

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es defender la base del jugador. Los enemigos avanzan partiendo desde un extremo hacia el opuesto y el jugador deberá evitar que lleguen a la base, defendiéndose de sus ataques.

Para defenderse el jugador dispone de un presupuesto, una serie de personajes que podrá comprar con ese presupuesto y objetos que podrá colocar en el mapa.

Representación:

El videojuego está representado por una base ubicada en el límite derecho del mapa donde el jugador deberá evitar que sus enemigos avancen y lo ataquen. Para ello, el jugador dispondrá de los siguientes elementos:

Personajes: Jon Snow, guardián nocturno, inmaculado, dothraki, dragón.

Obstáculos: Conformen una de las herramientas del jugador para hacer frente a sus enemigos, consumiendo parte de su presupuesto.

Premios: El personaje podrá duplicar su fuerza, aumentar su presupuesto o encontrar un huevo de dragón que otorgue el valor en monedas para poder comprar un dragón.

Los enemigos dispondrán de los siguientes elementos:

Personajes: Salvaje, caminante blanco, gigante, Lannister, rey de la noche, dragón de hielo.

Velocidad: Todos los enemigos disponen de una velocidad inicial.

Puntajes: Las monedas se suman al presupuesto del jugador. El puntaje a la pantalla principal.

Monedas: Se le entregan al jugador cuando estos mueren.

Niveles:

Cada nivel del juego estará determinado por un grupo definido de enemigos separados en tres tandas. Si ninguna de las tandas llega a la base y todos los enemigos fueron destruidos, el jugador gana el nivel.

Progresión del jugador:

El Jugador progresará en función del presupuesto y de cómo se defiende de sus enemigos. A medida que avanza por los niveles podrá conseguir nuevos personajes según su presupuesto para atacarlos.

Movimientos de los jugadores y enemigos:

Jugador:

Para cada enemigo en el mapa

Posición enemigo ← obtener posición de eje x

Posición personaje ← obtener posición de eje x

Distancia ← diferencia entre posición enemigo y posición personaje

Si distancia es menor o igual al alcance

Atacar

Enemigos:

Si en la celda siguiente tiene un personaje o es un obstáculo

Atacar

Si no

Si no tiene nada adelante

Avanzar

*Obstáculos: El mapa conocerá Los obstáculos sean por vida o por tiempo. En el caso que sean obstáculos con vida reciben daño y en el caso que sea obstáculo por tiempo se reducirá el tiempo de acuerdo a los ataques.

Generación del mapa:

Constructor mapa:

Mapa(an, al)

Ancho \leftarrow an

Alto \leftarrow al

Para cada celda C perteneciente a MatrizCeldas

C \leftarrow nulo

e \leftarrow primer elemento de la lista de enemigos

Para i \leftarrow 0 hasta 2 hacer

MatrizCeldas[0][2*i] \leftarrow e

e \leftarrow siguiente elemento de la lista de enemigos

X \leftarrow random de 1 a 9

Y \leftarrow random de 0 a 5

Mientras MatrizCeldas[x][y] != nulo

X \leftarrow random de 1 a 9

Y \leftarrow random de 0 a 5

Obs \leftarrow primer elemento de la lista de obstáculos

Para j \leftarrow 0 hasta 2 hacer

MatrizCeldas[x][y] \leftarrow Obs

Obs \leftarrow siguiente elemento de la lista de obstáculos

Un Jugador(Dothraki) ataca a un Enemigo(Salvaje) y muere

