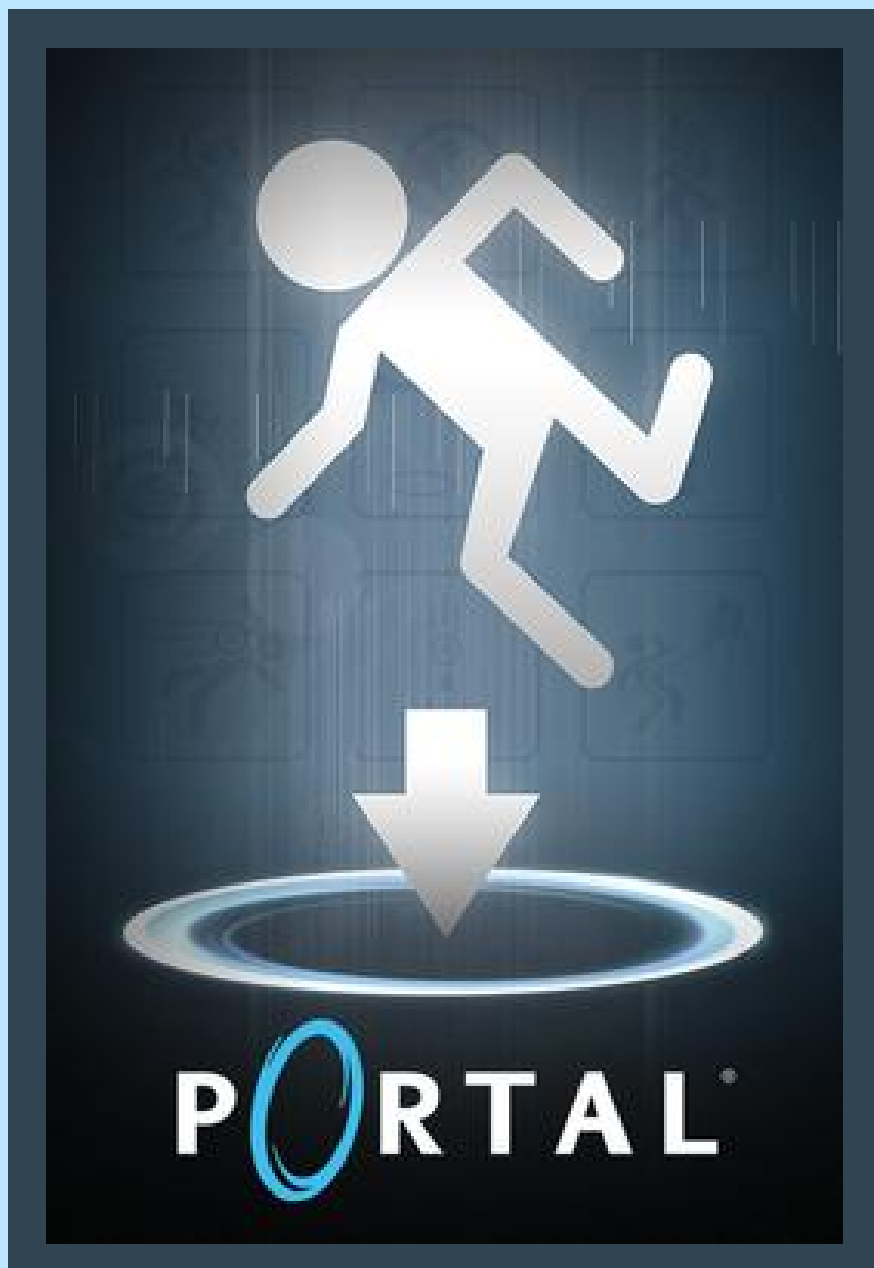


# Portal 2 - D

---

## Extended High Concept "Demake 2D"



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

# Overview

Género: Puzzle

Plataforma: PC

## Objetivo

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



# Mecánicas

El jugador tendrá una base de controles similar a la del juego original adaptados a un entorno 2D de vista lateral.

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. La funcionalidad de los portales no se verá afectada: 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.

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

La cámara será fija y por lo tanto los niveles tendrán un tamaño limitado.

# Controles

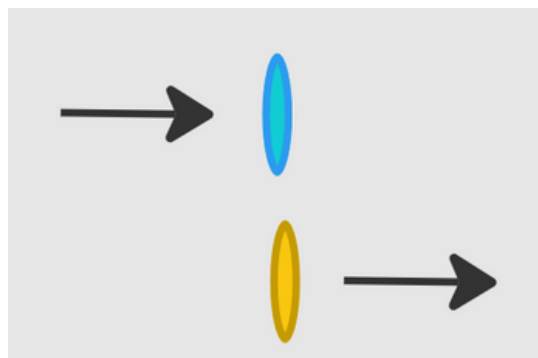
Espacio	A
Movimiento derecha	D
Apuntado	Mouse
Portal 1	Clic izquierdo
Portal 2	Clic derecho
Saltar	Barra espaciadora
Recoger/interactuar	E

# Features

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



De todas maneras, cada superficie blanca estará diseñada para que solo pueda tener una posición posible de portal



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.

A la hora de disparar los portales, se creará un proyectil que, de impactar con una superficie blanca, creará el portal disparado allí. Al disparar un portal de un tipo encima de una superficie ocupada por el portal opuesto, el portal nuevo lo reemplazará. Ambos portales deben existir en pantalla para que se de la teletransportación del personaje, de lo contrario no sucederá nada si este toca uno.

## Objetivos

Los niveles se centrarán en lograr que el personaje jugable alcance la plataforma de victoria:



## Niveles

