



# KNIGHT-ERRANT

LONELY CATERPILLAR  
GAMES

# Ficha de juego

**Título:** Knight-Errant

**Género:** Roguelike de acción a tiempo real

**Cantidad de jugadores:** Un jugador

**Estilo artístico:** Cel-Shading

**Ambientación:** Alta fantasía



# Sinopsis de historia

El hijo ilegítimo del **Rey Arturo**, **Mordred**, ha asesinado a su padre y ahora busca el **Santo Grial** para obtener el poder para reinar sobre **Camelot**. Como caballero errante y elegido del grial debes viajar al **Castillo Corbenic** en la isla de **Avalón** para detenerlo.



# Resumen general de la historia

La historia está ambientada en un mundo de alta fantasía inspirado por las leyendas del **Rey Arturo** y la mitología celta. En este universo las historias contadas por esos relatos ya han ocurrido con algunos cambios leves.

En el presente, el hijo bastardo del Rey Arturo, **Mordred**, lo ha asesinado y ahora busca encontrar el **Santo Grial**. En este lapso de tiempo varios caballeros errantes han encontrado durante sus gestas y aventuras unas armas que hablan en nombre de los antiguos caballeros de la mesa redonda. El protagonista es uno de ellos y ahora, bajo las instrucciones de su arma, se dirige hacia **Avalón** para detener a **Mordred**.

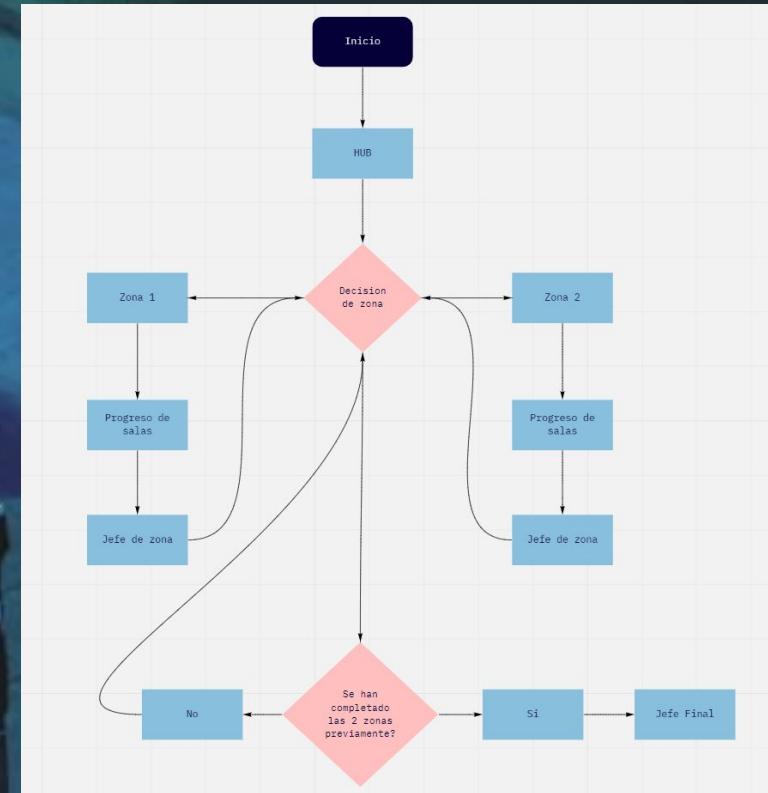
En **Avalón** el protagonista pasará por un tutorial donde se explican las mecánicas de combate y movimiento, para después llegar al castillo de **Corbenic**, allí conocerá a **Amfortas**, un hombre tullido que le dará la bienvenida y le invitará a iniciar las pruebas para llegar a la sala del grial.



# Toma de decisiones

El jugador, al **inicio de cada partida**, tendrá la opción de escoger una zona, que tiene un aspecto, enemigos y **mejoras específicas**. Durante la progresión de la zona irán apareciendo mejoras para el personaje, estas aparecerán como dos mejoras y tendrás que elegir una de ellas.

Al acabar con el jefe de la zona o finalizar el juego volverás a la **zona central** donde podrás gastar el **dinero** obtenido para mejorar a tu personaje u obtener **objetos** que te permitirán modificar las normas de la partida.



