



Broken Faith(Título provisional)

Juego de Apple Destroyer Entertainment:

- Enrique “Ezterothz” Fernández
- Miguel Angel Llorens Esteve
- Víctor Mora Camarasa
- Cristobal Meneses

Contacto: Ezterothz@gmail.com

Fecha prevista: 20/06/2024

Número de Versión: 0.11

Índice

Índice	3
Historial de Revisiones	5
Objetivos del juego	6
Concepto del juego	6
Quién, Qué y Cómo	6
1. Quién?	6
2. Qué:	6
3. Cómo:	6
Historia	7
Licenciador	8
Controles	8
Listado de controles	8
Mapa de controles	8
Requisitos Tecnológicos	9
Front end	9
Menú Principal	9
Imagen de fondo del menú principal	9
Selecciones del menú	9
Cargar/Guardar	9
Opciones de juego	10
Juego	10
Video	10
Sonido	10
Controles	10
Flujo de juego	10
Pantalla de carga	11
Cámara del juego	11
Lógica de la cámara	11
HUD	12
Personaje del Jugador	12
Métricas	13
Habilidades del jugador	13
Herramientas del jugador	13
Armas	13
CaC	13
Distancia	14
Consumibles	14
Materiales	14
Mejoras	14
Combate	14
CaC	14

Distancia	15
Modificadores de estado	15
Salud	15
Sistema de salud	15
Estados alterados	15
Muerte	16
Puntos de control	16
Sistema de Economía	16
Objetos	16
Esquema del progreso del juego	16
Niveles del juego	17
Nivel 1 Los Túneles	17
Nivel 2 El castillo	18
Mecánicas	19
Enemigos Comunes	19
IA de enemigos comunes	19
Jefes Finales	19
Personajes no Jugables	19
Contenido descargable	20
Escenas de Video	20
Música	20
Sonido	20
Otras pantallas	20
Apéndice	21

Historial de Revisiones

Versión		
V 0.1	19/11/2023	Creación de la plantilla del Documento
V 0.11	23/11/2023	Finalización plantilla base
V 0.2	21/12/2023	Añadido información en los apartados de flujo de juego, sinopsis, Items, combate CaC, cámara, concepto de juego, historia, añadido BeatChart para el primer nivel y su Timeline.
V 0.3	16/01/2024	Rapaso de información existente, marcado de los apartados completados. Añadido flujo de tiempo de segundo nivel.

Objetivos del juego

Concepto del juego

Broken Faith es un juego VR en primera persona, con gráficos en 3D fotorrealistas del género Survival Horror en un contexto histórico medieval.

Quién, Qué y Cómo

1. Quién?



Las audiencias objetivo son exclusivamente mayores de edad y la plataforma objetivo, principalmente, va a ser PC.

2. Qué:

De qué va el juego, centrarse en el gameplay y identificar sus mecánicas centrales(sigilo y gestión de inventario)

El juego trata sobre explorar una red de túneles, mazmorras y un amplio castillo para desentrañar la historia que yace detrás, evitando a las amenazas sirviendote del sigilo, o bien combatir dichas amenazas directamente y explorando para conseguir distintos objetos clave y de apoyo, organizando tus posesiones con un espacio limitado haciendo una gestión prudente de los recursos.

3. Cómo:

Que mecánicas o características del juego hace que destaque/diferencie del resto

El juego tiene mecánicas ya vistas en otros juegos, pero añadiendo la profundidad y la inmersión de controles VR. En vez de realizar acciones solamente con botones,

estas acciones deberás de hacerlas tú, por ejemplo, agacharte para el sigilo, dar distintos espadazos de distintas formas etc...

Historia

Sinopsis de la historia.

Un antiguo caballero templario regresa de tierra santa por petición del Maestre de la orden de Montesa para que investigue un mal que se cierne sobre su sede y si no se para a tiempo sobre todo el mundo conocido.

Listado de localizaciones y cómo se relacionan con la historia principal.

