

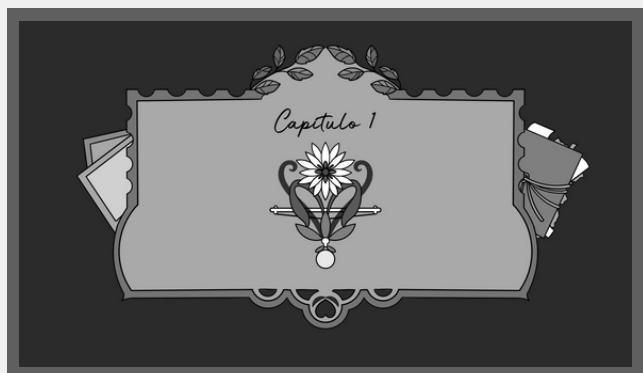
# O Diário da última flor

O Diário da Última Flor é uma experiência narrativa interativa que combina emoção, crítica social e puzzles simbólicos. No papel de Lia, o jogador mergulha em um mundo distópico onde a natureza foi esquecida — até que um diário antigo revela memórias silenciadas e uma verdade escondida sob o concreto.

Com inspiração em The Last of Us, Florence e Eastward, o jogo usa pixel art para criar uma atmosfera nostálgica e sensível. Através de exploração, escolhas e enigmas, o jogador é convidado a **repensar o futuro**, reconstruir o passado e imaginar novos caminhos onde a vida e a verdade possam florescer novamente.

## Capítulo 1

O **Capítulo 1** é a primeira fase jogável do jogo e funciona como a introdução tanto da história quanto das principais mecânicas de gameplay.



## Proposta Visual

O Diário da Última Flor utiliza pixel art nostálgica e sofisticada para criar uma experiência emocional. Inspirada em Eastward e Florence, a arte reforça o contraste entre a frieza da cidade artificial e a beleza vibrante da natureza no mundo exterior, refletindo o crescimento interior da protagonista e a esperança que ressurge entre ruínas.

## Resumo do Projeto



**Gênero:** Puzzle narrativo / Visual novel

**Estilo:** Top-down 2D, point & click, pixel art

**Engine:** Construct 3

**Plataforma:** PC

## Puzzles

Após encontrar a chave escondida no quarto, o jogador poderá abrir um baú antigo e descobrir dois itens importantes: um broche deixado pelos pais de Lia e um misterioso rolo de filme misterioso.

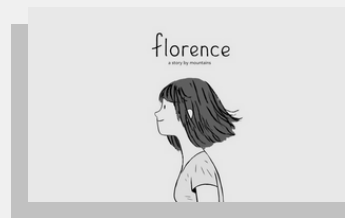


Ao tropeçar na escrivaninha da avó, Lia encontra um diário secreto. O jogador pode explorá-lo e resolver um puzzle de arrastar para remontar uma página rasgada e revelar uma imagem simbólica.



## Inspiração

Inspira a estrutura de gameplay minimalista com foco emocional.



Em The Last of Us a referência é à estética pós-apocalíptica e à resiliência da vida em meio à destruição.



## Protagonista



Uma garota de 17 anos, parte da última geração de humanos nascidos na antiga Terra, que tem sua vida bagunçada pela morte repentina de sua avó. Ela terá que enfrentar diferentes desafios à medida que a narrativa progride. Seu objetivo inicial é honrar a memória e o legado de sua avó, porém, depois de ser exposta a realidade e ter sua visão de mundo abalada, sua motivação muda.

## Ambientação

A história começa no quarto de Lia, logo após a morte de sua avó — a única pessoa que ainda falava sobre o passado e sobre o mundo além da redoma.

O ambiente é pequeno, mas rico em detalhes e significados. O jogador explora objetos pessoais, fotografias e relíquias, em busca de respostas. É nesse espaço íntimo que Lia encontra, escondido na escrivaninha, o diário secreto da avó — o item que muda completamente sua percepção do mundo.



Inspira o tema ambiental e a mensagem de resistência da natureza.



A estética de Eastward tem influência direta na pixel art detalhada e expressiva, trazendo a atmosfera que foi idealizada.

