



UNIVERSIDAD DE  
**COSTA RICA**

ESCUELA DE INFORMATICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA

AVANCE 1

TM-3100 PROGRAMACIÓN

ESTUDIANTE: DREXLER JESÚS GUZMÁN CRUZ

B33210

PROFESOR: MSc. MONICA MUÑOZ RAMÍREZ

PUNTARENAS, 2023

# **PESCA ARTESANAL**

**Género del juego:** Simulación

**Historia del juego:** Simula la vida que tienen que afrontar todos los pescadores artesanales día al día donde deben pescar cierta cantidad de peces de una especie específica para completar sus encargos para los distribuidores y poder ganar el sustento diario.

**¿Cuántos niveles tendrá?** Contará con tres niveles, uno de dificultad fácil, otro intermedia y otro difícil. Los cuales se desbloquearán al completar los encargos diarios.

**¿Cómo van a manejar la dificultad de los niveles?** Existirán 3 factores que marcarán la dificultad de cada nivel. Primero la disponibilidad de carnada ya que en alta mar no puedes regresar a la costa por más carnada y regresar a pescar. El segundo es el tiempo, el día y las mareas no son estáticas, por lo que se tiene un tiempo limitado para pescar los encargos. Y el tercer factor es la cantidad de peces no formen parte del encargo, ya que consumen carnada la carnada, pueden ser más rápidos y grandes que los peces que se necesitan pescar.

**Personajes involucrados:** El jugador que se meterá en el papel de un pescador, los peces que forman parte de los encargos diarios que serán el pez dorado, el pez espada y el atún aleta amarilla. Y los peces que solo consumen la carnada y atrasan al pescador que serán las meduzas, el tiburón y las morenas.

**Escenarios en donde se desarrolla Dinámica del juego** Se desarrolla en alta mar, donde habrán tres tipos de ambientes, uno tropical, uno de hielo y otro oscuro. Variarán la ambientación así como la presencia de los diferentes peces.

**¿Cómo finaliza el juego?** El juego finaliza al completar los 3 niveles en la dificultad máxima donde los depredadores serán más rápidos y los peces del encargo reducidos y la amplitud del mapa será máxima y los peces del encargo podría cambiar de ambiente dificultando la pesca.