

## [Anyway Fish](https://softomic.org/juegosflash/a/anyway-fish.html)

<https://softomic.org/juegosflash/a/anyway-fish.html>

Fecha:9-5-2026 14:35:45

Anyway Fish es un divertido y entrañable juego Flash clásico del género arcade, física y puzzles (del tipo lanzamiento y puntería), muy en la línea de clásicos como Angry Birds o Raft Wars, pero ambientado en el fondo del mar. La premisa del juego es tan sencilla como adictiva, controlas a un simpático pez y tu objetivo es conseguir que llegue sano y salvo a su pecera o destino superando la gravedad del agua, los obstáculos del escenario y las corrientes marinas.

Aquí tienes toda la información clave, mecánicas y consejos técnicos del juego:

📄- Ficha Técnica de Anyway Fish

📄• Título Oficial: Anyway Fish

📄• Plataforma: Juego Flash clásico (ActionScript 2 / AS2).

📄• Género: Puzzles de física / Lanzamiento / Punttería.

📄• Objetivo: Lanzar o guiar al pez calculando la fuerza, el ángulo de tiro y las corrientes de agua para recolectar las estrellas y meterlo dentro de su pecera. 📄• Mecánicas y Obstáculos del Mar

📄• El Pez (Proyectil): Es el protagonista absoluto. Debes arrastrar el ratón para apuntar (aparecerá una línea de trayectoria de puntos) y soltar para lanzarlo con fuerza.

📄• Corrientes de Agua y Remolinos: Elementos que desvían la trayectoria del pez en pleno vuelo. Tienes que aprender a usarlos a tu favor para alcanzar zonas difíciles.

📄• Estrellas de Mar (Coleccionables): El gran reto del juego. Cada nivel tiene 3 estrellas esparcidas por el mapa que debes tocar para conseguir la puntuación perfecta de 3 estrellas.

📄• Enemigos e Impedimentos: Cangrejos, erizos de mar y redes que matarán o bloquearán a tu pez si lo lanzas en la dirección incorrecta.

📄• Guía de Controles (Sencilla y Directa)

📄• Clic Izquierdo + Arrastrar: Apuntar el ángulo y ajustar la fuerza de lanzamiento del pez.

📄• Soltar Clic: Disparar/lanzar al pez por el escenario.

📄• Tecla R: Reiniciar el nivel de inmediato si el pez se queda atrapado o cae en un obstáculo.