# Ampliación de ICE3

Como realmente nos piden que creemos escenarios suficientemente diferenciados, había pensado que podríamos crear otros cubos – suelos como diferentes mecánicas que modifiquen el movimiento. Por ejemplo:

* Suelo de hielo: el personaje se desliza hasta chocar con un obstáculo, pudiendo mirar en otras direcciones mientras se desliza.
* Suelo de fuego: el personaje siempre se desplaza, no puede parar. Si llega a una pared y no se le indica en qué dirección moverse, volverá hacia atrás.
* Suelo metálico electrificado: el personaje se desliza, como en el hielo, pero cada cierto tiempo, todos los jugadores en ese suelo recibirán un calambrazo y dejarán de moverse durante unos instantes.

Positivo: ganamos más mecánicas, podemos hacer un modo locura donde cada cara del cubo sea distinta (suelo distinto) y no es extremadamente difícil de programar.

Negativo: hay que hacer más props, simplemente, y el nombre de ICE3 pues no se si encaja tanto actualmente.