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.



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.