

Classe Infernal

Integrantes: Giovana Couto, Gustavo Tashima, Julia Montenegro,
Júlia Velozo, Yuri Telis e Matheus Barroso

Nossa Equipe

Apresentação da equipe e suas funções principais

Giovana Couto - artista
responsável pelo tabuleiro;

Júlia Velozo - design das cartas,
modelagem 3D e narrativa.

Gustavo Tashima - artista
responsável pelos personagens
e pelo fundo das cartas de
personagem.

Yuri Telis - programador do
Arduino, desenvolvimento das
mecânicas e do manual.

Julia Montenegro - artista
responsável pelos itens.

Matheus Barroso - design das
cartas, narrativa e manual.

Introdução

Apresentação do jogo

Título - Classe Infernal

Classificação indicativa - 12 anos (Violência, insinuação de uso de drogas)

Gênero - Dedução social, casual, estratégia

Sinopse - “Classe Infernal” se passa em uma escola católica onde um culto demoníaco se proliferou. Em uma tarde fatídica, 3 alunos e 3 funcionários da escola ficam presos. Descubra quais deles são os cultistas, e fuja antes que amanheça e eles consigam abrir o portal para o Inferno!

Apresentação do jogo

Inspirações - Secret Hitler, Nosferatu, Shadows Over Camelot, Among Us, Detetive e outros jogos de *social deduction*.



História e Personagens

Ambientação e Temática

Inspirações - PUC-SP; Ocultismo católico; Jujutsu Kaisen; Dead by Daylight.



Narrativa e Lore

Narrativa - No mundo de "Classe Infernal", algumas pessoas de uma escola católica envolveram-se com o lado sombrio da religião. Seis pessoas ficam presas nessa escola e entre elas há 2 cultistas. Esses cultistas querem abrir um portal para o Inferno dentro da escola e, para isso, precisam conjurar 4 rituais na capela, com objetos que caminham no limiar entre o sagrado e o profano. Os sobreviventes precisam consertar o Portão com 6 fusíveis para conseguir escapar. O destino da escola e daqueles que tiveram o azar de ficarem presos dentro dela será decidido dentro de 12 horas. Em quem eles podem confiar? As vezes, aqueles mais próximos de você escondem segredos inimagináveis, e os que você odeia podem ser um dos poucos no mesmo time que você.

Personagens



Maya é a líder do Grêmio Estudantil e sobrinha do Diretor Elias. Secretamente, ela é ateia e por isso criou uma grande amizade com Daiki, no entanto, não trabalham bem juntos. Ademais, se dá muito bem com Dona Lurdes, que sempre a tratou sem nenhum preconceito.

Personagens

Daiki entrou nessa escola forçado por seus pais e é obrigado a tocar violão na banda gospel da escola, mas em casa, ele arrebenta na guitarra. Há um boato de que ele tem sentimentos por seu melhor amigo Jon.



Personagens



Jon é o aluno exemplar da escola e um verdadeiro cristão. Ele trata todos bem independente de religião. É o melhor amigo de Daiki e descobriu alguma atividade suspeita entre o Diretor Elias e o Professor Ronaldo, mas não sabe muito bem o que está acontecendo.

Personagens

Dona Lurdes trabalha na escola como cozinheira há 30 anos e vem tentando se aposentar há muito tempo. Adora a Maya e guarda rancor contra o Professor Ronaldo por conta de uma história passada com ele.



Personagens



Professor Ronaldo dá aula de TI na escola. Ele é separado e tem uma filha pequena com uma doença rara. Na escola, ele é mal falado, pois dizem que teve um caso com Dona Lurdes e que ele está envolvido em alguma mutreta com o Diretor Elias.

Personagens

Elias é o diretor e padre da escola e, por divergências ideológicas, não se dá bem com Maya. Ele tem ficado de olho em Jon, pois teme que ele tenha descoberto que está ajudando Ronaldo a roubar dinheiro do dízimo para pagar pelo tratamento da filha do professor.



Tabuleiro

Tabuleiro

Inspirações:

- **Layout** → detetive



- **Estilo de Arte** → pixel art inspirada em stardew Valley



Tabuleiro - Resultado



Tabuleiro - Resultado



Tabuleiro - Resultado





Cartas

Tipos de Cartas e suas funcionalidades

Cartas de Personagem - são escolhidas por cada jogador e apresentam as informações essenciais sobre o personagem.



