VESPER

1. Tecnologías: Utilizaremos diferentes tecnologías de desarrollo para la creación del proyecto. Emplearemos Xcode junto con Box2D e Irrlicht para la implementación del videojuego, y programas de diseño 3D como Blender para la generación de los modelos.
2. Personajes: Los personajes principales serán tres niños de los cuales uno de ellos será el protagonista en cada nivel con el objetivo de rescatar a uno de sus compañeros que los enemigos habrán tomado como rehén.
3. Niveles: Habrá cinco niveles que simularán ser espacios abiertos limitados con distintos recintos a los que se podrá acceder.
4. Elementos motivadores
5. Mecánicas: El player contará con diferentes mecánicas como correr, disparar, atacar cuerpo a cuerpo, moverse, dar alarmas, coger y utilizar objetos, romper fuentes y alarmas. También podrá abrir diferentes puertas para acceder a otros espacios.
6. Enemigos: Habrá 4 tipos de enemigos, cada uno con unas características diferentes, los cuales tendrán como objetivo acabar con el player y para ello dispondrán de diferentes armas.