

Descubrimiento de América - Juan Pablo Avendaño

El descubrimiento de América por parte de las civilizaciones europeas fue uno de los eventos más transformadores de la historia mundial.

Todo evento histórico posee tanto sus pros y sus contras. Uno de los aspectos positivos fue la revelación de un continente vasto, con cultura e identidad propia. Sin embargo, es evidente que uno de los aspectos negativos fue la expansión europea y el colonialismo.

Durante el desarrollo de este juego se representará el viaje que lleva a cabo Cristóbal Colón en busca de una ruta marítima hacia Asia, que lo llevo a desembarcar en nuestro continente.

El desarrollo de este juego podrá mostrar distintas etapas del viaje, desde el inicio del recorrido en Europa hasta el desembarco en América.

Descripción del juego

Como se pudo ver se hará un juego de navegación. El objetivo será navegar hasta llegar desde Europa a América, el juego tendrá como es de esperarse una pantalla que corresponde al menú principal, a su vez constará de tres escenas jugables, cada una representando un lugar del mundo distinto. Al inicio de la travesía el barco que llevaremos a nuestra aventura será, naturalmente, modesto. A medida que avancemos en mar podremos recoger monedas que aumentarán nuestro dinero y servirán para realizar mejoras. A medida que el viaje avance se hará imperativo realizar dichas mejoras, ya que el ambiente se tornará desafiante y peligroso, cuando el barco se deteriore totalmente el juego terminará.

Escenas

Como se pudo ver anteriormente el juego constará de las siguientes escenas:

- **Menú principal:** Una escena sencilla donde el usuario podrá decidir si iniciar un juego nuevo, continuar, o salir del juego.



- **Escenas de Gameplay:** Estas escenas constarán del barco navegando, enfrentándose al peligro. Los lugares que están pactados para representarse son: Las Islas Canarias, las Islas del Caribe, y finalmente el archipiélago de las Bahamas, en el caso de caer en un tornado podrá visualizar al barco siendo engullido por el mismo.



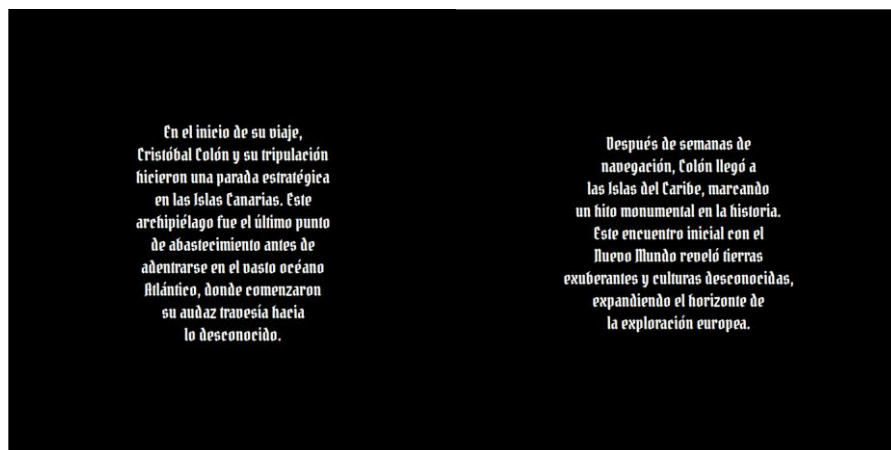
- **Gameover:** Pantalla que le indica al usuario que el juego terminó, permitiéndole salir del juego.



- **Victoria:** Cuando finalmente se logra llegar a América el juego terminará, y le dará la opción al usuario de salir.



- **Pantalla de carga:** Entre cada escena de gameplay habrá un pequeño mensaje que le cuente al usuario un poco sobre la historia del viaje de Cristóbal Colón.



Finalmente, el viaje de descubrimiento culminó en el archipiélago de las Bahamas. El 12 de octubre de 1492, Colón desembarcó en una de estas islas, a la que llamó San Salvador. Este evento histórico señaló el primer contacto europeo con el continente americano, cambiando para siempre el curso de la historia mundial.

Uyaya...
Has caído en un
TORNADO.

Obstáculos

A lo largo del viaje el usuario se podrá encontrar con diversos obstáculos. A continuación, se muestran todos los obstáculos que tiene el juego.

Barcos: Son obstáculos hostiles, si el barco se choca con ellos recibirá daño, cada barco quita 10 puntos de vida más que el otro, el naranja quita 10 puntos de vida, el rojo quita 20 y por último el negro quita 30.



Tornado: Este obstáculo es hostil, si el barco se choca con el mismo instantáneamente se acaba el juego y se muestra una animación del barco cayendo en la espiral del tornado.



Moneda: Es un obstáculo no hostil, chocarse con este obstáculo implica aumentar tu dinero en un rango de entre 50 y 150.



Mejoras

En la travesía el usuario podrá disponer de diversas mejoras, las cuales aumentarán su velocidad, el impulso que puede tomar, y los puntos de vida totales del barco.

Nivel 2: Este velero aumenta los puntos de vida hasta 100, cuesta 100 monedas.



Nivel 3: Este barco básico aumenta los puntos de vida hasta 150 y cuesta 200 monedas.



Nivel 4: Este barco mejorado aumenta los puntos de vida hasta 200 y cuesta 400 monedas.

