

Draaiboek

De bekende Whack-a-mole game in een nieuw jasje gestoken. De bedoeling is dat de speler met een hamer de mollen, die uit een veld met gaten komen, op hun hoofd slaat.



Beloningen: beloning als Agent uit een buis komt, afstraffing als hij wordt geraakt.

Meerwaarde AI

De AI zal de mol zijn, die om een bepaalde of random interval komt kijken. Deze zal dan leren hoe hij de speler moet ontwijken, of waar de speler minder snel reageert.

Naar de toekomst toe kunnen er dan meerdere breinen getraind worden om moeilijkheidsgraden te simuleren.

Interactie

De interactie tussen de speler en de AI is dat de speler moet proberen de AI terug in zijn gat te slaan. Deze AI zal in het begin niet snappen wat de bedoeling is, maar naarmate hij bijleert zal hij snappen dat hij zichzelf effectief moet tonen, en moet proberen niet geraakt te worden.

We moeten wel zeker maken dat de AI zich laat tonen, en niet zichzelf blijft verstoppen.

Kwadrant

Speler bevindt zich in een arcadehal, drukt op een knop om het spel te starten. Naast hem ziet hij andere spelen staan. Voor hem een veld met gaten in, waaruit de mol te voorschijn komt. In zijn hand heeft hij een hamer. Boven het veld van de mollen ziet hij zijn score.