

## Guión demo Ascension

### HACER VERSIÓN DE ADRI Y DESPUÉS CON TUS APORTACIONES

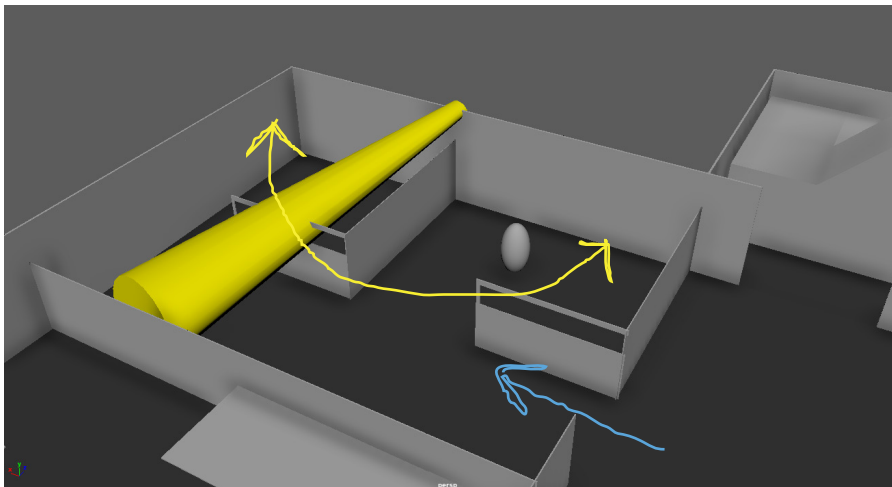
El objetivo final del nivel es conseguir unos archivos de un servidor específico de una habitación llena de ellos, donde también encontraremos el botón del ascensor, y volver a punto de partida sin ser detectado por cámaras o guardias.

El jugador sale del ascensor y se encuentra una pared de un biombo en la que tiene un mapa del piso entero. A la derecha está el límite del edificio, sólo se puede ir a la izquierda. Después, tenemos tres caminos, uno nos lleva a una sala de descanso, con mesas, cafetera, microondas, etc., otro avanza por la sala, pero está bloqueado por la vista de una cámara de vigilancia, y un tercero que nos permite llegar al otro lado del piso evitando la cámara pasando entre escritorios rodeados por biombo.

En el otro lado del piso, separado por la cámara, encontramos tres caminos. Podemos entrar a un almacén, donde, de forma opcional, encontraremos un archivo que nos indica en que servidor encontraremos el archivo que necesitamos, por lo que si entramos en este cuarto e interaccionamos con sus cajones, cuando lleguemos a la habitación de servidores, nuestro objetivo estará marcado.

La siguiente puerta, nos lleva a las escaleras para subir al piso superior.

Si seguimos recto, veremos un compartimento con dos pequeños despachos, vigilados por una cámara móvil. Tendremos que jugar con los puntos muertos de la cámara para conseguir un objeto necesario para continuar el nivel en el piso superior.



La cámara tendrá dos puntos muertos, ambos debajo de la misma, uno en cada despacho. El jugador tendrá que posicionarse lo más cerca a la esquina inferior a la cámara en el momento en el que esté pasando por encima.

En el despacho más cercano a la puerta hay una llave que necesitaremos en el piso superior, pero para obtenerla, hay que abrir un cajón que se desbloqueará con una llave que encontraremos en el cajón del escritorio del segundo despacho. Para llegar a el, entraremos en el primer despacho cuando la cámara esté en el punto más lejano por la izquierda, situándonos en el punto ciego hasta que la visión de la cámara pase al lado derecho. Entonces, iremos al segundo despacho en el que podremos conseguir la primera llave sin ser detectados por la cámara. De nuevo volveremos al punto ciego del primer despacho cuando la cámara se encuentre a la derecha, y tendremos el tiempo limitado que la cámara necesita para centrarse en el punto más lejano a la izquierda y volver, para abrir el cajón del escritorio del primer despacho, coger la segunda llave y volver al punto muerto. Al obtener esta llave, ya subiremos de piso.

## Segundo piso.

Puesto que la idea es que los guardias se muevan de forma libre con inteligencia artificial, tan sólo detallaré su posición hasta que sea necesario que alguno realice una acción específica.

El piso se compone de cinco pequeños despachos, de trabajadores de mayor status dentro de la empresa en comparación con los del piso inferior, una sala de reuniones en el centro, una pequeña recepción al fondo a la derecha, por la que hay que pasar para acceder a una sala de espera desde la que podremos entrar al despacho del jefe de la empresa. Hay una habitación más a la que se puede acceder desde la sala de espera por una puerta cerrada, solo accesible para los guardias, o también se puede acceder por una puerta secreta en el despacho del jefe.

Los cinco pequeños despachos, están situados de la siguiente manera: tres en la pared derecha y dos en la del fondo. Para acceder a los del fondo, hay que rodear la sala de reuniones situada en el centro de la habitación, y un guardia estará en el lado izquierdo cuando comience el nivel. En todos los despachos podremos interaccionar con los cajones de los escritorios, pero sólo en el del fondo a la izquierda encontraremos una llave necesaria para completar el nivel. El otro guardia, empezará situado entre la sala de reuniones y la recepción.

En la mesa de la recepción, conseguimos una tarjeta con la que abrir la puerta del despacho del jefe. Una vez dentro, podremos insertar la llave que conseguimos en el piso inferior y la que conseguimos en el piso superior, por dos cerraduras situadas debajo de la mesa, lo que provocará que se mueva una estantería que bloqueaba la puerta secreta a la sala de servidores. En el momento en el que desbloqueamos esta entrada, el segundo guardia abre la puerta que conecta la sala de espera con la sala de servidores y entra a la misma.

La sala esta dispuesta de tal forma que hay una especie de cuadrícula formada por dos filas y siete columnas por las que el jugador puede moverse. El guardia vigilará desde la columna 6, dejando siempre una de las dos filas sin vigilar, alternando entre una y otra.

Además, hay dos cámaras situadas a las alturas de la segunda y de la quinta columna, que rotan mirando a ambos lados. Habrá que ir con cuidado de que ninguno de los enemigos nos detecte. Podemos interaccionar con todos los servidores, pero el objetivo se encuentra en el tercero al fondo, rodeado por la tercera y la cuarta columna de la cuadrícula, en la pared derecha.

Al interaccionar con el objetivo, el personaje insertará un pendrive y habrá que esperar un tiempo determinado, durante el cual debemos seguir escapando de la vista de los enemigos. Cuando el tiempo transcurre, se abre un cajón en el servidor con los documentos necesarios y el botón del ascensor.

Ahora sólo queda volver por nuestros pasos y regresar al ascensor del punto de partida.

