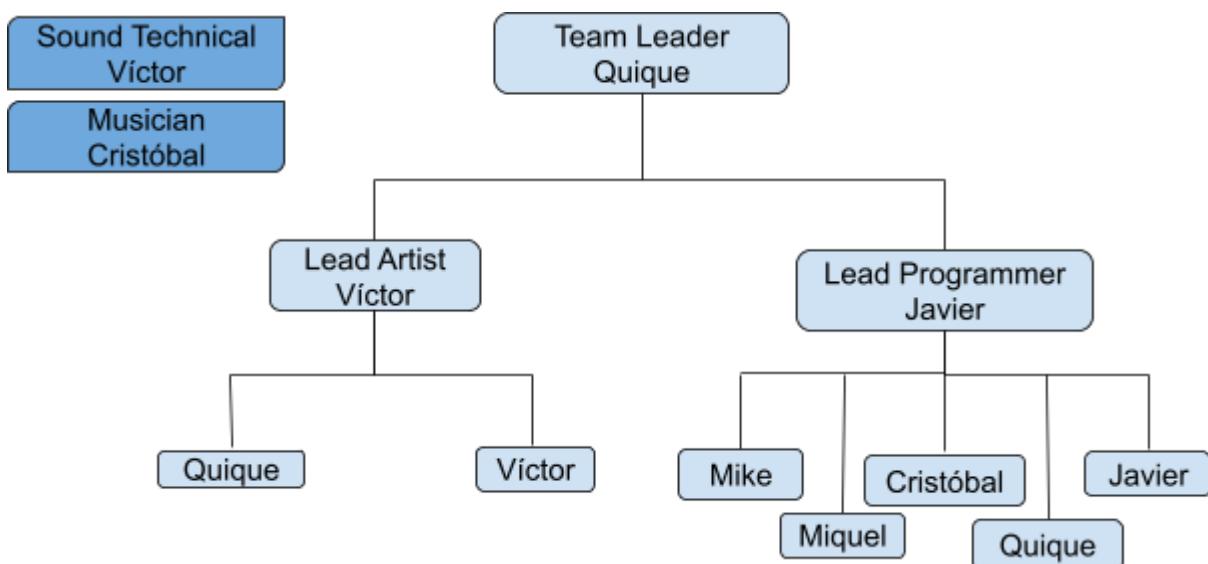


# Broken Faith VR



## ORGANIGRAMA



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLI7jKbkkmSkL168od-bapAPwCNOdaf8Ov>  
enlace playlist música

## 2.-Resumen de la historia(Mike)

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 se consuma. 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.

## 2.2.-Flujo del juego(Cristóbal)

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 crafteo. La recompensa de los niveles será una nueva arma o crafteo "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

Añadido: Elemento escondido en la primera zona

3 NIVELES: MAZMORRA, CASTILLO Y RUINAS, TODO SEPARADO

### 3.- Personaje protagonista.(Vic)

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 viroles 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)

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

### 4.-Jugabilidad.(Miquel)

El jugador necesitará usar sigilo para poder sortear a los enfermos y que no le empiecen a perseguir muchos con la intención de contagiar

la enfermedad. Conforme va transcurriendo la historia, va explorando nuevos escenarios y, sin dejar de lado el tema del sigilo, se irá encontrando objetos y armas que le servirán para poder mejorar su inventario. No sólo se encontrará armas, también se encontrará kits de salud para poder curarse si un enfermo logra morderlo o si en un combate con otro tipo de enemigo hace que el jugador pierda vida.

### **PROPIEDAD VIC**

El jugador deberá explorar cada rincón y disposiciones de las mazmorras a la vez que deberá sortear o enfrentar a los enemigos pustulentos que se le acerquen.

### **EXPLORACIÓN**

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

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

### **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.

## **5.- Mundo del juego.**

El mundo del juego se reduce al Castillo de Montesa, su red de túneles y catacumbas que conformarán los 3 niveles. Todos ellos comparten ciertas similitudes como son los espacios cerrados y estrechos y la sensación de enfermedad y corrupción de lo que en otro momento fue la sede de una poderosa Orden Militar.

Los niveles irán avanzando a medida que el jugador se interne en la investigación. Empezando por la entrada desde los túneles que conectan una ermita cercana con el castillo, siguiendo con los interiores del castillo y terminando en las catacumbias del castillo donde se topará con la conclusión de la investigación.

