Informe Proyecto

“Course Wars”

Integrantes: - Sebastián Fernández

- Emilio Schiesser

- Sebastián Vásquez

Introducción

Un juego de pelea arcade retro, una historia lineal progresiva junto a una sucesión de combates para poder avanzar y derrotar al jefe final. Todo esto dentro de la Universidad Católica, tomando el control de representantes de diversas carreras.

Historia

Después del retiro del director I.S., envuelto en extrañas circunstancias, la Universidad Católica fue invadida por las sombras. El nuevo director en asumir no solo ha llegado rodeado de un aura de misterio, sino que además ha instaurado una nueva jerarquía - y nuevas reglas. Un coliseo ha sido construido, y el desafío es claro: Los alumnos que gusten, aquellos desesperados que no tienen nada que perder y todo que ganar, que den un paso al frente y luchen por lo que más anhelen en su vida. Solo aquel que salga victorioso podrá extender su mano... Y vivir.

Escenarios

Universidad Católica:

- Iglesia San Joaquín

- Edificio Raúl Deves

- Patio de Humanidades

- Aula Magna

- Casa Central

- Campo Oriente

- Concha Acústica

Personajes



Un alumno que entre tanto estudio, cálculo y otras cosas extrañas de la vida perdió lo poco que le quedaba de la suya. Experto en programación, economía, y otras especialidades de la ingeniería, su mejor amigo no es más que un personaje de un juego de rol. Ahora siente el deseo de recuperar todo lo perdido, y ve en el coliseo una oportunidad para volver a ser algo más que una máquina para las integrales triples.



El resultado de mezclar una carrera con tanta influencia, poder, y un megalómano es una persona que ve a todos como súbditos suyos. Y como tal, necesita de una forma de mostrarle al mundo quien es realmente el Diostor. Si puede conquistar el coliseo, entonces no cabrá duda de quién es realmente el rey de toda la universidad.



Un estudiando que mientras cursaba su práctica II se encontró con un caso particular: Un paciente que divagaba y murmuraba cosas incoherentes para todos - menos para él. Nadie sabe que conversaron, pero si se sabe que después de aquello, en la mente del Psicólogo solo había una cosa en mente: Conquistar el coliseo.



Una estudiante que siempre ha estado viviendo en la Luna. Distraída, relajada, e inocente, esta joven ve en el cuarto arte una forma de expresar su mundo interno en donde solo ella encuentra su felicidad. Sin embargo, una promesa la obliga a salir de su paraíso y adentrarse en el coliseo para encontrarse con una persona que podría ser algo mucho más profundo que un amigo o un amor olvidado.



\*En proceso\*

Nadie sabe quién es, o cuáles son sus ideales. Una mera sombra vista solamente por algunos. El director es un personaje enigmático en todas sus dimensiones, pero pareciera que el coliseo está estrechamente ligado con su pasado. Y pareciera que siempre está al tanto de todo lo que acontece en la Universidad.

Gameplay

Controles

Para poder ejecutar todas las acciones, el jugador dispondrá de un stick (palanca) en su panel de arcade, para poder mover al personaje y al cursor de selección.

Para efectuar los ataques, se cuenta con cuatro botones de acción. Ataque débil, medio y fuerte, y el cuarto es el Course Attack.

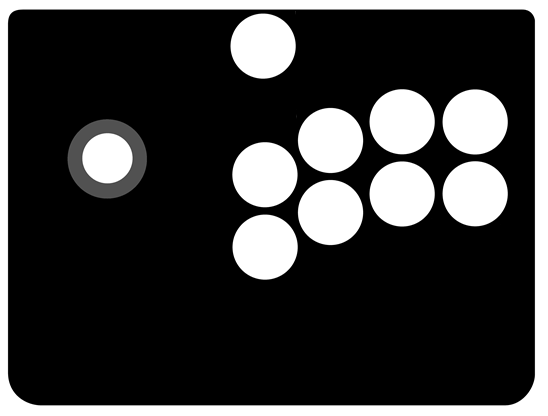
Para efectuar las diferentes técnicas durante el combate, el jugador deberá ir combinando movimientos de la palanca del control, y presionar los botones en diferentes secuencias, para poder ir desencadenando diferentes combinaciones de ataques.

El juego, tendrá mecanismos para evitar que los jugadores se acerquen, y golpeen infinitamente al otro jugador.

Se permitirán combinaciones de botones que requieran presionar hasta dos o tres botones al mismo tiempo.

Para poder defenderse de los ataques enemigos, es necesario tan sólo mantener presionada la palanca hacia atrás. Los personajes podrán cambiar de lado en el cual están del escenario, lo que provocará que todos los controles se inviertan.

Las diferentes técnicas de cada personaje variarán según cada uno, y según su estilo de pelea; la idea, es que el control de cada personaje sea similar entre sí, pero no igual; y que le puedan brindar al jugador una experiencia única con cada personaje que utilice, hasta que encuentre con el que se sienta más cómodo.



(1) Golpe Débil: Golpe que privilegia la rapidez y permite una entrada para combos, aunque quita relativamente poca vida.

(2) Golpe Mediano: Golpe balanceado entre rapidez y fuerza, suficientemente fuerte para ser un disruptor, pero no tan rápido para hacer técnicas tipo "Hit and run"

(3) Golpe Fuerte: Un golpe devastador que permite cerrar combos, o bien cerrar un combate de manera limpia. Sin embargo, el golpe requiere de "enfriamiento" antes de usar otro ataque.

(4) Golpe Representativo (Course Attack): Golpe que varía segun el personaje. Este es de diversos estilos, y se ajusta al contexto para complementar combos, o ser un arma más en caso de "intercambios".

(5) Botón Start: Taunts/Ingreso de otros jugadores.

(6) Palanca: Permite el movimiento de los personajes, saltar y defender.

**5**

**6**

**1**

**4**

**2**

**3**