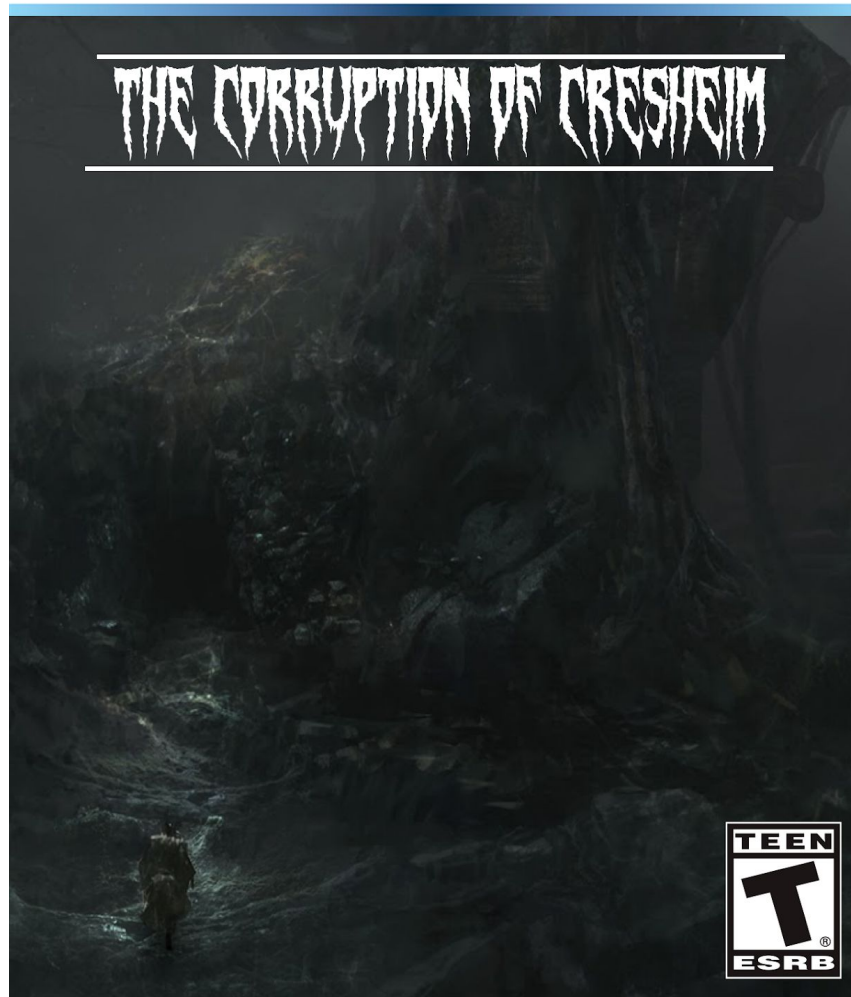


The Corruption Of Cresheim



PC
DVD



Plataformas pretendidas: PC, Mac, Linux

Faixa etária: 12 a 30 anos

Classificação ESRB: T (Teen)

Data de entrega: 09/11

Grupo 10 (Alunos):

Fábio Alves Martins Pereira

Felipe Torres

Guilherme dos Santos Marcon

Paula Cepollaro Diana

História

Em *The Corruption Of Cresheim* o jogador assume o papel de um aprendiz de druida, habitante da vila élfica do pântano de Cresheim. A história começa com o personagem principal partindo para sua caçada matinal e percebendo uma nova doença se espalhando pelos animais, plantas e espíritos da região, ela os transforma e os deixa hostis, principalmente contra as outras pessoas.

Após terminar sua caçada, ele retorna para a vila, apenas para a encontrá-la destruída e invadida pelas criaturas do pântano afetadas pela doença. Tais criaturas passam a ser chamadas de Corrompidos. Após várias batalhas, a vila é salva, mas os danos sofridos foram altos, e as poucas pessoas que sobreviveram contam que os druidas responsáveis por proteger a vila também foram afetados pela doença e ao invés de protegê-la eles simplesmente foram embora e deixaram os Corrompidos invadi-la.

Sabendo disso, nosso jovem aprendiz agora deverá adentrar o pântano de Cresheim para desbravar seus segredos e mistérios. Ele terá como missão descobrir a origem da Corrupção para poder entender como ela funciona e o que a está causando e no caminho deverá neutralizar os Corrompidos e os druidas que um dia juraram proteger sua vila. O jogo levará o personagem principal a testar a própria força, evoluir e eventualmente curar o pântano da doença

Personagem Principal

O personagem principal é um jovem elfo aprendiz de druida da vila do pântano de Cresheim. Optamos por deixar que seu nome seja definido pelo jogador com a intenção de incrementar a imersão, deixando que ele assuma o nome que o jogador preferir.

