



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

Vicente Domínguez, María Fernanda Sepúlveda, Adrián Soto Suárez
TPD Arcade Entrega II

GDD: I Wanna Be The Engineer

1. Introducción

En el presente documento se busca introducir un juego elaborado por tres estudiantes de ingeniería, que buscan retratar el paso de un alumno por aquella carrera de manera caricaturesca y lúdica. El juego tiene nombre código **“I Wanna Be The Engineer”** (a partir de ahora IWBTE) en honor a uno de los juegos de estilo 8 bits más difíciles que se conozca hasta la fecha. Sin más preámbulo se invita al lector a conocer más sobre nuestra iniciativa.

2. Historia

Vicente, un universitario muy popular con las niñas¹ y lleno de talento llega a la famosa y prestigiosa Ponticuica Universidad Católica de Chile para estudiar la carrera de Ingeniería Civil en Computación. El camino para ingresar no fue fácil, ya que estuvo lleno de obstáculos como por ejemplo la PSU, el NEM, las tomas y los paros. Pero ahora que ya es un alumno más se siente seguro y capaz de sí mismo.

Sin embargo nunca pensó que la vida universitaria sería más brutal de lo que nunca antes pensó, ya que la Ponticuica encierra peligrosos enemigos que se interpondrán en su camino a la titulación². La meta de Vicente es derrotar a sus adversarios y aprender de sus maestros, para así lograr tener todo el conocimiento necesario para salir y ser el mejor Ingeniero que el mundo haya conocido.

3. Personajes

3.1. Vicente

El personaje principal de esta historia. Un niño con múltiples habilidades y muchas ganas de aprender. Su objetivo es titularse y para esto debe aprobar cada uno de sus cursos en la universidad³. Tiene la capacidad de imitar las técnicas de sus maestros y las artes oscuras que le permitan vencer a sus enemigos. Es el personaje que usted como jugador deberá utilizar a lo largo de esta travesía. Inicialmente estará armado con infinitas baquetas⁴ para lanzarle a sus enemigos, pero en el camino a la titulación⁵ será capaz de armarse con nuevas técnicas y armas.

3.2. Los Maestros

Son los jefes finales de cada nivel y los encargados de enseñarle a Vicente a lo largo de su travesía universitaria. Es decir, los profesores de cada uno de los ramos que Vicente deberá cursar en la universidad. Cada uno de ellos

¹Por no decir coqueto, o en jerga popular “pelado”.

²El objetivo ansiado por todo quien ingresa a la carrera.

³En otras palabras, completar cada uno de los niveles del juego

⁴¡Vicente es un virtuoso baterista!

⁵A.K.A. *Darse vuelta el juego*



Figura 1: Ilustración del protagonista.

está inspirado en algún profesor de Ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Cada profesor tiene habilidades especiales⁶ distintivas según el ramo en el que hace clases. Por ejemplo, algún profesor del curso “Electricidad y Magnetismo” tendrá la capacidad de lanzar rayos o perturbar el campo magnético. Vicente debe vencer a cada uno de sus maestros si quiere lograr la titulación.

3.3. Perrín Zorrón

Es el enemigo más básico del juego. Su habilidad es atacar cuerpo a cuerpo saludando efusivamente. Su ilustración se puede apreciar en la figura 2.



Figura 2: Perrín Zorrón.

3.4. DIM

Es la competencia de Vicente ya que se trata del futuro ingeniero de la “Universidad Vecina”. Puede atacar a distancia con lanzando libros repletos de ejercicios.



Figura 3: Ingeniero de la universidad vecina.

⁶También conocidas como “Magias” en los juegos comunes y corrientes.

3.5. VichoLover

También conocida como Pela'. Es la enemiga suicida que no le importaría morir con tal de obtener un beso de nuestro tímido Vicente.



Figura 4: Una de las VichoLover.

3.6. Monjes Templarios

Monjes que vienen desde la edad media para impedir que salgas de la carrera. Los hay de distintos tipos, y sus habilidades varían dependiendo de sus trajes.



Figura 5: Clásico Templario de la Ponticuica.

3.7. Candidato Político

Son miembros de partidos postulantes a las elecciones para la presidencia de la universidad. Su vestimenta cambia dependiendo del partido, pero todos tienen la misma habilidad: no dejarte jugar en paz.

4. El juego

4.1. Gameplay

El estilo de juego está inspirado en un clásico de los juegos flash⁷ llamado Boxhead. Este estilo consta de una etapa cerrada en la que van apareciendo enemigos comunes y enemigos un poco más poderosos mediante “oleadas” que se enfrentan a nuestro personaje principal (Vicente) y que debemos vencer atacándolos. Terminar una oleada es análogo a terminar un nivel. En el caso de nuestro juego Vicente tiene una barra de HP (Hit Points o Vitalidad) y

⁷Aquellos juegos de páginas web en el que muchos de nosotros invirtió gran parte de su infancia.

MP (Magic Points o Poder Mágico). Además, el juego está separado en diversos niveles, cada uno de estos representa un ramo de la universidad y terminar un nivel será “aprobar un curso” con una calificación superior a 4,0 y perder en él será “reprobarlo” con calificación inferior a 4,0 según el rendimiento del jugador.

En cada nivel aparecen oleadas de personajes comunes (de los detallados en la sección anterior) hasta que después de un tiempo determinado, dejan de aparecer para dar paso al jefe final, que como bien dijimos corresponde al profesor del ramo que cursamos, es decir, la etapa que estamos jugando.

Una vez vencido el jefe vamos a obtener su habilidad especial, la que podremos utilizar a partir de los siguientes niveles a cambio de MP.

La vitalidad del personaje se restaura mediante paquetes de vida y la magia mediante paquetes mágicos. Además, el jugador podrá exponer su puntaje una vez finalizada su partida. Este puntaje corresponde al promedio de todas las etapas que jugó⁸. En caso de perder antes de finalizar el juego, las etapas pendientes se califican con la nota mínima 1,0.

Es necesario mencionar que los escenarios son distintos para todos los niveles- Serán diseñados acorde al profesor correspondiente y van desde ambientes selváticos, citadinos, árticos, infernales, entre otros. Terminar un nivel hace que abandonemos el escenario actual y pasemos al siguiente.

4.2. Arte

Los diseños y acabados gráficos están inspirados en los clásicos juegos con gráficos en píxeles o (8-bits y 16-bits como se llaman en el rubro). Los personajes serán diseñados por nosotros en base a nuestra creatividad y observación del día a día en la universidad, al igual que los escenarios. Están sujetos a cambios a medida que avance el juego con el fin de adaptarlos mejor al contexto del Ingeniero estándar.

4.3. Música

La música serán composiciones de nuestra propia creación y varían en cada nivel. Tendrá un toque retro ya que estará hecha como música de videojuego de 16 bits.

4.4. Interfaz de usuario y controles

Al iniciar el juego se desplegará un menú en el que se podrá jugar o ver los máximos puntajes hasta ahora. No hay interrupción una vez iniciado el juego salvo una vez terminado el nivel, donde se le pide al usuario que presione un botón para continuar. Será posible también pausar el juego en cierto instante para ver las habilidades actuales o abandonar el juego.

Los controles serán cuatro botones para dar cuatro direcciones⁹, un botón para el ataque normal, otro para el ataque especial, y dos que permiten seleccionar el ataque especial (Que entregan los profesores al ser vencidos).

⁸Oh yes, nuestro PPA.

⁹WASD para los entendidos