX	Andando no sótão			2
345	Vídeo Cutscene				2
346	VO	O que nós mais queremos é ser poderosos, mas para isso precisamos da ajuda	Cutscene no sótão	Pai	2

		deles, eles nos mostraram o caminho para ganhar poder, dinheiro e tudo que sonhamos e você deve fazer parte disso”			
347 VO		“Mas quem são eles?”	Cutscene no sótão	Filho mais novo	2
348 VO		“Nós somos os SAES, Societas Est Aeterna Solomao, ou, a Sociedade Eterna de Salomão, somos os únicos que conhecem as formas corretas de conjurar os demônios catalogados pelo Rei Salomão na antiguidade para nos ajudar com nossos objetivos, e agora chegou a hora de você nos ajudar.”	Cutscene no sótão	Pai	2

349	VO	“parece que ele foi morto aqui e o sangue usado”	Analisando um galo morto	Bruno (Player)	2
350	SFX	Espírito possuído pulando de joelhos	O Espírito ta nervoso e deseja atacar		2
351	VO	Nhaaa uhhhr ahh	Jogador tentando fechar a porta com o espírito tentando impedir, ele ta desesperado e consegue fechar	Bruno e Pai	2
352	SFX	Jogando sal no espírito e ele queimando vai pra trás e cai do segundo andar pro térreo	Luta do jogador com o espírito do pai que taca o sal no espírito e ele morre, pedir cutscene pro Doug	Pai	2
353	VO	Ouvi dizer que sal pode afastar os espíritos, se eu não me engano tem no banheiro	Caso o jogador não possua sal pra taca no espírito	Menina	2
354	VO	Risada macabra	Menina com a mão na boca rindo porque o jogador matou o pai	Menina	2

355	VO	este livro contém os selos dos demônios que foram catalogados e aprisionados pelo Rei Salomão, os selos são desenhos que são feitos no momento da invocação e utilizados para prendê-los no vaso de bronze	Menina narrando e quando encontrar o livro da Goetia que contem os selos demoniacos	Menina	2
356	VO	o símbolo do anel serve para proteger o conjurador de ameaças hostis de demônios que são conjurados	Menina narrando o significado do símbolo do anel	Menina	2
357	SFX	Moveis e gavetas voando	Se demorar pra sair do quarto o espírito fica nervoso e começa a derrubar coisas		2
358	VO	Sai daqui, deixa minhas coisas, vai emboraaaa, covardeeeee, saaaaaiiiii	irmão mais velho putasso, batendo nas coisas e gritando	Irmão mais velho	2

359	SFX	Efeito de tensão	Jogador ve um espírito subindo a escada, segurando uma vela, este espírito usa as vestes da sociedade secreta		2
360	Vídeo Cutscene				2
361	VO	“O que nós mais queremos é ser poderosos, mas para isso precisamos da ajuda deles, eles nos mostraram o caminho para ganhar poder, dinheiro e tudo que sonhamos e você deve fazer parte disso”	Cutscene sóvão com Irmão mais velho	Pai	2
362	VO	Mais poder, a gente não é rico o suficiente?”	Cutscene sóvão com Irmão mais velho	Irmão mais velho	2
363	VO	“Nós somos os SAES, Societas Est Aeterna Salomão,	Cutscene sóvão com Irmão mais velho	Pai	2

		ou, a Sociedade Eterna de Salomão, somos os únicos que conhecem as formas corretas de conjurar os demônios catalogados por Salomão para nos ajudar com nossos objetivos, e é nossa responsabilidade ser os mais fortes onde quer que a gente esteja.”			
364	VO	Não faça besteira, essa é uma das partes mais importantes.	Cutscene sócio com Irmão mais velho	Pai	2
365	VO	Como vc é legal, achou minha boneca, haha	Quando jogador encontra a boneca da menina	Mãe	2
366	SFX	Som sinistro de coisas possuídas voando	Quando encontra o hexagrama o espirito da mae fica nervoso e começa a jogar as coisas pela cozinha		2

367	VO	Mae nervosa assusta o jogador pela fresta da porta	Caso o jogador tente abrir uma porta em que a mãe está trancada	Mãe	2
368	VO	Estou tentando abrir mas parece que tem alguém segurando a porta, melhor ir por outro caminho	Jogador tentnado abrir a porta e tem um espírito segurando a porta	Bruno (Player)	2
369	VO	Esse Hexagrama de acordo com o livro de Salomão, é usado para tornar os demônios invocados dóceis e amigáveis, Risada macabra no fundo ...	Quando jogador encontra o hexagrama	Menina	2
370	Vídeo Cutscene				2
371	VO	Como assim vc engravidou? Meu Deus, como vamos fazer	Diálogo	Mãe	2
372	VO	foi um caso que tive, me perdoa, mas não me manda embora,	Diálogo	Empregada (uns 20 e	2

		eu não tenho pra onde ir..		poucos anos)	
373	VO	Vou falar com Virgílio, vc sabe como ele é rígido	Diálogo	Mãe	2
374	VO	Tudo bem minha Senhora, te agradeço	Diálogo	Empregada (uns 20 e poucos anos)	2
375	VO	vou dar um jeito de cuidar de vcs, mas não quero essa criança correndo pela casa ou importunando os convidados	Diálogo	Mãe	2
376	VO	Muito Obrigada, muito obrigada, cuidarei dela apenas no meu quarto e garantirei que use as entradas dos serviços, muito obrigado.	Diálogo	Empregada (uns 20 e poucos anos)	2
377	VO	E não conseguirei te pagar já que	Diálogo	Mãe	2

		teremos muito custo com essa criança indesejada			
378	VO	Tudo bem minha senhora	Diálogo	Empregada (uns 20 e poucos anos)	2
379	VO	A propósito, hoje a noite uns amigos do meu marido vem jantar em casa, é um grupo de intelectuais, nos surpreenda com algo bem gostoso,	Diálogo	Mãe	2
380	VO	Pode deixar, será a melhor refeição que você já experimentou na vida..	Diálogo	Empregada (uns 20 e poucos anos)	2
381	VO	Risos escondidos	Saindo do diálogo como se tivesse manipulado a empregada e conseguido o que desejava	Mãe	2

382	VO	foi assim que eu nasci, correndo pelas passagens secretas e sem ser vista por ninguém..	Depois da cutscene menina aparece falando que foi assim que ela cresceu	Menina	2
383	SFX	colocando fita pra tocar	Quando o jogador coleta fitas ele tem a opção de colocar no gravador pra ouvir		2
384	SFX	Vomitando	Quando o jogador escolhe comer algo		2
385	SFX	Radio tentando sintonizar	Quando o jogador tenta ligar o radio, ver o asset que temos, muito bom		2
386	SFX	Portas fechando bruscamente	3 portas fecharam uma seguida da outra de forma agresiva, legal ter sons diferentes		2
387	SFX	Passaros se chocando na janela	Demonios tentando assustar o jogador		2
388	SFX	Torneiras abrindo	Demonios tentando assustar o jogador		2

