# **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 d 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 |