

Universidad San Francisco de Quito  
Proyecto Medio Semestre  
Juegos y Narrativas

Luis Astudillo 00211000

Manolo Iñiguez 00212562

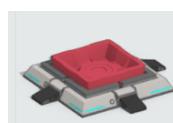
Antonio González 00211984

**Principios de diseño:**

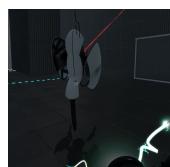
- **Decir que hacer, no cómo hacerlo**
- **Enseñar algo Constantemente**
- **Eficiencia de diseño**

**Mecánicas, elementos y leyenda del juego**

- Portales



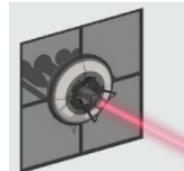
- Arma gravedad



- Cubo  
contrapesado



- Emisor láser



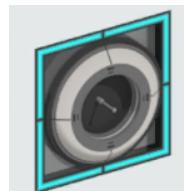
- Botón Pedestal



- Rayo Tractor



- Receptor láser



- Botón



- Placa de Salto  
de fe

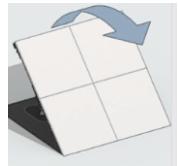


- Cubo reflector



- Botón para cubo

- Escaleras



- Agua



- Torreta



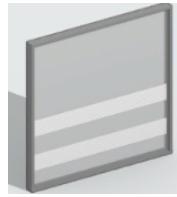
- Campo laser



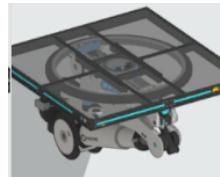
- Desintegrador



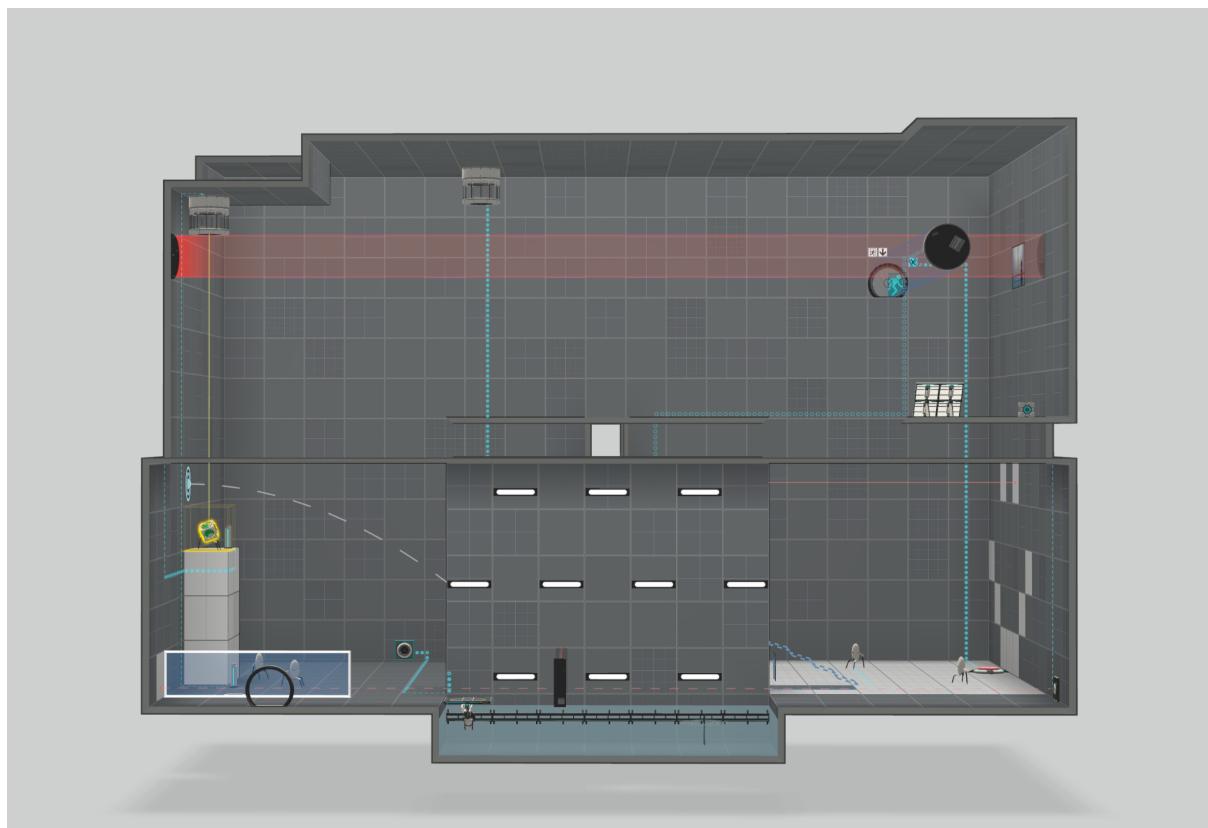
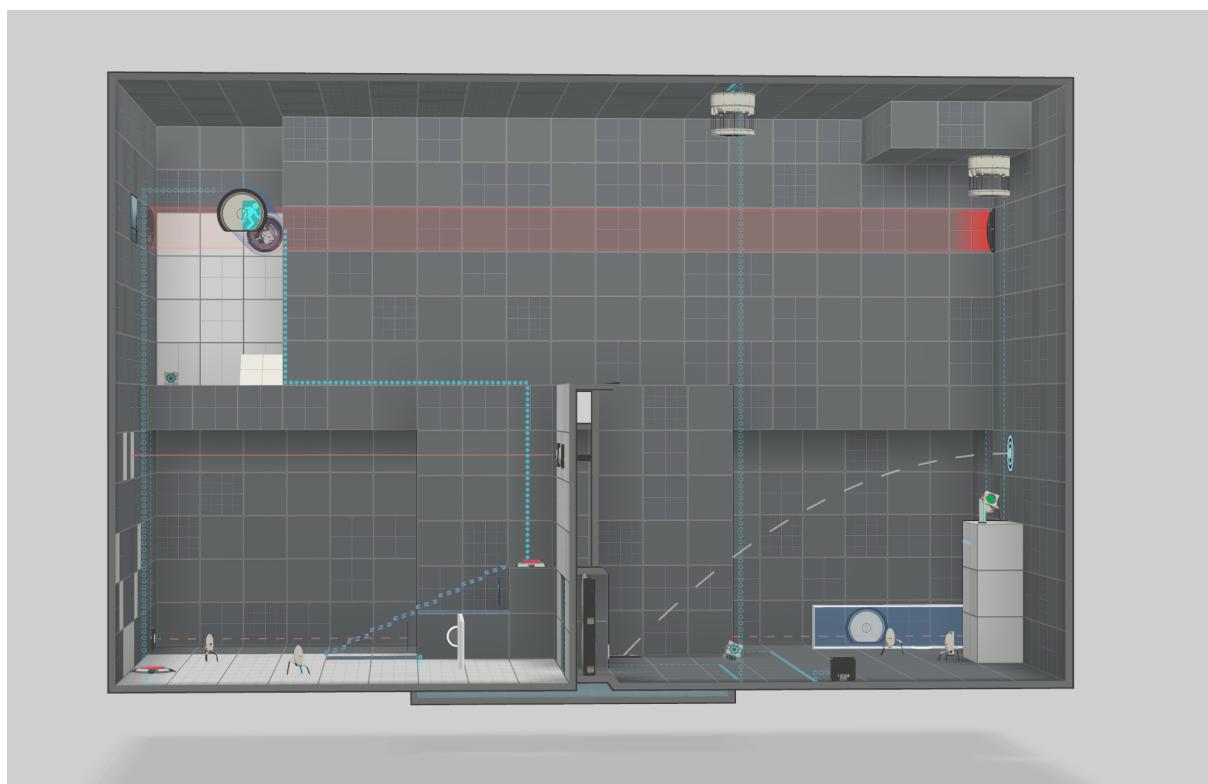
- Cristal