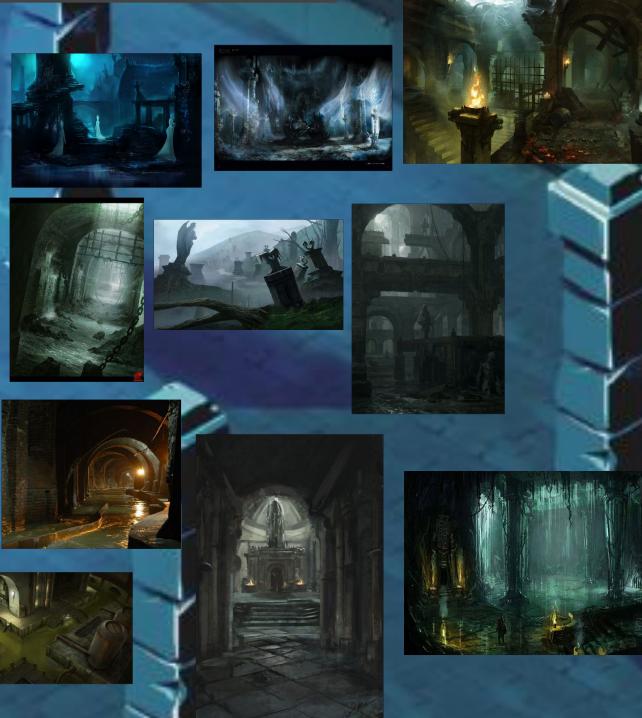
# Protagonista

Personaje silencioso, es un caballero errante del reino, ha sido elegido para enfrentarse a la prueba del grial. Su diseño tiene que servir como avatar del jugador.



# Entorno 1

Zona sumergida del castillo, habitan fantasmas dirigidos por la dama del lago.



# Enemigos

Los enemigos estarán divididos en dos tipos, cuerpo a cuerpo y a distancia



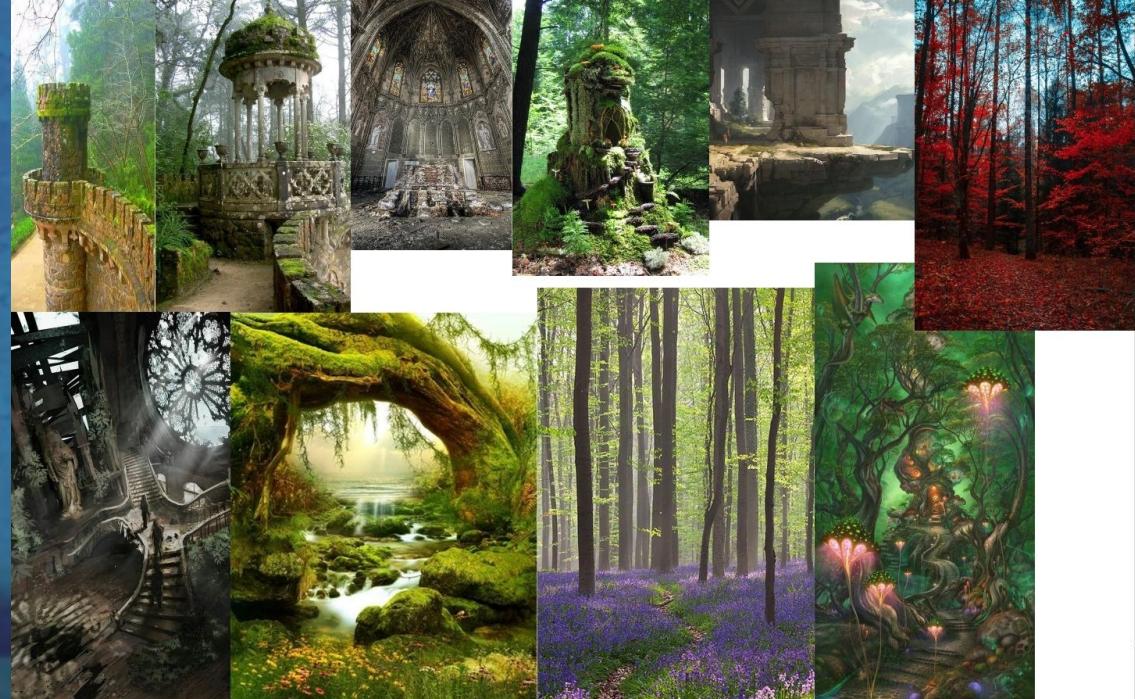
# Jefe entorno 1

El jefe de la primera zona será la Dama del lago. Su combate consistirá en acabar con ella mientras va invocando oleadas de enemigos. Será vulnerable durante todas las fases de ataque



