

White Hat Robot

Alejandro Monleón Marco



Visión general

- Un androide cuya misión es robar información hackeando bases tecnológicas desde dentro y sin ser detectado.
- FPS, Sigilo
- Universo Futurista, Escenarios Minimalistas, Tecnología de Infiltración
- PC
- Jugadores que les guste el género Sigilo y aventuras inmersivas, principalmente público joven.



Análisis competitivo

- Referentes
Metal Gear Solid, Skyrim, Dishonored, Warframe
- Competencia
Posibles futuras entregas de los referentes o nuevos juegos con mecánicas de sigilo que actualmente se incluye cada vez más en los RPG.
- Características diferenciadoras.
Claras indicaciones los rangos de las trampas y enemigos (sensores)
100% sigilo, sin posibilidad de combatir de frente.

Narrativa

- Protagonista: Androide con inteligencia artificial avanzada y que se desactiva si falla su misión.
- Antagonistas: Las bases están llenas de seguridad que el protagonista debe traspasar.
- El juego transcurre en unas instalaciones de alto secreto de la humanidad del futuro y lo que sucede es que te están utilizando para testear su propia seguridad.
- 20 niveles cada vez más complejos y con más seguridad.

Jugabilidad

- El objetivo de cada nivel puede ser diferente pero será principalmente llegar a alguna sala y hackear la seguridad sin fallos. Si el jugador es claramente detectado o falla algún hackeo fallará la misión.
- **Sensores** de calor, de visibilidad y de sonido.
- **Habilidades** que ayudan contra los sensores.
- **Mobilidad** para evitar amenazas.
- **Hackeos** de seguridad.

