

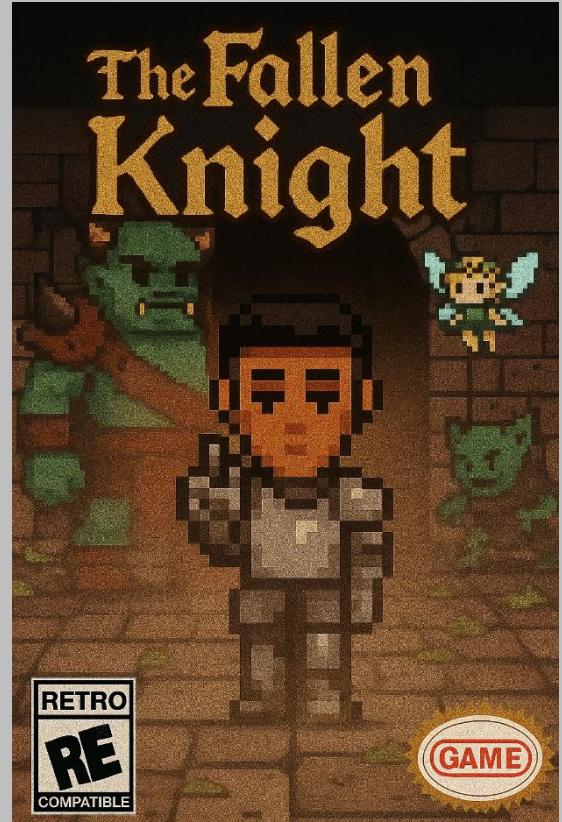
The Fallen Knight

The Fallen Knight es un juego RPG Roguelike con generación de mapa aleatoria, ambientado en una fantasía medieval con mazmorras, duendes y hadas

Historia

El juego se desarrolla en un mundo olvidado conocido como Etheor, un plano fragmentado donde la realidad se recomponen en cada intento de exploración.

El jugador asume el rol de un Errante, un aventurero sin memoria que despierta en las profundidades de una fortaleza infinita: la Mazmorra del Eterno Retorno.



Los pasillos cambian, los enemigos mutan, y los pisos adquieren nuevas formas. Solo un elemento permanece constante: la semilla, un número místico que determina la estructura del universo en cada intento.

A medida que el jugador avanza va a ir encontrando nuevas salas, patrones y enemigos. Su propósito es encontrar como vencer todas las salas, mientras se le revelan nuevos objetos, bonos, secretos, sueños y ecos.

Mecánica de Juego

El juego comienza ya con nuestro protagonista en la mazmorra, tu objetivo es derrotar a los enemigos y avanzar en las distintas salas y niveles hasta que encuentres alguna forma de escapar. Descubriendo objetos, enemigos, patrones, salas y quizás algún secreto. Se tiene pensado que al final tengas que enfrentar a un jefe.

Pickups

Los pickups son pequeños objetos que se recogen automáticamente del suelo, la idea es que sean distintos a los objetos. Mas abundantes y que den un pequeño bono para que la aventura puede continuar

Monedas: Pueden ser usadas para comprarle objetos u otros pickups a mercaderes

Llaves: Pueden ser usadas para abrir salas de la mazmorra que las requieran

Corazones: Se planea que existan 2 tipos:

- Normales: Recuperan 1 de vida
- Espectrales: Agregan 1 de vida excediendo la barra de vida hasta que se pierdan

Objetos

Los objetos son bonos o power ups que le dan dinámica a la aventura, se tiene planeado de momento hacer 3 que sean especiales, que cambien la mecánica principal de ataque y defensa.

- Kamikaze (Activable): Dejas tu espada atrás y ya no puedes atacar. Al presionar **K** haces una explosión en área, dañando todos los enemigos cercanos. 7 segundos de enfriamiento.
- Dash (Activable): Al presionar **espacio** te desplazas de forma rápida hacia la dirección que estés caminando, 7 segundos de enfriamiento entre usos.
- Arco: Tus ataques pasan a ser proyectiles, obtienes un bono de velocidad.

Los objetos “comunes” otorgarían aumentos de vida máxima, daño, velocidad, etc...

Sinergias

Al combinar varios objetos uno pensaría que se pueden sustituir o puedes dejar uno y cambiarlo por otro. Lo que pensamos nosotros es fusionarlos y crear una transformación nueva.

Arco + Kamikaze = Arcomikaze: Tus flechas pasan a ser explosivas, combinando rango con daño en área.

