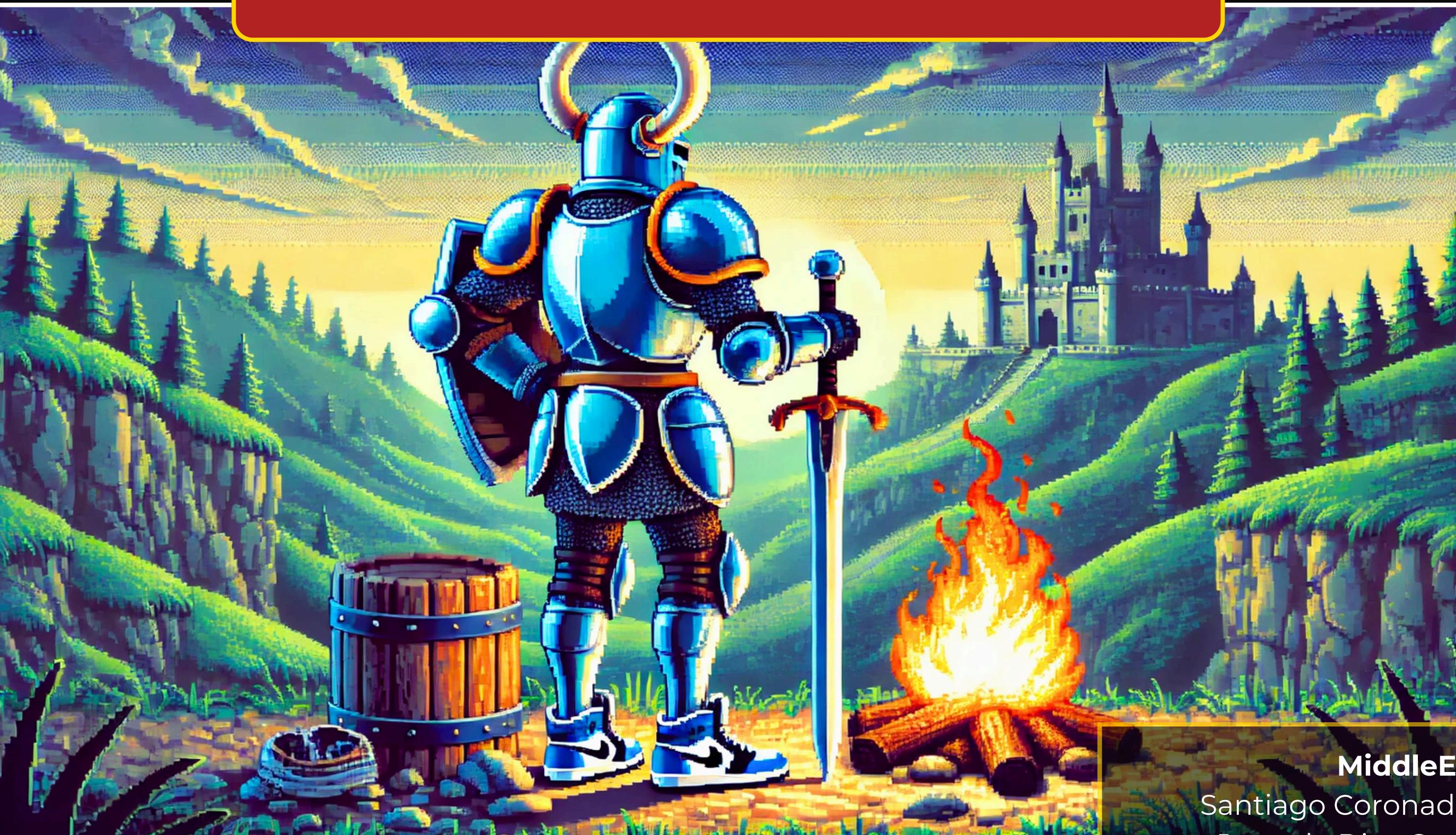


# KNIGHT'S FALL



**MiddleEarth Studios**

Santiago Coronado Hernández

Juan de Dios Gastélum Flores

Enrique Antonio Pires Rodríguez

Montserrat



## PITCH DE ELEVADOR

Knight's Fall es un desafiante juego de plataformas roguelike en el que cada salto cuenta y cada caída enseña una lección. Controlas a un caballero que debe escalar una misteriosa torre para rescatar a la princesa. Sin embargo, la torre cambia en cada intento: las plataformas, enemigos, biomas y objetos se generan aleatoriamente. A medida que subes, desbloquearás nuevas habilidades de salto y ataques que te harán sentir más poderoso. ¿Podrás romper el ciclo, enfrentar tus caídas y conquistar la cima?