Diretor Elias

Exorcismo



Prof. Ronaldo



Jon



Maya

Ceticismo



Dona Lurdes



Daiki



Prof. Ronaldo

Câmeras de segurança



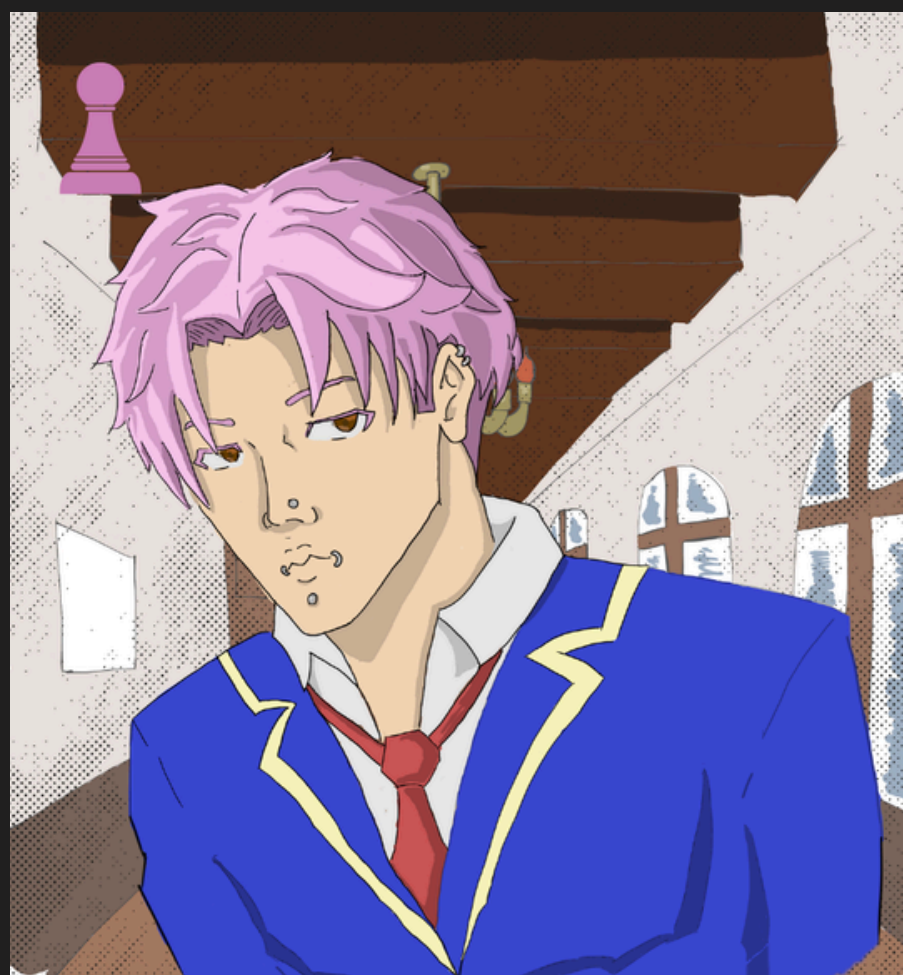
Diretor



D. Lurdes

Tipos de Cartas e suas funcionalidades

Cartas de Personagem - são escolhidas por cada jogador e apresentam as informações essenciais sobre o personagem.



