



# SIGMUND'S PATH

Alex Gómez  
Joan Liñan  
Joel Viladiu  
Unai Granados

# Ficha del juego

- **Nombre del proyecto:** Sigmund's Path
- **Nombre del estudio:** Virtuous Blemmis
- **Género:** Metroidvania
- **Ambientación:** Bosques y pantanos lúgubres, aldeas de la época media alemana, cuevas y mazmorras oscuras.
- **Número de jugadores:** 1 jugador
- **Plataformas:** PC
- **Fecha de lanzamiento:** Q2 2020 (Junio)
- **Engine:** Unity



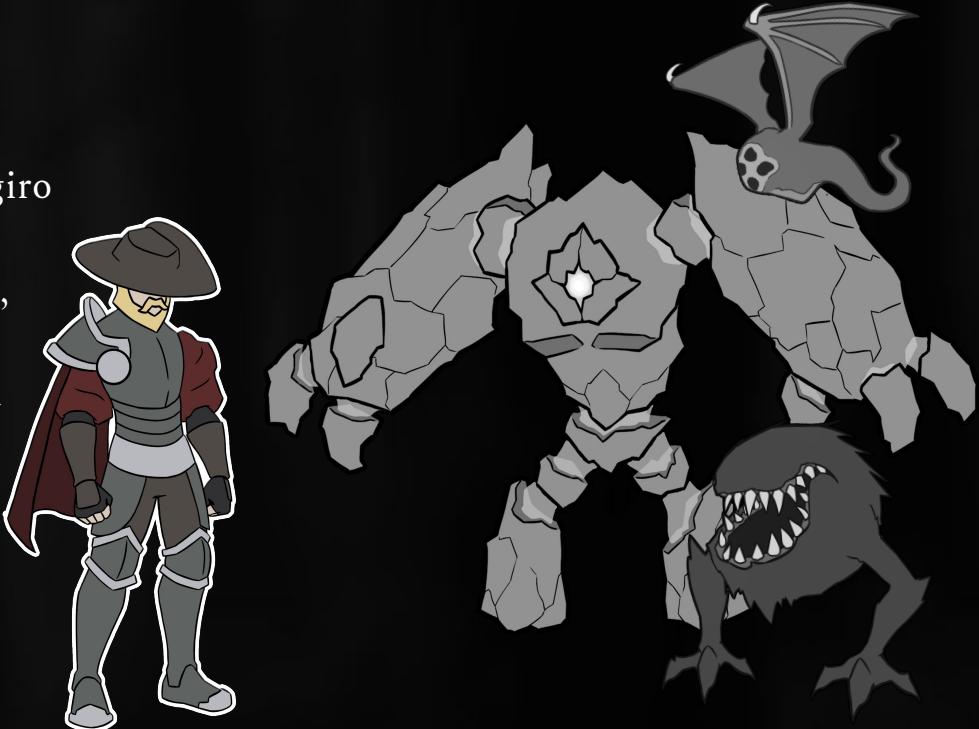
# Características Generales

- **Parte artística:** Pixel art detallado, animaciones muy fluidas y elementos artísticos llamativos.
- **Historia:** Una historia inmersiva y evolutiva, donde el jugador empatiza con el protagonista dada su triste historia.
- **Mecánicas:** Unas mecánicas de movimiento y de combate frenéticas y con un nivel de dificultad exigente.



# Sinopsis

**Sigmund Wolfhart**, un respetado mercenario cazador de bestias sufrió un giro radical en su vida. Mataron a su mujer y secuestraron a su hija. Diez años después, Sigmund encuentra una pista de donde podría estar su hija y decide empezar una nueva búsqueda.



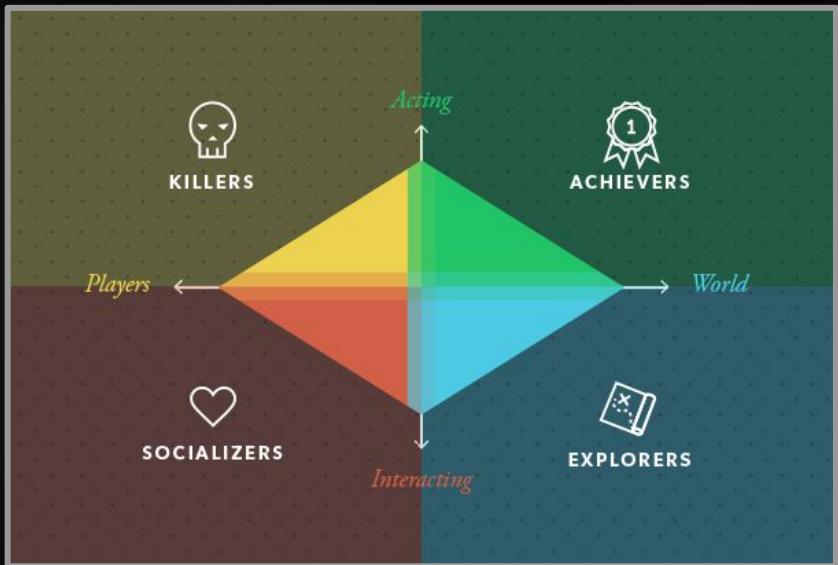
# Tipos de jugador

Este juego va orientado a jugadores tipo **Achiever** y **Explorer**.

