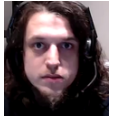


# PORTAL 2

E H C " D E M A K E 2 D "



Justino Paz Cruz, Miguel Pignatiello,  
Juan Francisco Poluyan, Bárbara  
Cerrudo, Ciro Lopez



# ÍNDICE



➤	<b>SINÓPSIS</b>	01
➤	<b>DATOS TÉCNICOS</b>	01
➤	<b>OBJETIVO GLOBAL</b>	01
➤	<b>JUGABILIDAD</b>	02
	FUNCIONAMIENTO	
	CONTROLES	
➤	<b>LEVEL DESIGN</b>	03
	NIVELES	
	FLUJO DE NIVELES	





## SINÓPSIS

Te adentrarás en la mente de Macaco, un hombre enloquecido que tras numerosos experimentos, logró crear portales y teletransportarse a través de ellos.

Te sumergirás en un mundo lleno de desafíos y acertijos basados en la manipulación de portales, superando obstáculos y utilizando tu ingenio para crear estrategias únicas.

## DATOS TÉCNICOS

**Título:** Portal 2 "Demake 2D".

**Género:** Puzzle.

**Jugadores:** Singleplayer.

**Plataformas:** PC.

## OBJETIVO GLOBAL

Este documento se propondrá rediseñar el juego *Portal 2* de Valve a una readaptación bidimensional del mismo.





## JUGABILIDAD

El jugador tendrá una base de controles similares a las del juego original, pero adaptados a un **entorno 2D de vista lateral**.



## FUNCIONAMIENTO

**COLOCACIÓN DE PORTALES:** El apuntado tomará como referencia la posición del personaje para determinar si la superficie disparada es alcanzable. De serlo, se colocará un portal en esta.

**PORTALES:** Se comportarán como un recurso colocable por el jugador (máx. una instancia por color) y se conectarán entre sí. Todo lo que atravesase un portal saldrá por el otro, con una fuerza de movimiento mínima con la que será impulsado sumada a una fuerza de momentum almacenada antes de atravesar el portal.

**INTERACTUAR:** El botón de interactuar reaccionará cuando haya un objeto interactuable cerca del personaje. De ser recogible, este se colocará hacia la dirección que el jugador esté apuntando, a una distancia cercana siempre al personaje. Interactuar de vuelta soltará el objeto.

**CÁMARA:** Fija con vista lateral.





## CONTROLES

Keyboard / Mouse

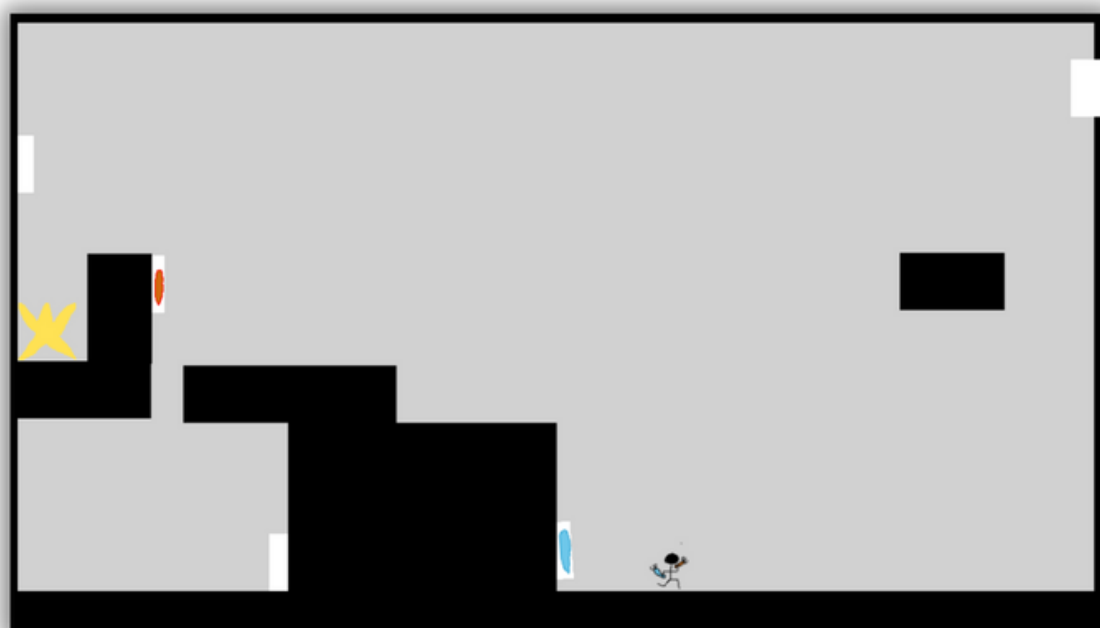
Espacio	A
Movimiento derecha	D
Apuntado	Mouse
Portal 1	Clic izquierdo
Portal 2	Clic derecho
Saltar	Barra espaciadora
Recoger/interactuar	E