389	SFX	Agua Jorrando	Demonios tentando assustar o jogador		2
390	SFX	Panelas batendo e balançando	Demonios tentando assustar o jogador		2
391	SFX	3x batidas na porta com raiva	Demonios tentando assustar o jogador		2
392	SFX	Fogo a gás saindo das bocas de fogão, pensa que o fogo é agressivo e a chama sobe forte	Demonios tentando assustar o jogador		2
393	SFX	Som de muito medo quando o jogador ve o demonio parado na frente dele, Aquele PAMMM fudido, tipo, caralho fudeu			2
394	VO	Uooooaaaahhhrrr	Demonio com a boca aberta correndo na direção do jogador do tipo vou te comeeeerrrr	Demonio	2
395	SFX	Botão certo (vai conseguir fugir)	O jogador terá que apertar uma sequencia de botões corretos pra		2

			fugir do bixo, se acertar se salva, se errar morre		
396	SFX	Botão errado (Não vai fugir e vai se fuder)	O jogador terá que apertar uma sequencia de botões corretos pra fugir do bixo, se acertar se salva, se errar morre		2
397	VO	Aflicção correndo do demônio	Jogador ta tentando fugir do demonio	Bruno (Player)	2
398	VO	Grito de dor e morte	Jogador foi pego pelo demonio e morreu	Bruno (Player)	2
399	VO	Expressões de alívio	jogador fugiu do demônio	Bruno (Player)	2
400	VO	Jogador se assusta	Está se recuperando da fuga do demônio e corpo do Pai cai no hall	Bruno (Player)	2
401	SFX	Som de corpo humano caindo de um andar e se quebrando na queda no chão de azulejo	Corpo do pai despenca do andar de cima morto e se espatifa na queda		2

402	VO	Bang! hehehe	Menina brincando de atirar em vc com a arma	Menina	2
403	VO	Risada macabra	Quando o jogador fuma	Demonio	2
404	SFX	Gaap Enn chanting	Ritualistica de invocação <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pn4U1TOzXnk&amp;t=20s">https://www.youtube.com/watch?v=pn4U1TOzXnk&amp;t=20s</a>		2
405	VO	nem ferrando que vou subir aí	Bruno não querendo subir onde viu o demonio	Bruno (Player)	2
406	VO	hummm, parece que é a vez dos brancos, e dá pra dar xeque-mate	Jogador analisando puzzle de xadrez	Bruno (Player)	2
407	SFX	Peça xadrez de madeira sendo mexida	Jogador jogando xadrez		2
408	SFX	Passagem secreta abrindo - Lareira interia se move pro lado	Pensamos em algo pesado se arrastando com um mecanismo de		2

			engrenagens funcionando		
409	VO	Xeque-Mate	demonio falando forte e rindo	Demonio	2
410	VO	Entreee...	Demonio chamando para conhecer a passagem secreta	Demonio	2
411	VO	Hahahah PERDEUUUU	Quando jogador não da xeque-mate	Demonio	2
412	SFX	Livro caindo no tapete	Se jogador não ganhar em 3 tentativas, um livro que está na poltrona vai cair no tapete, nele contem a jogada certa do xadrez		2
413	Vídeo Cutscene				2
414	SFX	Homens conversando	Inicio da cutscene do pai		2
415	VO	A sala do ritual ficou pronta	Cutscene Pai	Pai	2

416	VO	Isso é uma ótima notícia, então já podemos começar nossos trabalhos?	Cutscene Pai	Membro da Seita	2
417	VO	Vamos começar o quanto antes, quem você acha melhor ser o primeiro?	Cutscene Pai	Pai	2
418	VO	acredito que nossa melhor opção agora é o GAAP, ele é um dos reis do inferno, responsável pelo ponto cardeal sul e é muito poderoso.	Cutscene Pai	Membro da Seita	2
419	VO	Ótimo, será uma ótima aquisição, um rei servindo outro rei em seu castelo,	Cutscene Pai	Pai	2
420	SFX	Todos riem	Cutscene Pai		2
421	VO	quer conhecer a sala de ritual?	Cutscene Pai	Pai	2
422	VO	Claro!		Membro da Seita	2

423	VO	Xeque Mate		Pai	2
424	VO	Incrível, rs		Membro da Seita	2
425	AMB	Vitrola tocando musica de 1929	Escolhemos 1929 porque os direitos ja cairam, essa musica toca enquanto os homens (Pai e Membro da seita) jogam		2
426	SFX	Coletando disco			2
427	SFX	Ligando a vitrola			2
428	SFX	Vitrola começando a tocar			2
429	MUSIC	Musicas de 1920-30 que não possuem mais direitos autorais	<a href="https://open.spotify.com/playlist/4G4KB5JPTAsnWofvzoAS7V">https://open.spotify.com/playlist/4G4KB5JPTAsnWofvzoAS7V</a>		2
430	Vídeo Cutscene	Entrada do jogo, camera no pai morto jogado no hall, vai subindo e Câmera focada no corpo do pai morto no chão,		Menina	3

		<p>sobe devagar e consegue ver o jogador no segundo andar olhando para baixo e o pai morto no chão do 1 andar, câmera foca no jogador e tem um espírito no final do corredor (próximo a porta do banheiro) na parede (formato de aranha), câmera se aproxima do jogador enquanto ele vira e olha em direção ao espírito, câmera avança até meia porta pra cima do corredor, espírito vem rápido pra cima da câmera e a porta bate. Câmara volta pra visão do jogador revelando a menina segurando a maçaneta da porta trancada e diz <b>“Corre e não deixa ele te achar!”</b></p>			
431	VO				3

432	SFX	Quadro caindo			3
433	SFX	Jogador caindo rolando pela escada			3
434	Vídeo Cutscene	ao começar a descer a escada as luzes de cima se apagam por completa e jogador começa a gritar e cair. (o que permite o jogador perceber que está caindo é a luz de baixo que está acesa). Chegando no hall todo arrebatado, a luz inteira da casa apaga, jogador recobra a consciência e diz <b>“deixa eu usar a luz do celular”</b> e celular acende luz sozinho (luz câmera tremendo, afinal você acabou de cair da escada)		Bruno	3

435	VO	deixa eu usar a luz do celular		Bruno	3
436	SFX	Som do jogador de quatro no chão tateando pra encontrar celular			3
437	SFX	Passos lentos e pesados descendo escada	Demonio descendo escada		3
438	SFX	Demonio gritando	Demonio		3
439	SFX	Jogador morrendo pelo demonio possuindo ele	Jogador		3
440	VO	Achei, bem melhor		Bruno	3
441	Vídeo Cutscene	O Óculos, vai estar próximo ao espelho no chão, quando jogador encontra, cutscene dele levantando e olhando para o espelho que mostra bichão descendo rápido no modo aranha com a		Demonio	3

		cabeça ao contrário (tipo exorcista).			
442	SFX	Demonio chacoalhando a cabeça		Demonio	3
443	SFX	urro demoniaco	UUUUuuuuOOOoooooo rrrrrrrr	Demonio	3
444	VO	Eu quero ir emboraaa infernooo, abreeeeeeee,	Jogador desesperado tentando abrir a porta gritando que quer ir embora	Bruno	3
445	VO	Droga, preciso achar um jeito de sair daqui	aceitando o fato de que não consegue sair por aquela porta	Bruno	3
446	SFX	Gaveta abrindo	gaveta da copa		3
447	SFX	susto do espírito da mãe olhando pela fresta da porta e empurrando a porta com violencia de volta	Pode ter um grito, mas é legal ter uma super tensão	Mae	3
448	VO	Estou tentando abrir mas parece que tem alguém segurando a	Caso o jogador tente abrir a porta novamente	Bruno	3

		porta, melhor ir por outro caminho			
449	VO	Esse Hexagrama de acordo com o livro de Salomão, é usado para tornar os demônios invocados dóceis e amigáveis,	Quando acha o hexagrama	Menina	3
450	SFX	Risada macabra	Quando acha o hexagrama	Demonio	3
451	VO	Nossa, essa era da boa... bateu	ao beber e cair	Bruno	3
452	SFX	Coletando fita cassete			3
453	VO	Ufa, ainda bem que tem banheiro nessa casa	Comeu algo	Bruno	3
454	SFX	Descarga	Comeu algo		3
455	SFX	Cagando com dor de barriga	Comeu algo		3
456	SFX	Vomitando	Comeu algo		3

