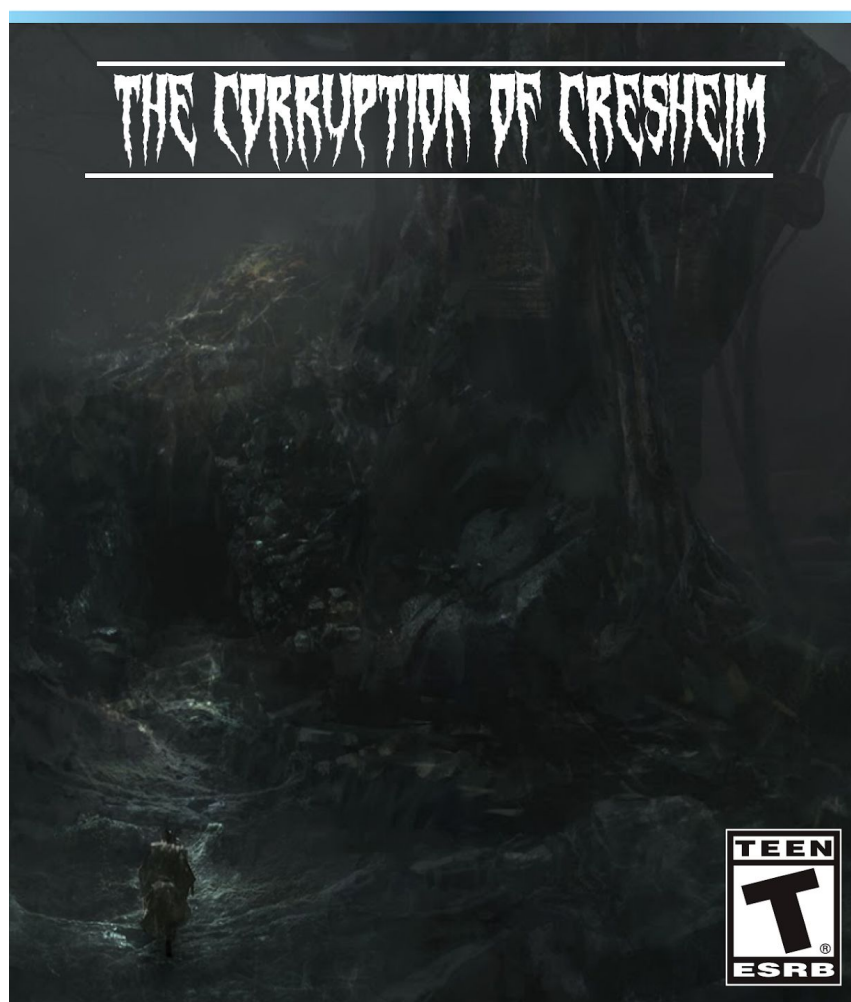


# The Corruption Of Cresheim



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 são sofridos foram altos, e as poucas pessoas que sobreviveram contam que o 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.

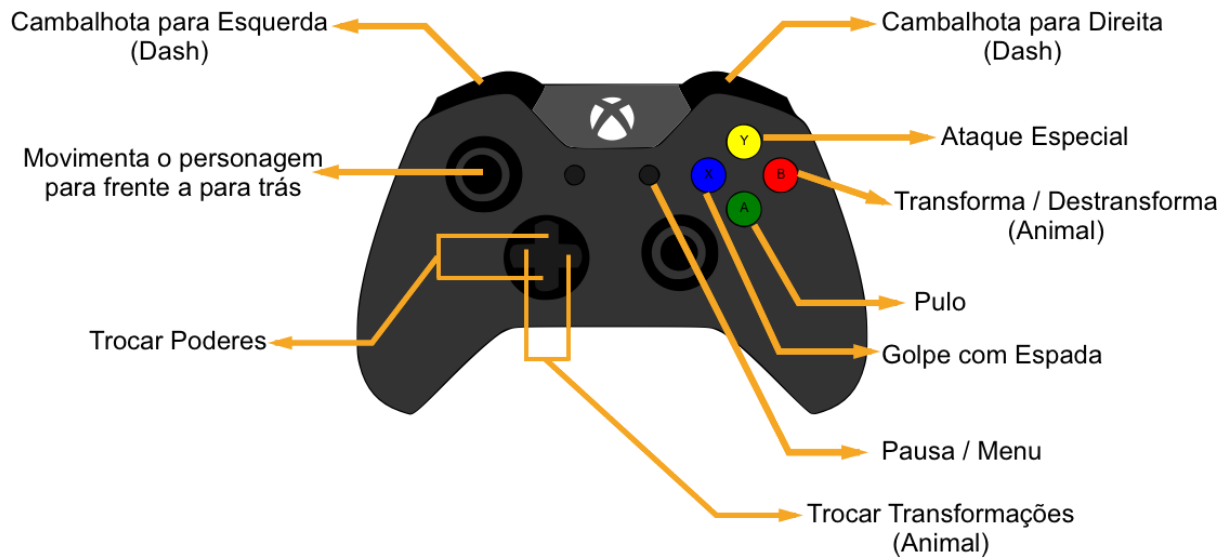
Ele nasceu e cresceu em sua vila, recebendo ensinamentos de sua mãe e Varran, um dos druidas protetores da vila e seu guia espiritual nas artes druídicas. Por ter um temperamento forte, nosso herói é revoltado e cabeça dura. Por conta disso ele acaba se tornando um aluno mediano na arte do domínio dos 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 é aparentemente se mostra normal, porém se provará muito útil na proteção contra a doença que está assolando a Cresheim.