Ele nasceu e cresceu em sua vila, recebendo ensinamentos de sua mãe e Varran, um dos druidas protetores da vila e seu guia espiritual nas artes druídicas. Por ter um temperamento forte, nosso herói é revoltado e cabeça dura. Por conta

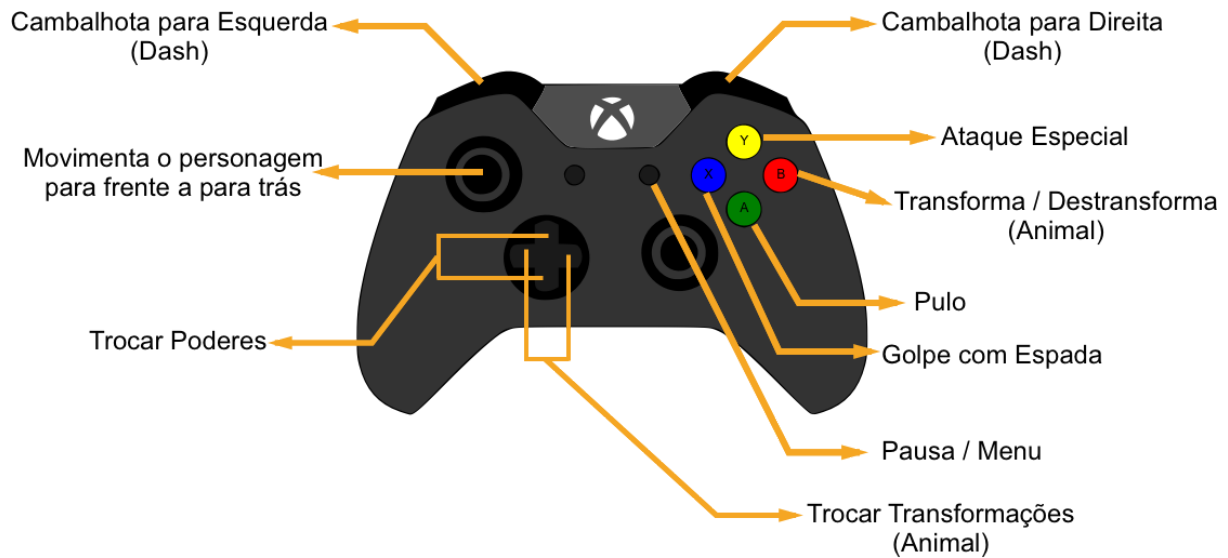
disso ele acaba se tornando um aluno mediano na arte do domínio dos poderes druídicos, porém como ele é esforçado Varran vê nele um potencial para se tornar um dia um grande druida e por isso continua o ensinando.

Ele não conheceu o pai, pois ele desapareceu numa caçada e os únicos objetos encontrados dele foram uma espada folha-de-aço, que é feita com grama e encantada para ser rígida como o metal, e um lenço que aparentemente se mostra normal, porém se provará muito útil na proteção contra a doença que está assolando a Cresheim.



Arte conceitual do personagem principal (<https://imgur.com/Dpxhawn>)

Controles



Gameplay

No jogo o jogador será levado numa aventura side-scroller 2D, onde ele controlará um aprendiz de druida que deverá adentrar o pântano de Cresheim em busca da cura da doença que o assola. O pântano é um lugar perigoso e traiçoeiro, cheio de armadilhas e obstáculos que desafiarão o jogador em quesitos de combate e resolução de puzzles.

Toda experiência do jogo se passa em um único mapa interligado por pequenos setores, onde o jogador estará livre para explorar e descobrir os segredos do pântano tomando cuidado com os inimigos, armadilhas e puzzles. E quando chegar em determinado local, haverá um chefe, com uma batalha e recompensas únicas.