457	VO	“abra eu sei que vc está aí, sua alma é minhaaaaaa”	Demonio no outro comodo querendo entrar	Demonio	3
458	SFX	Panelas estão balançando, torneira da pia da cozinha liga, torneira do banheiro liga começa a encher e água começa a vazar, inundando o chão da cozinha, banheiro e corredor de conexão	Puzzle cozinha		3
459	SFX	O jogador tem 5 min pra resolver este puzzle, senão, tudo para, ficar silêncio e som de porta abrindo, jumpscare e bichão devora jogador	Puzzle cozinha		3
460	SFX	Fechando registro de água com esforço		Bruno	3

461	Vídeo Cutscene	<p>Ao sair do banheiro, a empregada estará nua na cozinha, mexendo em um dos armários, quando ver o jogador ela termina de pegar algo no armário, morde, vem andando sensualmente na direção do jogador, passa por ele, da risada e diz: “Nossa, como você está tenso.....Vem cá, sinto cheiro de virgem, vamos resolver isso...” ela abre a porta do quarto da empregada e fica no aguardo do jogador</p>	Espírito empregada vai seduzir jogador	Empregada	3
462	VO	<p>“Até que enfim eu tenho uma chance real de perder minha virgindade e ainda estou aqui fora...”</p>	Caso o jogador fique na duvida	Bruno	3

463	Vídeo Cutscene	Ele entra e ela sensual na cama diz, “vem aqui me fazer se sentir viva novamente”, cena de sexo estilo CyberPunk 2077, até gozar	cena de sexo	Bruno e Empregad a	3
464	VO	até que esse lugar não é tão ruim		Bruno	3
465	Vídeo Cutscene	Ele entra e ela sentada na cama chorando, “só ele me amava mesmo, sinto tanto a falta dela, levanta pescoço olhando pra cima e grito estridente ocorre, seguido do fade out do espírito	Caso não transe com espírito	Empregad a	3
466	VO	só ele me amava mesmo, sinto tanto a falta dele	Caso não transe com espírito	Empregad a	3
467	SFX	Simbolo na passagem secreta ascendendo e			3

		chamando a atenção do player			
468	SFX	Abrindo porta do porão, estilo entrada americana de abrigo anti furacão			3
469	VO	estava tão bom pra ser verdade...	Achando o porão e luzes apagando, voltando o estado de tensão	Bruno	3
470	SFX	um demônio vem correndo pelo lado de fora e bate na porta de fora com um impacto bem forte, quase quebra o vidro e some	Ao entrar no hall		3
471	SFX	Coletando arma			3
472	SFX	coletando munição			3
473	SFX	3 batidas fortes na porta			3
474	VO	me invooooqueeeee, me invoqueeee		demonio	3

475	SFX	passaros se chocando no vidro da sala de estar			3
476	SFX	janela quase abrindo por conta dos choques dos pássaros			3
477	SFX	Brilho de luz chamando atenção do xadrez			3
478	SFX	Peça xadrez mexendo			3
479	SFX	Livro caindo do sofá			3
480	SFX	folha de livro passando			3
481	SFX	Folhas de livros passando rápido			3
482	SFX	Morrendo pelo demonio enfiando a mão na sua barriga		Bruno	3

483	VO	Mas que merda é essa? vou me esconder aqui		Bruno	3
484	Vídeo Cutscene	Ao entrar na passagem secreta ela começa se fechar automaticamente, jogador olha pra traz e vê o bichao tentando correr, mas não consegue entrar			3
485	VO	Respiração ofegante, quase com falta de ar, estilo asmático		Bruno	3
486	Vídeo Cutscene	o jogador tenta de forma desesperada e tensa, para como se tivesse desistindo e se afasta, pausa cooldown para jumpscare em 3s - porta abre e demonio pula			3
487	Vídeo Cutscene	Cutscene inicial - Jogador ta parado			3

		<p>na cena vendo pai no chão que se transforma na menina rindo, ela levanta a mão e aponta pra cima, ainda deitada e abaixando a mão como se estivesse narrando com gestos o caminho que o pai fez ao cair, vai dizendo (e aí ele pulou e bummm no chão). Ela levanta, vai até a estante de livros, olha pro espelho e aponta pra ele com medo (outra mão na boca), derruba o livro e some.</p>		
488	SFX	<p>Espírito saindo do espelho</p>	Estilo Samara da TV	3
489	SFX	<p>Espírito clonando o jogador ataca ele na cabeça com pancada usando o telefone</p>		3

490	Vídeo Cutscene	Caso sim, ele abre em uma página, começa a ler em latim e o espírito começa a se contorcer e ir voltando para o espelho, quando chegar próximo ao espelho o espírito só se agacha e fica parado, e a menininha aparece em cima da escada e sussurra “Corre, corre, vamos logo, isso não vai durar muito tempo			3
491	VO	“Corre, corre, vamos logo, isso não vai durar muito tempo		Menina	3
492	VO	“CORREEE, VEM LOGO	desesperada pro jogador sair dali	Menina	3
493	SFX	Livros sendo jogados com muita força			3

494	VO	pega logo, e some de novo	Indicando para pegar a chave	Menina	3
495	SFX	Ao pegar o pino da chave, shader de sangue nas paredes persistente, som do relógio sem parar, quadros tremendo, barulho por toda a casa e o clone continua vindo, ao subir jogador deverá escolher uma porta de um dos quartos	Não é cutscene, acontece com o jogo rolando		3
496	Vídeo Cutscene	Ao tentar sair do quarto, jogador verá seu clone em cima do lustre agachado e bem macabra, ele salta até o andar e jogador é convidado a apertar botões certos na sequência correta			3
497	VO	“hummmm, sinto que tem algo aqui que eu preciso,	Caso tente sair do quarto sem encontrar a chave	Bruno	3

		melhor procurar direito”			
498	SFX	Espírito calmo da sociedade secreta subindo as escadas segurando vela calmamente			3
499	SFX	Porta Sótão se abrindo com escada pra baixo			3
500	Vídeo Cutscene	O pai e a mãe estão no sótão, o pai diz “O que nós mais queremos é ser poderosos e ricos, mas para isso precisamos da ajuda deles, eles nos mostraram o caminho para ganhar poder, dinheiro e tudo que sonhamos e você deve fazer parte disso” - mãe diz “E poder rir da cara da sociedade ainda mais alto, hahaha eu não trocaria a	Cutscene Pai e Mãe	Pai e Mae	3

		<p>oportunidade de humilhá-los ainda mais, por nada” - em posição de glória pai diz “Nós somos os SAES, Societas Est Aeterna Salomão, ou, a Sociedade Eterna de Salomão, somos os únicos que conhecem as formas corretas de conjurar os demônios catalogados por Salomão para nos ajudar com nossos objetivos, e é nossa responsabilidade ser os mais fortes onde quer que a gente esteja.” o pai agarra forte a mãe, começa a passar a mão nela e somem...</p>			
501 VO		<p>Díálogo cutscene Pai e mãe linha de cima</p>			3