Un jugador Explorer, estaría interesado en la ambientación, y la exploración de las zonas, donde podrá encontrar los distintos secretos que esconde el juego.

Un jugador Achiever, se podría interesar en colecciónar todos los ítems de la tienda.

El jugador seguirá jugando, al estar concentrado en el gameplay, y por su interés con la historia del juego.



# Tipos de diversión

- Narrativa
- Fantasía
- Causar Dolor
- Reto
- Coleccionar
- Encontrar Atajos
- Avance
- Triunfo Fiero



# Flow/Microflow

El jugador estará en un estado de **flow** constante, ya que el juego requiere concentración y habilidad, tanto en zonas de plataformas, como en zonas repletas de enemigos.

El jugador podrá llegar a un estado de **microflow** en momentos clave, como conseguir efectuar un parry a un enemigo, o durante la lucha contra el Boss final de la zona.

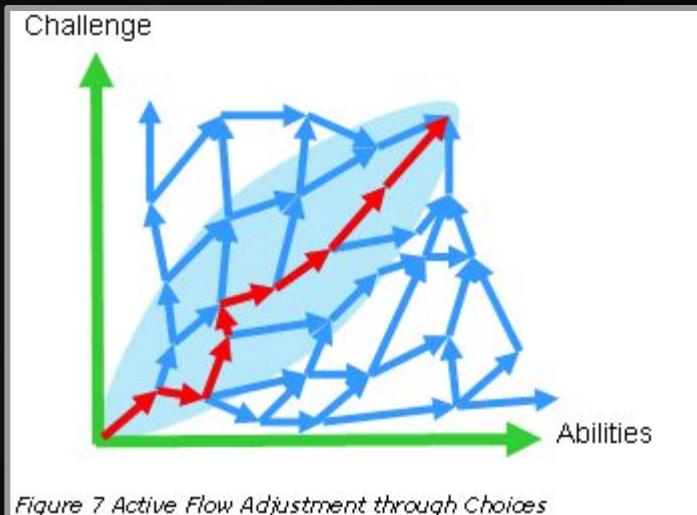


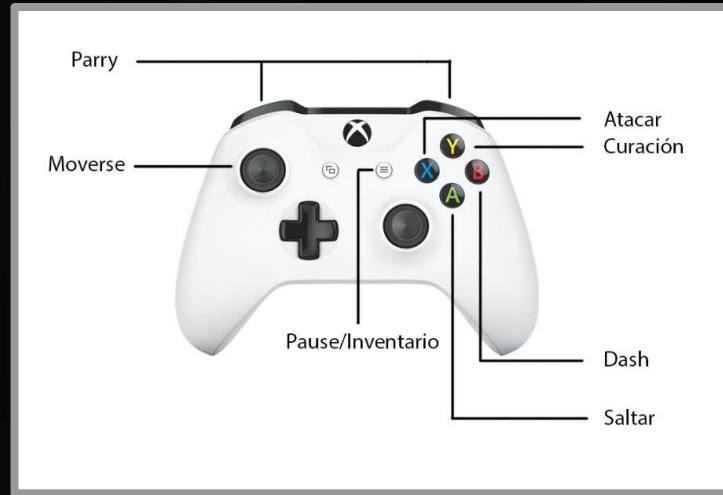
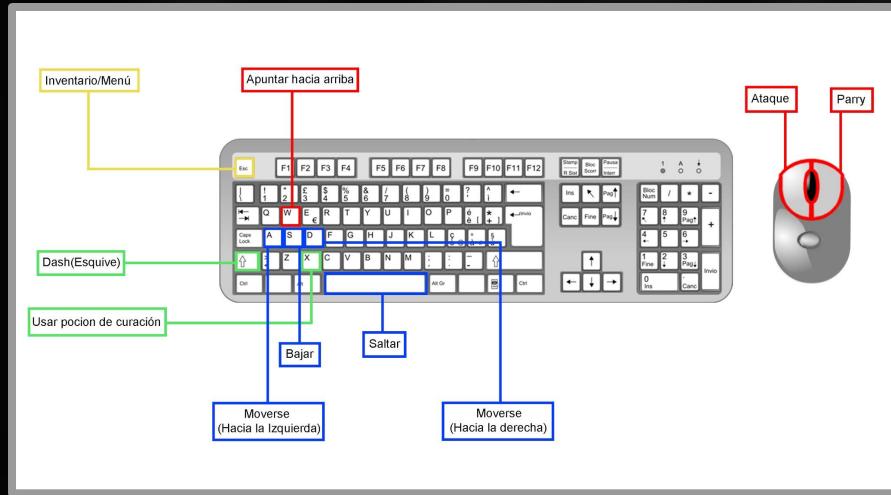
Figure 7 Active Flow Adjustment through Choices

