

PacMan

La historia en la que he basado la temática de mi juego gira entorno a un Jugador, cuya imagen es la de un emoticono dormilón, que quiere librarse de los fantasmas que le quieren despertar e intenta llegar al objetivo, que tiene la imagen de una cama.



Los fantasmas que acechan a este Jugador son:

Fantasma00 (Fantasma Básico): tiene la imagen de un café y se mueve aleatoriamente, sin intención de perseguir al Jugador.



Depredador: es un fantasma inteligente que se mueve buscando el camino óptimo para atrapar al Jugador. Su imagen es la de un despertador.



MiFantasma: su imagen es la de una bañera, y la especificación de sus movimientos se explica a continuación.



MiFantasma

Este nuevo Fantasma evita las trampas para no caer en ellas.

Además, este nuevo Fantasma se mueve aleatoriamente, como el Fantasma00, pero no es tan tonto como parece, porque una vez se encuentre en una casilla adyacente a la del Jugador, si se puede mover hacia ella, se mueve y le come.

Cuando este Fantasma te come, se transforma en la calavera de la muerte.