1.-La Ermita

El protagonista al llegar a Montesa descubre que el castillo está cerrado por orden de Pedro de Tous, más conoce que hay unos túneles que conectan la Ermita de la Santa Cruz con el castillo de Montesa.

3.-El Castillo

Al castillo nada es como debiera ser, debe descubrir qué hay detrás de todo y la investigación en última instancia lleva al protagonista hasta las catacumbas ahora convertidas en un laboratorio.

4.-Las Catacumbas

Una vez en las catacumbas solo queda terminar con todo este infierno de una vez por todas y parar los pies a los culpables de las atrocidades cometidas.

Explicar los posibles finales, como se llega a ellos.

Final A:

Llegas hasta el médico que ha creado la plaga y sabes que él es el culpable de crear la plaga. Decides eliminarlo y buscar una cura final. No existe tal cura y la enfermedad es propagada por las ratas que escaparon del castillo iniciando lo que se conocerá como la peste negra.

Final B (Requiere encontrar todos los documentos esparcidos por los 3 niveles):

Después de derrotar al Maestre de la orden y su reliquia, encontráis la forma de crear curas y detener todo este desastre.

Explicar cómo se cuenta la historia(parte en narraciones para ponernos en contexto y parte mediante documentos)

La historia se cuenta en gran parte mediante documentos que va encontrando el jugador que detallan los últimos momentos de personas que estaban en el castillo. En parte se cuenta mediante narrativa ambiental, el escenario cuenta pequeñas historias que dan contexto a lo acontecido en el castillo. En parte mediante narración con voz.

Otoño, en el año de nuestro Señor de 1345. El maestre de la orden de Montesa ordena a XXXXX viajar al castillo de Montesa. Muchos años han pasado desde su último encuentro cuando defendieron Tierra Santa, escaparon de la persecución de Felipe IV de Francia, las lágrimas derramadas por la disolución de la orden, los hermanos caídos y la tardía absolución del Papa Clemente V. XXXX pierde su confianza en la fe aunque sus votos permanecen intactos en su interior, por lo que entra en la orden hospitalaria. Un gran mal está surgiendo en el mundo y sus hermanos le necesitan. La venganza del rey Felipe IV de Francia comienza. El mal ha entrado en el castillo y el Maestre lo cierra por seguridad. Solo la experiencia de XXXX como Templario y Hospitalario puede ayudarlos.

-“Ansío reunirme con mis hermanos, pero.... ese mal putrefacto.... Ya he oído hablar de él. Que Dios se apiade de nuestras almas.”

-XXXXXXX

Licenciador

No se a que se refiere con esto, preguntar en clase.

Controles

Listado de controles

Listado de controles y qué acción realizan

Mapa de controles

Infografía de los mandos con sus controles indicados, uno por cada esquema de control que queramos (mandos de Oculus Quest, mando XBox, teclado)

Requisitos Tecnológicos

Aquí necesito ayuda de la gente que se encargue de los “departamentos” de diseño de nivel y programación.

- ARKIT
- Unity

Front end

Indicar todos los logos y pantallas que informan de que software, herramientas, publishers y demás hemos usado.

Menú Principal

Imagen de fondo del menú principal

Bastante autodescriptivo, añadir también info del resto de material audiovisual de la pantalla.

Selecciones del menú

Añadir una lista de las opciones dentro de la pantalla principal e indicar que hace cada una.

Cargar/Guardar

Añadir información sobre cómo y qué se va a guardar y que convención de nombre usamos.(Ficheros binarios en local, XML, base de datos local o en la nube...)

Opciones de juego

Juego

Especificar las distintas opciones que tendrá el jugador de personalizar el juego como la dificultad, etc.

Video

Especificar las opciones de personalización y configuración de video, como la resolución, el contraste, etc.

Sonido

Especificar las distintas opciones que tendrá el jugador de personalizar el sonido de juego

Controles

Además de poder modificar el mapeado de los controles, si hay alguna otra opción (correr al mantener un botón o con solo pulsarlo una vez) incluirla.

Flujo de juego

Incluir lo del GDD de 10 páginas + diagrama de flujo.