# GÉNEROS DEL JUEGO

## Roguelike 01

Las plataformas, biomas, y las posiciones de objetos y enemigos van a ir cambiando aleatoriamente entre intentos. También cuando el jugador muera, va a tener que empezar desde cero, no hay checkpoints.

## 02 Plataformero

El núcleo del juego es el salto y la precisión al escalar niveles.



# ELEMENTOS ROGUELIKE

## Generación Procedural:

Los niveles, posiciones de enemigos, biomas y objetos cambian en cada intento.

## Permadeath Ligero:

Al morir, reinicias desde el principio, pero mantienes habilidades y mejoras desbloqueadas.

## Progresión a través de partidas:

Cada intento brinda la oportunidad de desbloquear nuevas habilidades de salto y ataques.

## Alta dificultad:

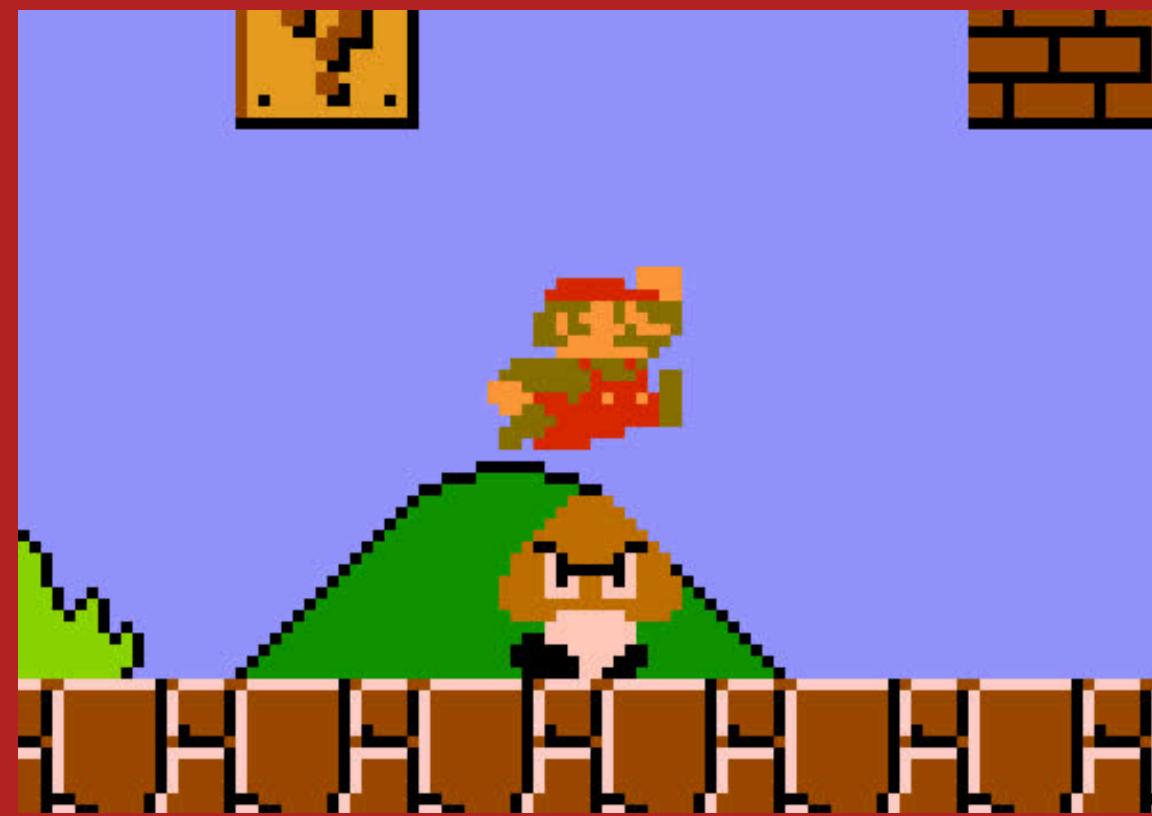
El juego está diseñado para que el jugador mejore a través del aprendizaje y la repetición.