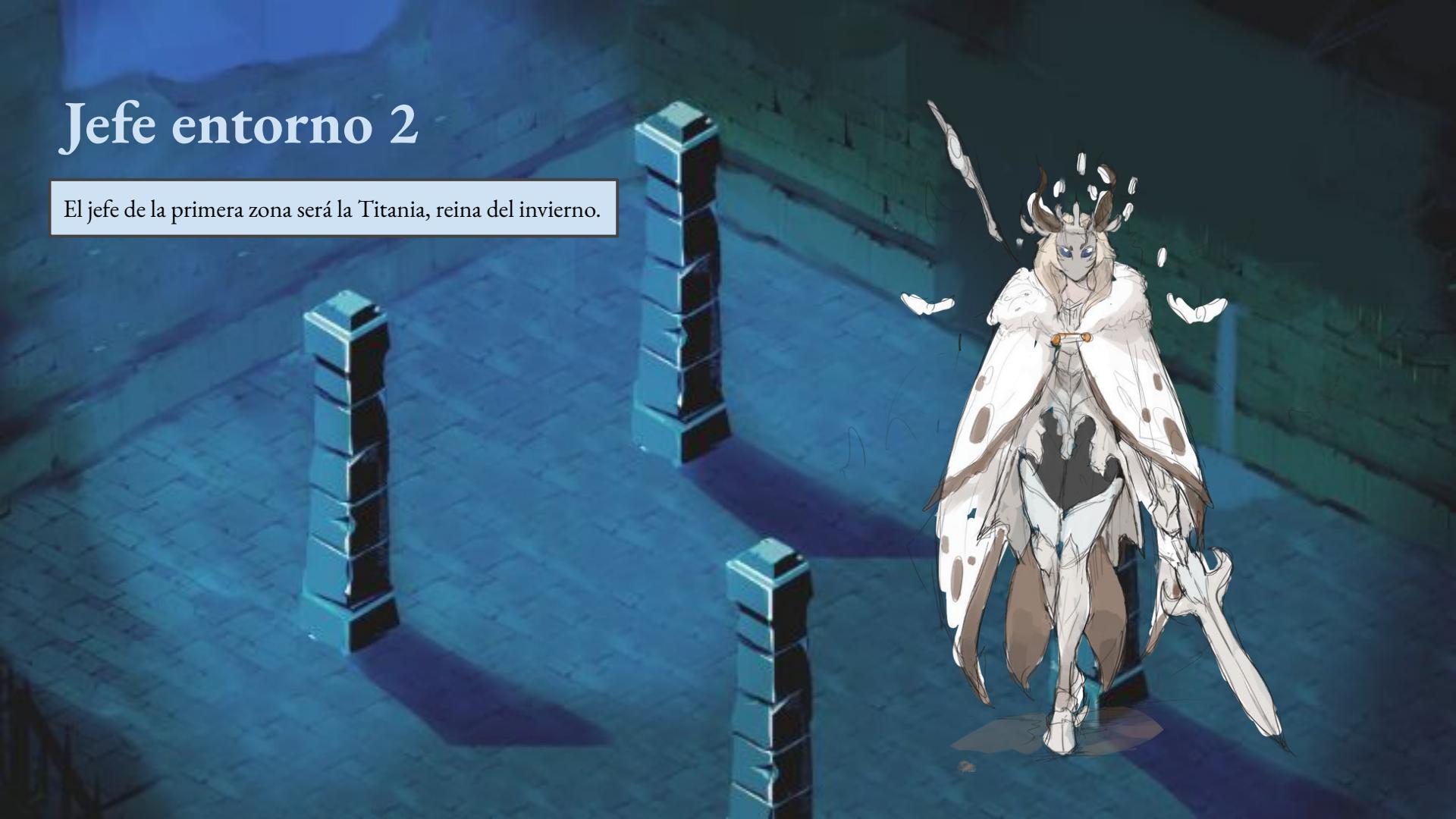
# Entorno 2

Bosque con ruinas, lleno de feéricos



# Jefe entorno 2

El jefe de la primera zona será la Titania, reina del invierno.