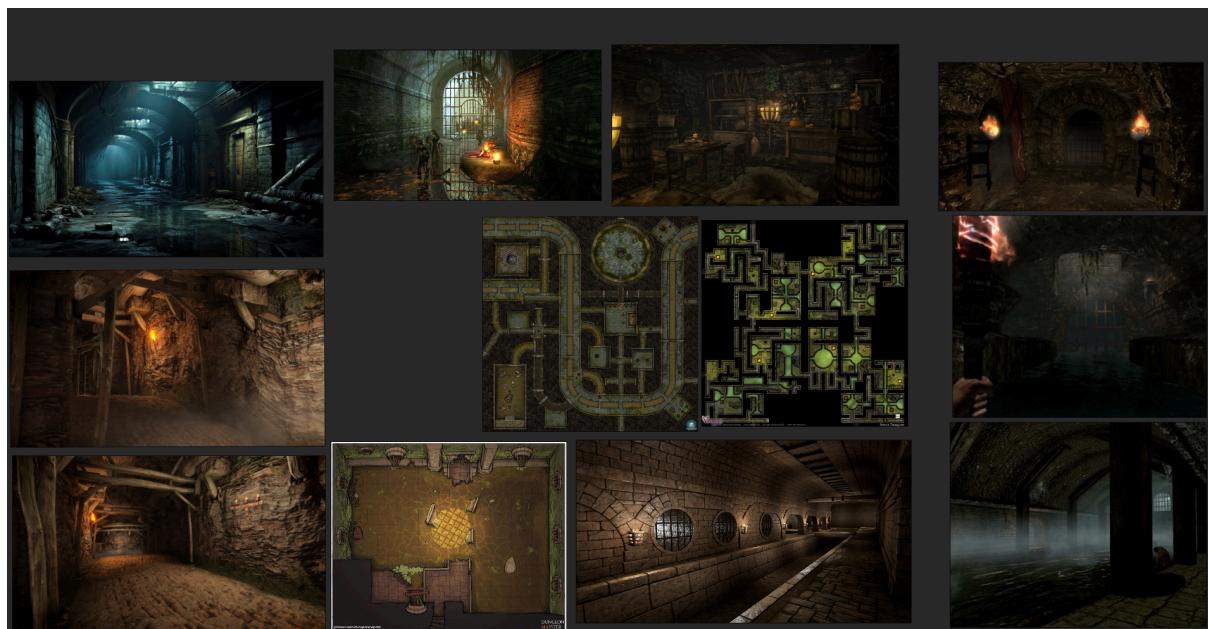
## MAZMORRAS

Las mazmorras conformarán el primer nivel del juego.

El protagonista entrará desde una ermita cercana a Montesa, accediendo desde esta a la red de túneles y mazmorras.

Las mazmorras serán una red de alcantarillado y viejos túneles que sirvieron como escondrijos para los guerreros de la Orden.

Principalmente será un mapeado sinuoso pero con puntuales salas y habitaciones. El nivel terminará en una sala abierta donde tendrá lugar una batalla de jefe, que al terminar, dará acceso a la siguiente zona que conecta esa sala, El Castillo.



## CASTILLO

El castillo conformará el segundo nivel del juego.

Se accederá a través de la sala final de las mazmorras.

El castillo de Montesa es, o fué la sede de la Orden de Montesa, donde actualmente alberga una horrorosa corrupción y enfermedad.