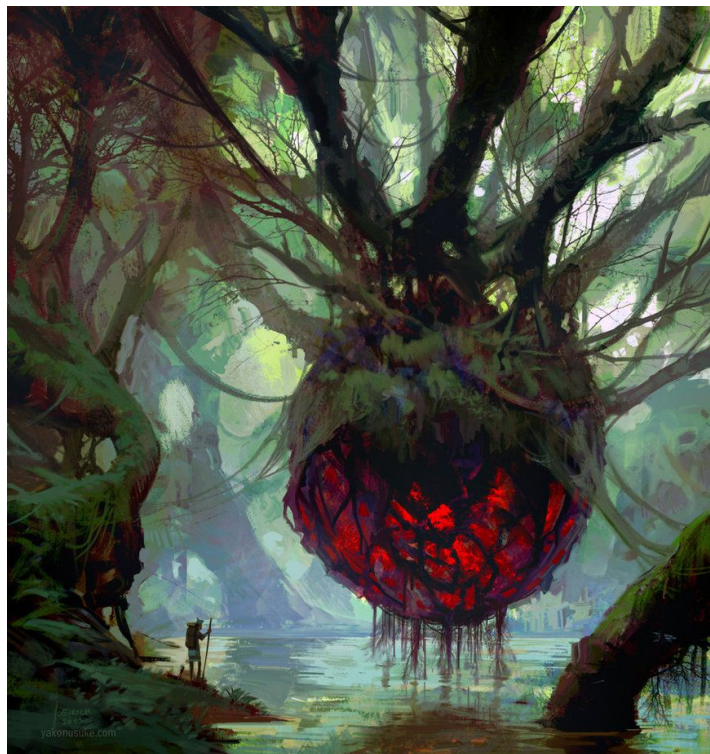
A exploração é uma parte importante do jogo, locais remotos e caminhos alternativos escondem habilidades poderosas e possíveis atalhos, permitindo que o jogador pule certas partes do jogo.

Mundo do jogo

O jogo se passará em dois locais do pântano de Cresheim, a vila élfica e a área seca do pântano, chamados de núcleo, os outros locais citados serão “stretch goals”, ou seja, só serão feitos se o núcleo estiver sido terminado com antecedência.

Os locais que compõem o pântano de Cresheim são:

- A vila onde o jogador mora
- A área seca do pântano
- A área alagada do pântano
- As águas profundas do pântano
- As árvores gigantes
- Coração do pântano



Arte conceitual do Coração do Pântano corrompido pela doença

[Artista](#)

Experiência de jogo

No menu inicial, existe a possibilidade de iniciar um jogo novo (caso seja a primeira vez que o jogador entre no jogo ou caso ele queira começar uma nova história), continuar um jogo salvo (o jogo salva automaticamente em certos pontos, assim quando o jogador decidir parar ele poderá retornar a partir do último ponto onde foi salvo), opções de configuração (mudar controles, mudar volume de som e música, vibração do controle, brilho da tela), créditos e a opção de sair do jogo.

Ao iniciar o jogo, o jogador principal se encontra caçando na área seca do pântano, quando é subitamente atacado por um animal corrompido. A partir daí ele percebe que há algo errado e a história tem início. O jogador deve então explorar diferentes regiões do pântano, sendo aos poucos apresentado a diferentes mecânicas e novos poderes, a depender da região onde se encontra, dando a sensação de constante evolução no aprendizado do jogo. O objetivo do jogador é chegar ao coração do pântano para entender o que está causando a doença e curá-la.

Durante a aventura o jogador ficará imerso na exploração do ambiente, descobrindo novos caminhos e solucionando puzzles. Conforme avança ele será recompensado, ganhando novas habilidades e pontos de experiência e deixando seu personagem mais forte para enfrentar grandes desafios combatendo bosses.

Mecânicas do Gameplay

- **CÂMERA:** Como o jogo é um side-scroller, o jogador enxergará o mundo em uma perspectiva 2D. A câmera será fixa no personagem principal e irá acompanhá-lo conforme ele se movimenta e avança pelo mapa.
- **MOVIMENTO:** O jogador poderá se mover para a esquerda e para a direita da tela, poderá dar um único pulo ou um pulo duplo (que é uma mecânica que será introduzida no decorrer do jogo) e também terá a opção de dar uma cambalhota para frente ou para trás funcionando como um Dash.

