

# Haustrum

*arcana*

Bianca Dellevedove Matsumura, Gustavo Lucas Vieira Pimentel, Pedro Henrique de Freitas Souza



## Conceito do Jogo

Um jogo de exploração e resolução de puzzles em um mundo steampunk medieval, onde magia e tecnologia coexistem. O jogador controla Brenda, uma desertora capturada pelos Templários, que usa um amuleto mágico para alternar entre o mundo físico e o plano astral, desvendar segredos e escapar de prisões fortificadas. O jogo combina puzzles estilo Sokoban, a Visão Arcana para revelar pistas ocultas e a mecânica de desenhar símbolos para ativar magias e resolver enigmas.



## Enredo / Universo do Jogo

Brenda, capturada e torturada pelos Templários, encontra um misterioso gatinho preto que lhe dá um amuleto e um pergaminho mágico. Com esses itens, ela pode acessar o plano astral e desenhar símbolos místicos para manipular o ambiente e resolver puzzles. A história se passa em um reino onde a ordem secreta dos Templários governa com força, e Brenda deve escapar de prisões e descobrir a verdade por trás de sua captura, enfrentando desafios que combinam magia e tecnologia.



## Personagens do Jogo

- **Brenda:** Protagonista, uma desertora presa pelos Templários. Usa o amuleto e o pergaminho para alternar entre planos e resolver enigmas.
- **Gatinho Preto (Gato Mago):** Um gato misterioso que entrega a Brenda o amuleto e o pergaminho. Ele age como guia, orientando o jogador sobre o uso das mecânicas e dando dicas nos puzzles.
- **Templários:** A ordem secreta que captura Brenda e governa o reino, agindo como os antagonistas principais.



## Regras e Mecânicas

- **Sokoban:** O jogador move blocos e objetos no estilo Sokoban para abrir caminhos ou revelar pistas e partes de símbolos mágicos.
- **Desenho de Símbolos:** Usando o pergaminho, o jogador deve desenhar símbolos que ativam magias ou resolvem enigmas. Esses símbolos são descobertos explorando o ambiente ou utilizando a Visão Arcana.
- **Visão Arcana:** Habilidade do amuleto que permite ao jogador ver objetos, símbolos e pistas ocultas no cenário, inacessíveis a olho nu.
- **Interação com Objetos:** O personagem se move livremente, mas quando interage com um objeto, a grid Sokoban aparece, limitando a movimentação do objeto.



## Referências de Mecânicas

- **Sokoban:** Puzzles em que o jogador empurra blocos para abrir caminhos ou revelar partes de símbolos mágicos, inspirados em jogos como **Geostorm**.

Movimentação de objetos através da grid



# CLAUSTRUM

*arcana*

## Referências de Mecânicas

- **Desenho de Símbolos:** Inspirado por jogos como **Magic Touch : Wizard for Hire**, onde o jogador desenha símbolos para ativar magias e interagir com o ambiente.

Desenho de símbolos para ativar magia



# CLAUSTRUM

arcana

## Referências de Mecânicas

- **Visão Arcana:** Semelhante à mecânica de troca de realidades de **The Lord of the Fallen**, a Visão Arcana revela pistas ocultas no ambiente, oferecendo uma nova camada de desafios.