# Hub central

Si el jugador es derrotado en combate, o derrota al jefe de una zona, éste será devuelto a la **zona central**, un nexo donde podrá usar el dinero obtenido para mejorar a su personaje de manera permanente, ayudando a las siguientes partidas.

También es donde se deberá escoger a qué zona ir para empezar una partida. Cuando haya jugado varias partidas, el jugador podrá haber obtenido **objetos** para modificar las normas de la partida.



# Características principales

Knight-Errant será un juego **roguelike** con **acción a tiempo real** que tendrá como plataforma principal el **PC**.

Las características principales del juego será la **progresión no lineal de zonas**, el combate de acción a tiempo real y la **variedad de mejoras y objetos** que puede obtener el jugador. El jugador tiene dos acciones a realizar en el combate aparte del movimiento, una es la capacidad de **atacar** y la otra una **habilidad única** del personaje, también en la parte de movimiento podrá utilizar un **desplazamiento rápido** que le permitirá ser invulnerable durante unos instantes.

La **progresión no lineal** del juego consiste principalmente en que el jugador pueda elegir libremente la zona a la que dirigirse al empezar la partida y al finalizar una zona, esto, combinado con algunos **objetos obtenibles**, permite que puedas personalizar tu experiencia de juego teniendo la capacidad también de modificar a través de recompensas el tipo y cantidad de **mejoras** de cada partida. Cada zona consta de dos **enemigos básicos**, un set de **mejoras únicas** relacionadas con la temática de la zona y un **jefe final**. El objetivo inicial es que el juego tenga dos zonas y una zona final, estando todas unidas por un **nexo** al que podrás acceder al inicio y después de cada zona en el cual podrás mejorar al personaje de forma permanente a través de un **NPC** con las recompensas obtenidas durante la partida.

El juego puede finalizar de dos formas, acabando con el **jefe de la zona final** o muriendo durante el trayecto lo que conlleva la pérdida de todas las mejoras y el progreso de niveles. Para llegar a la **zona final** será necesario haber superado el resto de zonas **sin morir**.

Al inicio del juego el jugador tendrá que pasar por un tutorial que le explicara el **sistema básico de combate**. En cuanto a mejoras y progresión de niveles se le dejará una primera toma de contacto y al morir o superar la zona se le explicará exactamente su funcionamiento.

El estilo artístico consistirá en un **cel shading**, que se aplicará a los personajes y enemigos del juego para diferenciarlos del entorno que será de un estilo más **handpainted**.

# Referencias de jugabilidad

La jugabilidad está fuertemente inspirada en otros roguelikes como **Hades** y **The Binding of Isaac** en cuanto a sinergias de mejoras, sistema de combate y progresión de nivel, y en otros de acción como **Dark Souls** para la gestión de acciones y recursos del jugador a la hora de combatir.



# Referencias artísticas

El estilo artístico está inspirado en otros juegos que tienen un equilibrio similar en cuanto a **cel-shading** y **handpainted** como **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, **Rime** y **The Witness**



# Tipos de jugadores

- **Achiever:** El juego en sí es un desafío a superar y en caso de querer obtener logros hay desafíos con recompensas que supondrán un reto para el jugador. El juego puede ser dominado a través del conocimiento de las bases del combate y las sinergias de las mejoras.
- **Explorer:** Durante la partida habrá elementos narrativos a descubrir que incitan al jugador curioso a buscarlos para entender el mundo que le rodea. También cada set de mejoras será parte de su propio microsistema a entender lo cual lleva al jugador a que intente comprender su total funcionamiento y potencial junto a sus posibles sinergias con otras mejoras.



