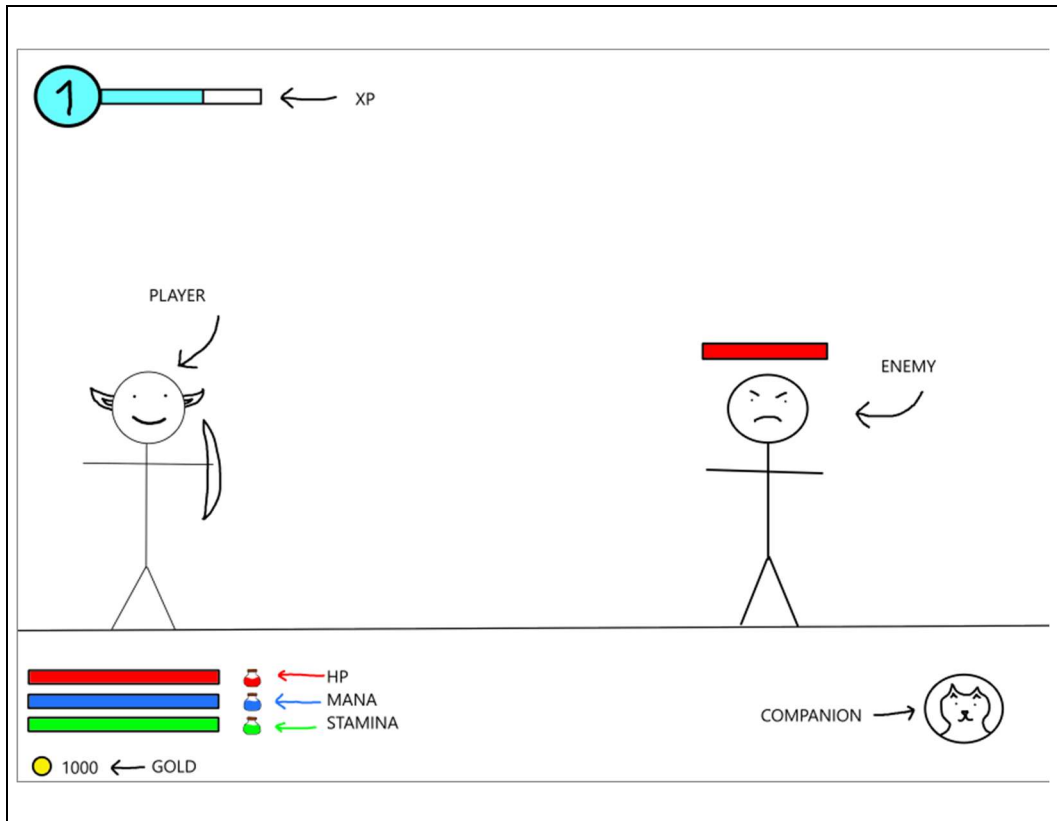


FLORUMBRA

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 a floresta com seu exército de mortos-vivos. O jogador irá explorar a floresta, que a princípio terá poucos inimigos e mais vegetação, mas com o progresso da jornada, ela se tornará mais corrompida, com menos vegetação e mais mortos-vivos. O objetivo do jogador é explorar a floresta, se fortalecer e enfrentar os chefes espalhados pelo mapa, para evitar que o necromante a destrua.

Proposta Única de Vendas:

- O jogador pode invocar criaturas para lutar ao seu lado utilizando mana;
- O jogo possui poções que restauram vida, mana e estamina;
- A única arma, além das invocações, é um arco e flechas.

Público-alvo:

Homens e mulheres a partir de 16 anos.

Mecânicas de jogo:

O jogador terá uma zona segura em um vilarejo dentro da floresta. Esse vilarejo inclui:

- Um ferreiro que pode aprimorar o arco;
- Um alquimista que vende poções e venenos;
- Um mago que fortalece e vende novas invocações.

Na jogabilidade, o jogador poderá:

- Atirar com arco e flechas (munição infinita, consome estamina);
- Esquivar e pular (consome estamina);
- Curar-se usando poções de vida;
- Recarregar parte da barra de mana com poções de mana;
- Recarregar parte da estamina com poções de estamina;
- Invocar criaturas da floresta, como animais e treants, que consomem mana dependendo da invocação.

As poções têm usos limitados, e é necessário alocar frascos para os status desejados (vida, mana ou estamina). O jogador começa com 3 frascos e pode ter até 5. A alocação pode variar entre 0 e 5 por status. A distribuição inicial é 1 frasco por status, e a realocação é possível nos pontos de descanso.

Ao derrotar inimigos, o jogador ganha experiência que pode ser usada para subir de nível nos locais de descanso. Inimigos também podem dropar moedas e materiais usados com os mercadores do vilarejo. Os pontos de descanso restauram vida, mana, reiniciam os inimigos e permitem viagem rápida. Sair e entrar novamente em uma fase faz com que os inimigos (exceto chefes) reapareçam.

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 próspero e poderoso chamado Aldrica, governado por uma família real composta pelo rei, pela rainha e por dois irmãos. A irmã mais velha era exímia espadachim, capaz de derrotar com facilidade até mesmo o general do exército real. O irmão mais novo era versado em magia, tendo sido treinado pelos magos mais sábios desde a infância. Certo dia, o príncipe começou a ter comportamentos estranhos, o que chamou a atenção do rei. Os magos investigaram e descobriram que o príncipe havia conhecido um estranho que o incentivava a buscar mais poder através da magia sombria. Furioso, o rei mandou isolá-lo sob vigia.

No entanto, o estranho apareceu repentinamente nos portões do reino e, com uma única magia, os destruiu, massacrou os guardas e libertou o príncipe. Propôs a ele uma fusão para obter poder absoluto, à custa da destruição do reino. O príncipe aceitou, e o reino foi aniquilado, sobrando apenas sua irmã, que voltava de uma batalha.

O ritual de fusão começou, mas antes que fosse concluído, a princesa e parte do exército retornaram. Vendo a destruição e os dois no centro de um ritual, ela acreditou que o estranho estivesse roubando a magia do irmão. Atirou sua lança, interrompendo o ritual.

O efeito oposto ocorreu: os corpos foram despedaçados e seus pedaços lançados para longe, inclusive o coração que havia se fundido completamente. Este caiu em uma floresta mística. Os habitantes, achando que era de um aventureiro, enterraram o coração, que se fundiu com a terra e tomou o corpo de um mago poderoso enterrado ali perto.

Tornando-se um morto-vivo, passou a corromper a floresta e reviver os mortos para recuperar seu corpo. Os habitantes pediram ajuda à sua guerreira mais poderosa: Layla, uma druida em comunhão com a natureza. Agora, ela deve enfrentar a escuridão e descobrir por que os mortos estão voltando à vida.

Inspirações:

- Arte:
 - Ender Lilies
 - Momodora
 - Hollow Knight
- Música:
 - [A definir]