Daiki

Solo de Guitarra



Jon



Maya



Jon

Benção Divina



Daiki



Diretor



Dona Lurdes

Chá de Boldo



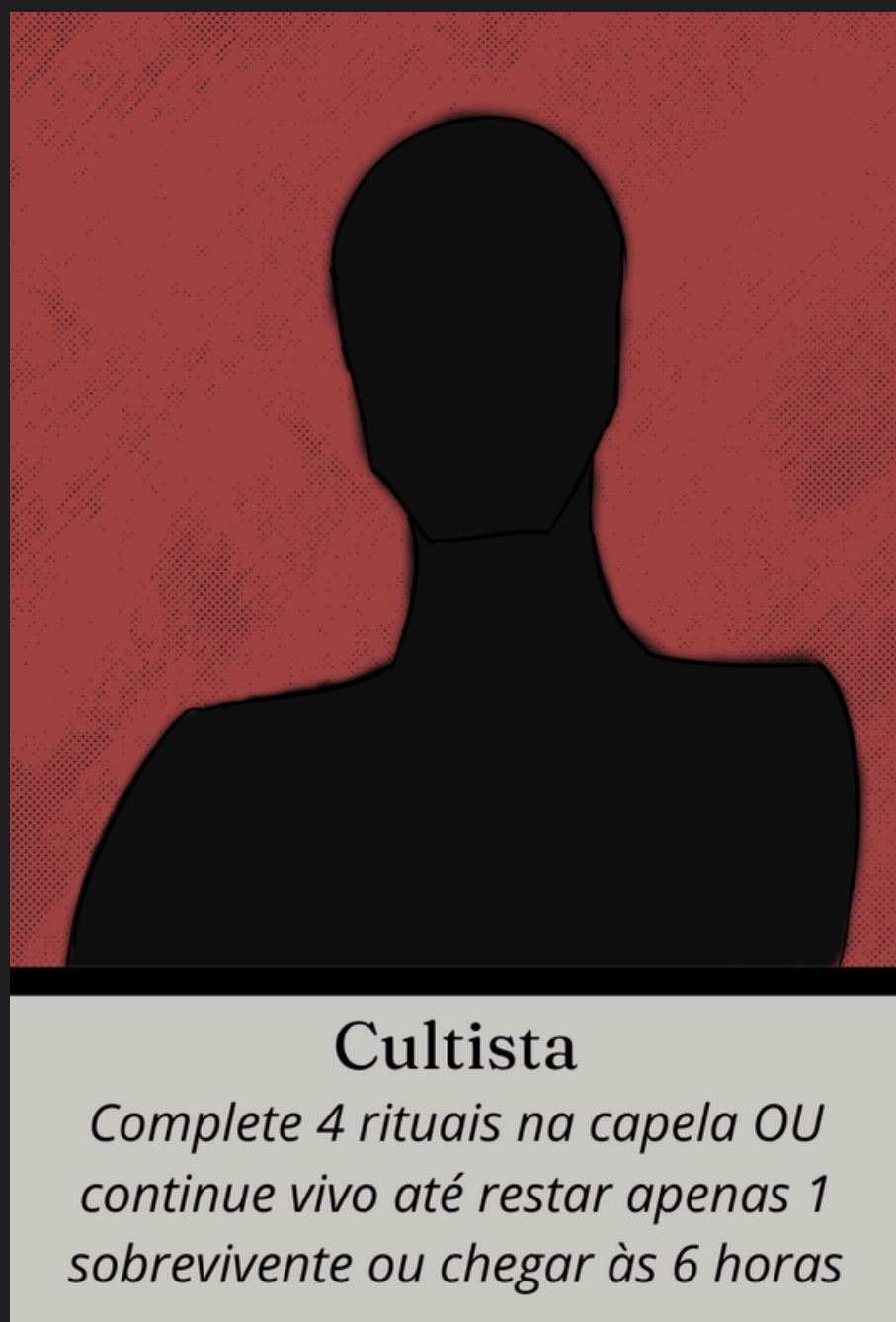
Maya



Ronaldo

Tipos de Cartas e suas funcionalidades

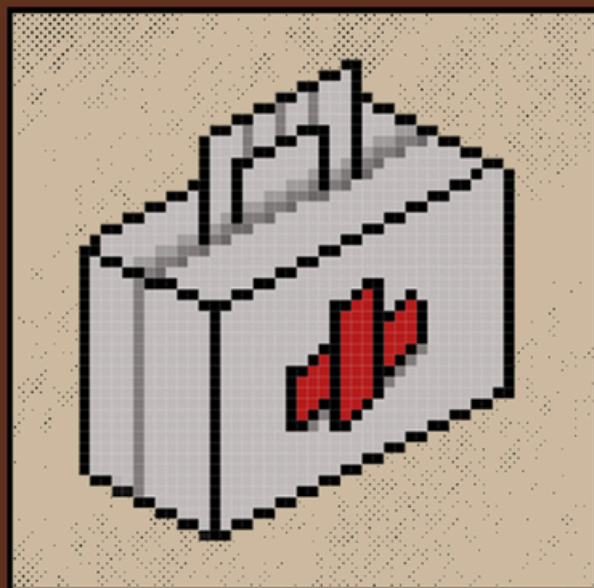
Cartas de Role - são distribuídas aleatoriamente entre os jogadores e representam o “time” deles e seus objetivos.



Tipos de Cartas e suas funcionalidades

Cartas de Itens - podem ser pegadas pelos jogadores quando eles encontrarem uma ficha que representa o item no mapa. Essas cartas contêm informações sobre os objetos, e incluem os itens chave para cada time ganhar o jogo, itens utilizáveis e inimigos.

KIT MÉDICO



Um kit médico pertencente à enfermaria da escola. Pode ser usado para curar o estado de **ferimento** de um jogador. Possui 2 usos.

BÍBLIA



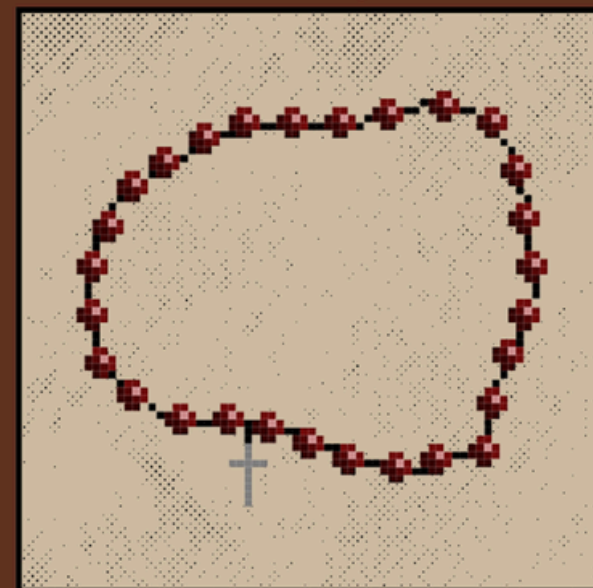
Uma bíblia pertencente à capela da escola. Use-a na capela para praticar o ritual **"Revelação Pessoal"** (revela a carta de função de um jogador a escolha do usuário, somente para ele).

IRMÃ MALDITA



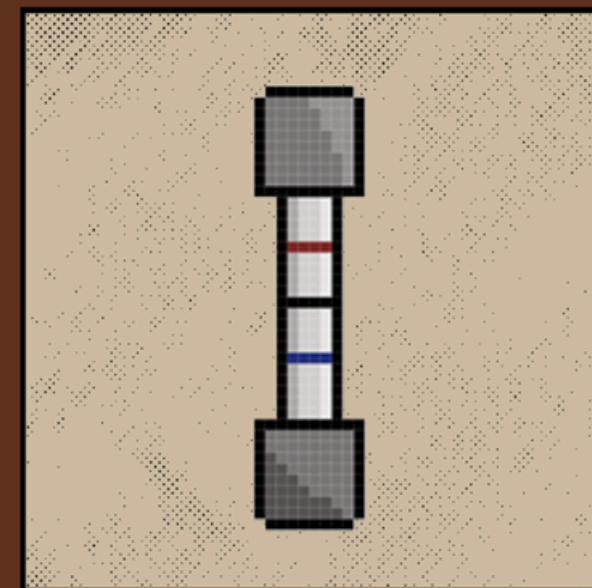
Uma freira que já cedeu aos poderes demoníacos do Culto. Se um jogador encontrá-la, o combate se iniciará, e 3 outros jogadores devem ajudar dentro de 2 turnos, senão, aquele que a achou sofrerá um **ferimento**.

TERÇO



Terço carregado por Jon, que foi perdido em algum momento do dia. Pode ser usado por ele para ativar a **"Benção Divina"** (cura o estado de **ferimento** apenas dele mesmo).