# Character

- El jugador se moverá hacia dos direcciones al ser un **juego 2D**.
- Puede saltar, saltar entre paredes.
- Puede atacar hacia delante y hacia arriba.
- Puede efectuar un **parry**
- Puede usar un **dash**



# Controller



# Camera

- La cámara sigue al jugador
- Si el jugador llega a la pared, se parara la cámara para no mostrar más alla de la pared
- Al recibir un golpe fuerte o al hacer un ataque fuerte, la cámara hará un efecto de temblor (*Shake*)



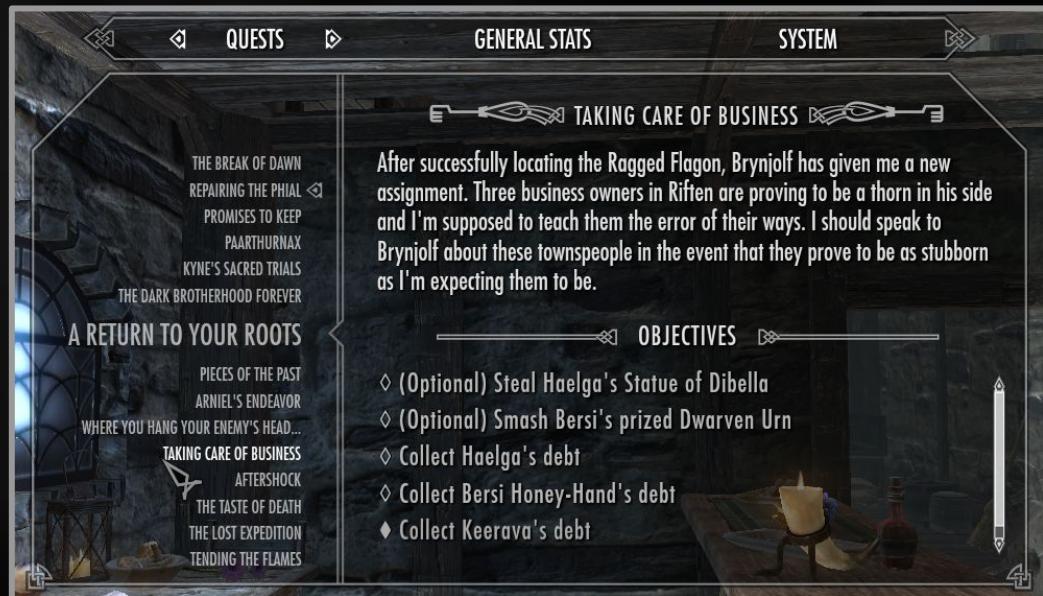
# Retroalimentación

- Durante cada zona, el jugador tendrá que pasar por lugares con trampas, plataformas, y enemigos. A lo largo de la zona será recompensado con una “fuente”, donde se podrá curar vida, y llenar sus pociones. Si el jugador llega a la fuente con la vida al máximo, se llenaran las pociones que tenga vacías hasta un máximo.
- Si el jugador dedica más tiempo a matar enemigos, tendrá más objetos para intercambiar con el mercader, y conseguir mejoras / consumibles.



# Tomas de decisiones

- El jugador tendrá diferentes caminos para llegar al final del mapa
- Si se interesa a investigar por el mapa, podrá desbloquear el mercader
- Hacia el final del juego, después de luchar contra el Boss Final, el jugador podrá decidir si matar, o dejar vivir a su hija, ya que eso afectara en cómo acabe el juego.



