

Dificultad añadida.

- Dificultad no opcional.
 - Incremento de velocidad de los Objetos volantes.
 - Objetos volantes “malos”, lo que dificulta esquivarlos.
 - Objetos volantes “buenos”, lo que dificulta capturarlos.
- Dificultad opcional.
 - Escalado del campo de juego.
 - A mayores dimensiones menor dificultad para esquivar.
 - A mayores dimensiones mayor dificultad para atrapar objetos volantes “buenos” .
 - A menores dimensiones mayor dificultad para esquivar.
 - A menores dimensiones menor dificultad para atrapar los objetos volantes “buenos”.
 - Escalado del robot.
 - A mayor tamaño del robot mayor dificultad para esquivar
 - A mayor tamaño del robot menor dificultad para atrapar.
 - A menor tamaño del robot menor dificultad para esquivar.
 - A menor tamaño del robot mayor dificultad para atrapar.

Mejoras añadidas.

- Luz ambiental para ver la escena.
- Luz direccional enfocando a la zona de juego con posibilidad para cambiar la intensidad.
- Posibilidad de ver el campo de juego en tres ángulos visión diferentes.
 - Tercera persona
 - En planta
 - Modo esférico.
- Posibilidad de ver los objetos englobantes del robot (caja y esfera)
- Posibilidad de ver el recinto del juego.
- Cambios en la escena cuando se ha perdido:
 - Imposibilitando los botones de la interfaz de usuario.
 - Oscureciendo la escena.
 - Mostrando al robot tumbado.
 - Se muestra el Score obtenido y la dificultad alcanzada.
- Posibilidad de cambiar la opacidad del suelo para mayor ambientación o para mayor orientación en el escenario.
- Posibilidad para visualizar o no los ejes.