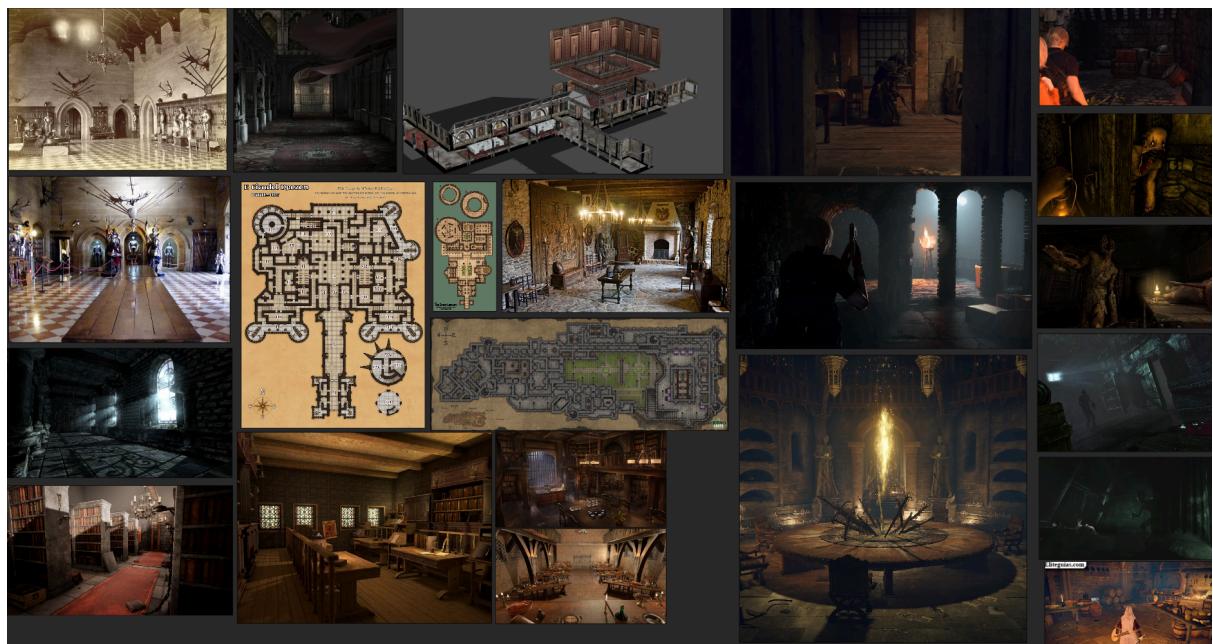
Tendrá varias plantas con numerosas dependencias y espacios más abiertos que las mazmorras.

Al ser grande, estará dividido en diferentes sectores y con varias puertas que se podrán abrir con una llave para facilitar la navegación por el mapa.

Dispondrá de una zona central que servirá como zona segura/lobby principal donde el jugador podrá descansar, revisar su progreso e inventario y mejorar su equipo.

El castillo finaliza en un antiguo laboratorio de alquimia donde el jefe, el médico de la plaga, encontrará al protagonista. Se podrá evitar el combate contra este jefe si se posee los objetos/documentación necesaria, para así convencer al doctor de que no eres el causante de la plaga, y así obtener un aliado en la historia.

El laboratorio da a las catacumbias y ruinas de una civilización olvidada, el tercer nivel y último nivel.



## CATAUMBIA

Las catacumbias conformarán el tercer y último nivel.

Se accederá a través de unos laboratorios de alquimia del castillo.

Las catacumbias son la zona prohibida de las entrañas del castillo, donde se da sepultura a los muertos y donde se gestan multitud de

actos horrendos. A la vez de ser la tumba de los humanos, también lo es de una civilización olvidada.