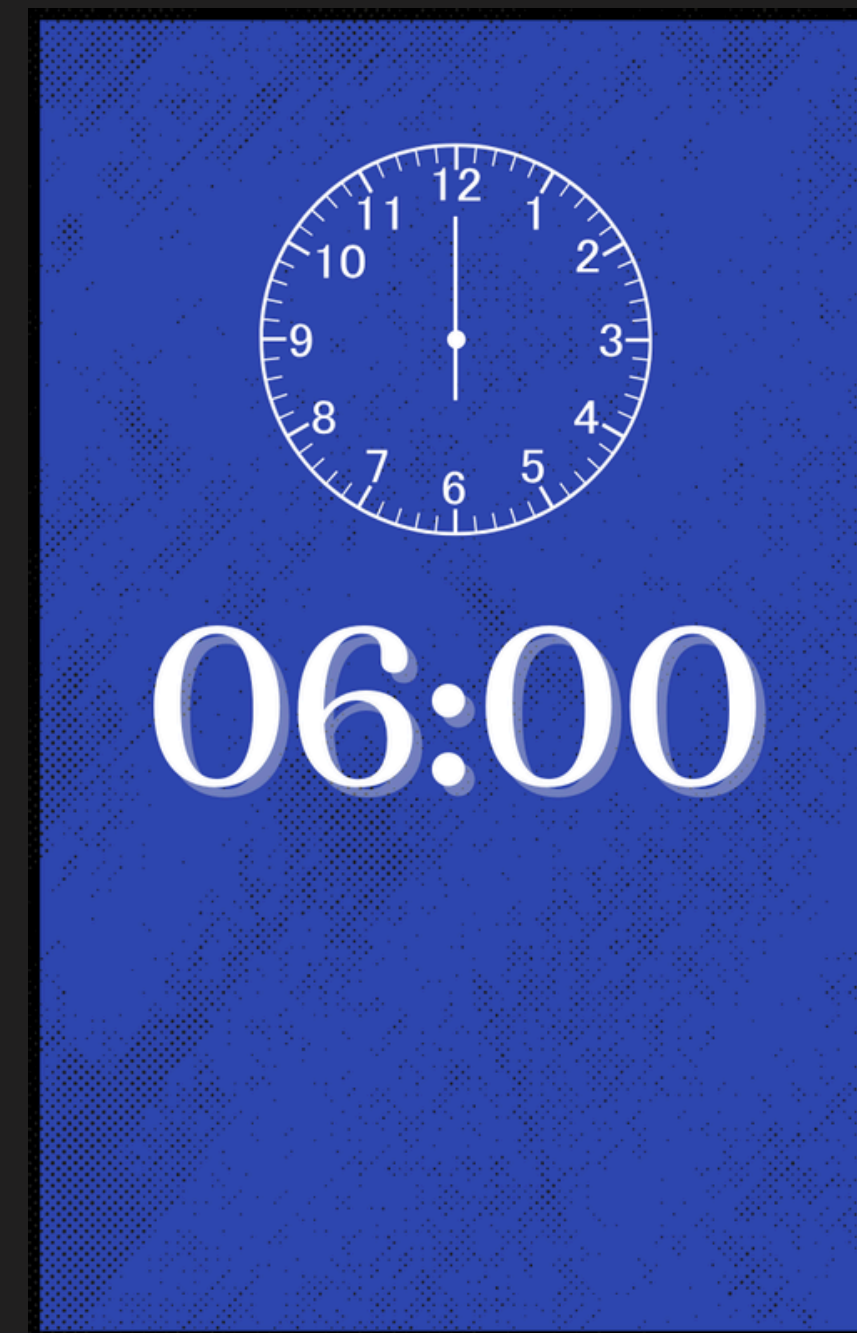
FUSÍVEL



Um fusível achado nas dependências da escola. Leve-o até o Portão para progredir a fuga! 6 deles são necessários para abrir o Portão.

Tipos de Cartas e suas funcionalidades

Cartas de Horário - representam as horas da noite passando, marcando turnos e progredindo o jogo. Vão de 18:00 horas até 06:00 horas.



Tipos de Cartas e suas funcionalidades

Cartas de Eventos - são pegadas do baralho quando 1 hora se passa no jogo ou quando o “Espírito Zombeteiro” usa seu turno para isso. Incluem Bençãos e Maldições;



REVELAÇÃO

Todos os jogadores votam em alguém para mostrar a carta de função.



CANSAÇO DEMONÍACO

Todos os jogadores perdem 1 ponto de ação.

Peças

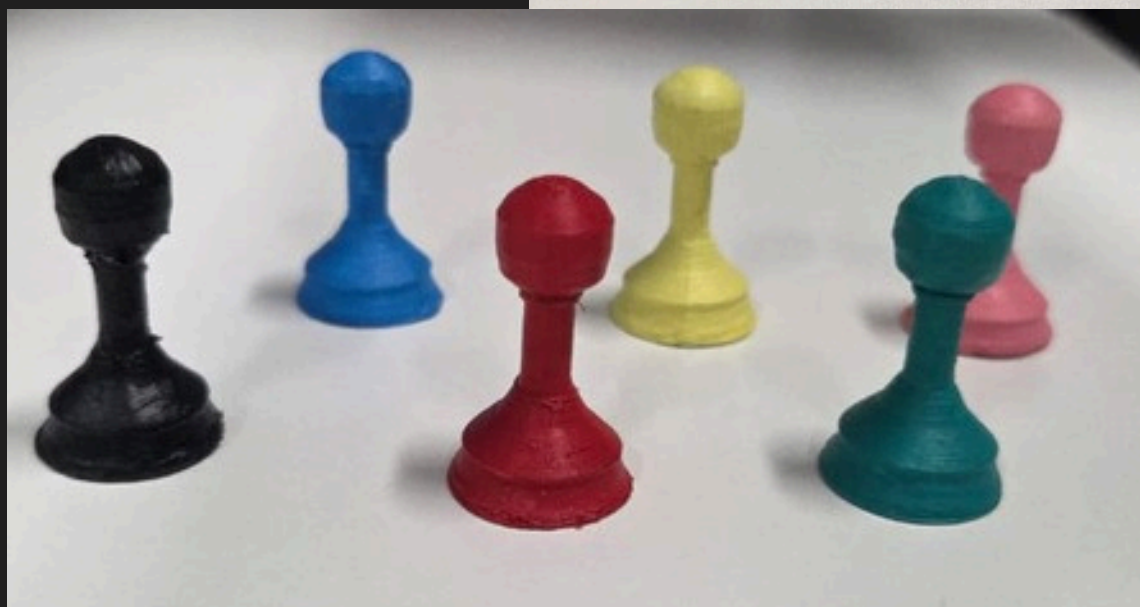
Peças

Total (29):

- Fichas de Item → 22



- Peões → 6



- “Moeda” para cara ou coroa → 1



OU



Mecânicas e Funcionamento do Jogo

Montagem do tabuleiro

Posicionamento das peças

As peças devem ser posicionadas e cima do portão de entrada e os jogadores controlarão os peões de acordo com o personagem, como pode ser visto na tabela ao lado.