# Reglas Fundacionales

- **Reglas de inicio:** El jugador tiene 5 vidas, Tiene 1 poción de vida
- **Reglas de progresión:** El jugador se puede mover por la derecha y izquierda de la pantalla, puede saltar, puede atacar, puede atacar hacia arriba, al saltar puede caer rápidamente hacia abajo, puede rebotar entre paredes, puede hacer un dash y puede curarse.
- **Reglas de finalización:** Morir, Llegar al final / matar al Boss Final.
- **Reglas Constitutivas:** Si el jugador consigue colecciónar bastantes partes de monstruo, podrá obtener más mejoras a la hora de intercambiar con el mercader
- **Reglas Implícitas:** El jugador no puede obtener más de 3 pociones de vida, el jugador puede avanzar por el mapa sin necesidad de matar a los enemigos
- **Condiciones de victoria:** El jugador tiene que tener como mínimo 1 punto de vida, el jugador tiene que haber derrotado al Boss de la zona

# Mecánicas

## Movimiento:

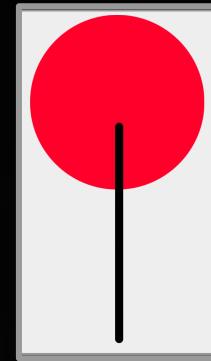
- El desplazamiento, al ser un juego 2D, se basa en desplazamiento horizontal y vertical.
- Puede saltar una vez antes de volver a tocar el suelo. Si el jugador presiona “S” mientras está en el aire descenderá velozmente.
- Si el jugador salta hacia un muro y presiona la tecla de movimiento hacia la dirección del muro, empieza el “WallSliding”
- El dash hace que el player se mueve a gran velocidad hacia la dirección a la que esté mirando por un corto periodo de tiempo.



# Mecánicas

## Sistema de combate:

- El jugador puede atacar hacia adelante y hacia arriba.
- Cuando atacas a un enemigo lo empujas ligeramente
- Si tras pulsar el botón de Parry el jugador es atacado por un enemigo, este se aturdirá y el próximo ataque del jugador será el doble de fuerte.
- Si se recibe daño el jugador será empujado hacia atrás, parpadeará en gris y será inmune al daño durante 1 segundo.



# Mecánicas

## Sistema de inventario:

- En el inventario se muestran todos los objetos que ha ido adquiriendo el jugador. En una parte se mostrarán aquellos objetos que el jugador puede utilizar y objetos clave, como por ejemplo las pociones de vida o el mapa de cada zona. Por otra parte se mostrarán las partes de monstruo que ha ido recolectando tras matar a enemigos.

Ejemplo: Cola de Tatzelwurm , Alas de Changeling...

Los objetos se verán en casillas de un cuadrícula, parecido a como está organizado en el MoonLighter o el Enter the Gungeon.



# Mecánicas

## Sistema de mercadeo:

- El mercader (Blemmis), estará escondido en la primera zona, donde el jugador tendrá que pasar un plataformeo opcional para desbloquearlo.

Blemmis estará en todas las zonas, antes de cada Boss, para que el jugador pueda prepararse. El jugador intercambiara piezas de monstruos por objetos.



# Mecánicas

## Progresión/Evolución del personaje:

- El jugador irá progresando, aprendiendo las mecánicas del juego hasta acabar luchando con el Boss de cada zona, momento en el cual tendrá que poner en práctica todo lo aprendido anteriormente
- Tras cada batalla contra un Boss recibirá algún tipo de mejora que le ayudará a seguir en su aventura, volviéndolo más poderoso, o permitiéndole acceder a zonas a las que antes no podía.



# Mecánicas

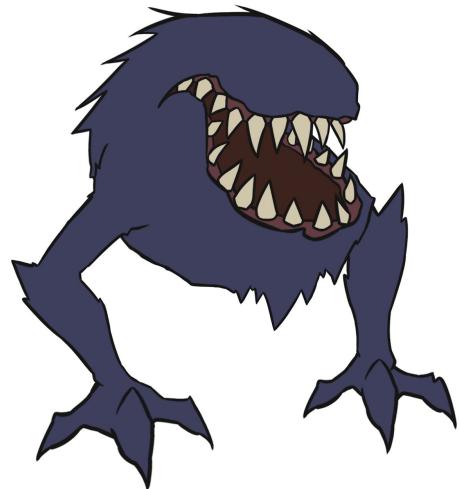
## Otros:

- Si se tiene pociones podrán usarse para curarse 2 vidas. Mientras se esté tomando la poción el player se moverá más lentamente.
- lo largo de cada zona el jugador podrá curar su vida situándose encima de las “fuentes” las cuales llenan un máximo de 3 corazones.
- El jugador se podrá curar la vida, con el uso de pociones. El jugador tendrá 1 poción de vida, que podrá rellenar en fuentes, que se encontrara en medio del nivel.
- El jugador tendrá un inventario, donde podrá ver que items tiene equipados, esos objetos solamente mejoraran pasivamente al jugador.