502	SFX	Mãe sorrateira andando atrás do jogador			3
503	VO	Mãe mordendo a camera		Mãe	3
504	VO	Corre e não deixa ele te achar!	Menina informando o jogador	Menina	3
505	VO	respirando de forma ofegante e aliviada	Quando escolhe uma porta pra entrar por estar fugindo de algo	Bruno	3
506	VO	meu deus, esse lugar é gigante, de qual século é? o que eles faziam aqui		Bruno	4
507	VO	aqui é a parte mais legal da casa, tem muitas coisas divertidas, e outras, nem tanto haha		Menina	4
508	SFX	Menininha correndo			4
509	Vídeo Cutscene	Caminhar normal, acelera, até correr e jogador se distanciando do	ao começar a caminhar a porta parece que vai se distanciando do		4

		desespera porra é essa	"que	usuário como se o corredor ficasse cada vez mais longo		
510	AMB	Nada e vazio		Estilo Stranger Things quando 11 anda no escuro e encontra o demongorgon se alimentando		4
511	SFX	Murmúrios cochichos palavras ameaças	e com de	Som 3D, vai deum ouvido ao outro	Estilo ASMR	4
512	SFX	Passo pesado começando, acelerando correndo trotando	e	Passo de casco que se confunde até virar o som de um bode correndo, sem o méhhh		4
513	SFX	Respiração breve			Estilo ASMR	4
514	SFX	Lambida no ouvido			Estilo ASMR	4
515	VO	Grito da Mãe		Jumpscare	Mae	4
516	VO	Grito do irmão mais novo		Jumpscare	Irmão mais novo	4

517	VO	Grito do Irmão mais velho	Jumpscare	Irmão mais velho	4
518	VO	Grito do Pai	Jumpscare	Pai	4
519	VO	Bruno fazendo sons de dor, varios aleatórios,	sons reclamando, sendo machucado, se esforçando etc	Bruno	4
520	SFX	Andando de pé na parede			4
521	SFX	Andando de aranha na parede de pedra e de madeira			4
522	VO	jogador agachado e com medo meio que segurando a boca pra não fazer barulho	ele está tenso e sendo perseguido pelo demonio	Bruno	4
523	VO	fique abaixado e no escuro, assim eles não vão te ver, mas agora seria uma boa hora pra poder correr também.	Menina instruindo	Menina	4

524	VO	Meu deus, o que faziam aqui? Melhor sair logo daqui”	Ao entrar na sala de tortura 1x	Bruno	4
525	VO	eu sempre via eles misturando as coisas aqui, uma vez experimentei escondida uma das coisas e passei mto mal, eca	Ao entrar na adega 1x	menina	4
526	SFX	Liquidos em grrafas			4
527	SFX	Liquidos se misturando			4
528	VO	Eu adorava vir aqui, ela sempre colocava os colares aí dentro e fazia outros!	Ao entrar na forja 1x	Menina	4
529	SFX	Demonio distraído mexendo em algo	dando as costas de propósito pro jogador achar que ele tá distraído	demonio	4
530	SFX	Exorcismo	Algo meio santificado		4

531	SFX	Demonio se constorcendo			4
532	VO	Caralho! eu consegui! Conseguiiii, aeeeeeee	Felizão e empolgado, achando que exorcizou o demonio	Bruno	4
533	VO	Sáncte Míchael Archángele, defénde nos in proélio, cóntra nequítiam et insídias diáboli ésto præsídium. Ímperet ílli Déus, súplices deprecámur: tuque, prínceps militiæ cæléstis, Sátanam aliósque spíritus málgnos, qui ad perditiónem animárum pervagántur in múndo, divína virtúte, in inférnum detrúde. Ámen	Exorcismo	Bruno	4
534	VO	Quod de me nescio, ego mox sciam quid facere noodles,	Exorcismo inventado pelo jogador, piada interna dos devs.	Bruno	4

		Palmeiras non habent finem ut mundus calicem, et tibi cibum asinum qui legerit eum			
535	SFX	Jogador tentando bater no demonio			4
536	VO	Jogador tentando bater no demonio		Bruno	4
537	Vídeo Cutscene	Demonio se virando vagorosamente e jogador ficando assustado			4
538	Vídeo Cutscene	Cutscene, jogador sai correndo em direção contrária, e quando vira a primeira esquina, da de frente com o espírito, ele o pega começa a bater forte (na câmera), solta o jogador que teoricamente vai ficar desesperado tentando sair, 1 segundo depois pega de novo, soca			4

		brutalmente e solta o jogador que cai no chão com o campo de visão voltado pro bichão. fade out			
539	VO	Acordando na sala de tortura	sons não verbais e depois de tomar uma surra	Bruno	4
540	VO	Menina - "Ufa, ainda bem ainda que ainda está vivo"		Menina	4
541	VO	Jogador com a visão meia turva, voltando aos poucos, e mexendo a cabeça		Bruno	4
542	VO	Jogador - Urh, O-o- onde eu to?		Bruno	4
543	VO	Menina - Xiiii, ainda estão aqui!		Menina	4
544	VO	menina solta suas algemas	sons de esforço	Menina	4
545	VO	Menina - Vem, vamos logo!		Menina	4

546	SFX	desamarrando o jogador para libertá-lo da cadeira de tortura			4
547	VO	Que merda, como vou abrir grade?	Jogador olhando pro jardim, preso pela grade	Bruno	4
548	Vídeo Cutscene	Tensão ao ver um ser andando no jardim, parando, olhando pro jogador e voltando a continuar seu percurso			4
549	VO	Cuidado, se abaixa e apaga a luz, senão, ele te vê. Minha mãe guardava uma chave lá no quarto dela, vem	Menina informando	Menina	4
550	SFX	som importante para "Você aprendeu a fazer o exorcismo"	Qdo jogador aprende a fazer o exorcismo	Voz gregoriana (papa)	4

551	SFX	som importante para "Voce aprendeu a fazer a invocação"	Qdo jogador aprende a fazer a invocação	Voz demoniaca	4
552	VO	Falas interessantes do jogador indignado e com medo enquanto caminha no subsolo		Bruno	4
553	Vídeo Cutscene	<i>Cutscene Inicial - Vc aparece na sala secreta do sótão. Ela te salva e fica falando com vc, enquanto ela fala a cabeça balança rápido e fica com shader bom, balança rápido e fica com shader macabro, alternando e dizendo coisas pro jogador, como se houvesse duas almas dentro dela, na boa diz o que deve fazer para invocar o bichão, na ruim diz que ele vai morrer e a alma dele vai ser do inferno.</i>			5

		<i>Mas na verdade não existem dois espíritos ali, é só um teatrinho do bichão para manipular o jogador</i>			
554	VO	Fala boa: Você precisa conseguir reunir todos os elementos corretos para sair vivo daqui		Mennina	5
555	VO	Fala ruim:Você nunnnncaaaa sairáaa vivoaaa hahahahaha		Mennina	5
556	VO	Fala boa: Tenha fé em mim, vai dar certo		Mennina	5
557	VO	Fala ruim:Não vai não, hahahah vc só vai alimentar o poder dele		Mennina	5
558	VO	Fala boa:Vai sim, você precisa fazer o ritual certo para liberar todos nós		Mennina	5