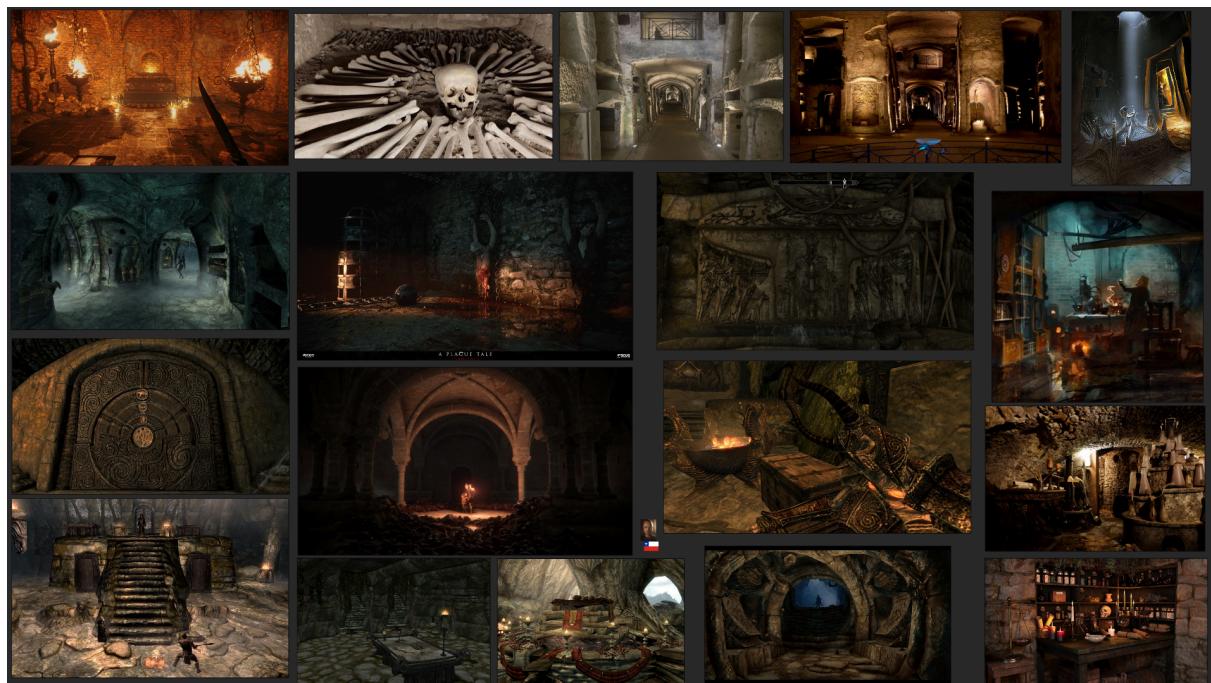
Tendrá escasez de niveles de altura, al contrario del castillo, pero será una zona compartiendo similitudes entre los niveles 1 y 2 en cuanto escala.

Albergará multitud de trampas, puzzles y la invadirá una extensa oscuridad.

Al ser el lugar donde se originó la plaga en Montesa, estará infestada en su mayor parte de ratas, pudiendo ser estas, espantadas por el fuego.

Al final del nivel, habrá una gran sala ceremonial antigua, donde el antiguo maese de la Orden de Montesa, quedó hecho un Lich, el cual tramó en vida un plan de exterminio de los remanentes de la Orden de los Templarios, a traición, siendo XXXXX el último de ellos.

Aquí empieza la batalla final y el desenlace de la historia.



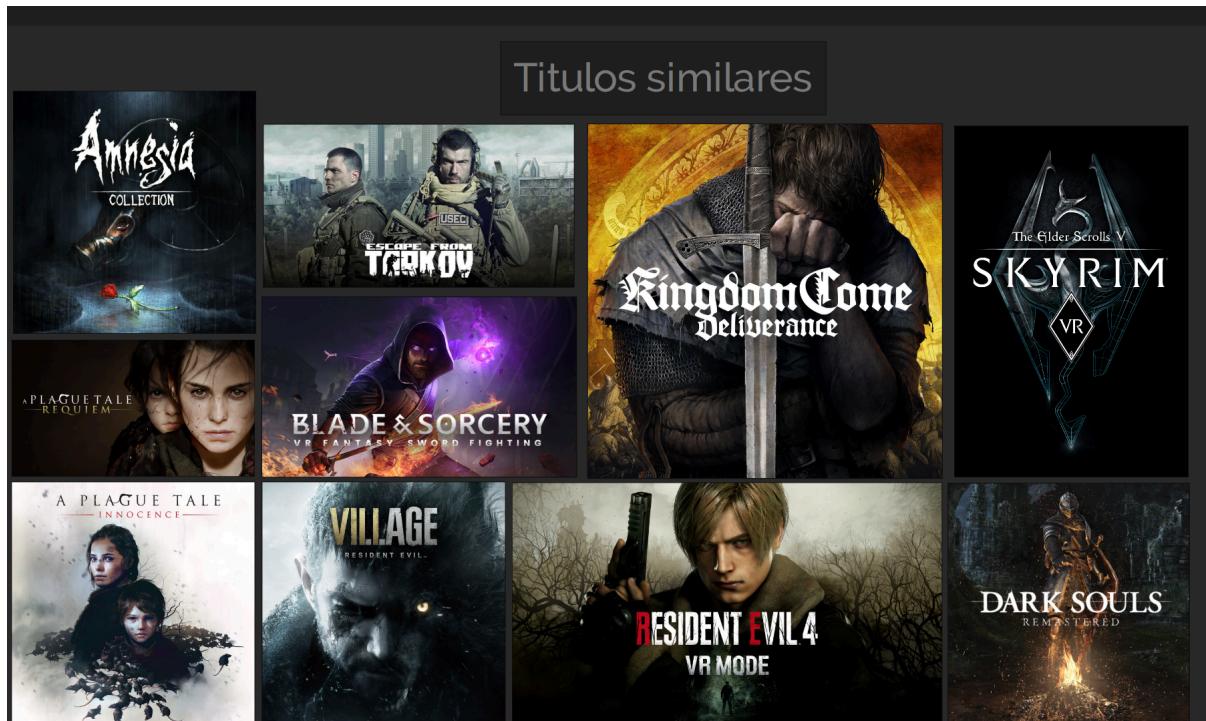
## 6.- Experiencia de juego.