# Enemigos

- Nachzehrer: Gente que comete actos atroces, o practica el canibalismo, se convierten en ghouls en busca de carne fresca
  - Un pequeño salto, que hace un ataque frontal  
STATS: 1 Dmg 2 HP  
STATS: 1 Dmg 3 HP  
Drop: 1-3 (Dientes)



# Enemigos

- Changeling: Una hada, que intercambia / rapsa bebés
  - Un enemigo volador, estará volando siempre que esté en escena
  - Será un enemigo que podrá atacar de manera aérea al jugador
  - Ira volando 3 seg hacia adelante, después se quedará Idle en 1 seg, y despues volvera volando a su posición original  
STATS: 1 Dmg 1 HP  
STATS: 1 Dmg 2 HP  
Drop: 1-2 (Alas/Garras)



# Enemigos

- Neck: Un ser del agua, que puede cambiar de formas, buscando a presas y atrayendolos hacia al agua
  - Puede desplazarse más rápidamente por el agua, donde el jugador no podrá ver exactamente dónde estará
  - Aparecerá desde el agua intentando atacar al jugador nada más salir
  - Tendrá un ataque hacia adelante
  - El jugador podrá deslizarse por debajo del Neck, ya que es un enemigo muy alto

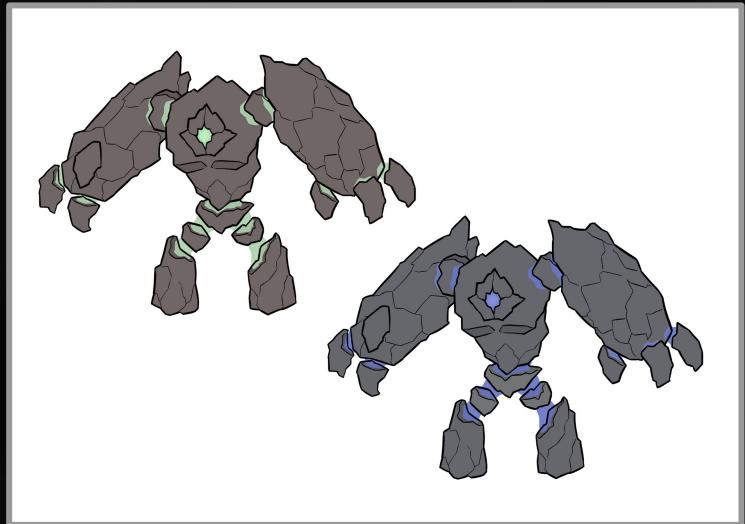
STATS: 1 Dmg 4 HP

Drop: 1-3 (Dedos)



# Enemigos

- Bergmönch: Espíritus de las montañas, que tienen poderes místicos
  - Para poder matar a este enemigo, el jugador tiene que destrozar su coraza, es decir, tiene que atacar por la espalda del enemigo, para poder después sacarle vida
  - Ataque desde arriba hacia abajo, ataca contra el suelo  
STATS: 1 Dmg 4 HP  
STATS: 2 Dmg 5 HP  
Drop: 1-3 (Fragmento)



# Enemigos

- Tatzelwurm: Combinación entre dos animales, un ser bipedo con cara de felino y cuerpo de serpiente
    - Salta hacia atrás, y ataca con su lengua, llegando con la lengua hasta el último punto donde estaba el enemigo
    - Ataca con la cola, dando una vuelta con el cuerpo entero
- STATS: 1 Dmg 3 HP  
Drop: 1-2 (Ojos)



# Enemigos

Localización de cada enemigo:

- Bosque: Changeling, Nachzehrer, Bergmönch
- Pantano: Changeling, Tatzelwurm, Neck
- Cueva: Changeling, Nachzehrer, Bergmönch