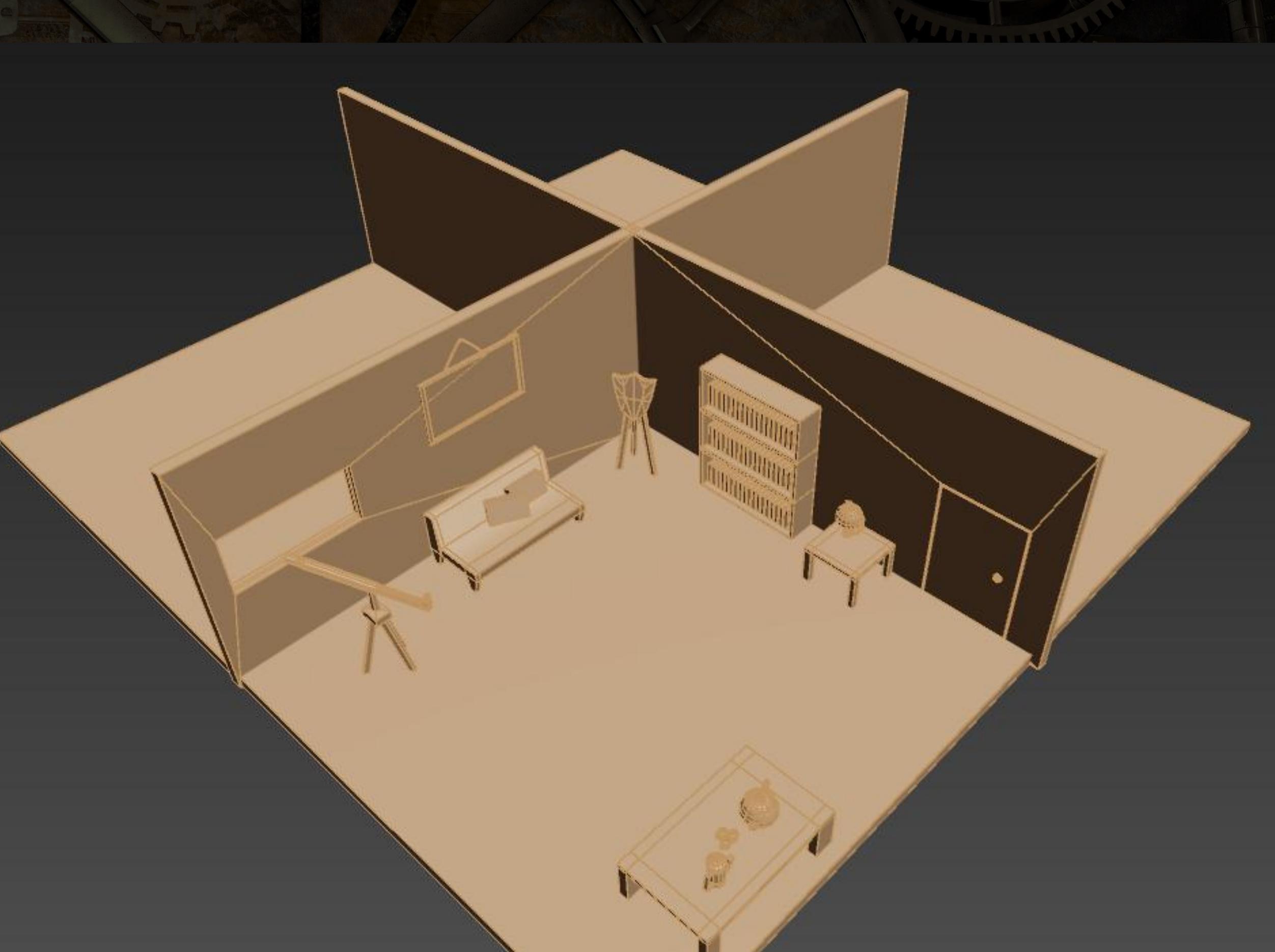
Lanterna utilizada para ver e acessar a outra realidade





## Cenário do Jogo

O jogo se passa em diversos cenários interligados, começando em prisões escuras e opressivas, passando por uma relojoaria cheia de engrenagens e mecanismos, um laboratório repleto de equipamentos e um ambiente de biblioteca secreta com livros e pergaminhos antigos. O jogador também explorará uma sala de controle imponente dos Templários e um plano astral surreal e etéreo. Cada cenário apresenta puzzles baseados em movimentação de blocos e ajustes de mecanismos, que devem ser resolvidos com a ajuda do amuleto mágico e da Visão Arcana para revelar pistas ocultas e avançar no jogo.