## LEVEL DESIGN

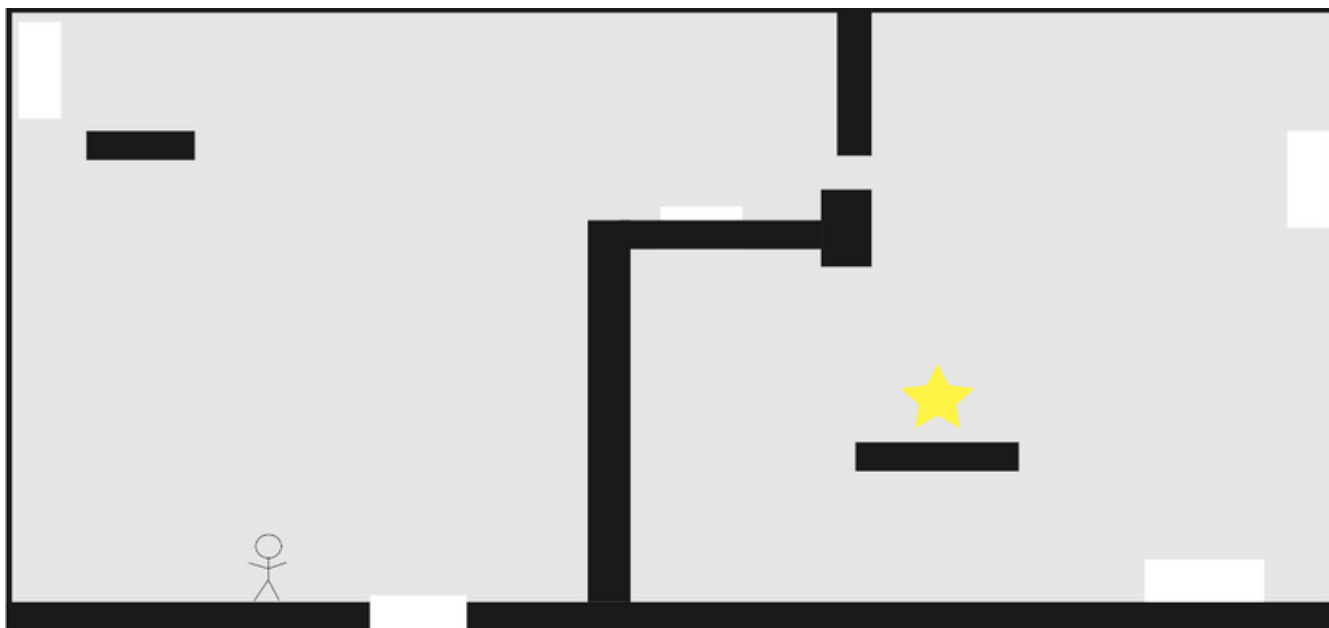
Nuestro Demake contendrá **tres niveles** que irán **escalando por dificultad**. Iremos jugando con distintos tamaños de *plataformas no interactivas*, *plataformas interactivas*, distintos tipos de *alturas* y el *objetivo* a alcanzar.