Controles



Movimiento con **WASD**

Ataque con **K**

Defensa con **L**



Enemigos



Duendes

Pequeños pero rápidos, su poder no es tan fuerte por si solos, pero cuando vienen en grupo pueden ser de tus peores pesadillas



Orcos

Temidos por todos y ocultos en lo profundo de este mundo, los orcos poseen una gran fuerza



Hadas

Las hadas son una historia mal contada, odian a los humanos y estarían del lado de cualquiera que se ponga en contra. A carentia de fuera o destreza, poseen poderes curativos.



Estatuas Vivientes

Las estatuas son enemigos que no atacan y no reciben daño, van a estar persiguiéndote hasta que mueran todos los enemigos de la habitación. Molestándote y haciéndote fallar ataques a otros enemigos.



Hechiceros

Los hechiceros van a atacarte a la distancia, disparando proyectiles que tendrás que esquivar.



Archivos

El programa utilizará archivos de datos para almacenar el estado de la partida. De manera que puedes continuarla más adelante con todos los avances que hayas desarrollado en el juego. Además, existirán tres casilleros de guardado para que varias personas puedan jugar a la vez el mismo juego en aventuras separadas.

Otro archivo de datos que usará el sistema es un archivo de configuraciones que permitirá almacenar las preferencias del usuario, tales como tamaño de pantalla, resolución o modo de video.

Archivos a utilizar

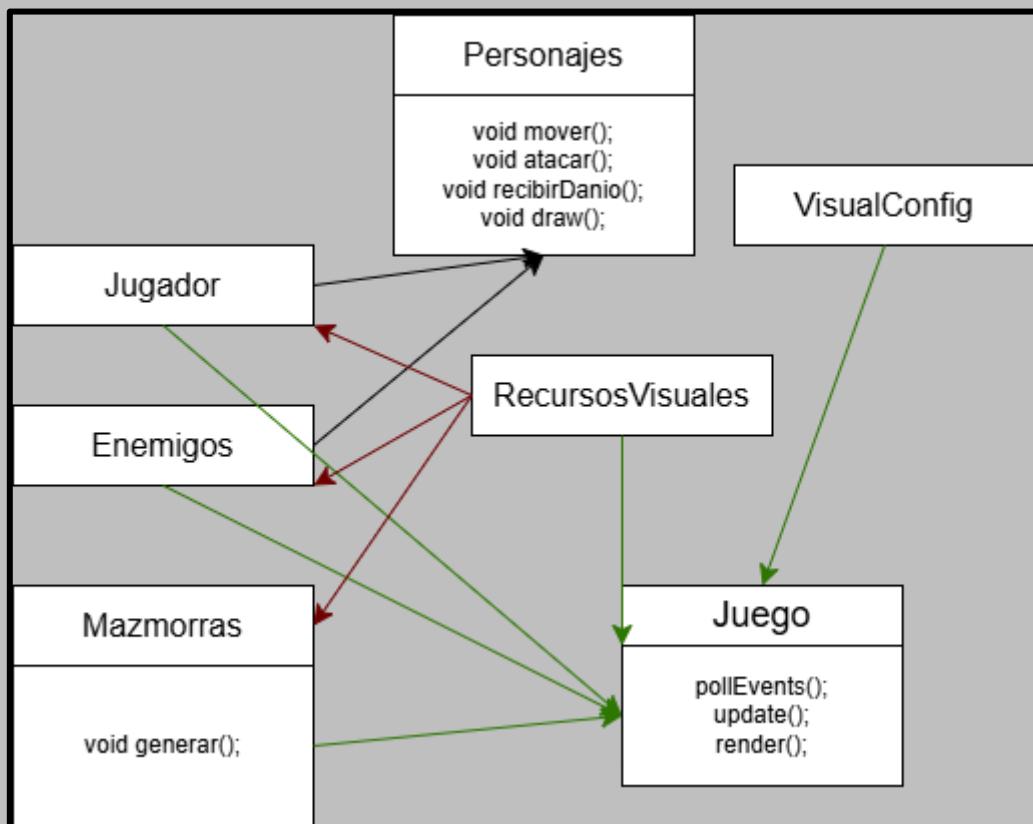
Save_Knight_1.json

Save_Knight_2.json

Save_Knight_3.json

Visual_Config.json

Diagrama de Clases



Posibles Extensiones

- Sistema de misiones o quests que se generen dinámicamente.
- Integración de un sistema de combate más profundo (críticos, evasión, habilidades).
- Guardado de configuración visual personalizada en el juego.