Arte conceitual do personagem principal (Artista Desconhecido)

## 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, cheios 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 determinados locais, 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, o que poderá acarretar em possíveis finais diferentes para o jogo.

A região do mapa em que o jogador estiver dá indicativos de o quão próximo o aprendiz está do centro da doença, quanto mais perto do objetivo, mais difícil e

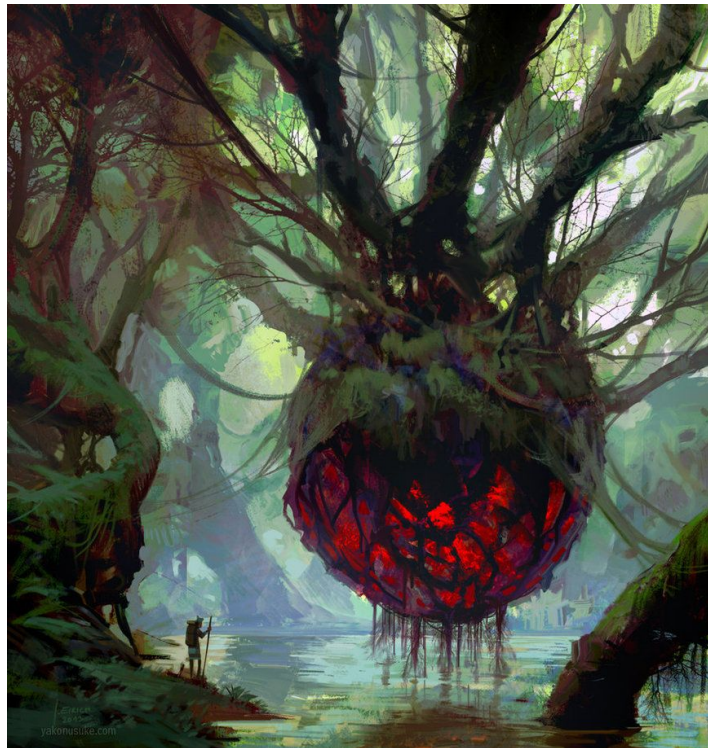
mais corrompido os inimigos e a região se tornam. Portanto se prepare, a corrupção pode ser mais difícil de combater do que você imagina.

## Mundo do jogo

O jogo se passa em várias partes diferentes do pântano de Cresheim. O jogador poderá explorá-las linearmente caso deseje, ou em alguns pontos ele terá a opção de deixar alguns locais para trás e prosseguir por caminhos alternativos.

Os locais que compõem o pântano de Cresheim são:

- A vila onde o jogador mora (Local onde a história se inicia)
- A área seca do pântano (Primeira parte do jogo)
- A área alagada do pântano (Parte intermediária)
- As águas profundas do pântano (Liga a área alagada às árvores gigantes)
- As árvores gigantes (Escondem e protegem o coração do pântano)
- Coração do pântano (Área final)



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 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 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. As habilidades permitirão a ele se mover mais rapidamente, recuperar sua própria vida, atingir inimigos a distância e algumas delas inclusive serão peças chave na resolução de certos puzzles ao longo do jogo.
- **(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 aumentam e o ataque da sua espada também aumenta.
- **PUZZLES:** Em diversas momentos no jogo o personagem irá se deparar com obstáculos e puzzles que precisam ser superados. Alguns destes são essenciais, caso o jogador não os complete ele não poderá avançar na história, e alguns são secundários (escondendo 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 de cada sessão do mapa o jogador irá enfrentar um dos druidas corrompidos (BOSS). Cada um deles possui a habilidade de se transformar em um animal diferente. Ao derrotá-lo o jogador absorve seu poder e adquire a habilidade de se transformar no animal absorvido.

## Inimigos

Variam com a área onde o jogador está, quanto mais longe da vila, mais perigosos são os inimigos. No fim de cada área existe um boss a ser derrotado.