El juego estará ubicado en un castillo con 3 zonas que se van desbloqueando conforme avance la historia, estas 3 zonas distintas es donde el personaje investiga sobre esta enfermedad, encontrando el origen y la cura.

Las 3 zonas tendrán una cantidad limitada (aumenta la cantidad en cada zona) de enemigos y para superarlos tendrá que resolver 2 puzzles y un jefe (Enemigo chetao brrr). También dentro de estos niveles habrá armas escondidas y materiales que servirán para el craftero. La recompensa de los niveles será una nueva arma o craftero "raro" junto a una pista sobre la enfermedad que ayudará al desarrollo de la historia.

El juego termina al momento de vencer al jefe final en la última zona donde reúne todas las pistas y materiales necesarios para liberar al mundo de la enfermedad y desenmascarar el complot de Felipe IV y Clemente V

El jugador debe explorar con atención para encontrar y suministrarse con objetos necesarios para la aventura, ya sean hierbas medicinales para curarse, ganchos para abrir puertas o piezas para crafter entre otras varias.

También será necesaria una buena exploración para poder completar puzzles y encontrar documentos que le ayuden con su cometido.

Pantalla de carga

En caso de necesitar tener una, que muestra la pantalla de carga, que imagen o qué información da.

Cámara del juego

Breve descripción del tipo de cámara que usamos(Primera persona)

La cámara usada será en primera persona.

El aspect ratio salvo cambio mayor por las VR debería ser 16:9

Se permite giro de 360 grados, la velocidad del giro dependerá de la sensibilidad del ratón? ¿Es algo que se puede cambiar desde la configuración del juego? Con el joystick se moverá la cámara entre qué valores de velocidad al mover el joystick sobre cada eje (horizontal y vertical)?

Ni ha que fer proves sobre la camera, el moviment del personaje i plasmar els resultats aquí.

Lógica de la cámara

Necesitamos alguna otra cámara para algún momento concreto, tipo cinemáticas y tal. Pues se especifica aquí.

Detallar si hemos realizado algún ajuste concreto a la cámara por motivos de fuerza mayor. Alguna interacción extraña con algún objeto, etc.

HUD

Añadir imágenes del HUD del personaje indicando que simboliza cada icono, barra o ítem del HUD. Añadir también la misma info si hay algun menu dentro del juego (inventario, estado del personaje, mapa)

Personaje del Jugador

Toda la info respecto al personaje principal va a aqui, imagenes, historia, relación con otros personajes del juego...

De nombre Guillaume de Beaujeu, es un antiguo agente de la Orden de los Templarios y actual agente de la Orden de Montesa, que debe dirigirse al castillo de Montesa por orden de Pedro de Tous y el rey

Jaime II de Aragón para investigar sobre la plaga que asola Europa y desenmascarar al rey Felipe IV de Francia.

De carácter reservado y perspicaz, muestra mucha soltura e inteligencia en el desempeño de su trabajo, a la par de poseer un dominio considerable en un amplio abanico de armas ligeras.

Es un hombre joven, de constitución atlética y tiene un extraño parecido facial a Jesse Pinkman

(rasgos faciales del personaje de Breaking Bad)



En el juego viste con sus ropajes de agente templario, adaptados para sus misiones, consistiendo en unas botas de cuero, pantalones acolchados, un gambesón que luce la cruz templaria, cubierto por ligeras coberturas de cuero, una túnica/capa que también exhibe el símbolo de la Orden, una capucha, brazaletes y guantes de cuero.

Su equipo consiste en 2 cinturones que envuelven la cintura y el torso diagonalmente. Estos permiten portar variedad de bolsillos y alforjas para almacenar toda clase de objetos que necesita un agente templario: Ganzúas, documentos, hierbas medicinales, flechas o virotes y las vainas de la daga y la espada.

En resumen, su vestimenta está adaptada a misiones donde la soltura y la facilidad de movimiento son clave, sacrificando la protección de la que se sirven los monjes guerreros de la Orden (cota de malla + placas de acero)

Aparte de tener equipo orientado a investigaciones y supervivencia y no a la guerra.

