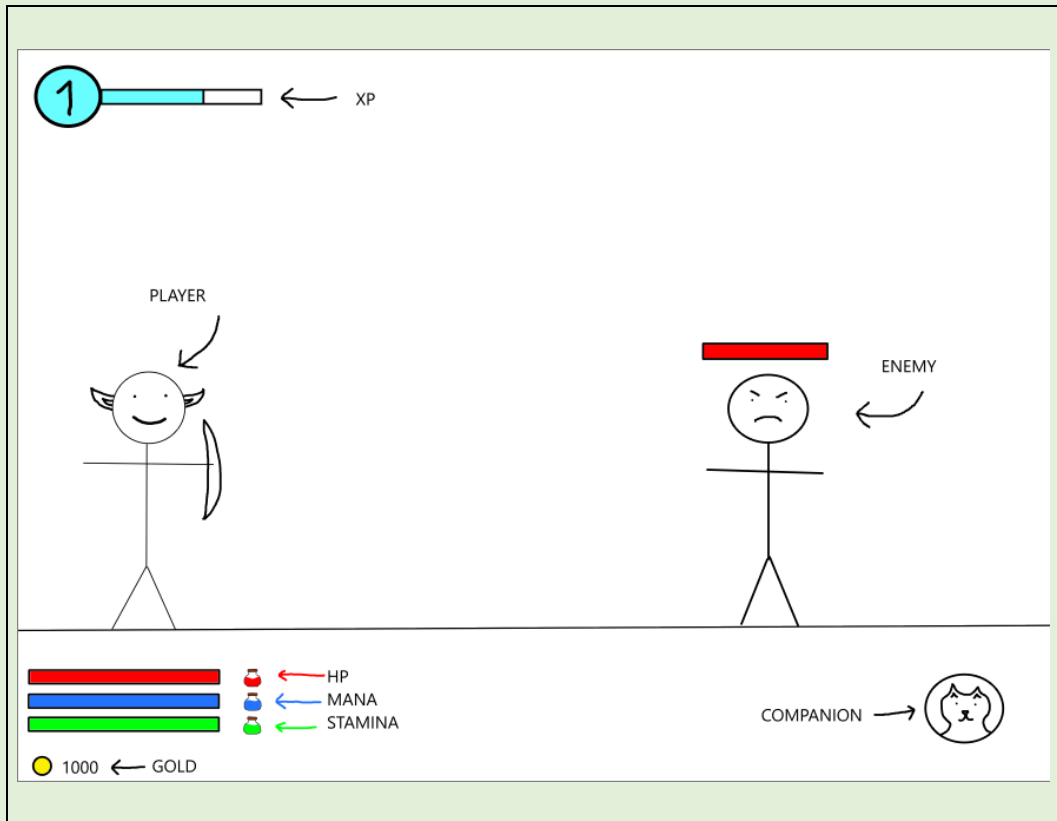


FLORUMBRA

Rascunho de conceito:



Descrição e objetivos:

Uma elfa druida defende sua floresta utilizando arco e flecha, juntamente com seres da natureza que podem ser conjurados, contra as forças sombrias de um necromante que está corrompendo essa floresta com seu exército de mortos-vivos. O jogador irá explorar a floresta, que a princípio terão poucos inimigos e mais vegetação, mas ao decorrer da jornada a floresta ficará mais corrompida, com menos vegetação e com mais mortos-vivos caminhando por ela. O jogador tem como objetivo explorar a floresta, se fortalecer e enfrentar os chefes que estão espalhados pelo mapa, a fim de evitar que a floresta seja destruída pelo necromante.

Proposta Única de Vendas:

- O jogador pode invocar criaturas para lutar ao seu lado utilizando mana;

- O jogo possui poções que restauram os status de vida, mana e estamina do jogador;
- A única arma com exceção das invocações é um arco e flechas.

Público-alvo:

Homens e mulheres a partir de 16 anos.

Mecânicas de jogo:

O jogador terá um espaço seguro em um vilarejo dentro da floresta, e nesse vilarejo terá um ferreiro que pode aprimorar o arco, um alquimista que pode vender poções e venenos e também um sábio que pode fortalecer e vender novas conjurações.

Como jogabilidade o jogador irá poder atirar com seu arco e flechas, que possui munição infinita, o que consome estamina; se esquivar e pular, consumindo estamina; se curar usando poções de cura, encher uma parte da sua barra de mana usando poções de mana, encher uma parte da estamina usando poções de estamina; conjurar seres da floresta, como animais e treants, usando uma parte da mana, a depender da invocação.

