# Escape From The Aaaarrrggg

## Comportamiento de personajes

### PRÁCTICA GRUPAL

Grupo 7

Javier Martínez Pablo

Ángel Cabanilles Gomar

Iago Calvo Lista

Germán Matilla Jiménez

Doble Grado Diseño y Desarrollo de Videojuegos + Ingeniería de Computadores

**Planteamiento del juego**

En este juego una serie de barcos llamados “Comerciantes” deberán realizar una ruta por diferentes islas para intercambiar recursos en cada puerto. En función de cuántos recursos iniciales tenga cada barco, se le asignará una ruta u otra por el archipiélago. Cuando un barco esté navegando de una isla a otra, podrá ser atacado por los “Piratas”. Estos barcos intentarán abordar a los Comerciantes para robar todo su botín. Cuando se produzca esta situación, los Comerciantes solicitarán ayuda a la tercera clase de barcos, la “Armada”. Los barcos de la Armada, si se encuentran cerca del ataque, irán a ayudar a los barcos asaltados. Si esto pasa, los barcos piratas huirán del lugar, pudiendo ser perseguidos por los barcos de la Armada si están demasiado cerca. Si los barcos piratas están lejos, la Armada acompañará entonces al Comerciante al siguiente puerto.

Con esta práctica se pretende establecer un sistema de máquinas de estados que funcione de forma autosuficiente para crear una red de comercio de barcos, mientras tienen la posibilidad de ser atacados por barcos piratas y rescatados por la Armada.

Como añadido, se planteará la posibilidad de incluir factores meteorológicos, como tormentas o fuertes vientos, así como ciclo día/noche.

Otra opción será introducir clanes o pactos entre barcos o alianzas entre piratas. Finalmente, se planteará la opción de incluir una alianza del pueblo cuando haya demasiados ataques piratas: los ciudadanos de varias islas se aliarán y saldrán a la mar a por los piratas.

A continuación, se incluye un prototipo del mapa del juego, así como las máquinas de estado de los diferentes tipos de barcos.

Armada

Pirata

A

G

H

F

E

C

D

B

Mapa de estados

Comerciante

Llega otro barco a puerto

Esperar comercio

Aparece armada

Aparece Pirata

Acabas de comerciar

Huir

Viajar a otra isla

Comerciando

Pirata

Ve un comerciante



No Arm armada

Está la Armada

Conseguir botiquín

Huir

Atacar

Esperar barcos

Armada

Recibe aux

Recibe aux

Recibe aux

Ayuda

Patrulla

Recibe aux

Está lejos del pirata

Está cerca del pirata

Acompaña al comerciante

Persigue