

PLD: Idea del Juego

Jose Miguel Colella y
José Manuel Gómez González

1 de marzo de 2014

Un juego en dos dimensiones por turno. Dos jugadores básicos con un tercer

Un juego de infiltración donde un jugador tiene que entrar en un sitio, y la IA te lo impide. El jugador se encuentra dentro de un escenario en el cual tiene que encontrar un objeto específico y salir de la escena. El jugador tiene que encontrar este objetivo en un tiempo determinado. Para enforzar este tiempo, hay una plaga que se va comiendo el escenario, hasta que el tiempo se acaba. También hay otro enemigo, que tiene un grado de visión, cuyo objetivo es destruir al jugador principal. Este enemigo también tiene la habilidad de coger el objeto en cuestión para el mismo.

La plaga se va moviendo cada vez que el usuario termina su turno.

- 1. Requisitos**
- 2. Plataforma**
- 3. Herramientas de Desarrollo**
- 4. Integración de Inteligencia Artificial**