



## Índice

<b>1. Highconcept</b>	- 3 -
<b>2. Descripción</b>	- 3 -
<b>3. Prototipo</b>	- 3 -
<b>3.1 Flujo del nivel</b>	- 3 -
<b>3.2 Escenario</b>	- 4 -
<b>3.2.1 Música y sonido ambiente</b>	- 5 -
<b>3.3 Personajes</b>	- 5 -
<b>3.4 HUD</b>	- 5 -
<b>3.4.1 Indicador de cristales recogidos</b>	- 5 -
<b>3.4.2 Tiempo transcurrido en el nivel</b>	- 6 -
<b>3.4.3 Habilidad parar el tiempo</b>	- 6 -
<b>3.4.4 Menú pausa</b>	- 6 -
<b>3.4.5 Mensajes</b>	- 6 -
<b>3.4.6 Filtro tiempo parado</b>	- 6 -
<b>3.5 Pantallas</b>	- 6 -
<b>3.5.1 Final victoria</b>	- 6 -
<b>3.5.2 Final derrota</b>	- 7 -

## 1. Highconcept

¡Estás atrapado en el tiempo y solo tu puedes salvarte! Salta, corre y haz todo lo posible para volver a tu tiempo, rápido.

## 2. Descripción

En Portal Runner encarnas a un científico loco que tras un experimento fallido se queda atrapado en el pasado. Tendrás que superar distintos niveles, donde tendrás que correr, saltar y usar todo a tu disposición para recoger las piezas de los portales y acercarte más a tu tiempo.

Los niveles son mundos no lineales, con una salida y una entrada, repletos de plataformas y superficies donde tendrás que realizar saltos y maniobras para poder avanzar y superar los distintos obstáculos, moviéndote por el mapa para recoger los distintos fragmentos de portal. También dispones de un dispositivo capaz de detener el tiempo, pero atento, porque solo puedes utilizar un limitado número de veces por nivel, la única manera de restaurar los usos es al reiniciar el nivel o tras morir.

Si mueres durante un nivel, ya sea por una caída u otro motivo, un mensaje aparecerá anunciando tu muerte y tendrás que rehacer el nivel desde el inicio.

Si llegás al final del nivel sin morir se te desbloqueará el siguiente nivel y podrás avanzar la historia.

Los primeros niveles están ambientados en la prehistoria y conforme vayas progresando por las distintas fases avanzarás en la historia y la ambientación de los niveles variará, pasando por la edad de bronce, la revolución industrial..., esto cambia el diseño del mapa, modifica el atuendo de nuestro loco científico y los distintos elementos del mapa. Además, cuanto más avances más desafiantes se volverán los distintos niveles.

## 3. Prototipo

### 3.1 Flujo del nivel

Empezamos con una animación que nos situará en el nivel con la ambientación que hayamos seleccionado.

Tras un mensaje indicando el comienzo del nivel podremos comenzar y la cámara nos seguirá el movimiento del personaje mientras intentamos sortear obstáculos para encontrar los fragmentos de cristal.

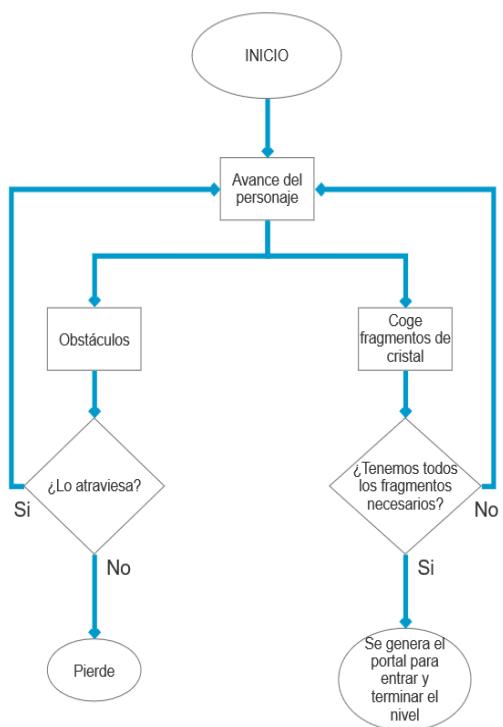
En caso de aparecer un obstáculo debemos intentar atravesarlo, de no ser posible habremos perdido y aparecerá el correspondiente mensaje.