As poções possuem usos limitados, e é necessário alocar frascos para o status (vida, mana e estamina) desejado, sendo que o jogador começa com 3 e pode ter até 5, é possível alocar entre 0 e 5 por status, a alocação inicial é 1 frasco por status e no ponto de descanso é possível realizar a realocação.

Ao derrotar inimigos, o jogador irá adquirir experiência que poderá ser usada para subir de nível em um local de descanso. Os inimigos também podem dropar moedas e materiais para utilizar nos mercadores do vilarejo. Os locais de descanso restauram vida, mana, resetam os inimigos e permitem viagem rápida. Ao sair e entrar de uma fase os inimigos, com exceção dos chefes, renascem.

Tema e ambientação:

- Vilarejo
 - Casa da druida;
 - Ferraria;
 - Loja do alquimista;
 - Loja do mago.
- Floresta

Características:

- Single-player;
- Feito em Unity 2D;

- Platformer com elementos souls-like;
- Arte 2D desenhada a mão;
- Estética de anime/gótica;
- Salvamento automático, sempre que interagir com um ponto de descanso;
- Exclusivo para PC.

História:

Na antiguidade existia um reino prospero e poderoso chamado Aldrica, dentro desse reino a família real o comandava, sendo composta pelo rei, pela rainha, e por um casal de irmãos. A irmã mais velha era exímia na arte da esgrima, a ponto de conseguir derrotar com facilidade até mesmo o general do exército real com facilidade. Já o irmão mais novo era versado em magia, sendo lecionado pelos magos mais sábios do reino desde sua infância.

Certo dia o príncipe começou a ter comportamentos estranhos, e isso chamou atenção do rei, que mandou os magos o investigarem. Foi descoberto que o príncipe conheceu uma pessoa de aparência peculiar, e o mesmo o estava incentivando a adquirir mais poder através de magia sombria. O rei furioso, ordenou que vigiassem o príncipe e o deixassem isolado, porém a pessoa desconhecida apareceu de repente nas portas do reino, e com uma simples magia destruiu seus portões, fazendo um massacre até chegar ao castelo. Ele caminhou até onde o príncipe estava e o libertou com facilidade, e o fez uma proposta, onde para adquirir poder máximo, seria necessário que ambos se fundissem, o que o permitiria ter tudo o que desejasse à custa de sacrificar o que sobrou do reino. O príncipe aceitou e o reino foi completamente arruinado, matando todos que ali estavam, com exceção de sua irmã, que estava retornando de uma batalha.

Então a partir desse sacrifício, o ritual de união se iniciou, porém nesse período a princesa e parte do exército que estava na batalha retornaram vitoriosos, mas para seu espanto o reino estava em ruínas e em seu centro havia o príncipe e o desconhecido em meio a um ritual. A princesa não sabia que seu irmão estava cego por poder, então imaginou que a pessoa desconhecida fizera tudo aquilo sozinha e estava tentando roubar a magia do príncipe. Com isso em mente, ela agarrou sua lança e a atirou em direção ao desconhecido, fazendo com que o ritual fosse interrompido pouco antes de estar completo, e com isso o efeito oposto a uma união ocorreu, onde ambos os corpos, tanto do príncipe quanto do desconhecido, foram despedaçados e lançados para bem longe dali, incluindo seus corações, que eram a única parte que estava completamente unida e foi lançada até uma floresta mística.

Os habitantes da floresta ao encontrarem o coração, imaginaram que era de algum aventureiro atacado por feras, e resolveram somente enterrá-lo, porém ao fazer isso, o coração se uniu a uma parte da terra, se tornando consciente

através da magia que estava imbuída nele e se apoderou do corpo de um mago poderoso que havia sido enterrado próximo dali. A fim de reaver seu coração, e o restante de seu corpo, o morto-vivo passou a corromper a floresta, sondando o local do coração e passou a reviver os mortos que ali estavam. Ao saber disso os habitantes pediram ajuda a sua guerreira mais poderosa, que era versada nos caminhos da magia e estava em comunhão com a natureza, e ela era a druida Layla. Com isso Layla busca enfrentar as forças sombrias que destroem sua casa e descobrir o motivo dos mortos estarem ressuscitando.

Inspirações:

- Arte
 - Ender Lilies;
 - Momodora;
 - Hollow Knight.
- Música