

## Cambios en el planteamiento del videojuego

El primer nivel sigue teniendo la misma estructura, mientras que los demás niveles tienen algunas modificaciones.

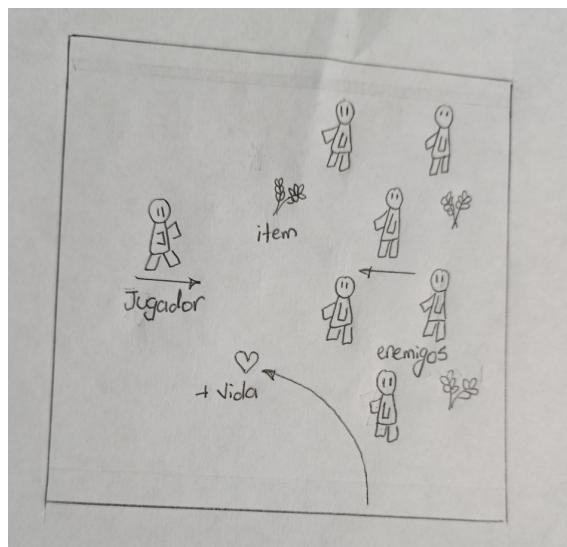
Para el segundo nivel, de la pandemia del cólera, decidimos cambiar el movimiento oscilatorio de los baldes por una dinámica de obstáculos estáticos. Ahora el jugador tendrá la oportunidad de disparar dos tipos de proyectiles, piedras y las ampollas de medicamento. Las piedras se usarán para quitar los obstáculos que bloquean los baldes con agua, los cuales se eliminan al recibir cierto número de colisiones según su tamaño. Se evidenciará un aumento progresivo de la dificultad del nivel al poseer un tiempo limitado para desinfectar todos los baldes con agua, el cual se mostrará por medio de un temporizador que aumentara su velocidad con cada tiro no acertado en una entidad, acertado en un balde incorrecto o al acertar con el proyectil equivocado a las entidades (siendo penalizado impactar un balde con una piedra o un obstáculo con una ampolla, las cuales siguen siendo una cantidad limitada).

En el tercer nivel, de la pandemia por el covid, decidimos agregar más elementos de dificultad. Ahora existen obstáculos (nubes y pájaros) que aparecen y se desplazan con patrones aleatorios por la pantalla, dificultando el movimiento del dron al causar colisiones, los cuales aumentan su tiempo de permanencia en pantalla y su frecuencia de aparición mientras más tiempo transcurra en la partida. Además, agregamos la característica del consumo de energía al dron, el cual consume cierta energía cada que acelera, la cual se va agotando, por lo que necesita acercarse durante unos cuantos segundos a su estación de carga. Quedarse sin batería significaría perder la partida. También agregamos un numero máximo de colisiones con los obstáculos que el dron puede tolerar antes de dejar de funcionar y perder la partida.

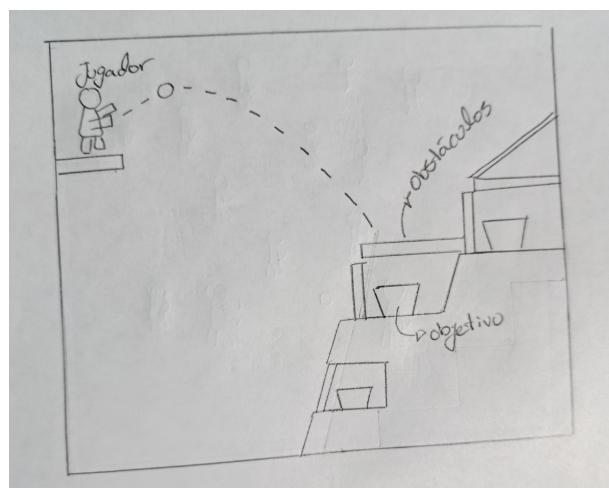
Nuestro elemento inteligente también ha cambiado, ahora es el siguiente: Durante el primer nivel habrá un nuevo tipo de enfermo el cual tendrá una capacidad de razonamiento mayor a la de los demás. Si el jugador ya ha recogido alguna hierba medicinal, el enfermo podrá detectarlo a cierto radio a su alrededor y comenzará a perseguir al jugador durante cierto tiempo. Si el enfermo logra colisionar con el jugador, este disminuirá la cantidad de ítems recogidos por el jugador y aprenderá que puede robar al jugador, por lo que la próxima vez que aparezca en pantalla perseguirá con mayor velocidad al jugador. En cambio, si el jugador logra esquivarlo, aprenderá que no es una presa fácil, por ende la próxima vez aparecerá con un radio de detección más reducido.

Ilustración de las vistas:

Nivel 1. vista isométrica (superior-lateral, puede verse toda el área como una vista superior pero los elementos se ven principalmente por su costado)



nivel 2. vista lateral



nivel 3. vista superior

