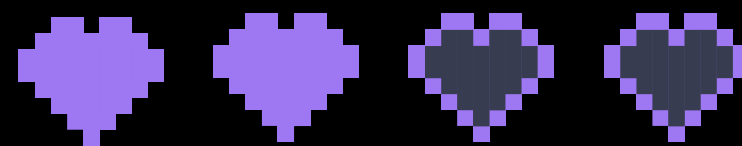


THE FINAL HACK

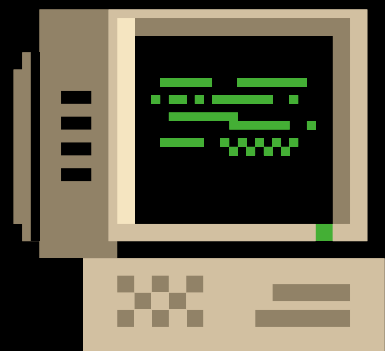


JULIO CESAR RODRIGUEZ FIGUEROA A01029680

MATEO ARMINIO CASTRO A01785572

AQUIBA YUDAH BENARROCH BITTAN A01783710

START





CONTENIDO



INTRODUCCIÓN

01

03

MECÁNICAS Y
REGLAS

GAMEPLAY
GÉNERO Y
ELEMENTOS

02

04

VISUALES

05

ESTADÍSTICAS A
RECOPILAR



01

INTRODUCCIÓN

LA HISTORIA DE CIPHER INFILTRÁNDOSE EN "THE CORE"



¿QUÉ HARÍAS SI EL DESTINO DEL MUNDO DEPENDIERA DE UN SOLO HACKER?

THE FINAL HACK, UN ROUGHLITE DE ACCIÓN, CON UN COMBATE CUERPO A CUERPO SIMILAR AL DE DEAD CELLS Y UNA VISTA DESDE ARRIBA INSPIRADA EN THE BINDING OF ISAAC. ES UN JUEGO DONDE ENCARNAS A UN HACKER DE ELITE CON NOMBRE CLAVE "**CIPHER**", EL ENCARGADO DE INFILTRARSE A UNA BASE DE SEGURIDAD ROBADA POR "**THE CORE**" PARA EVITAR UNA CATÁSTROFE MUNDIAL. CADA PARTIDA TE SUMERGIRÁ EN DESAFIANTES ACERTIJOS Y UN COMBATE INTENSO. ADEMÁS DE UN SISTEMA DE PROGRESIÓN CONSIGUIENDO OBJETOS QUE PUEDEN SER PERMANENTES, LOS CUALES SERÁN DE AYUDA PARA PRÓXIMAS PARTIDAS.

"DE AQUÍ AL
PENTAGONO"

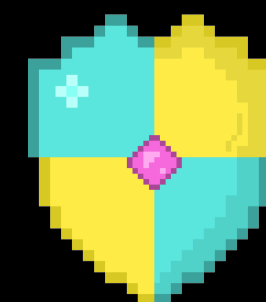


¿ESTÁS LISTO PARA HACKEAR EL SISTEMA Y SALVAR EL MUNDO?



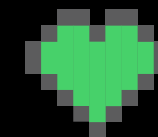
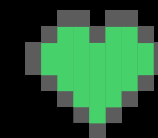
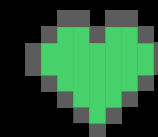
02

GAMEPLAY, GÉNERO Y ELEMENTOS



GAMEPLAY

- En cada nivel tenemos una sala con 3 subsalas y arriba la puerta del jefe.
- Cada subsala hay un puzzle y enemigos
- El juego acaba cuando te robas la información de The Core.





COMO SE JUEGA?

- Vista desde arriba que se pueda controlar con el mismo teclado, pudiendo mover en las 4 direcciones.
- Combate cuerpo a cuerpo.



ROGUELITE

RECOMPENSAS

- Recompensas por los retos de sala.
- Bonus de puntos por combos con los enemigos.