559	VO	Fala ruim: Seu incompetente, vc não sabe nem correr, hahahaha		Mennina	5
560	VO	Fala boa: Eu confio em você, eu preciso ir		Mennina	5
561	VO	Fala ruim: Você já eraaaa		Mennina	5
562	VO	Fala boa: Se cuida, lembra de como fazer para não te verem		Mennina	5
563	SFX	Fade out dos espíritos			5
564	VO	Vem cá galinho vem		Bruno	5
565	SFX	Galo andando			5
566	SFX	Galo sendo pego			5
567	SFX	Galo morrendo			5
568	SFX	sob efeito de artemisia que			5

		enxerga os espíritos vagando pela casa			
569	SFX	Lustre girando			5
570	VO	Palhaço prendendo a risada		Palhaço	5
571	VO	Palhaço ameaçando a rir		Palhaço	5
572	SFX	Corda se rompendo			5
573	SFX	Lustre quebrando			5
574	VO	Corpo do palhaço caindo e rindo		Palhaço	5
575	SFX	Corpo do palhaço caindo e rindo			5
576	VO	Eu vou te pegar, euuu vouu te pegaaahrrr, EU VOU TE PEGAR	Variações das vozes, entre o calmo, sarcástico e Nervoso possuído	Palhaço	5
577	VO	Grito demoníaco Palhaço	jumpscare Palhaço	Palhaço	5

578	VO	Som de sendo enforcado, arrastado e pendurado pelo palhaço	Quando o espírito do palhaço pega o jogador	Bruno	5
579	VO	ele também não saía da minha cabeça eu vou te ajudar tbm, hahahaha	Palhaço fica falando isso enquanto arrasta jogador	Palhaço	5
580	SFX	Corpo se debatendo enquanto é enforcado			5
581	VO	som do jogador saindo do enforcamento, tossindo, se recompondo e voltando	Qdo vence o minigame do palhaço	Bruno	5
582	VO	Morrendo enforcado	Qdo perde o minigame do palhaço	Bruno	5
583	VO	Eu não queria que isso tivesse acontecido, pra mim foi sempre por amor		Empregada	5

584	VO	empregada chorando		Empregada	5
585	SFX	Colocando a blusa na cama	Irmão mais velho coloca roupa na cama		5
586	VO	Eu devia ter pensado nos outros, como fui estúpido, eu tinha tudo	choroso e arrependido	Irmão mais velho	5
587	SFX	Papel flutuando			5
588	SFX	Pista fundamental Importantíssima sendo coletada	Estilo chave negra		5
589	VO	eu não deveria ter escondido, maldito punhal, agora não funciona mais		Irmão mais novo	5
590	VO	Irmão mais novo chorando		Irmão mais novo	5
591	SFX	Acompanha shake camera de terror			5
592	VO	Gritando arrependido e alto		Irmão mais novo	5

593	VO	Onde eu estava com a cabeça, não pude proteger nem a mim mesmo, quanto mais a minha família		Pai	5
594	VO	Chorando e arrependido		Pai	5
595	VO	você vai queimaaaarrrrr	Gritando nervoso e olhando para o jogador	Pai	5
596	VO	Por que eu tinha que ser tão fútil, agora nada mais disso importa		Mãe	5
597	VO	Choro se lamentando		Mãe	5
598	VO	“Eu estou bonita agora? EU ESTOU BONITAAAAA”AHH HHHH	Mãe gritando na cara do jogador	Mãe	5
599	VO	Eu ouvi dizer que sempre usam sacrifícios em rituais de invocação, o que você acha dele??		Menina	5

600	VO	Eu ouvi dizer que sempre usam sacrifícios em rituais de invocação,o que vamos utilizar?Hahahahah a		Menina	5
601	VO	“Uau, mas essa é grande demais, vamos procurar uma menor”	Analisando planta grande	Bruno	5
602	VO	Isso mesmo, parece perfeita	Anlaisando planta correta	Bruno	5
603	VO	“Droga o efeito da mistura deve ter acabado	Qdo efeito artemisia passa	Bruno	5
604	VO	Som de parado e preso pelo pescoço com a mão do demonio na sua garganta	Susto, impacto e agonizando	Bruno	5
605	SFX	Metal derretendo			5
606	SFX	Metal forjando			5

607	SFX	Metal quente entrando em contato com a água			5
608	SFX	Demonio se alimentando de energia dos simbolos como se tivesse chupando			5
609	SFX	menina, bate no corpo como se tivesse tirando poeira			5
610	VO	Menina tomando susto	Qdo jogador percebe que ela e o demonio são a mesma criatura	Menina	5
611	VO	Não era pra você ver isso	Falando com voz modulando de menina pra demoniaco, mas calma	Menina	5

		<p>Cutscene Final: mãe no começo da escada, um irmão mais velho perto da entrada do hall e o irmão mais novo perto do espelho, o irmão mais velho apontando a arma para mãe, o irmão mais novo apontando a arma pro mais velho e a mãe protegendo a menina</p> <p>Irmão mais velho grita: mãe, sai da frente, a culpa é toda dela!</p> <p>Irmão mais novo: se você atirar nela, não vou ter escolha!</p> <p>Mãe: Parem agora! Ela não tem nada haver com isso.</p> <p>Mais velho: vocês são cegos? Ela é a causa de tudo isso!</p>		Vários	5
612	Vídeo Cutscene				

Mais novo: a culpa é dela? A responsabilidade é toda sua!

Mais velho: a culpa é toda de nós, ninguém soube fazer nada direito!

É a última vez, sai da frente!

Mãe- não vou sair!

Irmão mais velho faz uma cara de dor e dá três tiros na mãe, irmão mais novo dá dois tiros no irmão mais velho, mãe cai no chão, o irmão mais novo sai correndo para o corpo do irmão mais velho e escuta um disparo, olha em direção ao corpo da mãe olha pro lado e diz:

Mais novo: o que você tá fazendo? Está louca?

		<p>Irmão novo toma um tiro e cai, ainda respirando aponta a arma e diz:</p> <p>Mais novo - eu devia ter acreditado nele, e atira.</p> <p>Menina passa pelo campo de vista do irmão mais novo caído segurando a boneca em uma mão, arma na outra, cantarolando e rindo em direção a sala de visitas</p>		
613	VO	Diálogos da linha anterior	Família	5
614	SFX	Countdown para o jogador coletar todos os itens do ritual		6
615	VO	Sinto que se eu entrar aqui não haverá mais volta, certeza que eu devo entrar agora	Bruno	6

616	SFX	`Som de escolha certa no Ritual			6
617	SFX	`Som de escolha errada no Ritual			6
618	SFX	Colocando a chave no altar, girando e iniciando o ritual			6
619	AMB	Som do ritual			6
620	Vídeo Cutscene	Jogador andando pela sala, pegando as coisas e fazendo o ritual, ver docto GDD cap 6			6
621	VO	Fazendo o ritual		Bruno	6
622	SFX	Colocando vaso no altar			6
623	SFX	Pintando as ranhuaras do vaso com sangue do galo			6
624	SFX	Incensando a arca			6
625	SFX	Colocando o anel			6

626	SFX	segurando o punhal			6
627	SFX	colocando pra tocar o Gaap Enchanting			6
628	VO	Falando o encantamento de invocação do ritual		Bruno	6
629	SFX	Demonio se materializando			6
630	SFX	Dmonio trocando de forma entre demônio e menininha			6
631	SFX	demonio Calmo			6
632	SFX	Demônio se enfurece, começa a gritar			6
633	SFX	Rompendo o selo magico			6
634	AMB	ritual saindo fora do controle, vento, torvão coisas voando e batendo			6

635	SFX	Baforada de fogo			6
636	VO	jogador morrendo queimado		Bruno	6
637	VO	Jogador suportando fogo do inferno, mesmo assim doendo mas resistente		Bruno	6
638	SFX	Demonio Fugindo pra parede			6
639	SFX	Impacto de parede rachando			6
640	SFX	Andando aranha e forte na parede			6
641	SFX	Pula no jogador			6
642	SFX	pega jogador pelo pescoço			6
643	VO	apanhando do demonio com impacto do pulo		Bruno	6