# Tipos de diversión

- **Reto:** El juego no está pensado para que sea fácil de superar ni que sea superable en los primeros intentos, es necesario comprender el sistema base de combate y el sistema de mejoras para vencer. Aun así, el juego estará balanceado para poder pasarse sin ningún tipo de mejora como el reto máximo del juego.
- **Descubrimiento:** Cada zona será distinta y ofrecerá al jugador nuevas formas de luchar a través de las mejoras y los objetos que pueda obtener. También irá descubriendo elementos narrativos a través del entorno.
- **Fantasía:** Puedes descubrir un mundo creado a través de mitos basados en la realidad, el mundo busca ser innovador e imaginativo a la vez que familiar.
- **Autoexpresión:** A través de los objetos y la capacidad de elegir la zona a la que ir puedes personalizar la experiencia de juego para hacerla tuya.
- **Avance:** Se pueden completar desafíos para que te sea más fácil obtener mejoras durante la partida. También puedes mejorar estadísticas del personaje en la zona inicial.
- **Coleccionar:** Cada mejora pertenece a un set de forma que puedes ir completando la colección durante cada partida. Además existen objetos que puedes ir obteniendo y quedarte de forma permanente que te ayudarán a obtener las mejoras más fácilmente.
- **Narrativa:** El juego presenta la narrativa a través de textos en las salas y diálogos con personajes, de forma que podrás ir descubriendo el mundo a través de las partidas que hagas.
- **Triunfo Fiero:** Habrá enemigos que requerirán trabajo y conocimiento para superarlos lo cual supondrá un gran trabajo para el jugador.
- **Triunfo Kvell:** Las mejoras se presentarán en forma de elección para que el jugador pueda ir tomando la decisión de cómo hacer que su personaje sea más fuerte. Si tienes en cuenta las diferentes características de la mejora y sus sinergias el juego será más sencillo gracias a tus decisiones.

# Definición de las 3C



El juego es un roguelike que utiliza una progresión lineal por diversas “salas”, donde el jugador podrá obtener dinero y mejoras temporales. En la mayoría de salas el jugador deberá enfrentarse a una serie de enemigos, los cuales al ser derrotados otorgaran la recompensa correspondiente a esa sala al jugador.

La cámara del juego es de **vista isométrica**, que permite al jugador tener un mejor control del entorno, pudiendo dar más dinamismo al combate y tiempo de reacción. También esta se irá ajustando al movimiento del jugador de forma en la que se adelante hacia la zona a la que te estás desplazando para **aumentar tu visión del entorno**. Si recibes un golpe la cámara **temblara** para acompañar el efecto. Cuando se presente un **enemigo poderoso** se centrará en este durante unos instantes para que el jugador pueda reconocerlo y tener una visión de la zona.



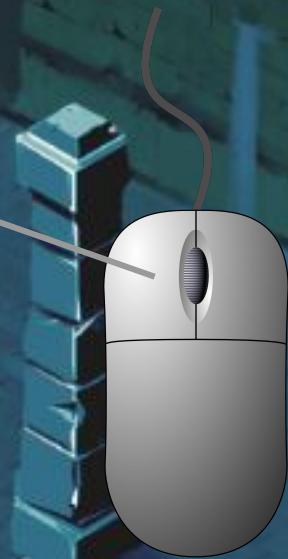
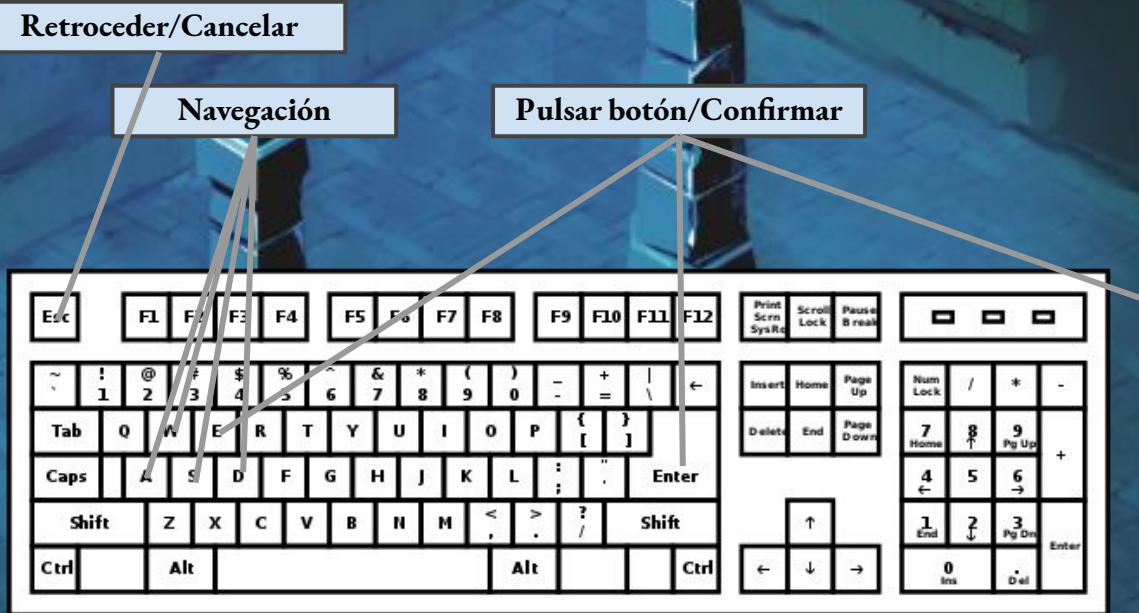
# Controles (Teclado y ratón)