## Sistema de puntuación:

Una tabla de clasificación motiva a los jugadores a mejorar sus tiempos y puntuaciones.



# REGLAS Y MECÁNICAS



## 01 MARIO BROS

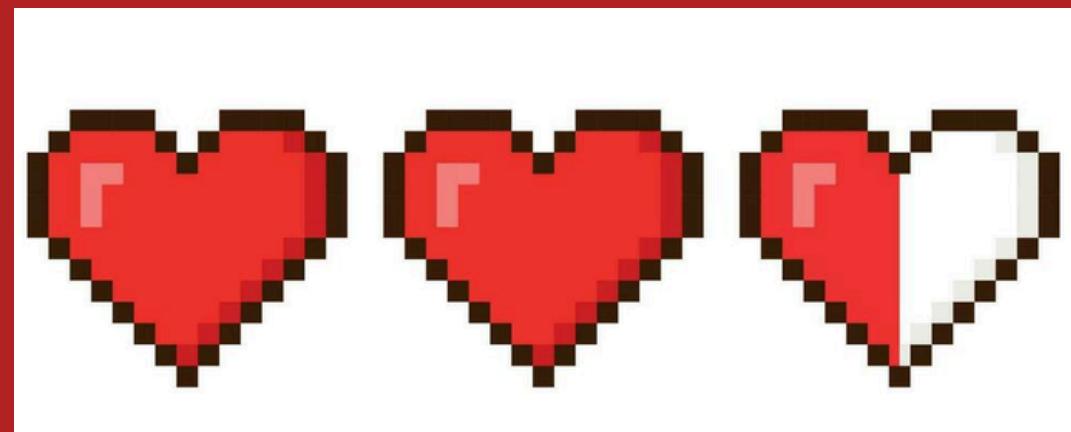
El caballero contará con la habilidad de efectuar distintos tipos de saltos con tal de alcanzar plataformas inalcanzables, para defenderse, contará con objetos.