644	VO	Sendo segurado pelo pescoço		Bruno	6
645	VO	Sendo jogado na parede pelo demonio		Bruno	6
646	SFX	Jogador Sendo jogado na parede pelo demonio			6
647	SFX	Se defendendo com o punhal			6
648	VO	Ameaçando demonio com punhal em posição de ataque "vai tenta a sorte"		Bruno	6
649	VO	Insultando e xingando o jogador		Demonio	6
650	VO	Espera espera, eu posso te dar poder, fama e glória	demonio tentando barganhar com o jogador	Demonio	6
651	VO	Cala aboca GAAP, chega, acabou pra você	Jogador ameaçando o demonio	Bruno	6

652	VO	Entra na Arca		Bruno	6
653	VO	Para selar e prendê-lo na Arca é necessário um sacrifício, uma alma pela outra	Falando de forma "robotizada" em conjunto	Família em coral	6
654	SFX	sacrificando o bode			6
655	VO	Me desculpa.... ahhhhhhhhhhhhhhh hhhhh, "sacrificando o bode" e chorando	Sacrificando o bode	Bruno	6
656	VO	Respirando fundo e dizendo que se foda, e se sacrifica	Se sacrificando	Bruno	6
657	SFX	Sacrífico ocorrendo, cena dramática som alto e energias compelindo até que tudo acabe e fique silencio			6
658	VO	Nem fodendo que eu vo me matar	Optando por não sacrificar ninguem	Bruno	6

659	Vídeo Cutscene	Jogador fica queimando, agonizando e morre, cutscene mostrando que jovem morre no castelinho após incêndio misterioso	Final A		6
660	Vídeo Cutscene	Jogador é atacado pelo demônio que enfia garras na barriga do jogador, tira o coração pulsando e come. Jogador cai lentamente. cutscene mostrando jovem morre de infarto enquanto trabalhava no restauro do castelinho	Final B		6
661	Vídeo Cutscene	Erro: Se esquecer de pegar vaso, galo, anel, punhal, hexagrama, pentagrama;  Quando chegar nos momentos de pegar o item e o jogador no	Final C		6

		<p>pegou algum deles, o demônio começa a se materializar, o jogador começa a se desesperar e tenta fugir da sala do ritual, quando sai pela porta afobado, ele sai e fecha a porta (olhando e segurando a porta) quando se vira para ir embora o demônio está na sua frente e diz: “Seu fraco! você nunca mais vai fugir de mim!” jumpscare.</p> <p>Fim</p>			
662	Vídeo Cutscene	<p>Demônio se irrita e assusta o jogador que cai e punhal sai da mão. Jogador grita com muita dor e fade out. Aparece jogador saindo da casa fecha o portão e sai andando todo pãns, câmera que estava em vista aérea afastada vai chegando perto</p>	Final D		6

		<p>enquanto o jogador anda todo descolado pela rua , passa por ele da um close no rosto do jogador andando que sorri e fica com o olho todo preto. FIM</p>			
663	Vídeo Cutscene	<p>Erro: Se o jogador forjar hexagrama e pentagrama com joia errada, fazer sexo, fumar ou beber</p> <p>Demônio grita e some, fade out</p> <p>Cutscene fim: Você acorda na casa destruída em sp, no hall de entrada, levanta devagar e olha em volta e diz: "Eu consegui? acabou? acabou!!!" e sai desesperado para ir embora da casa, a visão vai se ajustando com dificuldade por conta</p>	Final E		6

da claridade, vai na direção do portão do castelinho e quando está chegando perto vê você mesmo do lado de fora trancando o portão, seu outro eu te olha, dá um sorriso e termina de trancar e antes de ir embora fica fala, "Você é tão pecador quanto as almas que viviam aqui, merece ficar preso pra sempre, seu bosta" o olho dele fica preto, ele sorri e sai, o jogador fica ofegante a câmera começa se distanciar pra cima ele fica gritando nãaaaooooo, depois de chegar em uma certa altura, silêncio e câmera volta com tudo pro chão em um jumpscare do próprio jogador endemoniado. Fim

	<p>Vídeo</p> <p>664 Cutscene</p>	<p>O jogador olha para o punhal, depois olha em direção ao demônio e diz: “eu jamais vou deixar você sair daqui ou continuar atormentado qualquer alma que seja..” e enfia com toda a força o punhal em seu próprio peito, caindo de barriga para cima, quando está no chão, escuta barulhos ensurdecedores, e de repente, um silêncio completo, tudo branco, escuta passos se aproximando, menina entra no seu campo de visão, se agacha olha pra vc e diz: “obrigada! Eu sabia que você era uma boa pessoa! consegui prender ele e agora estamos todos livres” e sorri</p>	<p>Final F</p>	<p>6</p>	
--	----------------------------------	--	----------------	----------	--

		<p>para você, ao fundo você escuta a voz do irmão mais velho dizendo “Vem filha, vamos embora agora” ; ela sorri para você, levanta e sai. FIM</p>			
		<p>Erro: O countdown acaba</p> <p>Não importa onde o jogador esteja (exceto se já estiver na sala do ritual), o demônio aparece e pega o jogador pelo pescoço e diz “Seu tempo acabou, agora você é meu!”</p> <p>O jogador é atacado pelo demônio que enfia garras na barriga do jogador, tira o coração pulsando e come. Jogador cai lentamente.</p> <p>cutscene mostrando jovem morre de infarto enquanto trabalhava no</p>			
665	Vídeo Cutscene		Final G		6

		restauro do castelinho			
		Se faz tdo certo Bichão gritando com raiva, respirando forte e dizendo pra você, eu me vingareeeeeiiii, em volta coisas voando, vento, cena bem dinâmica e ele começa a se desfazer gritando e tendo suas partes sugadas pela Arca a medida que o espírito dele vai sendo sugado o sangue que foi pintado vai sumindo e quando termina faz uma fumacinha que se dissipa, tudo fica em silêncio e puffff, fade out. Fade in, aparece o jogador saindo da casa trancando o portão de entrada,			
666	Vídeo Cutscene		Final H		6

na janela os espíritos da família dando tchau, uma luz sai do prédio rapidamente e eles somem, personagem termina de trancar e vai embora. Fade Out

Fade in, aparece o corpo de um homem, sem mostrar a cabeça, sentado em uma cadeira de escritório com as mãos sobre a mesa e dedos entrelaçados. Ouve-se o jogador falando de forma enérgica. E então é isso, eu não me importo se você vai acreditar ou não, espero que você entenda, mas eu me demito.

O Chefe fala, tudo bem, é uma escolha sua, mas você disse que encontrou peças que se

	<p>encaixavam numa chave até que ela virou uma chave mestra, me mostra ela.</p> <p>Personagem fala:, sim claro, eu ia entregar junto com o relatório, mas aqui está.</p> <p>Chefe pega a chave maravilhado, mexe em algo debaixo da mesa, pega o celular aponta pro personagem e diz, quando sair feche a porta, levanta e fala no celular, (escuta como se ele tivesse indo embora: Sim é isso mesmo, conseguimos, eu sei onde está a próxima)</p> <p>O jogador olha o pro chefe que sai da sala, levanta e vai vagarosamente em momento de tensão</p>			
--	---	--	--	--

para ver atrás da mesa. Ele fala, mais que merda é essa...?

A câmera mostra um baú debaixo da mesa com o símbolo da sociedade secreta e 6 cadeados, um deles está aberto com a chave enfiada nele.