# Controles (Mando)



# Controles Interfaz (Teclado y ratón)



# Controles Interfaz (Mando)



# Definición de objetivos

## Objetivos principales:

- Completar las 2 zonas
- Derrotar al jefe final

## Objetivos secundarios:

- Obtener mejoras para el personaje
- Obtener objetos
- Completar desafíos



# Retroalimentaciones



## Refuerzos:

- Ser hábil en el juego hará que el jugador cada vez sea más poderoso al ir acumulando mejoras.
- Cada derrota permite al jugador mejorar las estadísticas o comprar objetos para que la siguiente partida sea más fácil.
- Cada encuentro otorgará una mejora o dinero que el jugador podrá usar para progresar.

## Castigos:

- Cada vez que el jugador sea derrotado, todas las mejoras obtenidas durante la partida se perderán.
- Al ser derrotado se perderá todo el progreso recorrido y se reiniciarán las zonas.



# Recompensas

- **Recompensas Grandes**
  - Objetos por completar el juego
  - Objetos de desafíos
- **Recompensas Medianas**
  - Mejoras de personaje
  - Objetos de la tienda
- **Recompensas pequeñas**
  - Dinero



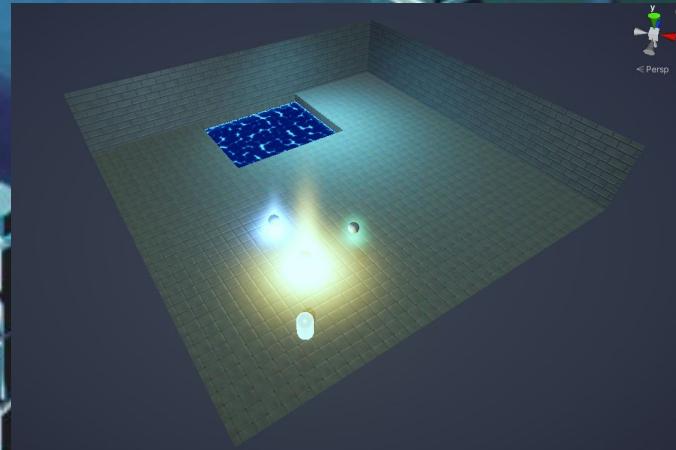
# Flow

A medida que el jugador va progresando por las distintas salas, la dificultad irá subiendo progresivamente, requiriendo un estado de flow para usar efectivamente las mejoras escogidas durante la partida. Para los bosses será aún más importante.