El juego transmite una sensación de tensión y horror que se ve reforzado por lo claustrofóbico de alguno de sus entornos. Estas

sensaciones se van a poder sentir desde el primer momento por los angostos túneles poco iluminados y habitados por enfermos llenos de pústulas que acechan al incauto que se les acerque.

Añadir tema música con las ideas que tengamos(Cristobal)

La interfaz de usuario será limpia y sin sobrecargar de información al usuario para que sea lo más inmersivo posible.



## 7.-Mecánicas del juego. (Quique)

El jugador podrá recoger diversos objetos por el escenario como dinero (monedas y joyas), munición para las diversas armas, materiales y documentos.

El jugador encontrará en su viaje varias mesas de trabajo con las que podrá interactuar para realizar diversas acciones, entre ellas se encuentran las siguientes:

- Crear consumibles, munición y mejoras para las armas y equipo.
- Modificar las armas con diversas mejoras que variarán las estadísticas de las armas.

Los materiales que se encuentren tendrán rarezas distintas según el tipo de material ayudando a crear una curva de progresión agradable y fomentando la exploración.

El jugador podrá agacharse para reducir la cantidad de ruido que produce y permitirle esconderse mejor de los enemigos.

Los daños físicos que le infligen al jugador estarán localizados en una zona del cuerpo concreta (brazos, piernas, torso y/o cabeza) y podrán ser de diversa índole como hemorragias, contusiones, roturas... Que tendrán que ser sanadas usando distintos consumibles a la vez que impondrán penalizadores diversos al jugador.

El jugador podrá combatir tanto a distancia como CaC siempre y cuando tenga en su inventario armas que le permitan hacerlo. La munición de las armas a distancia será escasa y el combate cercano pone en peligro al jugador arriesgándose a sufrir alguna herida de la cual no pueda recuperarse.

El jugador dispondrá de un inventario con huecos limitados (matriz 8x8?) y una serie de ranuras para equipo en sí mismo (cinto para la espada, hueco de la espalda para un arco o un arma larga, bolsas para medicinas) que tendrá que gestionar desplegando su mochila en cualquier momento pero el juego no se detendrá. También podrá acceder a un baúl en las zonas seguras para guardar los objetos que no deseé llevar encima.

Algunos de los consumibles podrán dar una mejora temporal de algún tipo como resistencia a las heridas, ignorar los penalizadores por herida, aumentar el daño...

Como colecciónables estarán por una parte ciertas joyas que podrán venderse a cambio de una cantidad sustanciosa de dinero y las notas que servirán para ampliar la historia y tener más pruebas de lo acontecido en el juego.

### Easter egg : Granada de Antioquia

Preguntas para el equipo interno:

- Sistema de Mejora y Crafting
  - Inventario
  - Tipo de materiales y rareza
  - ¿Durabilidad en las armas?
  - Armas modulares
- Movimiento y sigilo
  - Buscar info sobre sigilo y campos de visión
  - esquema de controles infografía
- Consumibles
  - Sistema de uso rápido de objetos radial?
  - Enlace con el sistema de salud
- Combate CaC
  - Un solo tipo de ataque o varios?
    - centrarnos en un tipo de ataque solamente, ampliar si hay tiempo
  - ¿Cómo afecta los daños a las partes de los enemigos o ellos usan vida simple?
    - mismo sistema de salud para ambos, colliders de personajes más simples(2,3 partes).
- Combate Distancia