## 02 DEAD CELLS

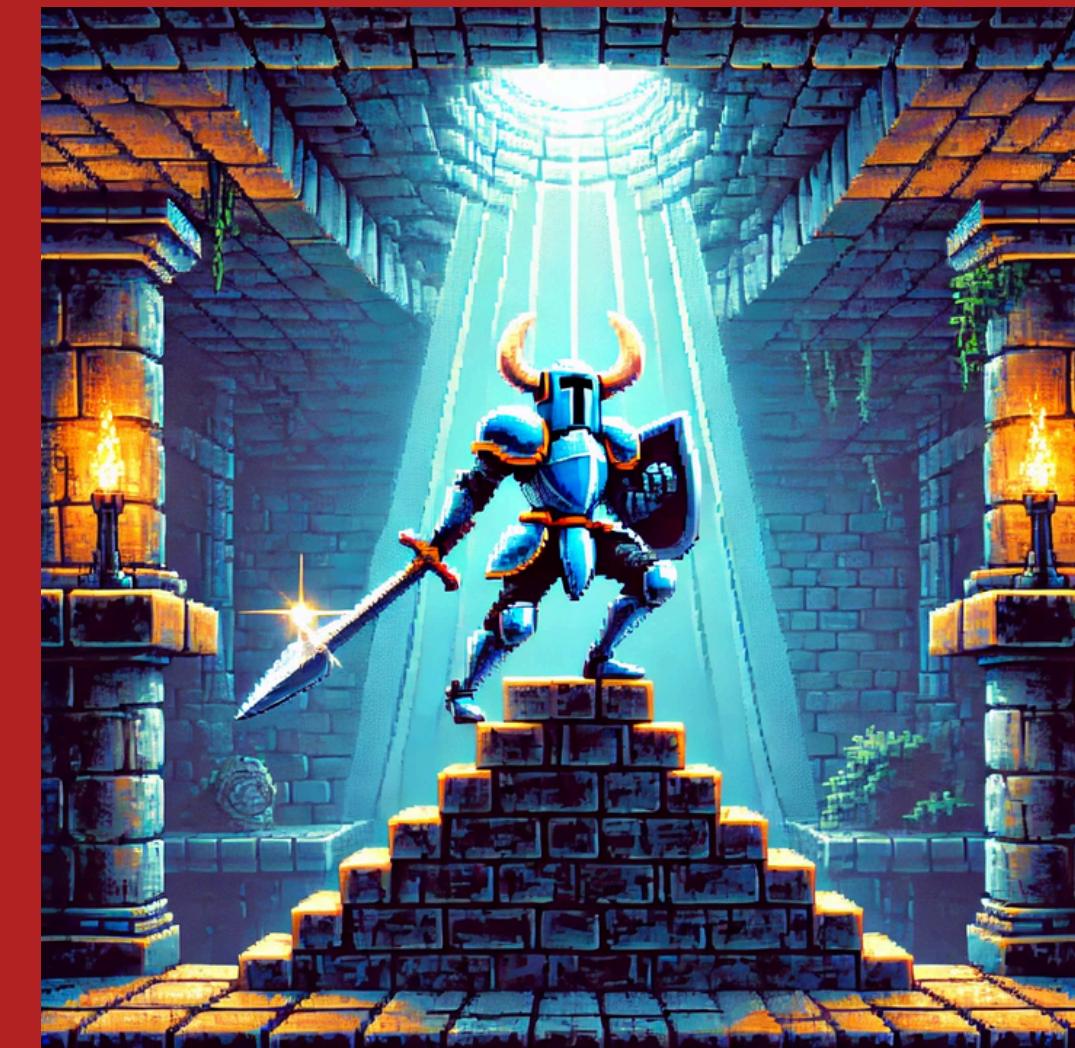
Si el caballero muere, revive desde la base del castillo con los objetos que logró obtener durante el intento anterior, y esto provoca que la torre cambie.

# REGLAS Y MECÁNICAS



## 03 VIDAS

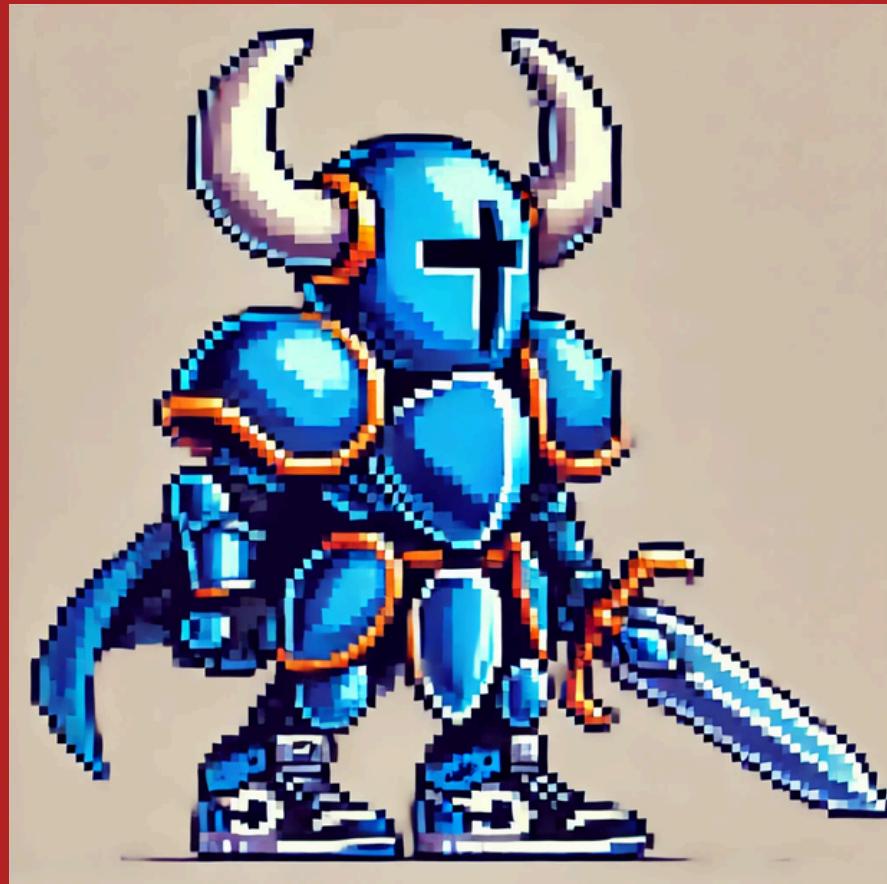
El caballero contará 3 corazones que irán disminuyéndose cuando sea golpeado por un enemigo