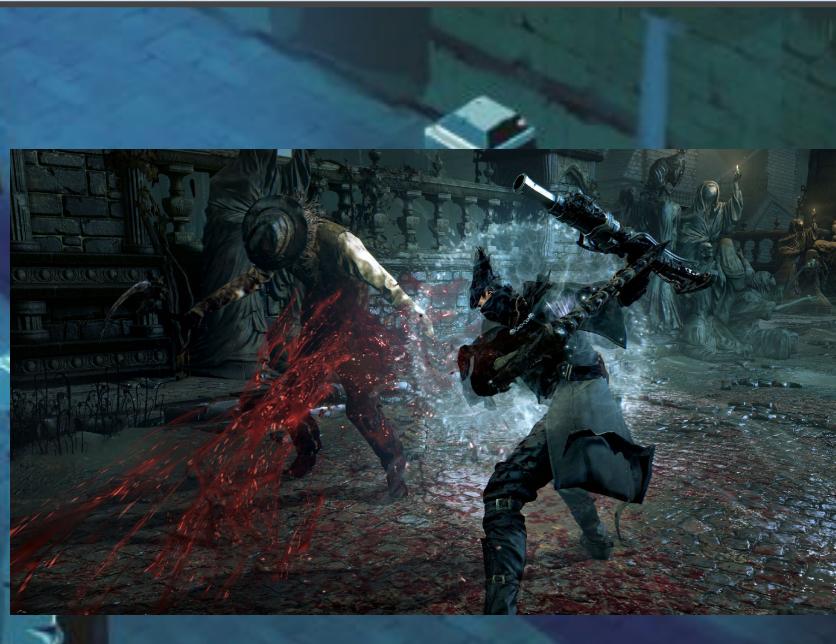
# Sistema de salas

Al escoger una zona, el jugador deberá progresar por distintas salas, combatiendo enemigos, y obteniendo alguna recompensa, ya sea **dinero** o una **mejora** para esa partida.



# Combate

El combate se basa en velocidad y prioriza ser ofensivo, aunque también tendrás una **habilidad** que te hará invulnerable a costa de quedarte quieto y gastar energía. El desplazamiento rápido dispone de un pequeño tiempo de **invulnerabilidad**.



# Sistema de mejoras

Las **mejoras** vendrán en tres niveles de rareza distintos y están agrupadas en **categorías temáticas**. Estos **sets** contendrán una mejora de **nivel común**, dos de **nivel raro** y una de **nivel legendario**, por cada pieza que tengas de un set la temática del set mejorará de forma general.

## Ejemplo:

- **Set de Lancelot:** Por cada pieza del set tu probabilidad de crítico aumenta.
  - **Mejora Común:** Añade probabilidad de crítico a tus ataques.
  - **Mejora Rara:** Al estar en movimiento aumenta la probabilidad de crítico en tu siguiente ataque.
  - **Mejora Rara:** Tu daño crítico aumenta.
  - **Mejora Legendaria:** Tu daño crítico aturde al enemigo.



# Objetos

En el juego podrás obtener **objetos equipables** que alterarán las normas de la partida. Estos se podrán equipar antes de cada partida. La forma de obtener estos objetos será a través de su compra o mediante **desafíos**.



# Sistema de desafíos

En un momento dado desbloquearán la habilidad de desbloquear **objetos específicos** a través de un sistema de **desafíos**. Estos desafíos están diseñados para añadir más dificultad al juego y rejugabilidad.



# Audio

**Sonidos realistas:** pasos al andar, sonido ambiente...

**Sonidos fantásticos:** magia, efectos para los enemigos de la zona 1...

**Efectos para personaje y enemigos:** sonidos vocales según las animaciones (respiración profunda al correr), pasos...

**Efectos de combate:** espadas, armadura, vocales (dash, golpear, recibir, muerte...)

**Sonidos ambientales:**

- Que transmitan seguridad, confortabilidad para la **Hub Central**.
- Sonidos ambientales que te hagan sentir frío, distante e incómodo para la **Zona 1**.
- Sonidos ambientales de naturaleza pero que te hagan sentirte observado y atento para la **Zona 2**.

# Unique selling points

**Knight-Errant** ofrece una experiencia única dando al jugador la libertad de personalizar su partida, permitiendo gestionar las zonas a las que ir primero y las mejoras que te pueden tocar durante la partida. Gracias a este diseño modular es sencillo añadir contenido adicional en un futuro ya que no interferirá con el resto de elementos.

El combate tendrá una base sencilla que permitirá al jugador aprender rápido el sistema, al mismo tiempo este ganará complejidad al añadir las capas de cada **mejora**, haciendo que, aunque sea fácil de entender sea difícil de dominar.

