



# Broken Faith(Título provisional)

Juego de Apple Destroyer Team:

- Enrique “Ezterothz” Fernández
- Miguel Angel Llorens Esteve

Contacto: [Ezterothz@gmail.com](mailto:Ezterothz@gmail.com)

Fecha prevista: 20/06/2024

Número de Versión: 0.11

# Índice

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

Distancia	12
<b>Modificadores de estado</b>	<b>12</b>
<b>Salud</b>	<b>12</b>
Sistema de salud	12
Estados alterados	12
Muerte	12
Puntos de control	13
<b>Sistema de Economía</b>	<b>13</b>
<b>Objetos</b>	<b>13</b>
<b>Esquema del progreso del juego</b>	<b>13</b>
<b>Niveles del juego</b>	<b>13</b>
<b>Mecánicas</b>	<b>14</b>
<b>Enemigos Comunes</b>	<b>14</b>
<b>IA de enemigos comunes</b>	<b>14</b>
<b>Jefes Finales</b>	<b>14</b>
<b>Personajes no Jugables</b>	<b>14</b>
<b>Contenido descargable</b>	<b>15</b>
<b>Escenas de Video</b>	<b>15</b>
<b>Música</b>	<b>15</b>
<b>Sonido</b>	<b>15</b>
<b>Otras pantallas</b>	<b>15</b>
<b>Apéndice</b>	<b>16</b>

## 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

# Objetivos del juego

## **Concepto del juego**

Descripción del juego

## **Quién, Qué y Cómo**

### *1. Quién?*

A quién está destinado el juego, indicar PEGI y plataformas destino

### *2. Qué:*

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

### *3. Cómo:*

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

## Historia

Sinopsis de la historia.

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

Explicar los posibles finales, como se llega a ellos.

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

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.

## 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.

## 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.

## **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)

## ***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...

## **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

## ***Armas***

*CaC*

*Distancia*

## ***Consumibles***

## ***Materiales***

## ***Mejoras***

## Combate

**CaC**

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

## ***Distancia***

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

## **Modificadores de estado**

Indicar los efectos duración y una imagen de los diferentes modificadores y power ups que haya. Me parece que esta info 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?

## **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.

## 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.