- Basado en Físicas o Simulado?
    - Preguntar a Edu.
- Sistema sonido
  - Buscar info de los listeners de audio de unity
- Sistema de salud
  - 6 partes(cabeza, torso, extremidades)?
  - Sistema de penalizaciones por herida
  - Tipos de herida y formas de sanarlas

## 8.- Enemigos.(Javi)

- Caballero Infectado: Estos enemigos aún no han visto afectadas sus capacidades motrices por culpa de la plaga,pueden manejar armas y llevar armaduras como una persona, aunque sus armaduras son más ligeras dado que el dolor que sufren por la plaga les impide llevar mucho peso.
- Sirvientes Infectados: Los sirvientes del castillo que se han visto afectados por la plaga, seguirán haciendo su trabajo, pero si te ven o interieres con ellos, te atacaran con sus "Armas"(Mopas,Rodillos de cocina,Escobas).
- Caballero Pustula: Estos enemigos han visto sus capacidades motrices y mentales afectadas por la plaga, solo queda un resquicio de humanidad en su interior y se dejan llevar por sus instintos básicos, atacando con arañosazos y mordiscos.
- Palomas Infectadas : La plaga afecta de forma diferente a los animales,a las palomas de los palomares del castillos, se reúnen como una mente colmena y van a por la gente sana para comer de su carne, se ven aterrorizadas por las fuentes masivas de luz y calor(Antorchas,Sol).
- Saqueador de tumbas (1 Boss) : Un saqueador que se encontraba en el castillo, buscando fortuna cuando de repente se vio

afectado por la plaga, consigue saquear una tumba que contenía la Cruz de Caravaca, no se sabe si es por la cruz o por cierta inmunidad a la plaga, esto le ha otorgado gran velocidad.

- El boss es un agente enviado por el rey Felipe IV que después de cumplir su misión, saquear y de infectarse trata de escapar por las catacumbas (nivel 1) y se topa con el protagonista que le cortará el paso.
- Antipapa : Enemigo infalible que nos seguirá sin cesar, y será inmortal, aparecerá cuando el jugador no siga con el flujo de la historia o le tome más tiempo del que debe, como aliciente para que sea más rápido.
- Señor del castillo (2 Boss): El señor del castillo se ve infectado por la plaga, pero esta le afecta de manera diferente, transformándolo en una masa amorfa de carne llena de pústulas que apenas puede moverse, pero que posee una resistencia y fuerza sobrehumanas, se sirve de los sirvientes para que lo alimenten.(Una vez mates al señor, los sirvientes se volverán agresivos hacia tu persona).
- Médico de la corte (3 Boss): Posee inmunidad a la plaga pero su salud mental se ha visto mermada después de tanto cautiverio investigando, sufre de una cierta esquizofrenia a causa del estrés y la situación, ataca con fuego griego y se puede luchar con él o si has reunido bastantes pistas, unirte a él y luchar juntos contra el verdadero boss. /\* entrega item al ser derrotado/unirse \*/
- Maestre de la orden de Montesa (Verdadero 3 Boss): Un cadáver andante, resucitado por magia pagana, se esconde en las catacumbas y se alimenta de ratas, mientras que las ratas se alimentan de su carne putrefacta, estas se contagian y lo transmiten al castillo, Posee velocidad y fuerza aumentada, y se le puede hacer daño localizando los artefactos sagrados usados en el ritual, y destruyendolos,solo entonces se volverá débil y será

más fácil de matar.(Un artefacto lo lleva el primer boss la cruz de Caravaca)

/\*Al final el maestre de la orden es un traidor. A cambio de riquezas acuerda con el rey de Francia reunir en el castillo de Montesa a todos los templarios supervivientes para poder acabar con ellos de un solo golpe.\*/

## 9.-Multijugador y materiales extra.

En principio no hay intención de hacer un modo multijugador, ya que al ser un juego de tipo survival horror se pierde un poco la experiencia de juego.

En cuanto a materiales extra, hay packs de skins para el personaje protagonista y packs de armas.

## 10.-Monetización.

El típico merchandising tazas, camisetas, ropa de cama y de hogar, concept art de los personajes, figuras 3D de los personajes. Packs de skins para el personaje protagonista. Packs y skins de armas.