## 04 LEVEL -UP

Al llegar a la parte superior de un nivel, el jugador tendrá que pasar por una agujero en el techo que marcará el inicio del siguiente nivel

# ESTILO VISUAL



## PIXEL ART

Inspirado en juegos indie contemporáneos, con animaciones fluidas y detalladas.



## AMBIENTACIÓN

La torre tendrá una estética medieval con biomas que van desde mazmorras sombrías hasta jardines celestiales.



## EFFECTO VISUAL

Partículas para habilidades de salto y combate, y fondos que cambian según el nivel.

# ESTADÍSTICAS

- Número de Muertes
- Tiempo Jugado
- Partidas Completadas
- Partidas Jugadas
- Highscore
- Mejor Tiempo
- Número de Enemigos Derrotados

Stats	
Play Time	05:11:36:12
Starters	520 (91.2%)
Species Seen	943 (87.1%)
Ribbons Owned	53
Classic Wins	10
Daily Run Wins	0
Highest Wave (Endless)	1335
Highest Damage	26447
Pokémon Encountered	10182

**POKEROGUE**

# BASE DE DATOS

## 🎮 Jugador:

- Datos:
  - Nombre del personaje
  - Habilidades desbloqueadas
  - Altura máxima alcanzada
  - Tiempo total de partida
  - Puntuación final

## 👾 Enemigos:

- Datos:
  - Tipo de enemigo
  - Salud
  - Daño causado
  - Bioma en el que aparece

## 💎 Objetos y Power-ups:

- Datos:
  - Nombre
  - Tipo (Ofensivo, Defensivo, Movilidad)
  - Efecto
  - Bioma de aparición

## 🌿 Biomas:

- Datos:
  - Nombre del bioma
  - Descripción
  - Nivel de aparición
  - Tipos de enemigos asociados