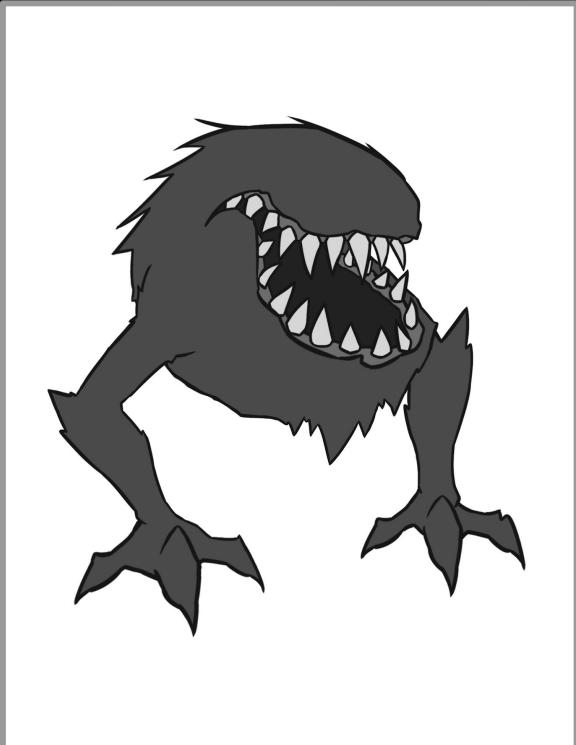


# Enemigos

- BOSS BOSQUE: Nachzehrer gigante
  - El Boss aparece entre los árboles, detrás del jugador rugiendo hacia él
  - El enemigo hará cargas hacia el jugador, al principio solo hará una carga de lado a lado de la pantalla.
  - Dará zarpazos si está muy cerca del jugador, una combinación de dos ataques frontales, y después un ataque de arriba a abajo, que hará una onda del golpe, que llegará hasta al final de la pantalla

STATS: 1 Dmg 20 HP

Drop: 5 - 10 (Dientes) 1 (Corazón de Nach, solo **una vez**)



# Enemigos

- BOSS PANTANO: Neck Albino
  - La zona del Boss, será una zona cubierta de agua, donde el Boss aparecerá desde el agua
  - El Boss atacará hacia adelante, alargando sus brazos.,
  - Si el jugador está lejos del Boss, el Boss se acercara rápidamente, nadando por el agua
  - El Boss podrá hacer dobles suyos, que servirán como señuelos.

STATS: 1 Dmg 30 HP

Drop: 5 - 10 (Dedos) 1 (Corazón de Neck, solo una vez)



# Enemigos

- BOSS CUEVA (BOSS FINAL): Nerþuz
  - Usará hechizos a distancia, para atacar al jugador
  - Hechizo 1: En un área intenta atrapar al jugador con raíces, en la última posición donde ha estado el jugador, al cabo de 0,8 segundos, el hechizo se activará
  - Hechizo 2: Cruz de proyectiles que giran alrededor, donde se van alejando y se destruyen al chocar contra el suelo
  - Hechizo 3: Hará un teleport, y creará un escudo de objetos destructibles
  - Hechizo 4: Tira unos proyectiles que quedan en el aire inmóviles, y después de 0,5 seg seguirán al jugador, se destruirán al chocar contra el suelo
  - Hechizo 5:  
STATS: 1 Dmg 45 HP

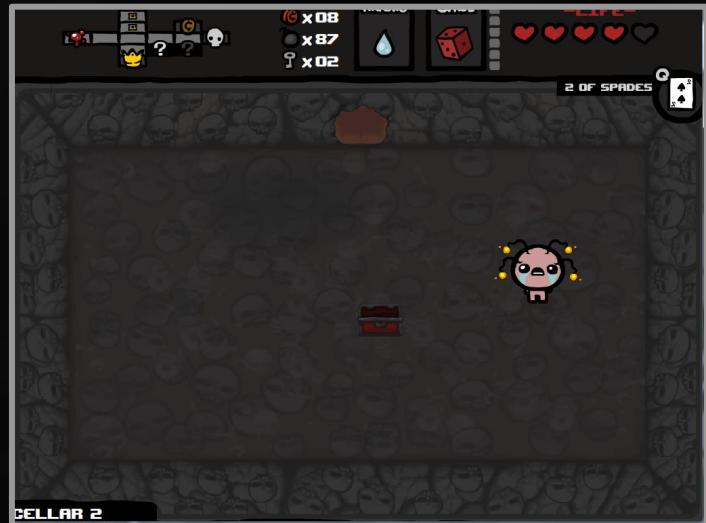


# Elementos jugables

- Objetos: Objetos que podremos comprar al mercader una vez desbloqueado:
  - Frasco de poción de curación 1 (100 Dientes) máx.1
  - Frasco de poción de curación 2 (100 Dedos) máx.1
  - Frasco de poción de curación 3 (100 Alas) máx.1
  - Frasco de poción de curación 4 (100 Fragmentos) máx.1
  - Relleno de poción de curación 15 (Dedos, Alas, Fragmentos, Dientes, Ojos)
  - Vida extra 1 (25 Dientes) + (1 Corazón de Nach) máx. 1
  - Vida extra 2 (25 Dedos) + (1 Corazón de Neck) máx. 1
  - Más daño contra (Nachzehrer) máx.1 (60 Dientes) máx. 1
  - Más daño contra (Neck) máx.1 (60 Dedos) máx. 1
  - Más daño contra (Tatzelwurm) máx.1 (60 Ojos) máx. 1
  - Más daño contra (Changeling) máx.1 (60 Dientes) máx. 1
  - Más daño contra (Bergmönch) máx.1 (60 Fragmentos) máx.1
  - Objeto que da más velocidad en zonas de agua (para el pantano) (50 Ojos) máx.1
  - Elemento explosivo 50 (Dedos,Alas,Fragmentos,Dientes,Ojos)

# Elementos para la resolución de puzzles

- Zweihänder: La espada de Sigmund. Durante la primera zona (zona tutorial) el jugador no llevará la espada. Será al final de esta zona cuando la conseguirá y se enfrentará al Boss.
- Elementos explosivos: Bombas adhesivas con las que destrozar algunas paredes que esconden caminos secretos.