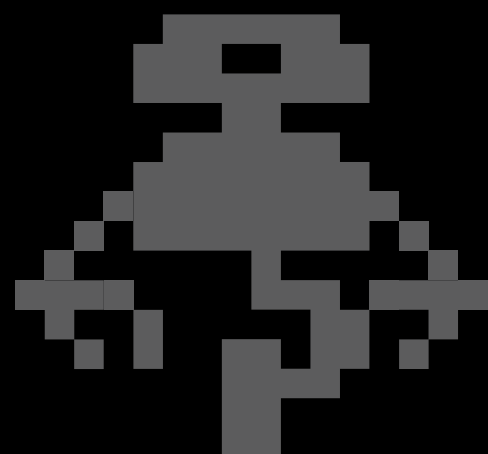


- Herramientas aleatorias.
- Power ups que aleatorios.
- Desafíos de cada subsala aleatorios.
- Salas regenerativas.
- Enemigos aleatorios.
- Preservas las mejoras de ataque, defensa o vida para el siguiente nivel o cuando mueras.

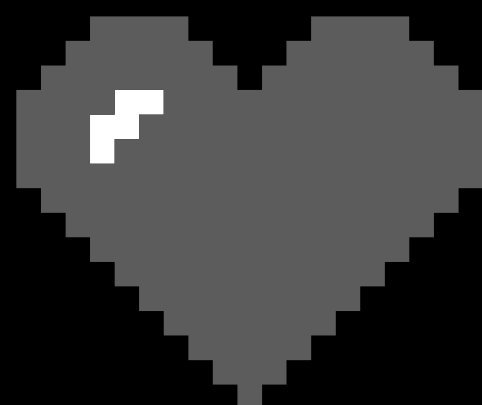


MECÁNICAS BÁSICAS

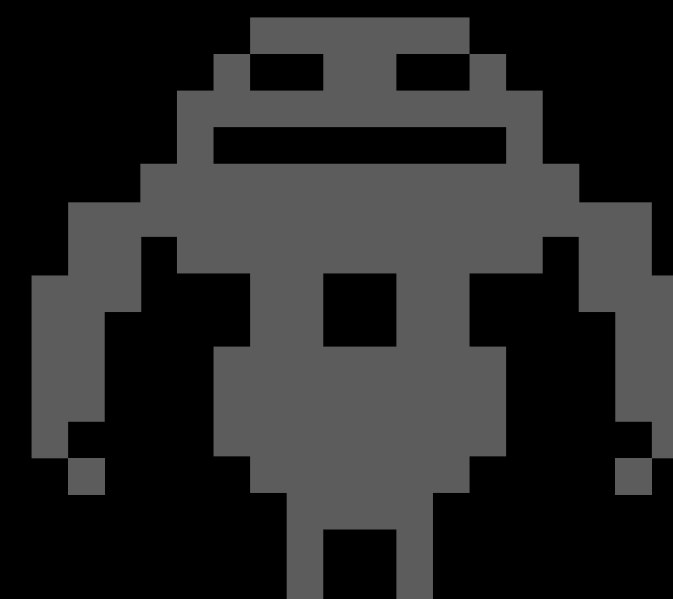
CAMINAR/MOVERSE



ATACAR



ABRIR PUZZLES/
INTERACTUAR





✦ REGLAS PRINCIPALES ✦

1

EN LA PRIMERA SALA, HABRÁ
DOS OPCIONES DE ARMAS
PARA QUE EL JUGADOR
PUEDA ELEGIR

2

PERMADEATH Y
REINICIO

3

AUMENTO DE
DIFICULTAD

4

NIVELES, ACERTIVOS
Y ENEMIGOS
ALEATORIOS

5

TRAS RESOLVER EL
ACERTIVO DE LA
SALA, HABRÁ UNA
MEJORA PARA EL
PERSONAJE

6

MEJORA DE PERSONAJE
QUE SERÁ PERMANENTE