## ⌚ Partidas (Runs):

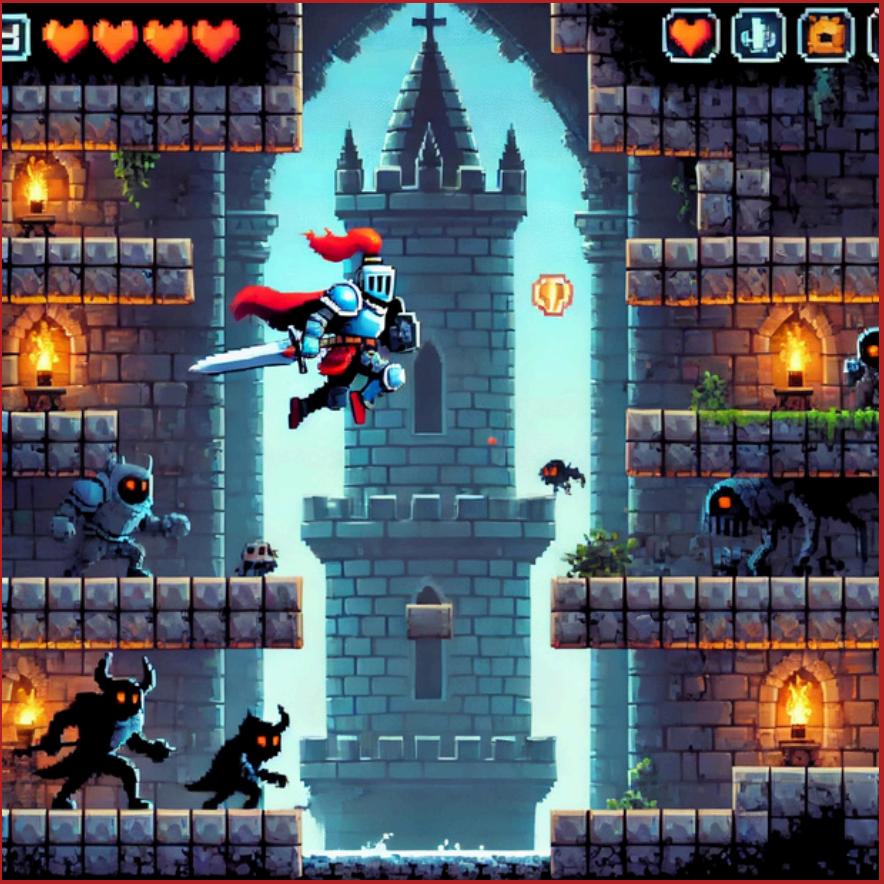
- Datos:
  - ID de partida
  - Fecha y hora
  - Duración
  - Número de intentos
  - Puntuación obtenida