Personagens	Cor do peão
Maya	Vermelho
Daiki	Rosa
Jun	Azul
Dona Lurdes	Amarelo
Professor Ronaldo	Verde água
Diretor Elias	Preto

Montagem do tabuleiro

Posicionamento dos marcadores

Os marcadores de itens devem ser posicionados de acordo com a tabela ao lado.

Qtd jogadores	Salas com itens
6 jogadores	2 itens em cada sala do tabuleiro
5 jogadores	2 itens em cada sala, exceto no refeitório
4 jogadores	2 itens em cada sala, exceto no refeitório e nos banheiros
3 jogadores	1 item em cada sala, exceto no refeitório

Montagem do tabuleiro

Quantidade de cartas e peças

Jogadores	Proporção Cultistas (C) e Sobreviventes (S)	Quantidade de eventos	Quantidade de itens
6 jogadores	4 S x 2 C	24 eventos	22 itens
5 jogadores	3 S x 2 C	21 eventos	20 itens
4 jogadores	3 S x 1 C	17 eventos	16 itens
3 jogadores	2 S x 1 C	12 eventos	10 itens

3ª Função - “Espírito Zombeteiro”

- Quando um jogador **morre** → se torna um “Espírito Zombeteiro”.
 - Pertence ao time dos **cultistas**.
 - Ações: pegar carta de eventos; trocar mão de jogadores(*); roubar uma carta de item de um jogador(*).
- *: essas ações precisam ser verificadas através de um cara ou coroa.

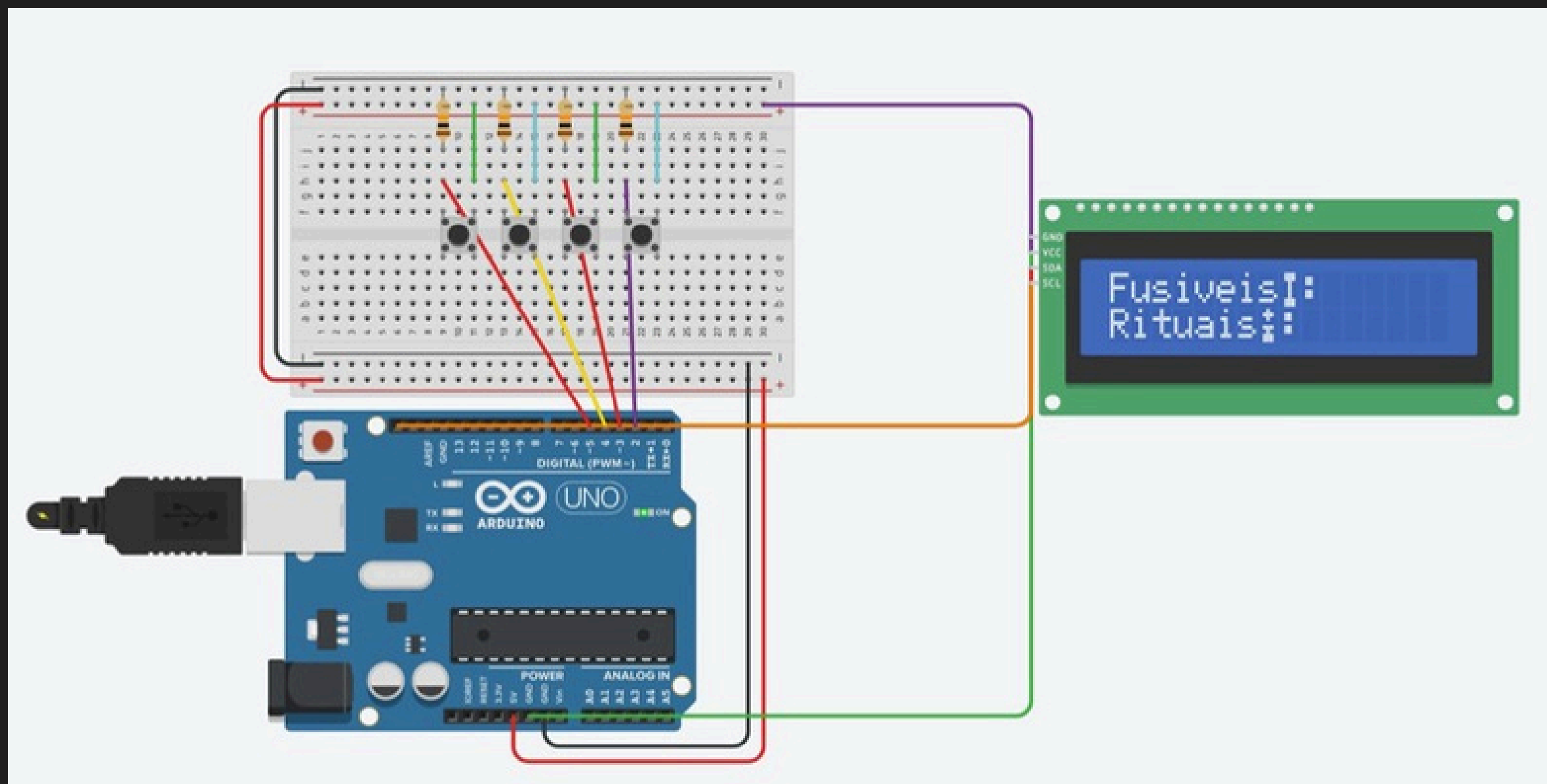
Ações do Jogador e Pontos de Ação

- Andar - 1 ponto de ação
- Pegar item - 2 ponto de ação
- Trocar item - 2 pontos de ação
- Entrar na sala - 1 ponto de ação
- Colocar fusíveis - 3 pontos de ação
- Realizar rituais - 3 pontos de ação