Métricas

Indicar las métricas respectivas al jugador, tamaño, movimiento, combate, etc...

Habilidades del jugador

Listar y especificar las distintas habilidades base y mejoras que puede conseguir el jugador, en nuestro caso los libros de medicina que receta dan.

Herramientas del jugador

Añadir una imagen o icono del ítem y especificar que hace

Ganzúas

Armas

CaC

Espada de la Orden

Vieja espada que lleva acompañando a XXXXX desde sus inicios en la Orden de Montesa. Ha perdido entereza a lo largo de los años, pero sigue siendo un arma principal fiable.

Daga de la Orden

Vieja daga de la que se sirve XXXXX como arma auxiliar desde sus inicios en la Orden de Montesa. Los años han hecho de esta daga un arma exclusivamente de emergencia.

Distancia

Arco viejo

Viejo arco encontrado en los pasadizos de Montesa junto a unos restos esqueléticos. Se encuentra en un estado muy pobre dado al tiempo que lleva abandonado, con una madera endeble y una cuerda vieja.

Consumibles

Materiales

Mejoras

Combate

Mientras se explora, habrá enemigos acechando, los cuales se podrán evitar o combatir, cada modo con sus ventajas y desventajas.

Si se decide luchar, se contará con distintas armas CaC y a distancia, pudiéndose manejar fácilmente gracias a los mandos y al sistema de movimiento de VR.

CaC

Indicar tipos de ataque o combos, añadir concepts o gifs de animaciones de golpe, también si se puede defender y cómo funciona.

Guardia básica

Postura inicial de cualquier combate a espada. De esta postura se parte cualquier movimiento defensivo u ofensivo.

Defensa horizontal

Postura en la que se blande la espada horizontalmente, bloqueando ataques descendentes

Distancia

Detallar la balística de las armas, como y cada cuanto recargas el arma, sistema de apuntado...

Ahora mismo el sistema de combate a distancia seria mediante raycast disparando cuando el objetivo esté en el centro de la mira, asemejando más a un duckhunt que a un sniper elite.

Modificadores de estado

Indicar los efectos duración y una imagen de los diferentes modificadores y power ups que haya. Me parece que esta información en nuestro juego es redundante con los apartados de ítems-consumibles y salud-estados alterados.

Salud

Indicar en el HUD como se realiza el seguimiento de la salud, indicar si usamos algún método extra para indicar que la salud esta baja(viñeteado en rojo + sonido de latidos de corazón).

Sistema de salud

Explicar cómo funciona nuestro sistema de salud por zona.

Estados alterados

Listar cada uno de los estados alterados, que hacen y cuanto duran. En nuestro caso cada uno de los tipos de herida y la zona a la que aplican deberían de estar indicados y mostrar una imagen del icono dentro de la pantalla de Estado del juego.

Muerte

Indicar que ocurre cuando muere el jugador, usamos alguna pantalla de game over si es así añadir imagen más descripción de las opciones.

Puntos de control

Detallar como funciona el sistema de guardado del juego, hay algún checkpoint o solo se guarda la partida al hacer un guardado manual?

Solo se podrá guardar desde una sala segura y habrá una o varias salas seguras por nivel. Se podrá guardar cuantas veces quieras dentro de la sala segura.

Sistema de Economía

Describir el sistema monetario que usa el juego, indicando como se gana y se gasta el dinero. En caso de haber tienda incluir una lista de todos los ítems que se pueden comprar y su coste, añadir también una imagen del menú de la interfaz de compra.

Objetos

Listar todos los objetos del juego, una imagen y donde se encuentran. Puede ser redundante con la descripción de las herramientas del jugador.

Esquema del progreso del juego

Visión general de todos los niveles del juego, hacer un Beat Chart de cada uno de ellos.

