

## CAMBIOS EN EL PROYECTO

### Revisión del Planteamiento del Juego

El juego que estamos haciendo consta de dos partes claramente diferenciadas:

- **Parte 1:** Tipo *Puzzle*. El jugador debe resolver un determinado puzzle contrarreloj para salir del recinto a la vez que encuentra un objeto necesario para escapar.
- **Parte 2:** Tipo *Estrategia*. El jugador debe alternar el turno con los enemigos controlados por el juego para dirigirse, sin ser atrapado, hasta el “Punto de Escape”, donde utilizará el objeto antes recogido para escapar.

Comprobamos como en la primera parte del juego se le plantea al jugador el reto de resolver un puzzle en un tiempo determinado, por lo que la huida con éxito o no del recinto reside en la pericia del jugador.

En cambio, en la segunda parte, la consecución del objetivo (llegar al “Punto de Escape” sin ser atrapado) radica más en la suerte que en la experiencia del jugador, ya que sólo se tienen en cuenta los números obtenidos en las tiradas de los dados, que marcan el número de movimientos disponibles por turno.

Surge, por tanto, la necesidad de añadir nuevos elementos al juego que permitan dotar al jugador de más opciones para conseguir escapar en esta segunda fase y que no sólo se tenga en cuenta el factor suerte.

### Cambios en el Planteamiento del Juego

- **Cambio 1:** *Campos de Visión*. Se añaden campos de visión a los enemigos de forma tal que éstos no sepan nuestra posición exacta a no ser que estemos dentro de él. De esta forma, los enemigos se dirigen hasta nosotros para intentar atraparnos cuando estemos dentro de su campo de visión o se moverán de manera aleatoria por el escenario cuando no sepan dónde nos encontramos.

Los campos de visión consisten en unas celdas que tengan una distancia igual o menor a la elegida por los programadores hasta cada uno de los enemigos y se representarán con un color distinto de las celdas que no pertenezcan a ningún campo de visión.

- **Cambio 2:** *Elementos de Escenario*. Se introducen elementos en el escenario tales como árboles, piedras, ... que permitan al jugador esconderse de los enemigos de forma que si uno de éstos elementos se interpone entre el jugador y el enemigo el campo de visión se vea reducido.
- **Cambio 3:** *Silbido*. Se le añade la posibilidad de silbar al jugador de forma que pueda llamar la atención de los enemigos si éstos están en su proximidad.

Podemos comprobar como gracias a estos cambios se añaden nuevos toques de estrategia en esta segunda parte del juego, ya que el jugador podría probar suerte y dirigirse directamente al “Punto de Escape” o intentar llegar a él escondiéndose de los campos de visión enemigos.

Además, gracias a los campos de visión, se facilita la tarea de cambiar entre niveles de dificultad agrandando o disminuyendo el campo de visión de los enemigos.