Si conseguimos atravesar el obstáculo continuaremos por el mapa en busca de los fragmentos de cristal.

Al obtener uno se sumará al contador del HUD donde nos muestra la cantidad que tenemos y la cantidad necesaria para completar el nivel.

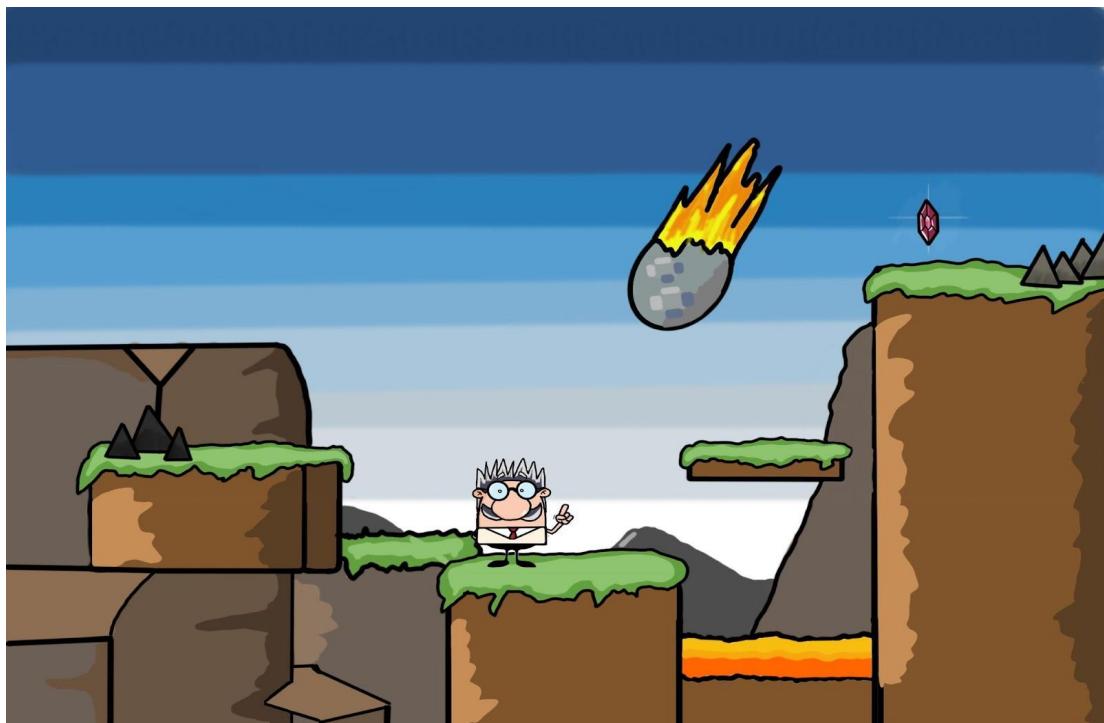
Al haber conseguido todos los fragmentos necesarios (indicados en el HUD) se generará en el mapa un portal por el cual entramos y saldrá el mensaje correspondiente para indicar que el nivel está completado.

### TIME PORTAL



### 3.2 Escenario

Al tratarse de un mapa generado automáticamente, este irá mostrando conforme avance obstáculos y detalles propios de la época en la que se encuentra. En la parte superior de la pantalla estará disponible un temporizador y un indicador de cristales recogidos.



### 3.2.1 Música y sonido ambiente

La música será con ritmos acelerados y relacionada con la época del nivel en el que se encuentre el jugador.

[Ejemplo de música del primer nivel con los dinosaurios.](#)

Ciertas acciones tendrán efectos de sonido:

- Al recoger un cristal. [Ejemplo](#)
- Al usar la habilidad de parar el tiempo. [Ejemplo](#)
- Al perder el nivel por un obstáculo.
- Ciertos obstáculos tendrán su propio sonido.
- Al completar un nivel.

