



# 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.



# 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

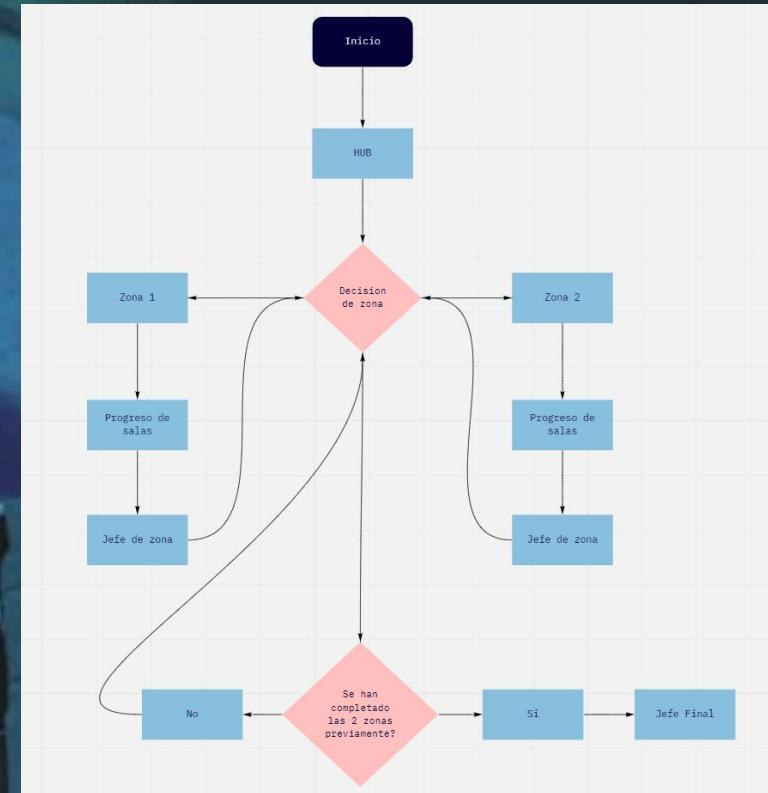
El estilo artístico está inspirado en otros juegos que tienen un equilibrio similar en cuanto a **cel-shading** y **handpainted** como **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, **Rime** y **The Witness**