## NIVELES

### NIVEL 1



## NIVEL 2



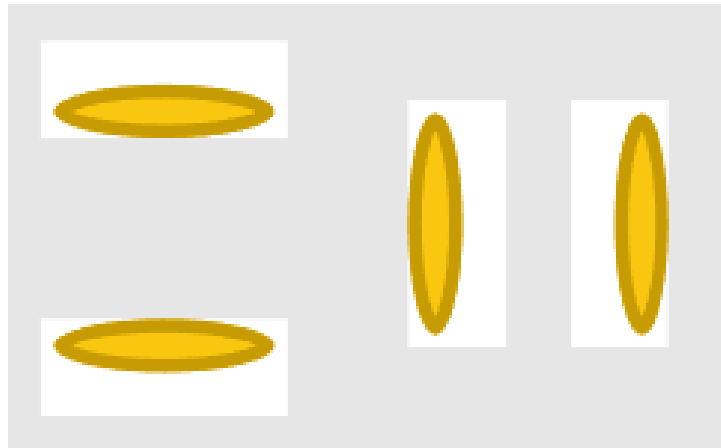
### NIVEL 3





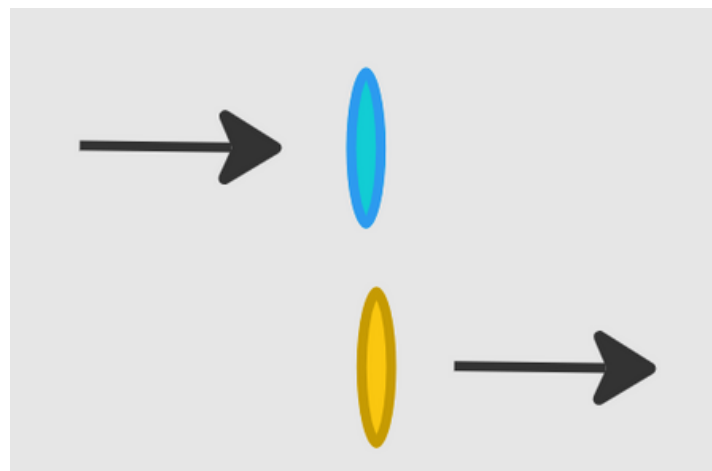
## FLUJO DE NIVELES

El jugador se moverá a lo largo del nivel mediante portales. Estos pueden colocarse sobre cualquier superficie blanca, de cualquier manera:



Portales y plataformas interactivas

Cada superficie blanca estará diseñada para que solo pueda tener una posición posible de portal



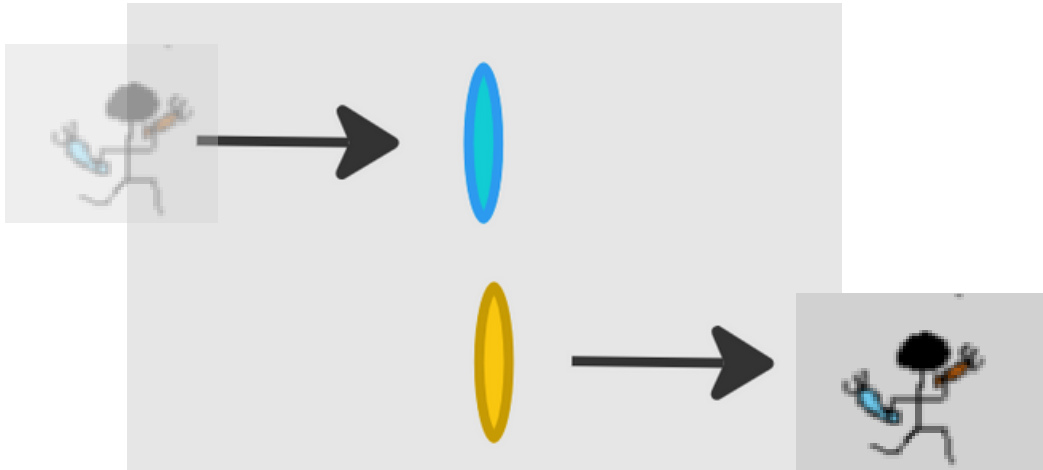
Representación de posición de portales





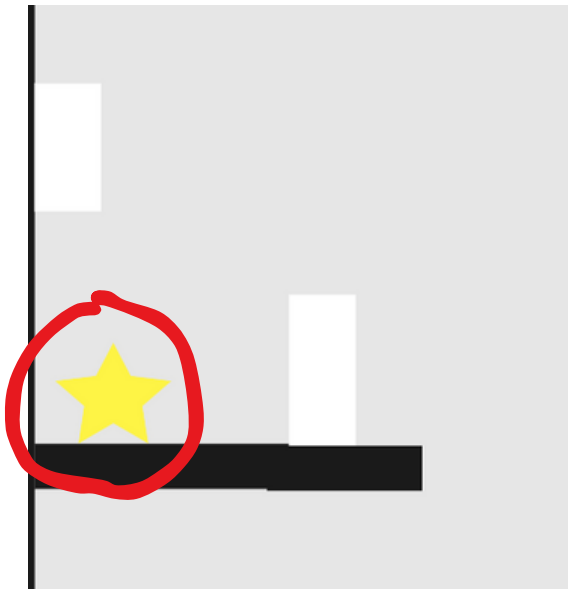
## FLUJO DE NIVELES

Al entrar en contacto con un portal, el jugador cambiará de posición hacia donde se encuentre el otro portal, manteniendo la fuerza de movimiento antes de ser teletransportado pero redirigiéndola hacia donde el portal nuevo está apuntando.



Representación gráfica

El objetivo es lograr que el jugador alcance la estrella, que dará por finalizado el nivel.



Estrella