# Evolución de la historia/ Diálogos:

Primer encuentro con Blemmis:

- *¿O vaya un viajero por aquí? Interesante... muy interesante...*
- *Si has llegado hasta aquí supongo que estarás buscando riquezas, y yo las tengo, claro, por un precio*

Se abre la tienda para comerciar

- *Un último favor desconocido residente de la humanidad, si me ayudas a limpiar este lugar, te recompensare con nuevos elementos, hace mucho ya que la economía de esta zona empeoro, desde las guerras, política.... Solamente quiero decir, que eres bien bienvenido en mi tienda*

Al entrar a comerciar con Blemmis:

- *No pensaba que lo conseguirías, la verdad, pero supongo que mis ofertas son irresistibles hasta para las demandas más difíciles*
- *Oh! Mira quien es, mi omnívoro preferido*
- *Calidad suprema a su servicio*
- *No le digas a nadie, pero por ser tú, te hare una pequeño descuento*
- 

Justo al empezar a luchar contra el Boss Final (Nerburz):

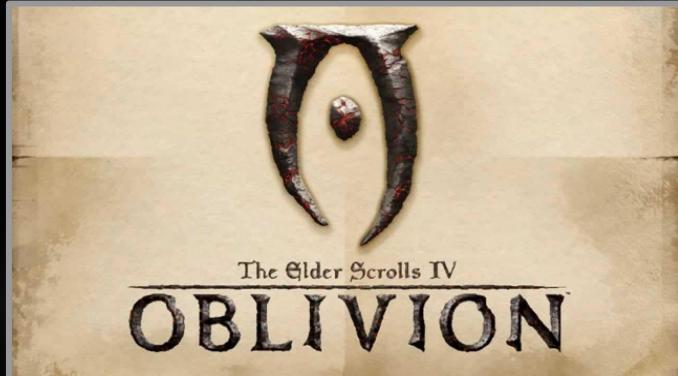
- *Humanos, asquerosos y repugnantes seres efímeros, arrebatando la vida de cada ser de la naturaleza, que desconoce la realidad de tal infesta creación. Pero reposa calmado, cazador... Que hoy te reuniras con los dioses*
- 

Después de derrotar al Boss Final(Ennelyn):

- *¿Madre? Madre! Humano, criminal, salvaje armado... Pagaras por lo que has hecho, tú y toda tu estirpe*

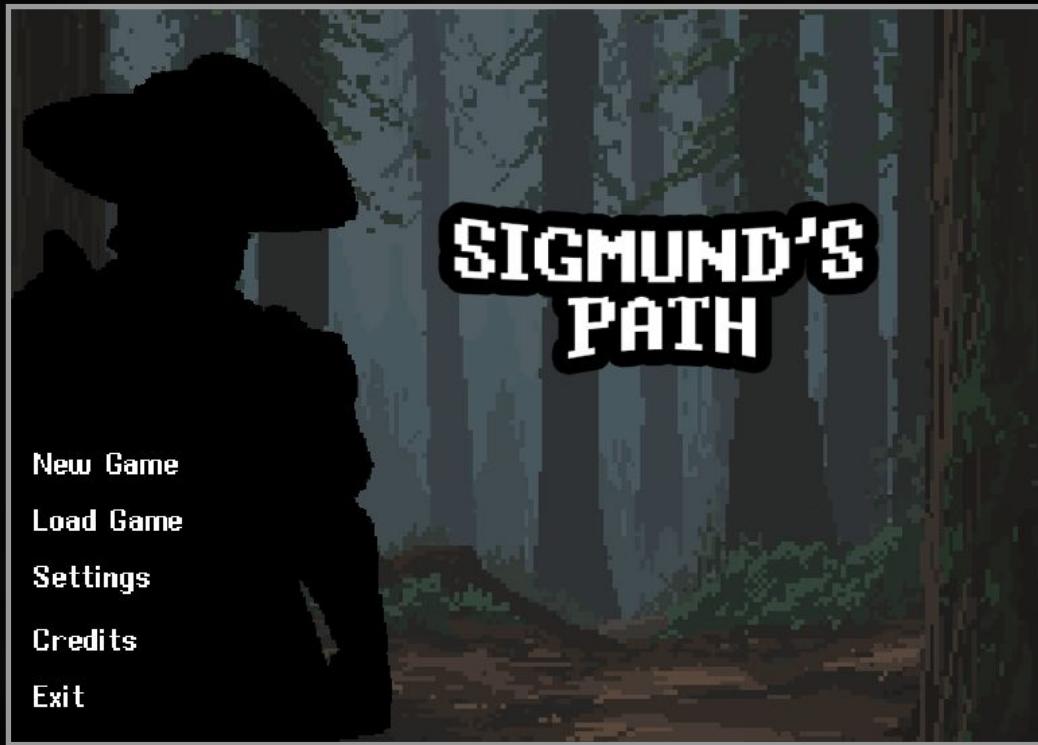
# Audio:

- Efectos de sonido realistas, ya que tiene una temática oscura, y para dar fuerza a la narrativa, ya que cuenta una historia trágica
- Podriamos obtener nuestros sonidos de manera real, por ejemplo a la hora del parry, chocar dos objetos de metal entre ellos.  
En caso de hechizos, podríamos generar este tipo de audio artificialmente mediante un ordenador.
- En los momentos más críticos del juego, como podrían ser las peleas contra los jefes, la música sonaría más alta.



# Mockups

- Title Screen



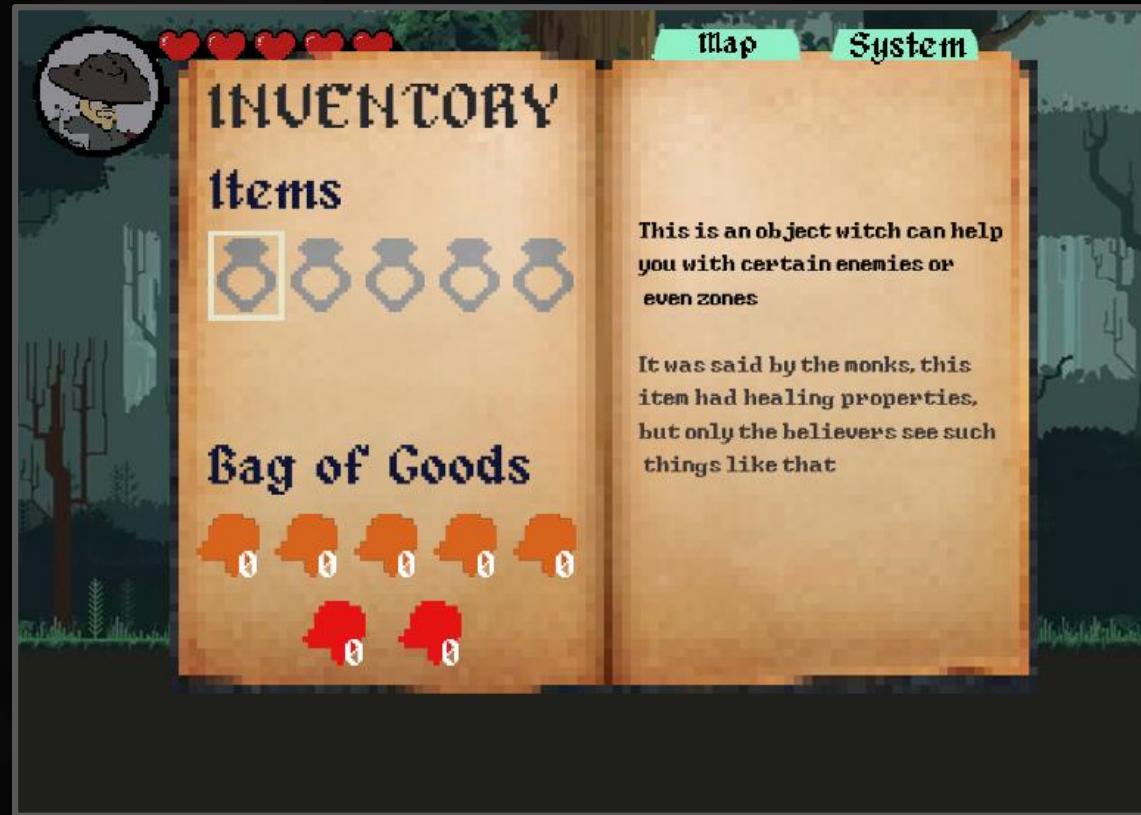
# Mockups

- Gameplay



# Mockups

- Inventory/Pause



# Mockups

- Map



# Mockups

- Options



# Mockups

- Options



# Props