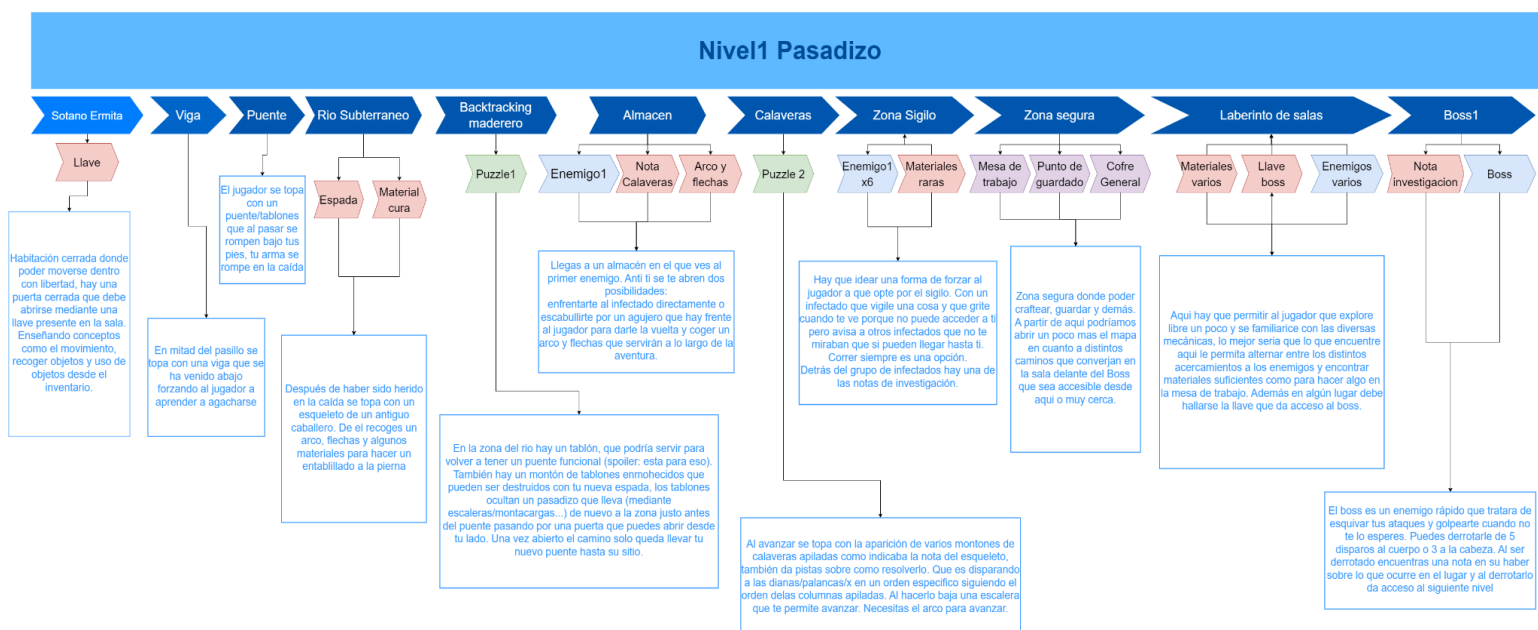
Niveles del juego

Detallar cada uno de los niveles, tanto a nivel artístico, mecánicamente, a nivel historia y personajes, música... Añadir mapa o boceto del nivel indicando desafíos, objetos, enemigos y demás.