Som de sussurros... e grito final (sem imagem no fundo preto)

Fim

### ANEXO 3 - LISTA DE ACHIEVEMENTS E TROFÉUS

Distribuição de troféus e achievements					
Titulo (Limite de 44 caracteres)	Descrição Bloqueada (Limite de 100 caracteres)	Descrição Desbloqueada (Usar descrição no Tempo Passado) (Limite de 100 caracteres)	Ocul to?	Pontuação PS4	Pontuação XBOX
Bem vindo a São Paulo	Seja atropelado	Foi atropelado	Não	Prata(30)	30
Bairrista	Dê uma volta na cidade	Passou pela neblina	Não	Bronze(15)	20
Não brinque com a comida	Brinque com o Bode	Brincou com o Bode	Não	Bronze(15)	20
Que os jogos comecem	Encontre a chave base	Encontrou a chave base	Não	Bronze(15)	20
Vai ser útil	Colete o Toca-fitas	Coletou o toca-fitas	Não	Bronze(15)	20
Apreendeu, até que enfim	Use a lanterna do celular	Ativou a lanterna do Celular	Não	Prata(30)	30
Funcionário do mês	Entre no app da empresa	Entrou no app da empresa	Não	Prata(30)	30
Vaidoso	Mude o wallpaper do celular	Alterou o fundo de tela	Não	Prata(30)	30
Preguiçoso	Tente correr	Tentou correr mas	Não	Bronze(15)	20

		não funcionou			
Bateu com a cabeça	Interaja com o espelho	Interagiu com espelho	Não	Bronze(15)	20
Nunca suba as escadas em filmes de Terror	Verifique as escadas	Teve coragem pra subir as escadas	Não	Bronze(15)	20
Segredos do casal	Entre na Suíte	Entrou na suíte	Não	Bronze(15)	20
Segredos do irmão mais velho	Entre no quarto do Álvaro	Entrou no quarto do Álvaro	Não	Bronze(15)	20
Melhor lugar da casa	Entre na sala de jantar	Entrou na sala de jantar	Não	Bronze(15)	20
Tentando fugir, hein?	Vá para a entrada	Tentou fugir e não conseguiu	Não	Bronze(15)	20
O Pino do Tempo	Encontre o pino 1 da chave	Colocou o pino 1 na chave	Sim	Prata(30)	30
O Pino do Descanso	Encontre o pino 2 da chave	Colocou o pino 2 na chave	Sim	Prata(30)	30
O Pino da Luz	Encontre o pino 3 da chave	Colocou o pino 3 na chave	Sim	Prata(30)	30
Ganancioso	Furte as joias	Coletou pelo menos uma jóia	Sim	Bronze(15)	20
Cauteloso	Colete pote de artemísia	Coletou um pote de artemísia	Sim	Prata(30)	30

Smokeeee	Dê um trago	Fumou a primeira vez	Não	Bronze(15)	20
Social	Beba um pouco	Bebeu a primeira vez	Não	Bronze(15)	20
Esse é dos nossos	Beba até cair	Bebeu até cair	Não	Prata(30)	30
Aprende um pouco	Colete a fita da invocação	Coletou uma fita	Sim	Bronze(15)	20
Guardião da Luger	Colete a arma	Coletou a arma	Não	Bronze(15)	20
Guloso	Coma um pouco	Comeu a primeira vez	Não	Bronze(15)	20
Foto em família	Veja a foto do hall	Verificou a foto do hall	Não	Bronze(15)	20
Um belo dia	Veja a foto na suíte	verificou a foto da suíte	Não	Bronze(15)	20
Eu preciso de um editor de imagens	Veja a foto no quarto do Álvaro	Verificou a foto do quarto do Álvaro	Não	Bronze(15)	20
Descobrimos os devs	Veja as fotos no escritório	Viu a foto do escritório	Não	Bronze(15)	20
Curioso	Mexa nas gavetas	Mexeu em pelo menos uma gaveta	Não	Bronze(15)	20
Colheita iniciada	Colete 3 itens	Coletou pelo menos 3 itens	Sim	Bronze(15)	20
Historiador	Interaja com 3 itens	Interagiu com pelo	Não	Bronze(15)	20

iniciante	verificáveis	menos 3 itens			
Historiador jr	Interaja com 7 itens verificáveis	Interagiu com pelo menos 7 itens	Não	Bronze(15)	20
Socão na cara	Final Suíte	Fez o final do Cap 1 na Suíte	Não	Ouro(90)	40
Vem ni mim	Final quarto Álvaro	Fez o final do Cap 1 no quarto do Álvaro	Não	Ouro(90)	40
A luz de velas	Final Sala de Jantar	Fez o final do Cap 1 na Sala de Jantar	Não	Ouro(90)	40
Ding Dong	Final Escritório	Fez o final do Cap 1 no Escritório	Não	Ouro(90)	40
Desbravador	Conquiste todos os Achievements	Conquistou todos os Achievements	Não	Platina	70
Total:				1005	1000

## Ícones dos troféus do Cap 1



OpusCastle-Trofeus\_A luz de velas



OpusCastle-Trofeus\_Aprende um pouco



OpusCastle-Trofeus\_Aprende ate que enfim



OpusCastle-Trofeus\_barriista



OpusCastle-Trofeus\_Bateu com a cabeça



OpusCastle-Trofeus\_bem vindo a SP



OpusCastle-Trofeus\_Cauteloso



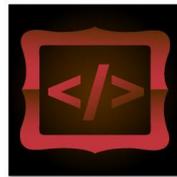
OpusCastle-Trofeus\_Colheita iniciada



OpusCastle-Trofeus\_curioso



OpusCastle-Trofeus\_Desbravador



OpusCastle-Trofeus\_Descobindo os deus



OpusCastle-Trofeus\_Ding Dong



OpusCastle-Trofeus\_Esse e dos nossos



OpusCastle-Trofeus\_Eu preciso de um editor de



OpusCastle-Trofeus\_Foto em familia



OpusCastle-Trofeus\_Funcionario do mes



OpusCastle-Trofeus\_Ganancioso



OpusCastle-Trofeus\_Guardiao da Luger



OpusCastle-Trofeus\_Guloso



OpusCastle-Trofeus\_Historiador iniciante



OpusCastle-Trofeus\_Historiador Jr



OpusCastle-Trofeus\_Melhor lugar de casa



OpusCastle-Trofeus\_Nao Brinque com a Comida



OpusCastle-Trofeus\_nunca suba as escadas em filmes de terror



OpusCastle-Trofeus\_O Pino da Luc



OpusCastle-Trofeus\_O Pino do Descanso



OpusCastle-Trofeus\_O Pino do Tempo



OpusCastle-Trofeus\_Preguicoso



OpusCastle-Trofeus\_Que os jogos comecem



OpusCastle-Trofeus\_Segredos do Casal



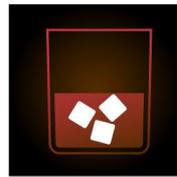
OpusCastle-Trofeus\_Segredos do irmao mais



OpusCastle-Trofeus\_Smokeee



OpusCastle-Trofeus\_Socao na cara



OpusCastle-Trofeus\_Social



OpusCastle-Trofeus\_Tentando fugir hein



OpusCastle-Trofeus\_Um belo dia

#### **ANEXO 4 - LISTA DE VIDEOS**

Cutscene Inicial - <https://youtu.be/dfh7jL5Gm7Y>

Intro - <https://youtu.be/dfh7jL5Gm7Y>

Teaser 1 - <https://www.youtube.com/watch?v=laRb2JPWYas>

Teaser 2 (com gameplay) - [https://youtu.be/48YsH\\_JI4oA](https://youtu.be/48YsH_JI4oA)

Susto versão Protótipo BGS 2016 - <https://youtu.be/Niuuv1ofqSw>

## BIBLIOGRAFIA

A importância da teoria de Flow aplicada a jogos, disponível em: <https://coletivoux.com/a-import%C3%A2ncia-da-teoria-do-flow-para-o-design-372e20cdd999> acessado em 10 de Maio de 2021

A utilização de Foley como Agende de Imersão e Movimento, Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/centrooeste2019/resumos/R66-0579-1.pdf> acessado em 10 de Maio de 2021

AGOSTINHO, Catia e MENDES, Bruno. **Uma Nova Perspetiva Cinematográfica: o género de terror no Cinema Interativo:** disponível em: <https://sapientia.ualg.pt/bitstream/10400.1/13745/1/terror.pdf> acessado em 15 de Dezembro de 2021

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração.** Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papyrus, 1990. 319 p. (Coleção Campo Imagético).

CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihaly. Flow: **The Psychology of Optimal Experience**, NY - Harper and Row. ISBN 0-06-092043-2

Crime do Castelinho da rua Apa, disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelinho\\_da\\_rua\\_Apa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelinho_da_rua_Apa) acessado em 10 de Dezembro de 2021

Definições sobre os 7 pecados capitais, disponível em: <https://www.significados.com.br/7-pecados-capitais/> acessado em 10 de Dezembro de 2021

Estruturas do Flow aplicado para jogos, disponível em: <http://jenovachen.com/flowingames/designfig.htm> acessado em 11 de Maio de 2021

FERRARA, John. Playful Design: **Creating Game Experiences in Everyday Interfaces**, Michigan, Louis Rosenfeld, 2012.

Fobias: Um estudo sobre os 12 principais tipos, disponível em: <https://www.sbie.com.br/blog/conheca-quais-sao-os-12-principais-tipos-de-fobia/> acessado em 10 de Abril de 2021

FROSI, Felipe O.: **Jogos digitais no contexto escolar:** Desafios e Oportunidades para a prática docente; SBGames, 2010

HOCKING, Click. **Ludonarrative Dissonance in Bioshock:** disponível em: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) Acessado em: 20 de janeiro de 2022

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

IZIDRO, Bruno. **Post-Mortem**: o último grito de terror do Playable Teaser de Silent Hills: <https://gizmodo.uol.com.br/post-mortem-o-ultimo-grito-de-terror-do-playable-teaser-de-silent-hills/> Acessado em: 06 de abril de 2021.

JENOVA, Chen. **Implement Flow in Games – Dynamic Difficult Adjustment**, GDC, San Francisco, 2006

KAIN. Conan O'Brien. **Hitman, and Ludonarrative Dissonance**. Forbes, 2013. Disponível em <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/02/12/conan-obrien-hitman-and-ludonarrative-dissonance-in-video-games/#52740a0e407c> acessado em 26 de junho de 2021.

LIMA, Amauri Salvador *et al*: Um dia de Cão, **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIII Prêmio Expocom 2016 – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação**, Curitiba, 2016

LOUREIRO, Jorge.: **Outlast – post-mortem**: Análise Envolvido na escuridão: <https://www.eurogamer.pt/articles/2013-09-15-outlast-analise> Acessado em 7 de Abril de 2021

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

Material de apoio sobre Suspensão da Descrença, disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension\\_of\\_disbelief](https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief) acessado em 15 de Dezembro de 2021

Material de apoio sobre Suspensão da Descrença, disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/a-suspensao-de-descrenca-e-a-continuidade/> acessado em 15 de Dezembro de 2021

MATHERS, Samuel Liddell. (trans.), Crowley Aleister. (ed.), **The Goetia: The Lesser Key of Solomon the King**, 1904.

MEDEIROS, Rubens José Vasconcelos; MEDEIROS, Tácio Felipe Vasconcelos. **Procedural Level Balancing in Runner Games**, SBGames, 2014

MELO, Petra Pastl Montarroyo. **Cinema do Medo**: Um estudo sobre as motivações espectatoriais diante dos filmes de horror. Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Doutorado em Comunicação, 2017

MONTEIRO, Rafael. **Post-Mortem**: Confira 10 curiosidades a respeito de The Evil Within, um novo clássico do terror que foi desenvolvido pelo mesmo criador da série Resident Evil.: disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/06/the-evil-within-veja-10-curiosidades-sobre-a-franquia-de-terror.ghtml> Acessado em 07 de abril de 2021

MUIR, John Kenneth. **Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers, Vampires, Zombies, Aliens, and More** (em inglês). [S.l.]: Hal Leonard Corporation, 2013.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no Holodeck: O futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. 282 p. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol.

OCHOA, George. **Deformed and destructive beings: the purpose of horror films**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2011.

Outlast - Reviews auxiliares: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JsKOT68JgGo> acessado em 10 de Abril de 2021

Outlast 2 - Reviews auxiliares: disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=WDJMzOWQ\\_4M](https://www.youtube.com/watch?v=WDJMzOWQ_4M) acessado em 10 de Abril de 2021

Outlast 2 - Reviews auxiliares: disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/362444/cena-de-estupro-fez-outlast-2-ser-banido-na-australia/> acessado em 10 de Abril de 2021

PERUCIA, Alexandre Souza, *et al.* **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: Teoria e Prática**, Novatec, 2007.

PIACENTINI, Mauricio Teixeira. **Jogo Eletrônica, Flow e Cognição**. São Paulo - PUC-SP, 2011

Psychology (Briefer Course) (1892) University of Notre Dame Press, 1985: [ISBN 0-268-01557-0](#); Dover Publications, 2001: [ISBN 0-486-41604-6](#).

Relatos do Castelinho da rua Apa, disponível em: <http://cronicasmateriaseblablaba.blogspot.com/2009/05/castelinho-da-rua-apa-e-suas-historias.html> acessado em 10 de Dezembro de 2021

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2003.

SANTOS, Luciana Oliveira. **O medo contemporâneo: abordando suas diferentes dimensões**. UERJ, 2003

SANTOS, Pedro:. **Como alcançar o estado de flow**; LinkedIn, 2016: disponível em <https://pt.linkedin.com/pulse/como-alcan%C3%A7ar-o-estado-flow-pedro-santos>, acessado em 07 de janeiro de 2022

SAMOSATA, Luciano. **Uma história verdadeira**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2012

SHELL, Jesse. **A Arte do Game Design**, São Paulo - Elsevier, 2010

SKINNER, Stephen & RANKINE, David. **The Goetia of Dr Rudd: The Angels and Demons of Liber Malorum Spirituum Seu Goetia (Sourceworks of Ceremonial Magic)**. Golden Hoard Press, 2007.

SYMONDS, John. **The Beast 666: The Life of Aleister Crowley.** [S.l.]: Pindar Press, 1997.

THACKER, Eugene. **In the dust of this planet:** Horror of Philosophy. Vol. I. Hants, UK: Zero Books, 2011.

The Evil Within 2 - Reviews auxiliares: disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=LnOsOx2\\_iak](https://www.youtube.com/watch?v=LnOsOx2_iak) Acessado em 07 de Abril de 2021

The Evil Within 2 - Reviews auxiliares: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pQ-TWHxgmiA> Acessado em 07 de Abril de 2021

WALTERS, Glenn D. **Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model.** Online publication date: May 13, 2004. Journal of Media Psychology, Volume 9, No. 2, 2004. Federal Correctional Institution. Schuylkill, Pennsylvania.