# ILUSTRACIONES



**PERSONAJE  
PRINCIPAL**

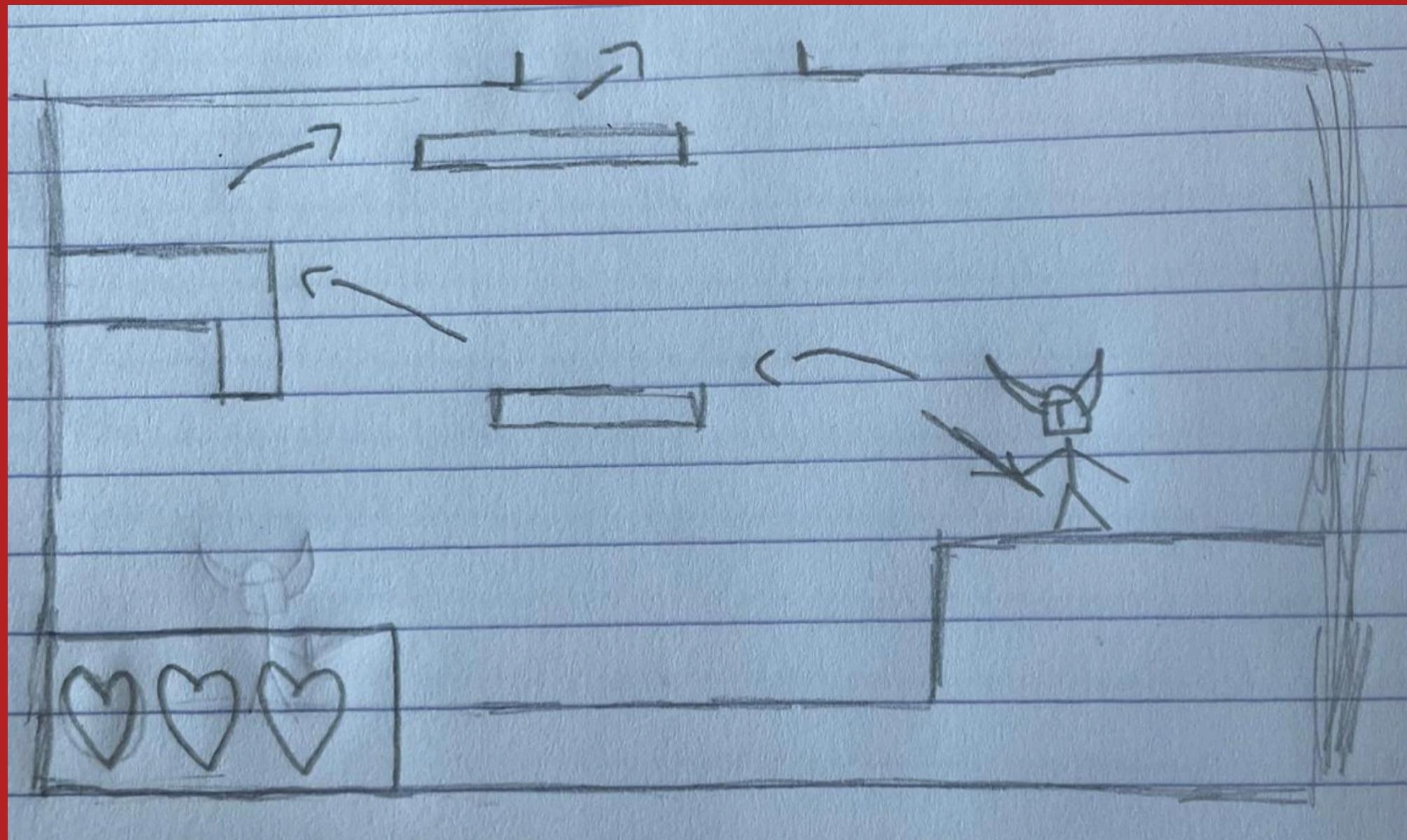


**PANTALLA DE  
JUEGO**



**EFFECTO VISUAL**

# ILUSTRACIONES



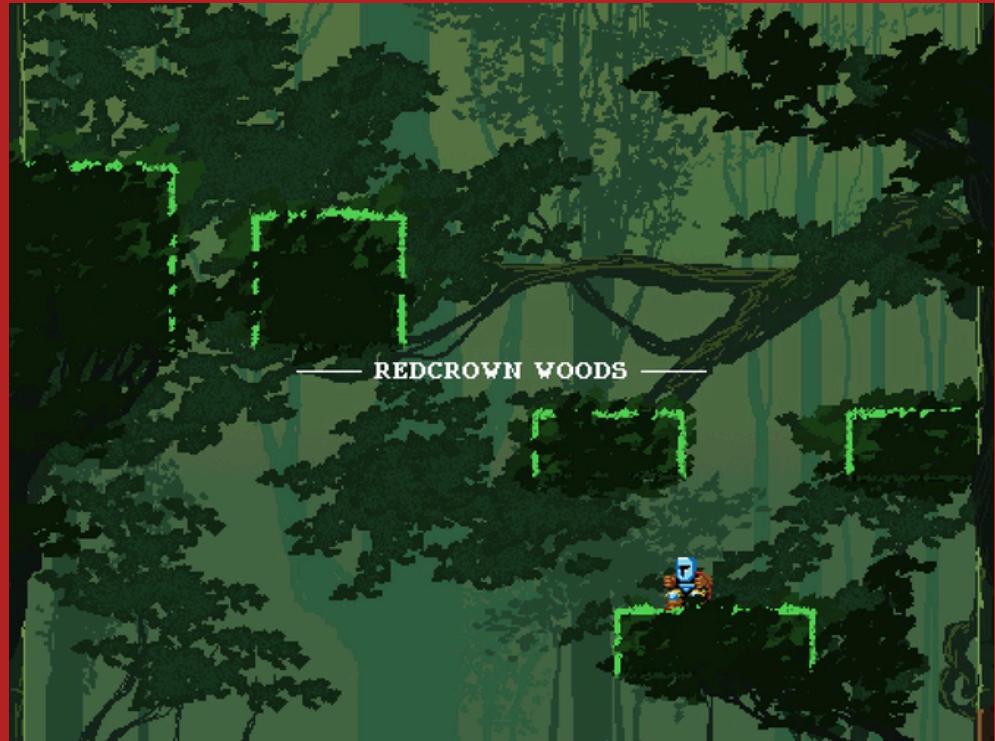
PANTALLA DE  
JUEGO

# ILUSTRACIONES



LOGO

# REFERENCIAS



JUMP KING



HOLLOW KNIGHT



DEAD CELLS

# REFERENCIAS



MARIO BROS



SHOVEL KNIGHT