Nivel 1 Los Túneles

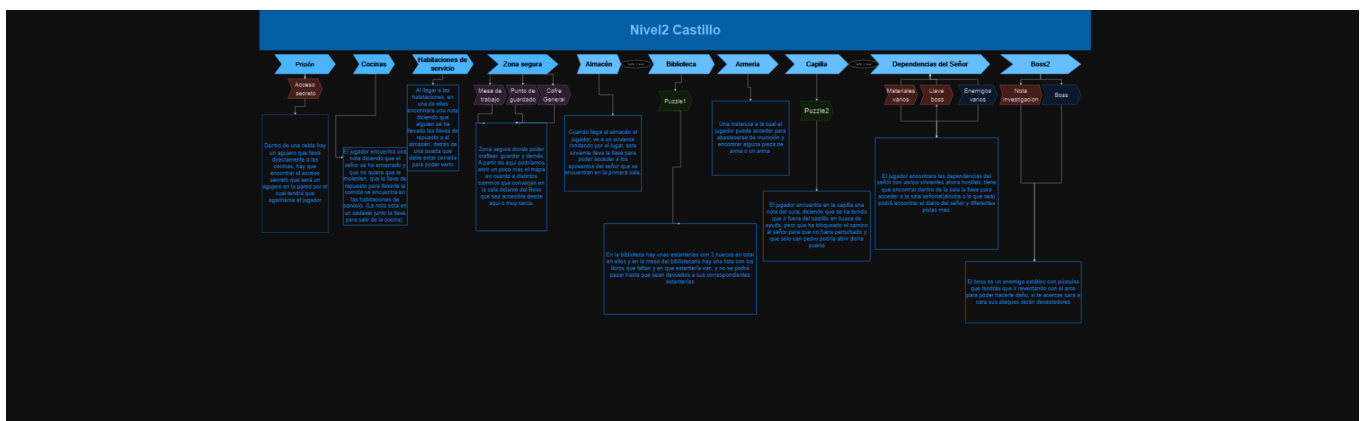
BeatChart:

Nivel 1	
Locación	Mazmorras, entrada al castillo
Horario	Atardecer
Jugabilidad	Combate, Puzzles, Sigilo, Ganzua.
Armas Nuevas	Espada Básica, Arco Básico
Historia	El personaje principal intenta acceder al castillo por las mazmorras de este.
Enemigos	infectado básico, ratas.
Objetivo	Encontrar una entrada al castillo
Coleccionable	Notas de la enfermedad



Nivel 2 El castillo

Nivel 2	
Locación	Castillo, lobby principal
Horario	Noche
Jugabilidad	Combate, Puzzles, Sigilo, Ganzua.
Armas Nuevas	
Historia	
Enemigos	
Objetivo	
Coleccionable	Notas de la enfermedad



Mecánicas

Lista con cada una de las mecánicas del juego, explicandola con ayuda de imágenes o dibujos. Listar también cada uno de los objetos interactivables del juego incluyendo los posibles peligros ambientales.

Enemigos Comunes

Listar cada uno de los enemigos de cada nivel, con su descripción, imagen, listado de movimientos y ataques, forma de derrotarlo, descripción de qué ocurre cuando es derrotado y que gana el jugador al hacerlo.

IA de enemigos comunes

Indicar los diferentes tipos de IA de comportamientos que le aplicamos a los enemigos. Indicar también si siguen alguna norma a la hora de aparecer los enemigos.

Jefes Finales

Lo mismo que con los enemigos normales, añadir descripción de la sala del jefe y detallar si hay alguna mecánica propia del jefe (como lo de las reliquias de nuestro jefe secreto)

Personajes no Jugables

Listar cada uno de los NPC's que aparecen en el juego, con su descripción, imagen, pequeña historia, donde aparecen y cómo se relacionan con el gameplay/narrativa del juego.

Contenido descargable

Aquí es inventarse algo, no le encuentro mucho sentido al tipo de proyecto que tenemos en mente pero si es requisito se completará.

Escenas de Video

De haberlas al final, listarlas añadir un storyboard de la misma y indicar donde va a saltar la escena.

Música

Listar las canciones indicando que tono o sentimiento intenta evocar cada una de ellas, donde se va a reproducir cada una (pantalla de título, cuando realizas cierta acción, cuando llegas a X sitio...).

Sonido

Como la música pero con pisadas y ruiditos.

Otras pantallas

Imagen de los créditos finales del juego, añadir información en caso de haber alguna pantalla extra o que no se haya comentado en apartados anteriores.

Apéndice

Añadir recursos en caso de ser necesarios, como un enlace a algún sitio donde poder escuchar la música y efectos de sonido. O enlaces a gifs y videos que por tamaño no puedan estar dentro del documento.