Fluxo do Jogo

- Cartas de relógio → marcam a passagem da noite, determinando um tempo limite para a partida (18:00 - 06:00)

Arduino

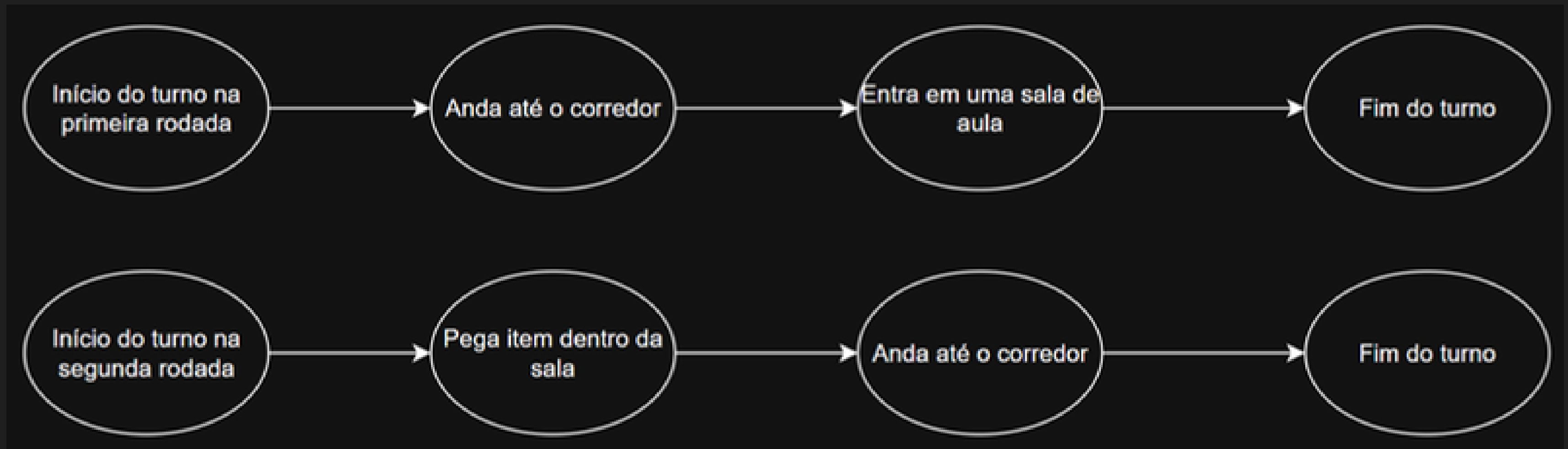


O Arduino é utilizado como um contador de progresso para os times dos Sobreviventes e dos Cultistas, contando os fusíveis e rituais. Isso é feito para aliviar o *up keep* dos jogadores, mas o jogo é totalmente jogável sem essa funcionalidade.

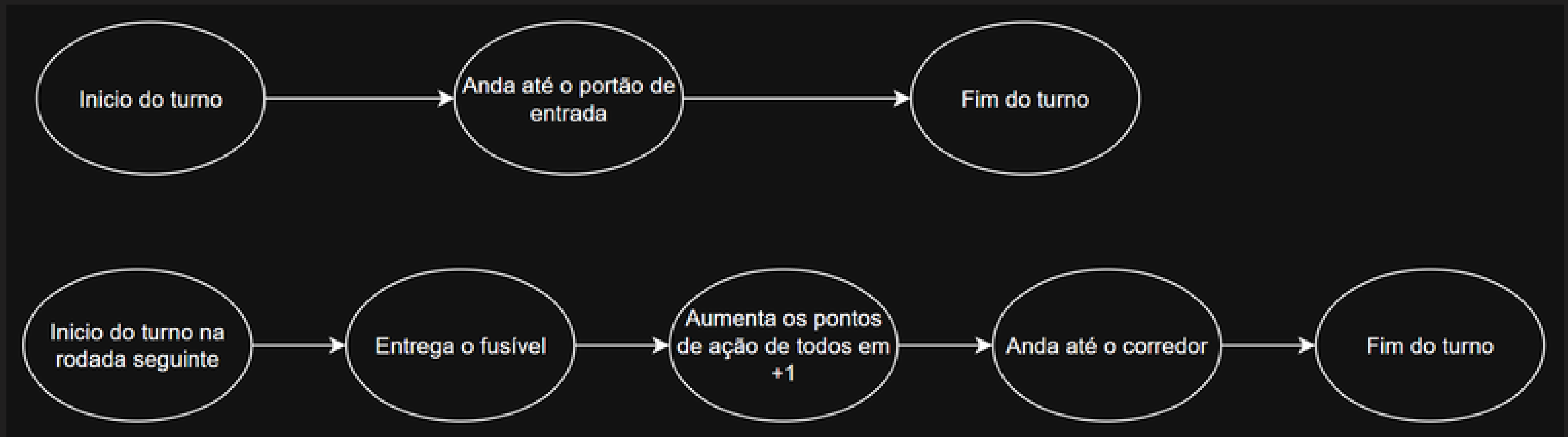
Combate

Quantidade de jogadores	Quantos jogadores precisa para ter sucesso no combate
6 jogadores	5 jogadores
5 jogadores	4 jogadores
4 jogadores	3 jogadores
3 jogadores	2 jogadores

