



PORTAL: TIME MATTERS

Arte realista

Alejandro Gómez Noé

Visión general



Concept. Los que hayan jugado a Portal conocerán la mecánica de portales, en la que juegan con el entorno. Pero esta vez, jugarán con alguien más... con ellos mismos.



Género: Puzzles



Metáfora. Cámaras de pruebas en un laboratorio. Un reloj que te permite viajar unos segundos atrás en el tiempo, y realizar acciones simultáneas. Debes pensar en qué acciones realizas, y cómo las combinas para superar obstáculos.



Plataforma: PC



Público objetivo: Jugadores entre 11 y 34 años. Analíticos y precisos.

Análisis competitivo

- Referentes: [Portal](#) (obviamente), [Induction](#).
- Competencia: [Q.U.B.E.](#)
- Características diferenciadoras.
 - La mecánica de jugar con el tiempo de *Induction*, llevada al nivel gráfico en 3D de *Portal*, y con una temática similar a este último.
 - Además, el juego sufre un cambio inesperado que lo diferencia del resto de juegos nombrados, dándole otro enfoque a la historia.



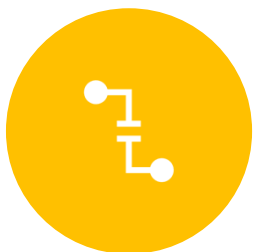
Narrativa



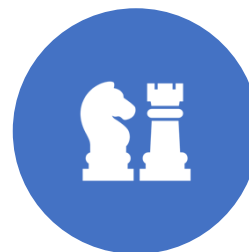
Protagonista: El propio jugador



Antagonista: El jugador, pero en una realidad alternativa



Empieza como una serie de pruebas, pero el reloj falla y se descubre lo que hay detrás, un sinfín de realidades generadas debido a su uso.



Número de niveles en el juego:
20

Jugabilidad



Objetivo: Superar una serie de pruebas. Descubrir los secretos del reloj.



Mecánicas básicas: Caminar, saltar, viajar atrás en el tiempo con el reloj



Obstáculos: Puertas, botones, cubos, trampas



Recursos: Vida, cargas del reloj



Si caes en una trampa, mueres. El reloj tiene cargas limitadas.



Cada prueba que superas es equivalente a un nivel del juego. Si mueres, reapareces.