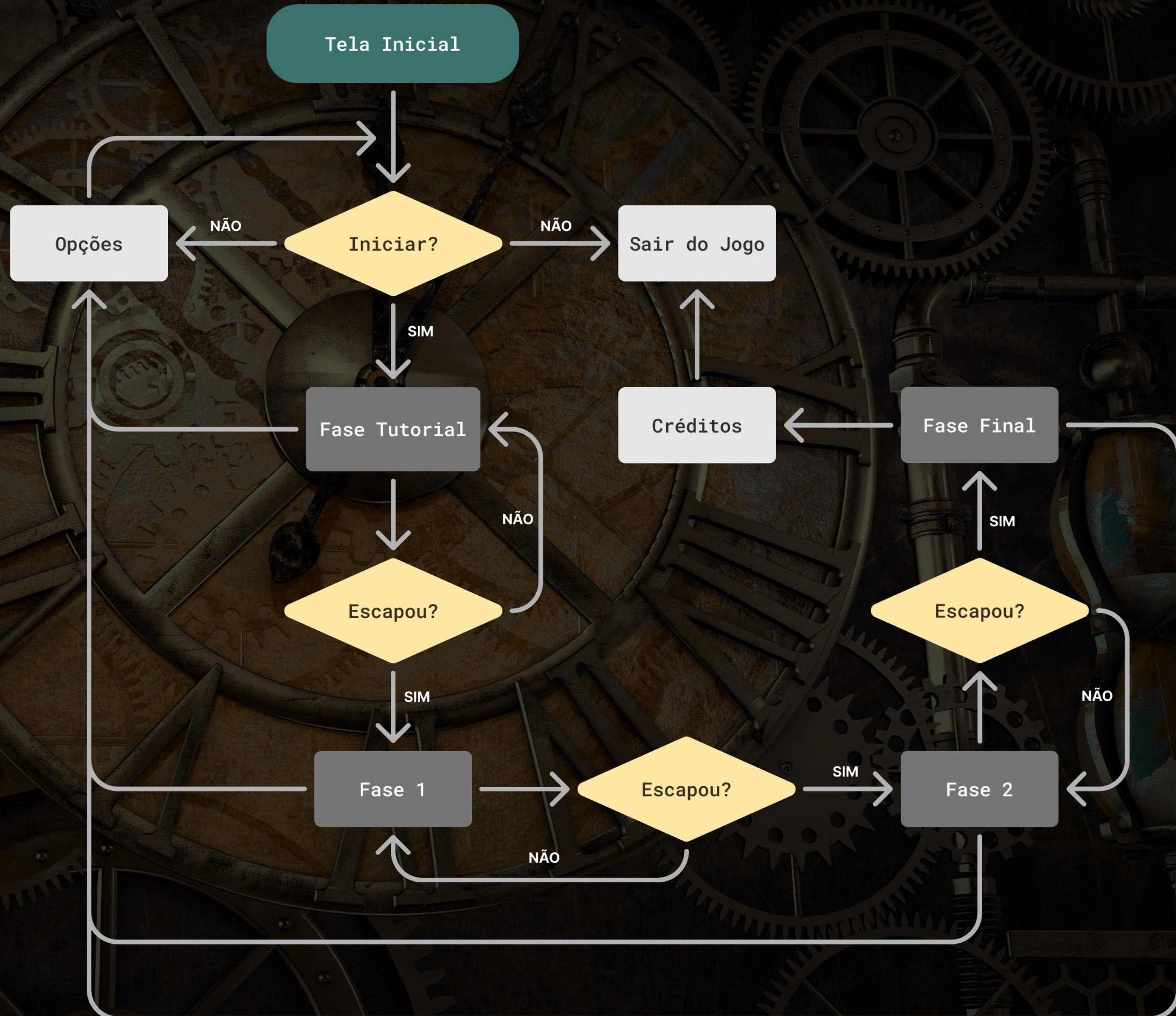


# CLAUSTRUM

arcana

## Fluxograma

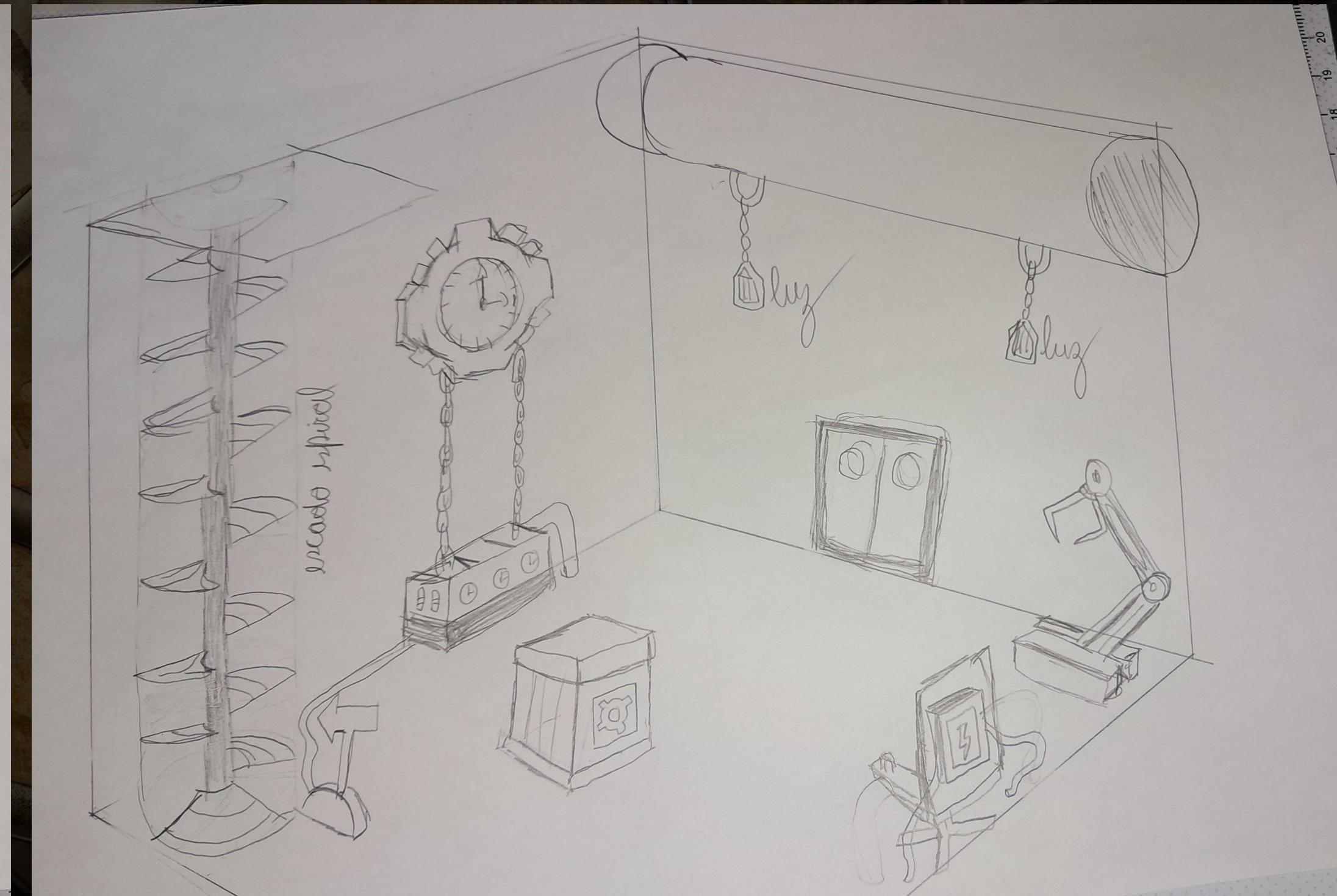
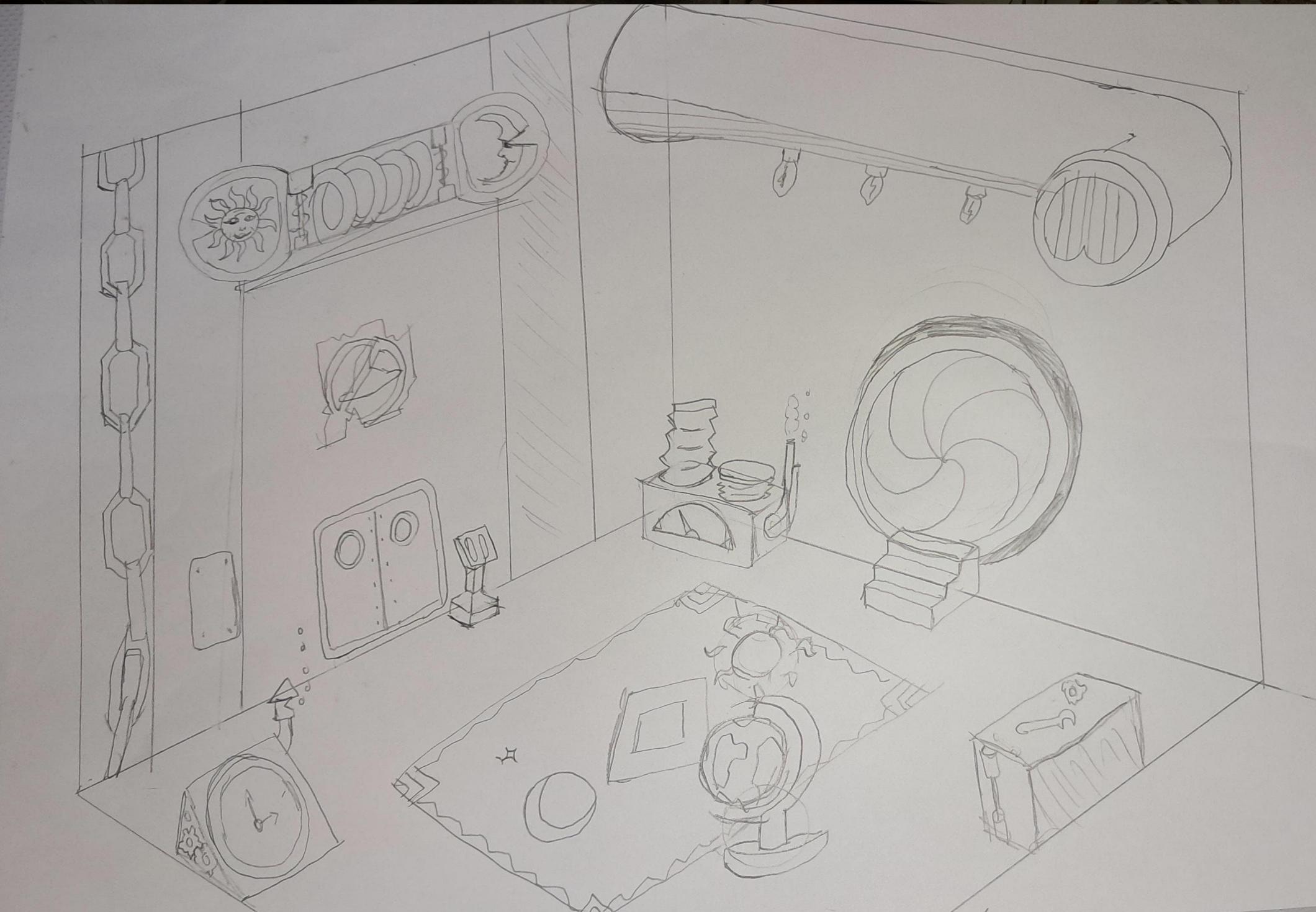
O fluxograma começa na Tela Inicial, onde o jogador pode escolher entre iniciar o jogo ou sair. Se optar por iniciar, ele passa pela Fase Tutorial, onde aprende a jogar. A partir daí, ele pode avançar para a Fase 1 e depois para a Fase 2, com a opção de escapar em cada fase, retornando à Tela Inicial. Se continuar, ele chega à Fase Final, onde, após a conclusão, os créditos do jogo são exibidos. Cada fase oferece a possibilidade de escapar, permitindo ao jogador reiniciar ou sair do jogo a qualquer momento.