PARA FUTURAS PARTIDAS
AL MENOS UNA VEZ POR
NIVEL



INSPIRACIONES

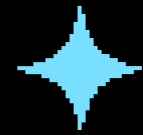


INSPIRACIÓN VISUAL
THE BINDING OF ISAAC

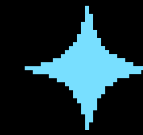
INSPIRACIÓN DE COMBATE
DEAD CELLS

INSPIRACIÓN ESTETICA
AMONG US



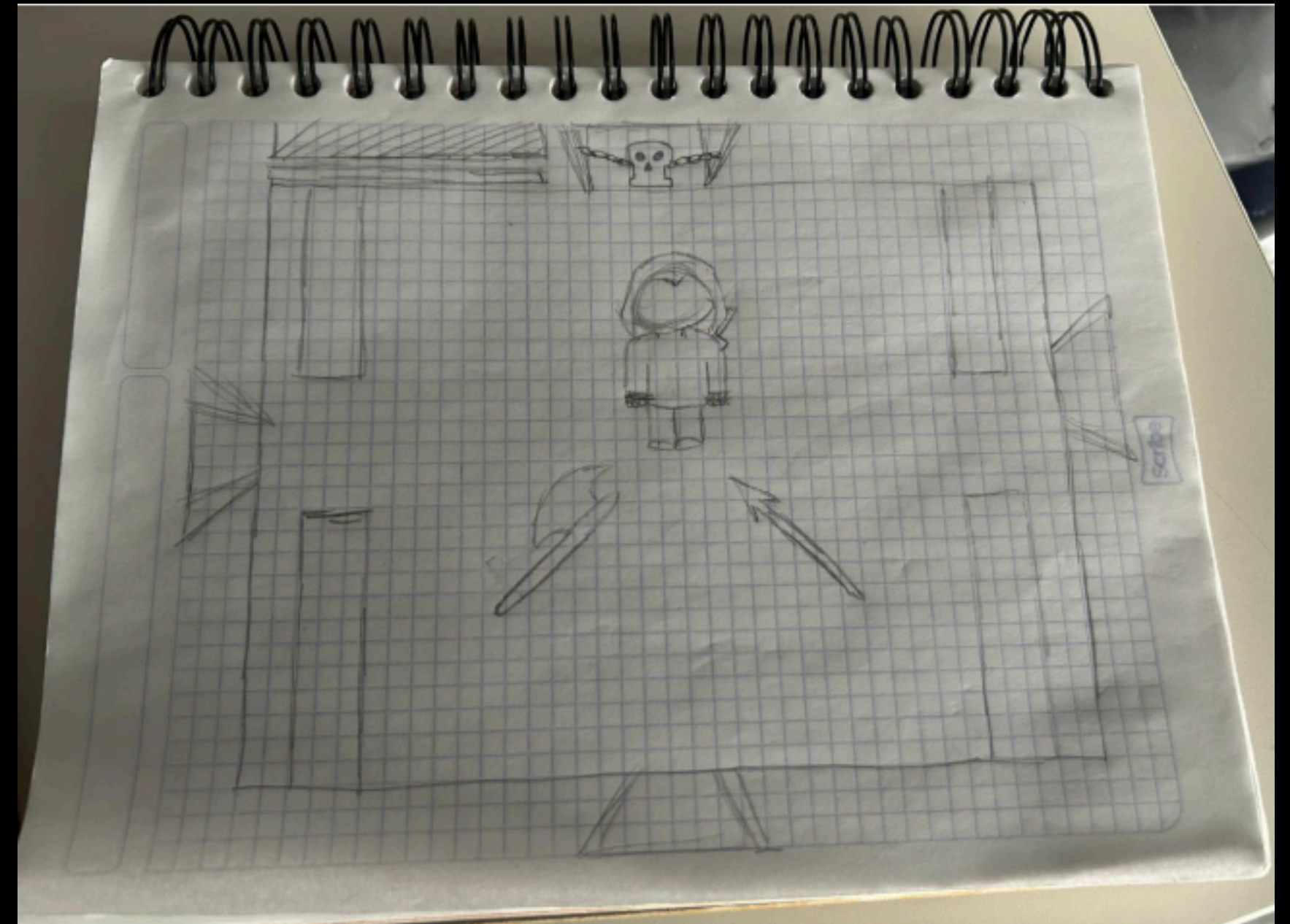


VISUAL



ESTILO

Estilo visual de 16 bits, además de que las diferentes salas del juego estarán ambientadas como si se estuviera dentro del servidor de la base de datos.





VISUAL

DISEÑO DE CIPHER



DISEÑO DEL
TITULO DEL JUEGO

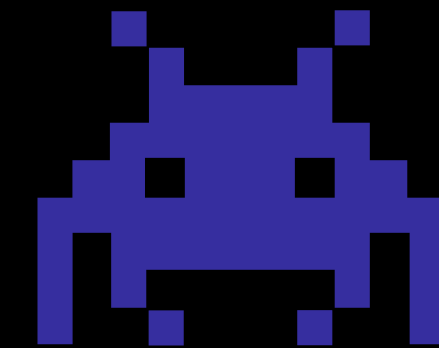
THE
FINAL
HACK

ESTADÍSTICAS A RECOPIRAR

- Muertes del jugador



- Enemigos derrotados



- Objetos recogidos



- Puntuación y puntuación máxima



- Número de veces que venció al jefe(s).



GAMME
OVER