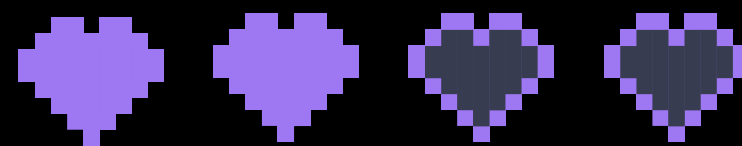


THE FINAL HACK

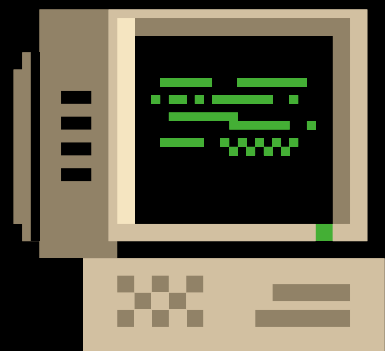


JULIO CESAR RODRIGUEZ FIGUEROA A01029680

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.



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



HISTORIA

En un futuro cercano, el mundo se encuentra al borde del caos. Una organización conocida como "The Core", ha tomado el control de una base de seguridad ultra secreta. Esta instalación alberga sistemas de inteligencia artificial y redes de datos capaces de manipular infraestructuras críticas a escala global. Su objetivo: desencadenar una catástrofe mundial mediante el uso de tecnología avanzada y control total sobre las comunicaciones y recursos energéticos.

El protagonista es un hacker de élite con nombre clave "Cipher", reconocido en el mundo digital por sus habilidades únicas para infiltrarse en sistemas impenetrables. Reclutado en secreto por una agencia que trabaja en las sombras. Nuestro héroe recibe una misión de suma importancia: infiltrarse en la base de The Core, robar la información vital que revele y, en última instancia, desmantelar el plan de la organización antes de que sea demasiado tarde.

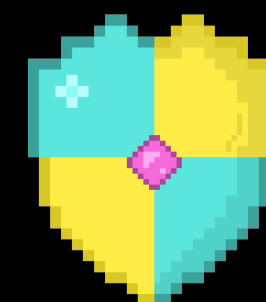
"DE AQUÍ AL
PENTAGONO"





02

GAMEPLAY, GÉNERO Y ELEMENTOS



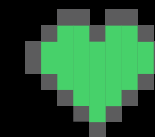
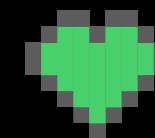
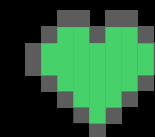
GAMEPLAY

Un juego de acción y roguelite

En cada nivel tenemos una sala con 3 subsalas y arriba la puerta del jefe. Para que se abra la puerta del jefe se necesita completar algunas misiones de las demás salas. En cada subsala hay bots que te atacan y en caso de que logren golpearte te quitan la vida.

Asimismo, en cada subsala hay un puzzle que al resolverlo te da un power up para llegar con el jefe. Una vez llegado con el jefe si se derrota al jefe tenemos un puzzle más difícil que cuando se resuelve te da una pista para el puzzle del siguiente nivel.

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

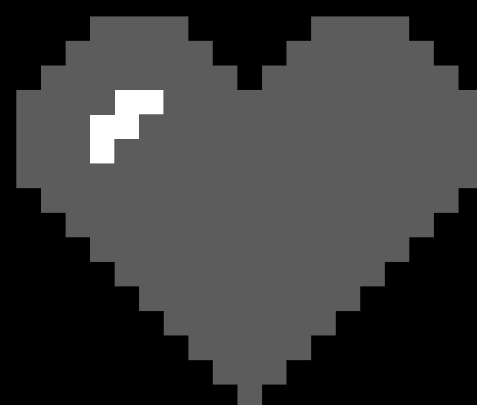
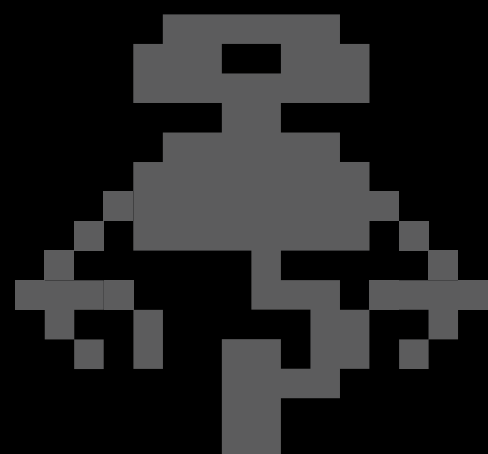
CAMINAR/MOVERSE



