

## **Nivel 1: Fuga de Auschwitz: Siegfried Lederer, Escape del Laberinto (Estilo Pac-Man, vista cenital desde arriba)**

- Contexto: El jugador debe escapar de un laberinto lleno de guardias, con el objetivo de llegar a la salida. Los guardias patrullan el laberinto y persiguen al jugador cuando lo ven.

### **Dinámica:**

- El jugador se mueve por el laberinto, evitando ser atrapado por los guardias.
- El objetivo es encontrar la salida del laberinto dentro del tiempo límite.

### **Físicas:**

1. Movimiento rectilíneo del jugador: El personaje se mueve de manera fluida en el laberinto (arriba, abajo, izquierda, derecha) según la entrada del teclado, sin aceleración, con velocidad constante.
2. **Movimiento de los guardias:**
  - Movimiento rectilíneo o en zig-zag: Los guardias se mueven a lo largo de sus rutas predefinidas o siguiendo al jugador cuando lo detectan.
  - Colisión con paredes: Los guardias y el jugador se ven limitados por las paredes del laberinto. Si un guardia colisiona con una pared, se detendrá o cambiará de dirección, dependiendo de la IA.
3. **Efecto de detección:** La detección de los guardias hacia el jugador se basa en una percepción de línea de visión. Los guardias tienen un campo de visión limitado, y si el jugador entra en ese campo, los guardias comenzarán a perseguirlo de acuerdo con su comportamiento de IA.

### **Comportamiento de los Guardias (Inteligencia Artificial):**

#### **1. Percepción:**

- Los guardias "perciben" al jugador si están dentro de su campo de visión. Esto puede ser simulado con un ángulo de visión (por ejemplo, 90 grados hacia adelante del guardia).
- Si el jugador entra dentro de ese ángulo y dentro de una distancia específica, los guardias "verán" al jugador y comenzarán a perseguirlo.

## **2. Razonamiento:**

- Cuando un guardia detecta al jugador, puede evaluar el camino más corto hacia el jugador, ya sea siguiendo una ruta predefinida o adaptando su movimiento para interceptar al jugador.

## **3. Acción:**

- El guardia se mueve en línea recta hacia el jugador. Si el guardia está muy cerca del jugador, el comportamiento cambia a una persecución más activa, moviéndose hacia la posición del jugador más rápidamente.
- Si el jugador logra escapar fuera de la vista del guardia o se aleja suficientemente rápido, el guardia "olvida" al jugador y vuelve a su ruta original.

## **4. Aprendizaje (básico):**

- A medida que el jugador avanza en el juego, los guardias pueden aprender las rutas del jugador. Por ejemplo, si un guardia detecta que el jugador siempre toma un camino similar, puede esperar en una intersección clave o cambiar su ruta para interpretarlo mejor.
- Para simplificar, se puede agregar un "nivel de dificultad" donde los guardias se vuelven más inteligentes con el tiempo (por ejemplo, aumentando su velocidad de persecución o su capacidad para anticipar los movimientos del jugador).

### **Objetivos:**

- Evitar ser atrapado por los guardias durante el recorrido y salir del laberinto.

### **Retos:**

- Tiempo limitado: El jugador debe encontrar la salida antes de que se acabe el tiempo.
- Evasión de los guardias: Los guardias siguen al jugador si lo ven, por lo que es necesario estar atento y evitar el contacto visual.

## Nivel 2: Fuga de Auschwitz: Siegfried Lederer (vista lateral)

- **Contexto:** El jugador controla a siegfried lederer quien es un prisionero de auschwitz quien intenta escapar disfrazado de un soldado aleman. El objetivo es escapar de la fuerzas alemanas luego de ser descubierto mientras este es perseguido por un tanque de guerra que lanza proyectiles.
- **Dinámica:** El jugador mueve en una carretera/camino mientras esquiva obstáculos y evita que los proyectiles le alcancen
- **Físicas:**
  1. **Movimiento rectilíneo** del jugador
  2. **movimiento parabólico** de los proyectiles disparados por el tanque de guerra
- **Objetivos:** llegar a la meta en la que habrá un barricada que el tanque no podrá pasar y lograr escapar
- **Retos:** Gestionar el movimiento y coordinación de los objetos implicados, lograr pasar de carril mientras el personaje corre y sobrevivir hasta el final.

## Nivel 3: Esquivar Bombas en la Trinchera (Vista lateral fija)

### Contexto:

El jugador está en una trinchera después de escapar del tanque, y las bombas caen desde el cielo. El objetivo es sobrevivir esquivando las bombas que caen a lo largo del tiempo. El jugador gana cuando el tiempo se agota.

### Dinámica:

- El jugador se mueve lateralmente dentro de la trinchera para evitar las bombas que caen desde la parte superior de la pantalla.
- Las bombas caen de manera aleatoria, siguiendo un patrón de **caída libre**.
- El jugador debe esquivar las bombas durante un tiempo determinado sin llegar a ser alcanzado.

### Físicas:

1. **Movimiento rectilíneo del jugador:**

- El jugador puede moverse de izquierda a derecha dentro de la trinchera. El movimiento es constante, y el jugador puede cambiar de dirección en cualquier momento sin aceleración o desaceleración.

## 2. Caída libre de las bombas:

- Las bombas caen desde la parte superior de la pantalla con **caída libre** (sin parábola), lo que significa que caen verticalmente con aceleración constante debido a la gravedad, creando un patrón de caída directa.

### Objetivos:

- **Sobrevivir hasta que se acabe el tiempo.** El jugador no necesita llegar a ningún punto específico del nivel; simplemente debe evitar ser alcanzado por las bombas dentro del límite de tiempo.

### Retos:

- **Esquivar las bombas:** Las bombas caen de forma aleatoria y el jugador debe ser rápido para esquivar cada una.
- **Tiempo limitado:** El jugador debe sobrevivir hasta que el tiempo se agote. Mientras más tiempo pase, más rápido caerán las bombas, aumentando la dificultad.