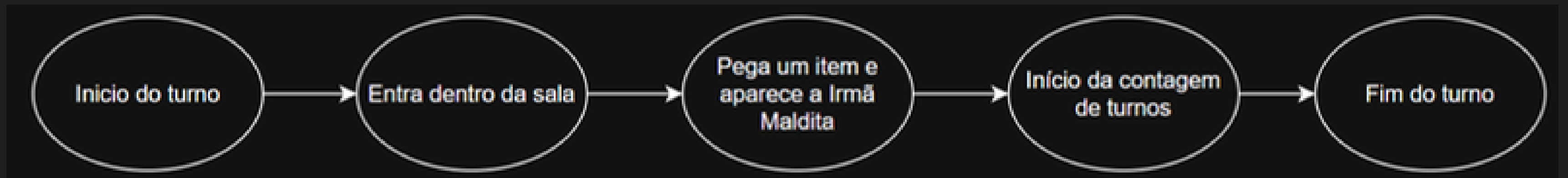
Diagramas



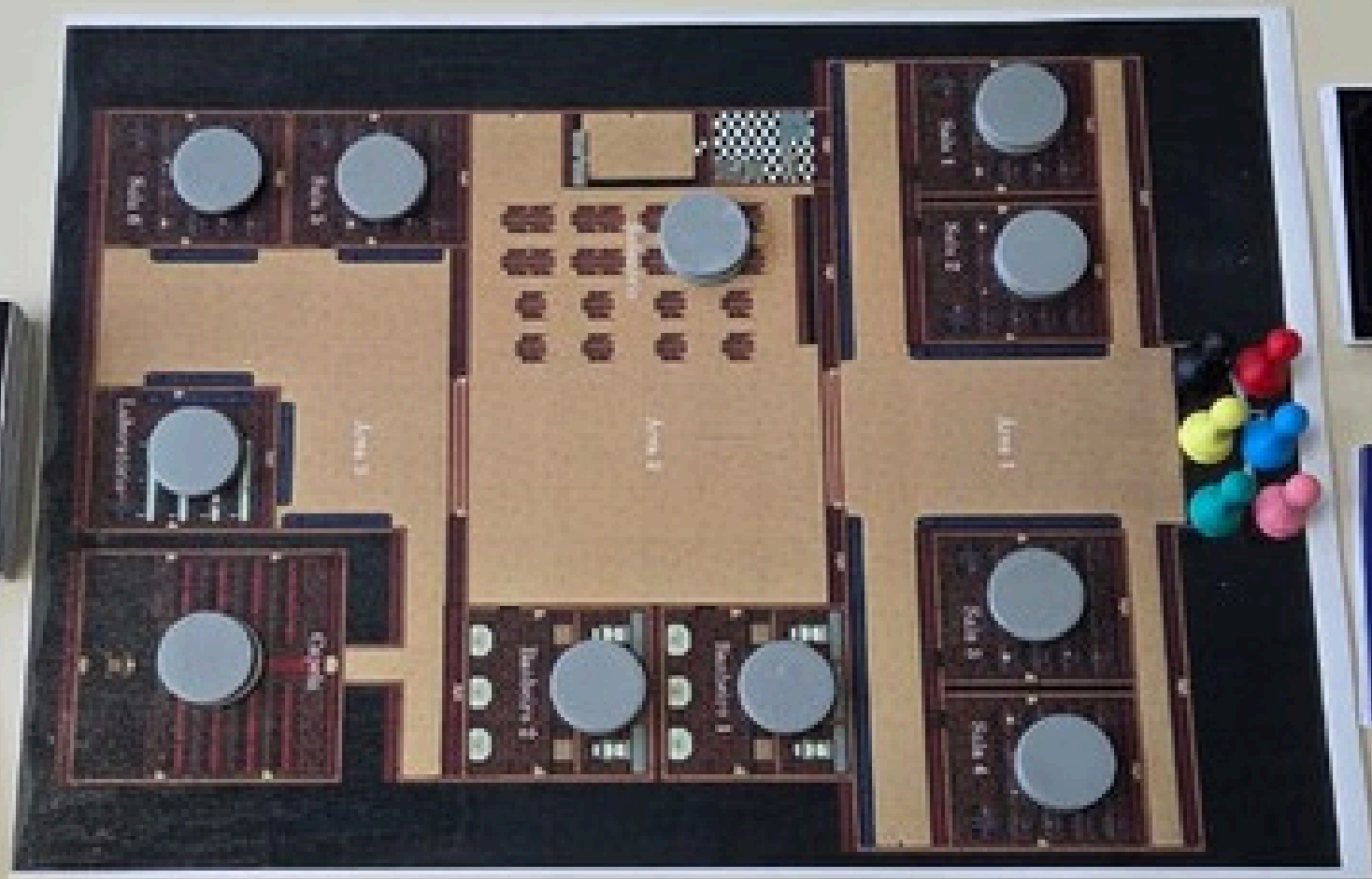
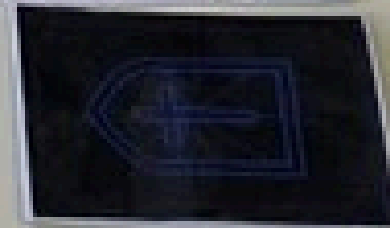
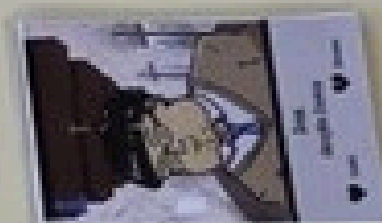
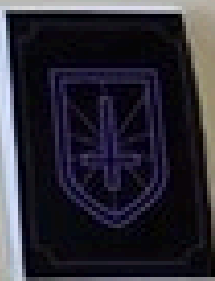
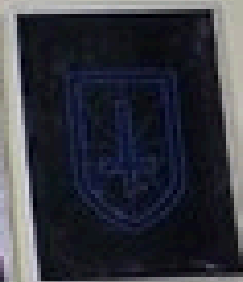
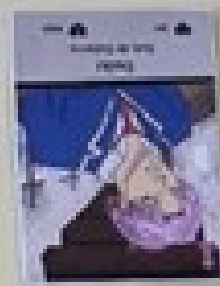
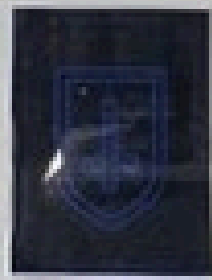
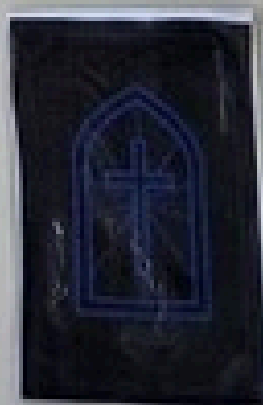
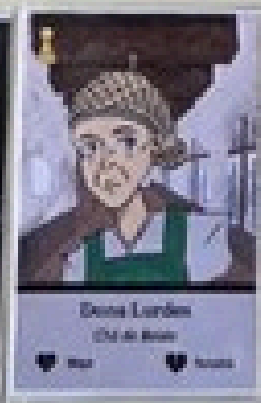
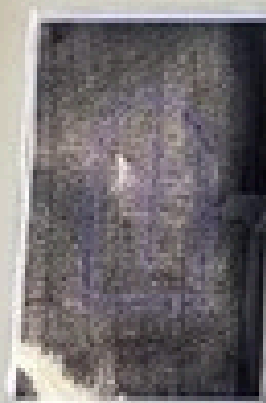
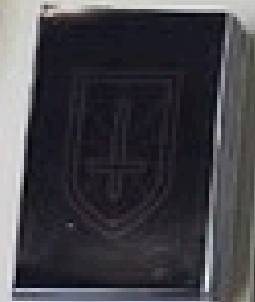
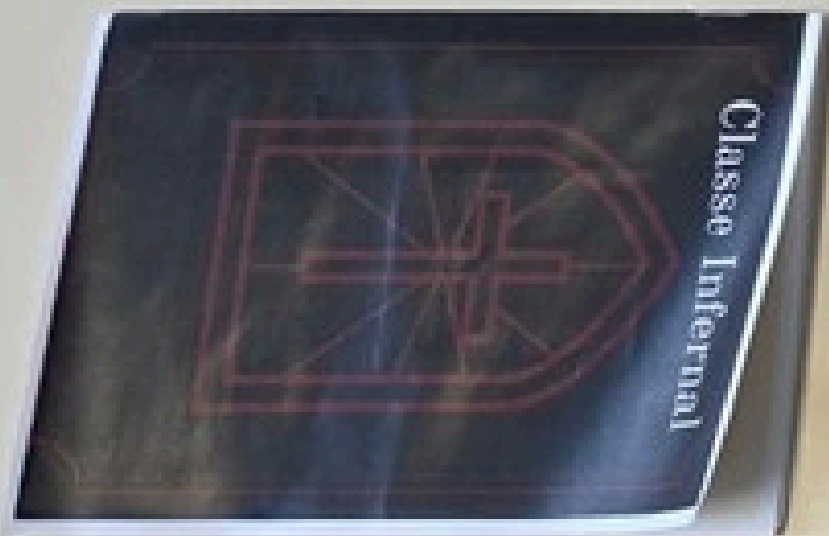
Diagramas