### 3.3 Personajes

El científico recoge los cristales para conseguir avanzar en el tiempo. En su mano lleva un mando que le permite parar el tiempo en determinados momentos para ganar algo de ventaja, pero con ciertas condiciones:

- Está ventaja no estará disponible todo el tiempo.
- Una vez utilizada, tarda cierto tiempo en volver a aparecer.



#### Assets:

##### Diseño/modelado

- Modelo normal

##### Animaciones

- idle, cuando empieza cada nivel.
- correr, para avanzar en el mapa
- Saltar, para esquivar obstáculos
- Agacharse, para esquivar obstáculos
- Pulsar, cuando utilice la máquina del tiempo

##### FX

- Pulsar, cuando utilice la máquina del tiempo

##### SFX

- Saltar, para esquivar obstáculos
- Pulsar, cuando utilice la máquina del tiempo

### 3.4 HUD

#### 3.4.1 Indicador de cristales recogidos

En la zona superior izquierda de la pantalla aparecerán 3 siluetas de los cristales a recoger en cada nivel. Cuando el jugador recoge un cristal durante el nivel, una de estas siluetas se verá

#### TIME PORTAL

como un cristal, indicando así cuantos lleva y cuantos le faltan para poder encontrar el portal del final del nivel.

Ejemplo:



#### 3.4.2 Tiempo transcurrido en el nivel

En la zona superior derecha de la pantalla habrá un contador en segundos del tiempo que ha pasado desde que inició ese nivel.

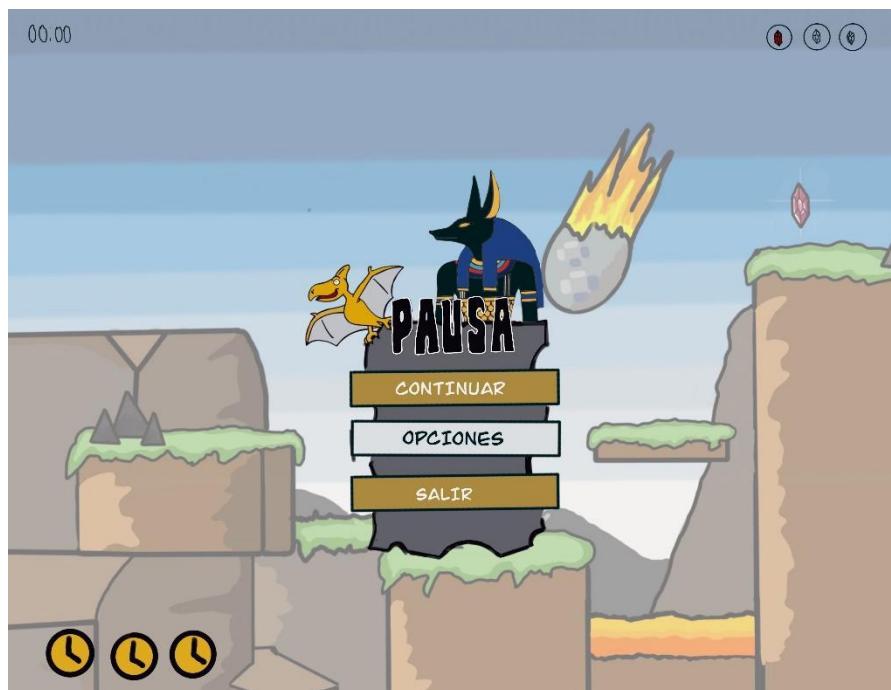
#### 3.4.3 Habilidad parar el tiempo

En la zona inferior izquierda de la pantalla habrá un ícono del dispositivo que el protagonista utiliza para parar el tiempo unos segundos. Después de usar la habilidad este ícono se pondrá en blanco y negro hasta que la habilidad este disponible de nuevo que volverá a tener color. Nada más volver a estar disponible también brillará por unos segundos para avisar al jugador.

