# **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. |

**Habilidades:**

|  |
| --- |
| * **Jogador:**   + **Garrafa de veneno do assassino:** aplica uma instância de dano (varia para cada inimigo) a cada 1 segundo, por um total de 5 segundos. Os inimigos esqueleto e lich são imunes devido a não possuírem sangue, o que torna impossível o envenenamento.     - **Descrição da habilidade:** Item criado para a Irmandade dos Assassinos do reino de Kron. A fim de facilitar o trabalho envenenamento de alvos e diminuir os gastos com venenos, os magos da Irmandade criaram garrafas com um veneno potente e inesgotável, que afeta o sangue das vítimas, as matando lentamente. * **Invocações:**   + **Mordida Sangrenta do Lobo:** O Lobo possui 35% de chance de aplicar sangramento no alvo sempre que ele ataca. Aplica uma instância de dano com base no dano do lobo (varia para cada inimigo) a cada 0.5 segundo, por um total de 2.5 segundos. Os inimigos esqueleto e lich são imunes devido a não possuírem sangue, o que torna impossível o sangramento.     - **Descrição da habilidade:** O Lobo sempre ataca para matar quando a situação é defender seu mestre, mas mesmo que o alvo não tombe de uma vez, seus dentes afiados como lâminas conseguem rasgar a carne e as veias de seus inimigos, fazendo com que a morte chegue mais cedo ou mais tarde. |

**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] |