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

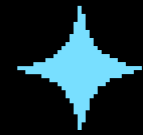


INSPIRACIÓN VISUAL
THE BINDING OF ISAAC

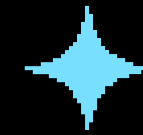
INSPIRACIÓN DE COMBATE
DEAD CELLS

INSPIRACIÓN ESTETICA
AMONG US



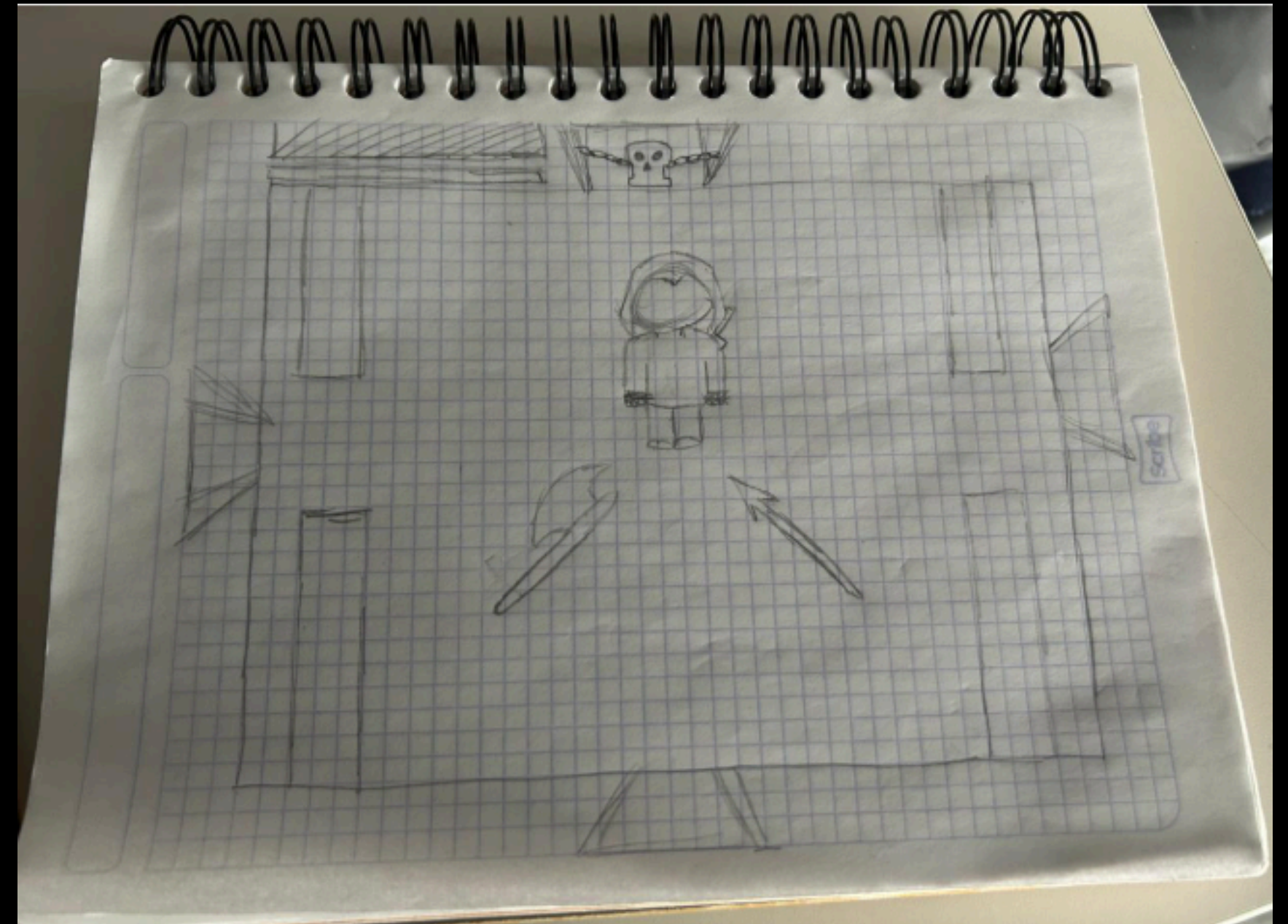


VISUAL



ESTILO

Nos decantamos principalmente por un 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. Aquí un pequeño bosquejo de cómo se vería el juego la primera vez que entras. El diseño del protagonista lo haremos nosotros y los demás assets serán buscados de internet





VISUAL

DISEÑO DE CIPHER



DISEÑO DEL
TITULO DEL JUEGO

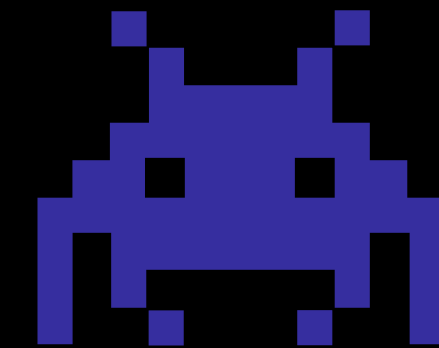
THE
FINAL
HACK

ESTADÍSTICAS A RECOPIRAR

- Muertes del jugador



- Enemigos derrotados



- Objetos recogidos



- Puntuación y puntuación máxima



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



GAMME
OVER