#### 3.4.4 Menú pausa

Cuando el jugador pausa la partida aparecerá un menú en el centro de la pantalla con 3 botones:

- Reanudar partida
- Opciones
- Volver al menú principal



### 3.4.5 Mensajes

En la zona central de la pantalla pueden aparecer varios mensajes:

- “¡TIEMPO!” al empezar un nivel
- “Esta no es tu época” al perder un nivel
- “¡Sólo queda uno!” después de recoger el segundo cristal
- “¡Éxito!” al completar un nivel

### 3.4.6 Filtro tiempo parado

Cuando se usa la habilidad de parar el tiempo el color de la escena se ve con un filtro por encima.

## 3.5 Pantallas

### 3.5.1 Final victoria

Se muestra si el jugador ha superado el nivel. Aparece un efecto de confeti que cubre la pantalla y un sonido de “victoria” con un botón para poder ver los niveles disponibles, uno para continuar jugando y uno para volver al home.

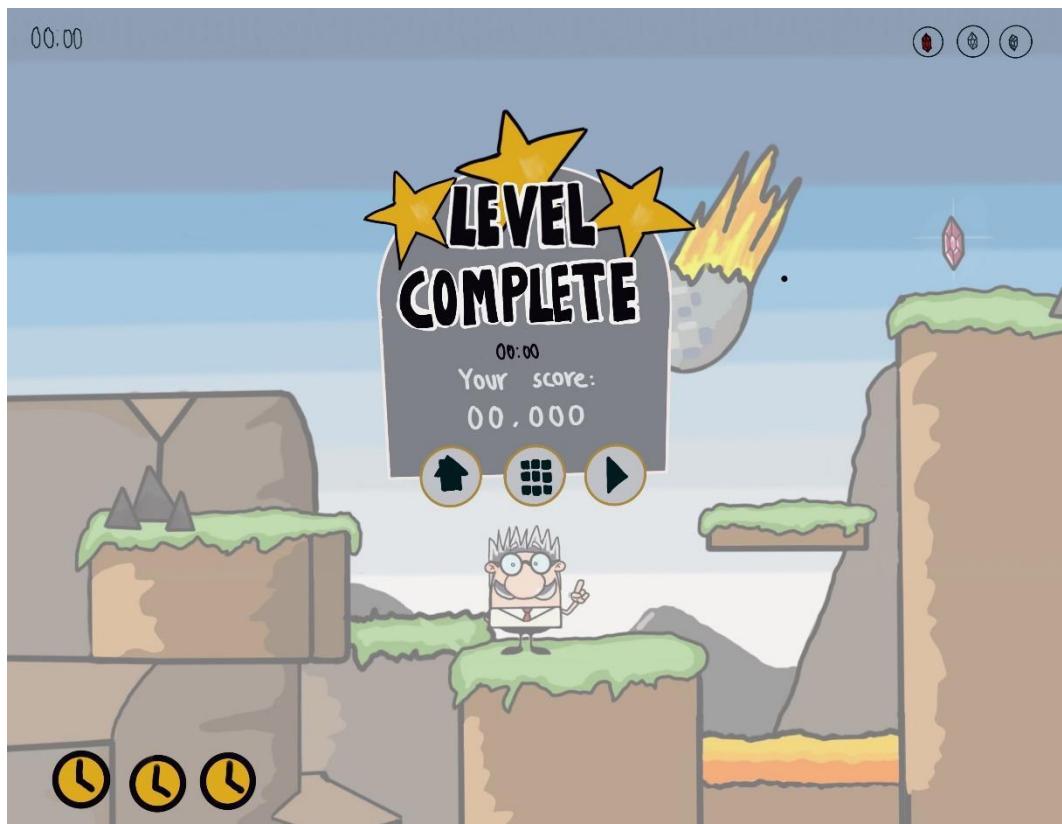
Assets:

Diseño:

Botón: Volver (home)

Botón: niveles

Botón: Siguiente



### 3.5.2 Final derrota

Se muestra al ser derrotado el jugador (si el jugador no consigue pasar un obstáculo) y se muestra un popup para con la opción de volver al menú o para reintentar la partida.

Assets:

Diseño:

- Botón: Volver (home)
- Botón: Jugar otra partida
- Mensaje: Esta no es tu época!