# CLAUSTRUM

*arcana*

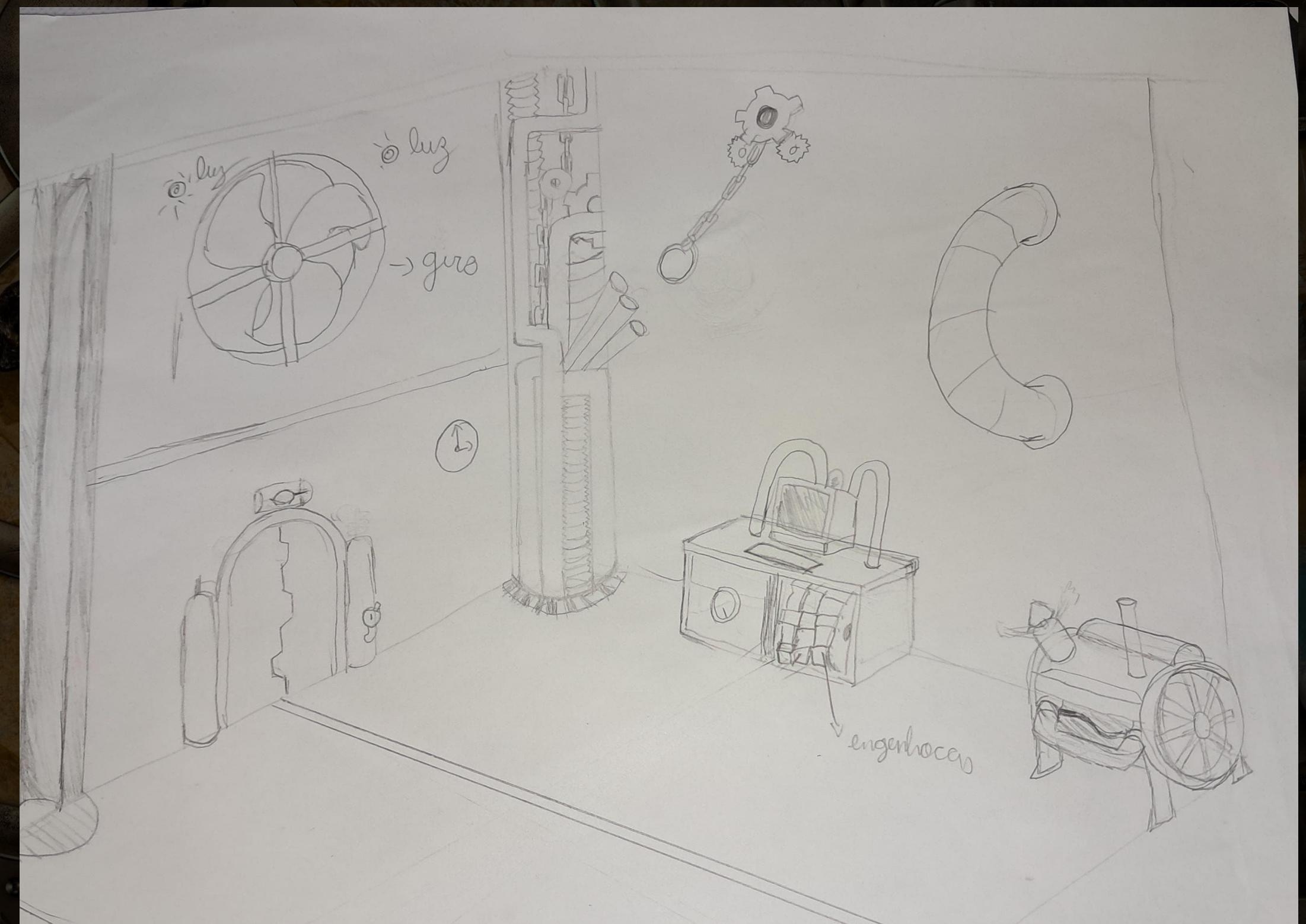
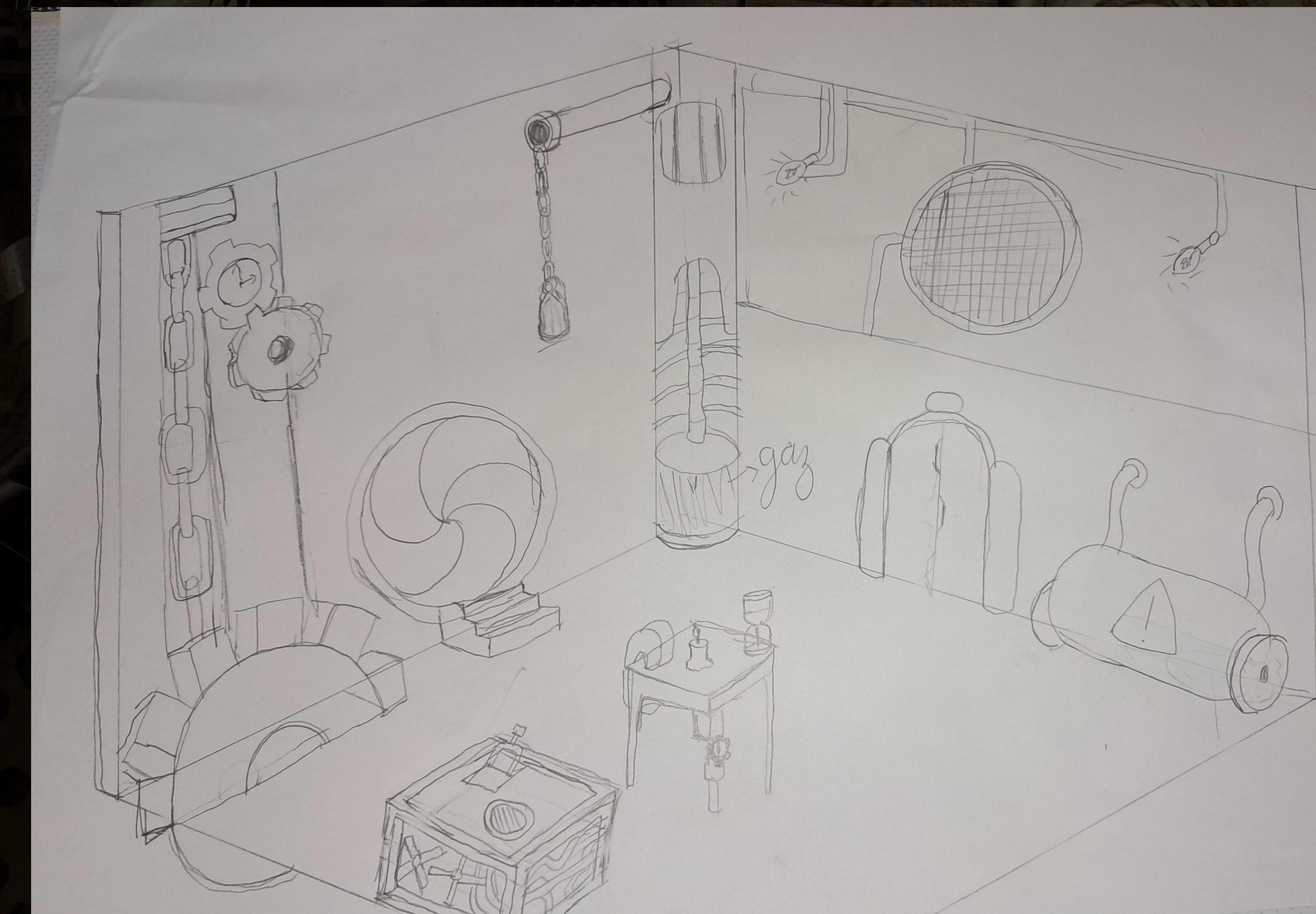
## Artes e Esboços



# CLAUSTRUM

*arcana*

## Artes e Esboços



# QUADRUM

*arcana*