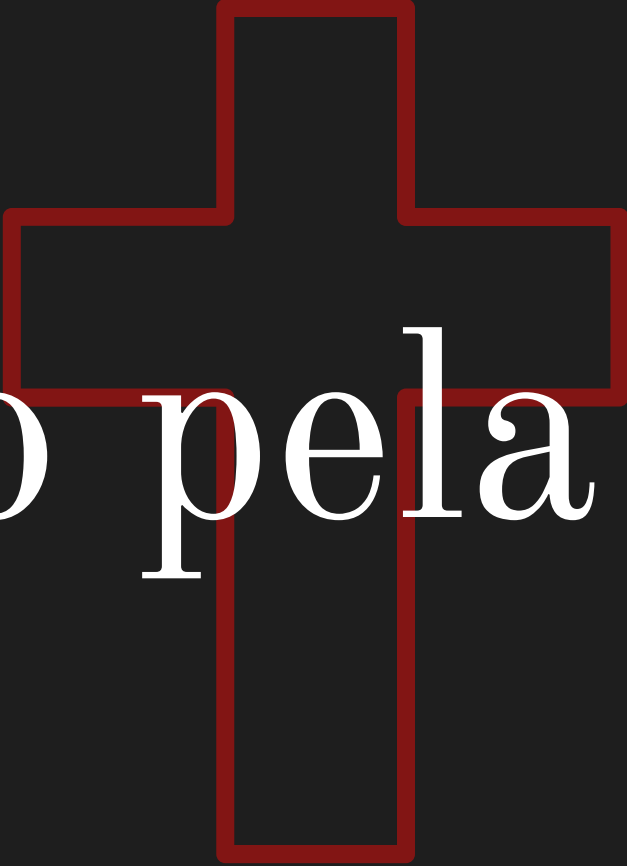


Diagramas



Tabuleiro Montado





Obrigado pela atenção!