# 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.



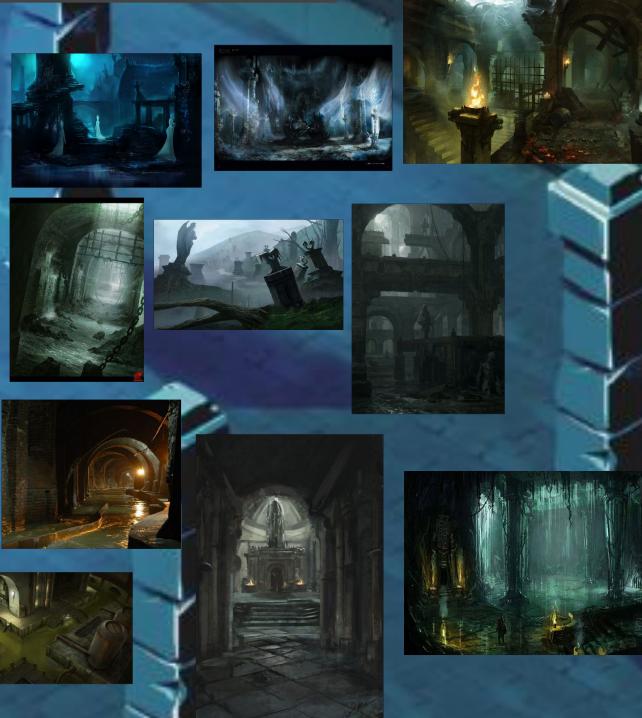
# Protagonista

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



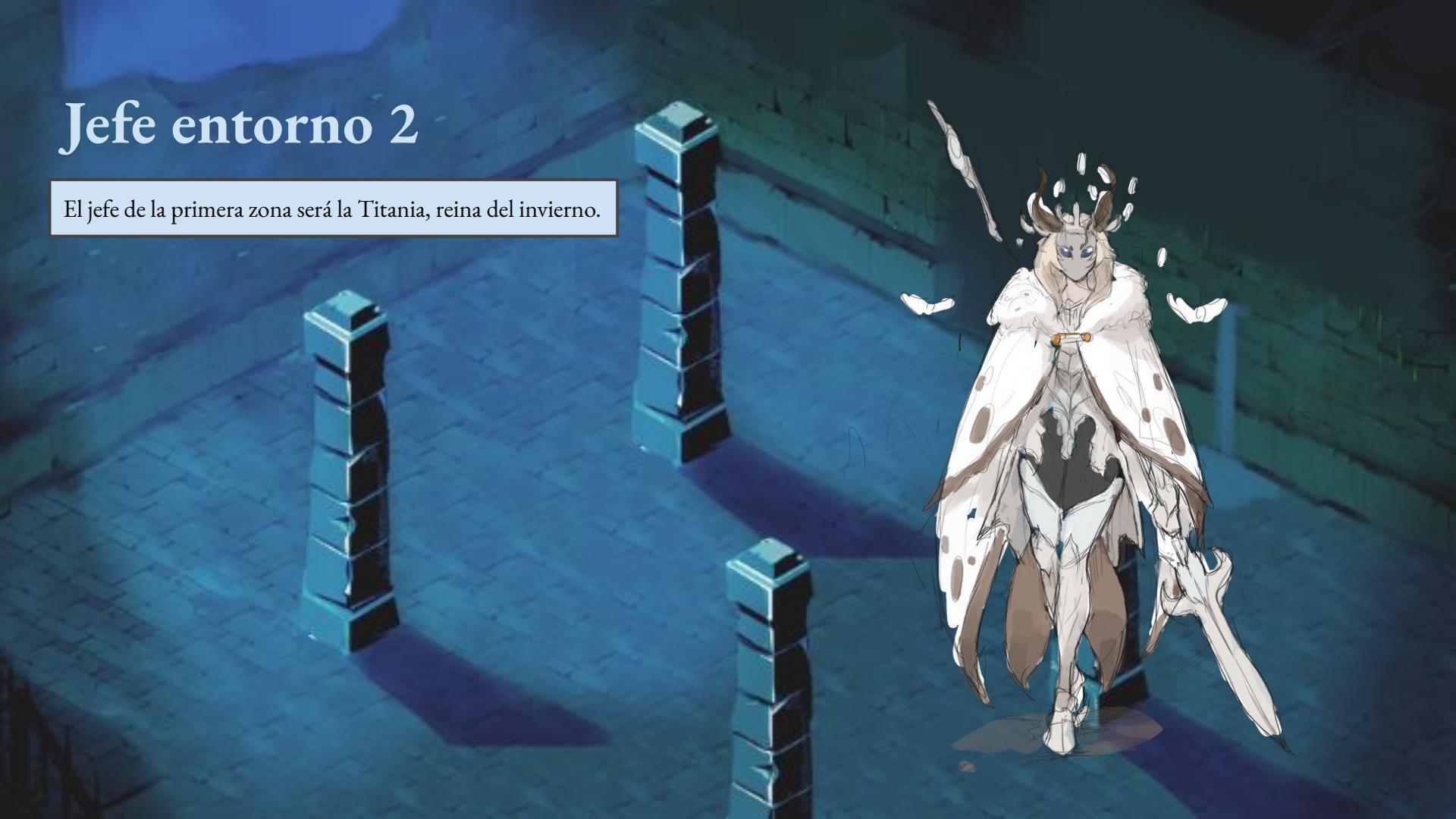
# Entorno 2

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.



# Definición de objetivos

## Objetivos principales:

- Completar las 2 zonas
- Derrotar al jefe final

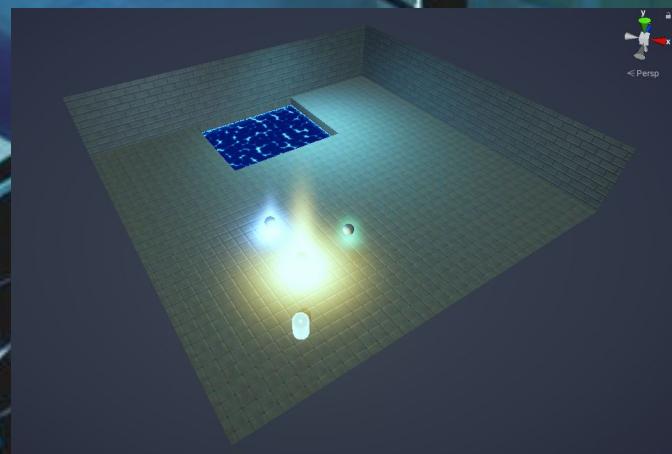
## Objetivos secundarios:

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



# 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**.



# 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.





**FIN**