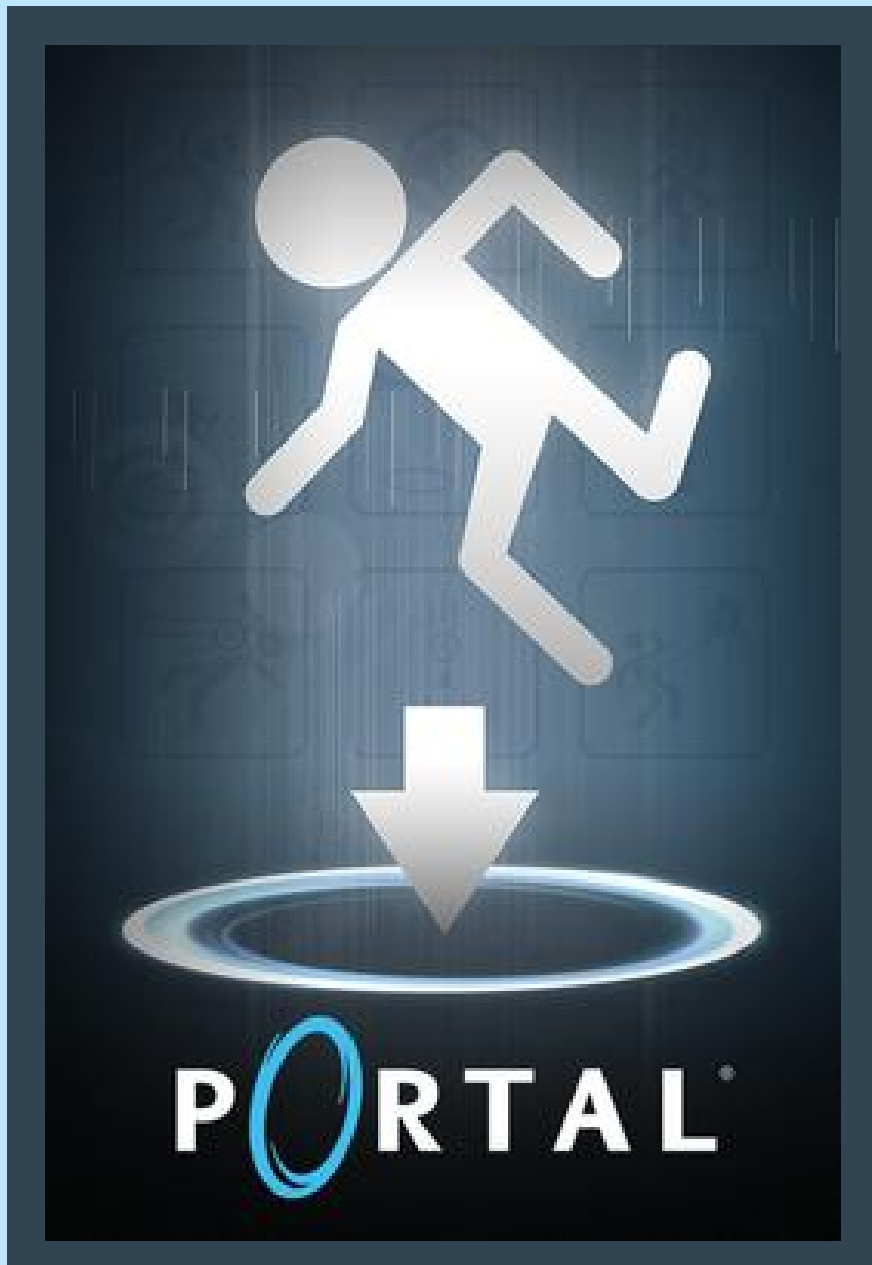


# Portal 2 - D

---

High Concept "Demake 2D"



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

# Overview

Género: Puzzle

Plataforma: PC

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



# Mecánicas

Se tendrán en cuenta las siguientes readaptaciones mecánicas para la creación del prototipo:

- Se adaptará el movimiento del jugador a un entorno 2D de vista lateral, manteniendo también las mecánicas de salto y agacharse.
- Se mantendrán las mecánicas de apuntado y disparo de portales con el mouse de manera similar al juego original, teniendo en cuenta las consideraciones que implica en un entorno 2D y el posicionamiento del personaje en este a la hora de disparar.
- La funcionalidad de agarrar un objeto frente al jugador se verá más limitada en el entorno bidimensional propuesto ya que el personaje no tiene la misma maniobrabilidad al apuntar alrededor de él mismo en un plano 2D que al mover la cámara libremente en el juego original.
- Dinámicas generadas gracias a las físicas del juego no se podrán recrear pero si imitar, como mantener momentum y fuerza de movimiento al atravesar portales.

# Gameplay

El juego seguirá conceptualmente siendo similar al original, ofreciendo al jugador una sucesión de niveles estilo "puzzle" a través de los cuales el jugador deberá utilizar sus portales y demás mecánicas para llegar al final.

Al hacer el paso a 2D, el foco de la adaptación será el diseño de niveles. Si bien el prototipo buscará mostrar niveles de distinta complejidad para evaluar la viabilidad de la propuesta, no se considerará eficiente la implementación de ciertos elementos presentes en el juego original, como puentes, torretas, o gel. La complejidad de los niveles entonces se basará en lo abstracto en sí del nivel en vez de en la funcionalidad de los elementos prototipados.