### Área seca do pântano

- Javalis: Realiza um ataque corpo-a-corpo correndo na direção do jogador.
- Cobras: Caem das árvores e envenenam o personagem, o fazendo ficar mais lento e fraco.
- Espírito de luz: voam aleatoriamente pela região a iluminando, se o personagem encostar nele, o espírito joga fogo.
- Boss: O primeiro druida protetor corrompido, Garthon. 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.



## **Área alagada do pantão**

- Crocodilos: Aparece parado como se fosse um tronco boiando, quando o personagem pisa dele, ele “acorda” e vai atrás para morder.
- Plantas carnívoras: Permanece no mesmo local lançando ácido de longo alcance em direção ao personagem.
- Sapos: Em determinados locais dessa área, sapos caem do céu, como se estivesse chovendo.
- Espírito de terra: Um pequeno elemental de barro surge como uma armadilha para prender o jogador por um tempo.
- Boss: A segunda druida corrompida, Maya. Também possui 2 fases.
  - Fase 1: Forma humanóide, utiliza ilusões para confundir o jogador para não ser acertada fisicamente. Faz chover sapos. Possui ataques ácidos à distância.
  - Fase 2: Tartaruga dragão, uma tartaruga gigante. Mordida. Investida com casco giratório. Sopro de água escaldante.

## **Águas Profundas**

- Serpente: Agarra em volta do personagem, com um mini-game para ele se livrar da cobra. Durante o tempo agarrado, ele vai perdendo as bolhas de ar ou vida.
- Sanguessugas: Grudam no personagem, depois de um certo tempo, elas explodem, dando uma quantidade de dano em volta.
- Piranhas: Aparecem em grande quantidade e mordem tudo que veem, inclusive outras piranhas.
- Espírito de água: Muda a corrente da água para atrapalhar e fazer o jogador bater em espinhos ou receber os ataques dos outros animais. Foge se o jogador chegar perto.
- Boss: O terceiro druida corrompido, Fengan, possui 3 fases.
  - Fase 1: Peixe, corrida subaquática.
  - Fase 2: Serpente gigante, engole o personagem (mini-game para escapar). Ataca com o corpo, tentando esmagar o personagem no

chão. Entra em aberturas de caverna e some, aparecendo atacando em 1 de 3 pontos do mapa.

- Fase 3: Voltando para a superfície. Humanóide. Invoca piranhas que pulam da água e atacam.

## **Árvores Gigantes**

- Pássaro: Voa aleatoriamente e ao se aproximar do jogador realiza um ataque corpo-a-corpo e foge do alcance do ataque do jogador voltando ao seu movimento aleatório.
- Aranhas gigantes: Jogam teia para prender o jogador e ajudar os pássaros a acertá-lo.
- Espírito de ar: Causa redemoinhos para fazer alguns galhos do chão do jogador quebrarem.
- Guerreiros da vila: Pessoas da vila corrompidas pela doença, algumas usam arcos, outras cajados e atacam.
- Boss: Último druida corrompido, Varran, o tutor do jogador. Possui 3 fases também.
  - Fase 1: humanóide. Ele controla as vinhas e cipós dos arredores como arma. Utiliza as técnicas de quebrar os galhos também. A fase acaba quando ele tomar certa quantidade de dano e os dois caírem dos ganhos.
  - Fase 2: humanóide. Ele se cura enquanto o jogador demora para acordar, a segunda fase é ele um pouco mais lúcido, mas ainda vendo o jogador como um perigo para o coração. Os golpes dele passam a ser mais corpo a corpo com o cajado e invocando animais para lutar por ele.
  - Fase 3: Múltiplas transformações. Ele consegue se transformar rapidamente entre vários animais diferentes, então possui alguns combos mais imprevisíveis, como se transformar em águia, voar para cima do jogador e se transformar numa tartaruga gigante; ou começar

uma investida como javali e se transformar numa cobra para engolir o jogador.

## **Coração do Pântano**

- Boss: Possui 4 fases.
  - Fase 1: invocação de animais. Invoca uma horda de animais para lutar por ele.
  - Fase 2: o casulo do coração (ver imagem). É um casulo suspenso, se protege durante o ataque envolvendo o casulo com vinhas, mas depois do combo de ataque (que também é com as vinhas), o casulo abaixa e fica vulnerável.
  - Fase 3: o casulo se racha e revela um humanóide coberto de vinhas negras, como se aquilo fizesse parte dele. Ele não tenta lutar, e sim fugir para longe.
  - Fase 4: vendo que não vai conseguir fugir, ele para e se volta para o jogador, se transformando em um dragão verde, a forma mais poderosa de um druida experiente. Possui um breath de veneno e velocidade, ataca rapidamente com as garras e com mordidas, consegue voar e dar rajadas.

## **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, contextualizado 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