- **COMBATE:** O personagem principal inicia com uma espada de curto alcance, e ela será a única arma que ele terá a disposição até o final do jogo. Ele pode utilizá-la para desferir uma sequência de golpes nos seus inimigos (a cada dano que ele desferir no inimigo este será afetado por um knockback), e conforme ele for progredindo no jogo o dano da espada vai aumentando progressivamente.
- **HABILIDADES ESPECIAIS:** No decorrer do jogo o personagem irá descobrir novas habilidades druídicas que irão complementar o seu arsenal. São elas: se mover mais rapidamente, recuperar sua própria vida, atingir inimigos a distância.
- **(PONTOS DE VIDA) CORAÇÕES:** O personagem inicia o jogo com três corações (que representam seus pontos de vida). A cada vez que ele for atingido por um inimigo ele perde um coração, e ao chegar a zero corações o jogador morre. No decorrer da história ele encontrará espíritos amigáveis que servirão como checkpoint para o jogo e também recuperarão todos os corações que o jogador tiver perdido.
- **PONTOS DE MANA:** Além de corações, o jogador também possui pontos de mana que são gastos para utilizar suas habilidades especiais e para se transformar nos espíritos animais do pântano.
- **PONTOS DE EXPERIÊNCIA:** Ao derrotar os inimigos presentes no mapa o jogador acumula pontos de experiência e quando atinge uma determinada quantidade ele sobe de nível. Ao passar de nível ele ganha um coração, seus pontos de mana e o ataque da sua espada aumentam.
- **PUZZLES:** Em diversos momentos no jogo o personagem irá se deparar com obstáculos e puzzles que precisam ser superados. Alguns destes escondem itens, melhorias ou caminhos alternativos. Para resolver esses puzzles e obstáculos o jogador deverá estar atento ao ambiente e poderá precisar utilizar o mapa ao seu redor, ou alguma de suas habilidades especiais ou uma de suas transformações para solucionar o problema e seguir adiante.
- **TRANSFORMAÇÃO:** Ao final do mapa o jogador irá enfrentar um dos druidas corrompidos (BOSS), que possui a habilidade de se transformar em

um animal. Ao derrotá-lo o jogador absorve seu poder e adquire a habilidade de se transformar no animal absorvido.

Hazards

- Cobras
 - Aparência: Cascavel com os olhos e o chocalho negro.
 - Funcionamento: quando o personagem se aproximar, um som de chocalho vai tocar, avisando que a cobra está por perto, em determinada distância, ela para de fazer o som e dá o bote, caindo das árvores em cima do personagem, o mordendo e envenenando, deixando mais fraco e lento.

Inimigos

- Javali
 - Aparência: Aparentemente um javali normal, mas os olhos estão completamente negros e ele solta uma saliva verde escura da boca.
 - Ataques
 - Curta distância: ataque corpo-a-corpo.
 - Média/longa distância: investida, correndo em direção ao jogador.
- Espírito de luz
 - Aparência: um ponto de luz voador.
 - Comportamento
 - Voa aleatoriamente pela região a iluminando.
 - Ataques
 - Curta distância: jato de fogo em direção ao jogador.

Boss

- Um dos druidas protetores que foi corrompido, Garthon.
 - Aparência: Um elfo alto, forte e intimidador, com tatuagens vermelhas espalhadas pelo torso.
 - A batalha possui duas fases:

- Fase 1: Forma humanóide, Garthon faz movimentos parecidos com os bichos encontrados nessa área. Se o jogador estiver longe, ele faz uma investida se transformando em urso durante o ataque. Se o jogador estiver perto, ele utiliza jatos de fogo. Caso contrário, ele pula alto e cai atacando.
- Fase 2: Forma de urso gigante, utiliza combos de 3 ataques e investida.

Cenas de Corte

O jogo possuirá 2 cutscenes, sendo ambas estáticas com o texto corrido para informar a história do jogo para o jogador. A primeira acontece assim que o jogo é iniciado, essa detalha a história do personagem, contextualizando o jogador em seu mundo e sua missão.

A última cutscene acontece quando o último boss é derrotado, ilustra o final do jogo, contando a história do personagem após ele ter conseguido encontrar a causa da doença e como curá-la.

Materiais de Bônus

Como materiais de bônus o jogador pode desbloquear diferentes skins para seu personagem, para sua arma e para suas transformações animais. Essas skins serão desbloqueadas conforme o jogador progride no jogo, algumas são desbloqueadas naturalmente ao avançar na história e algumas requerem que o jogador realize feitos específicos. Abaixo estão exemplos de possíveis skins:

Jogador

- armadura de ossos do pântano
- roupa de crocodilo (como se o personagem vestisse uma pele de crocodilo)

Arma:

- espada de fogo
- espada de ossos
- espada de luz