- Plataforma móvil



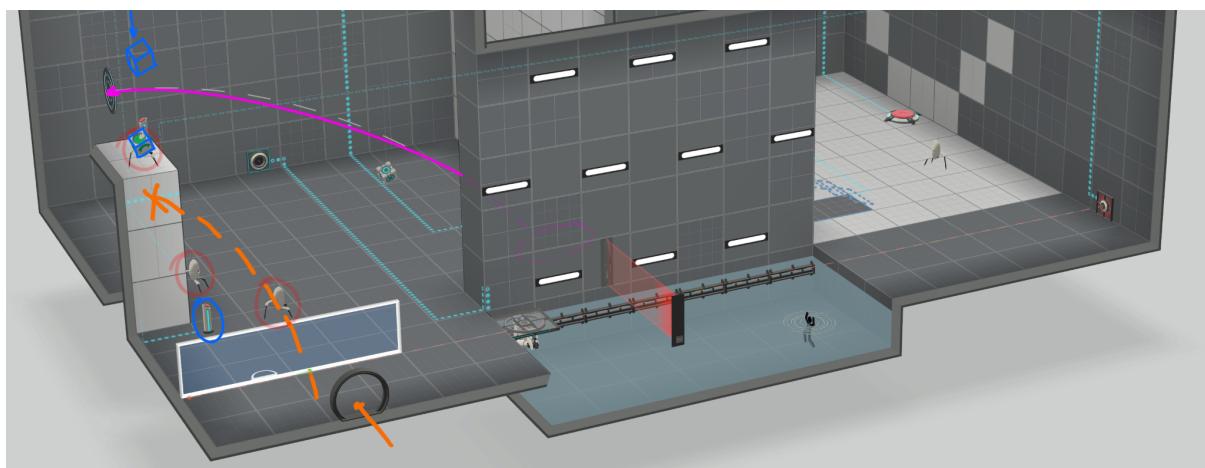
## Vistas Generales



## Objetivos

### 1. Obtener el primer cubo reflector y pasarlo al segundo cuarto

El nivel inicia con el jugador detrás de un Cristal, esto permite analizar al jugador las posibles soluciones para poder avanzar con el nivel. El jugador debe crear un portal para poder eliminar a los 2 enemigos en la parte inferior como observamos en la línea naranja. Posteriormente debe activar el botón en el pedestal para acabar con el enemigo superior, encerrado en el círculo azul. Paso seguido el jugador debe subir a la parte superior con la ayuda de la placa de salto de fe, como se muestra con la línea rosada.



Ya en la parte superior debemos aplastar el botón pedestal, este activará el emisor láser encerrado en el cuadrado verde. Consiguientemente debemos hacer uso de portales para poder activar el emisor láser como se muestra en los círculos naranjas. Este emisor láser activará un dispensador de cubos contrapesados, tal y como está subrayado en azul.

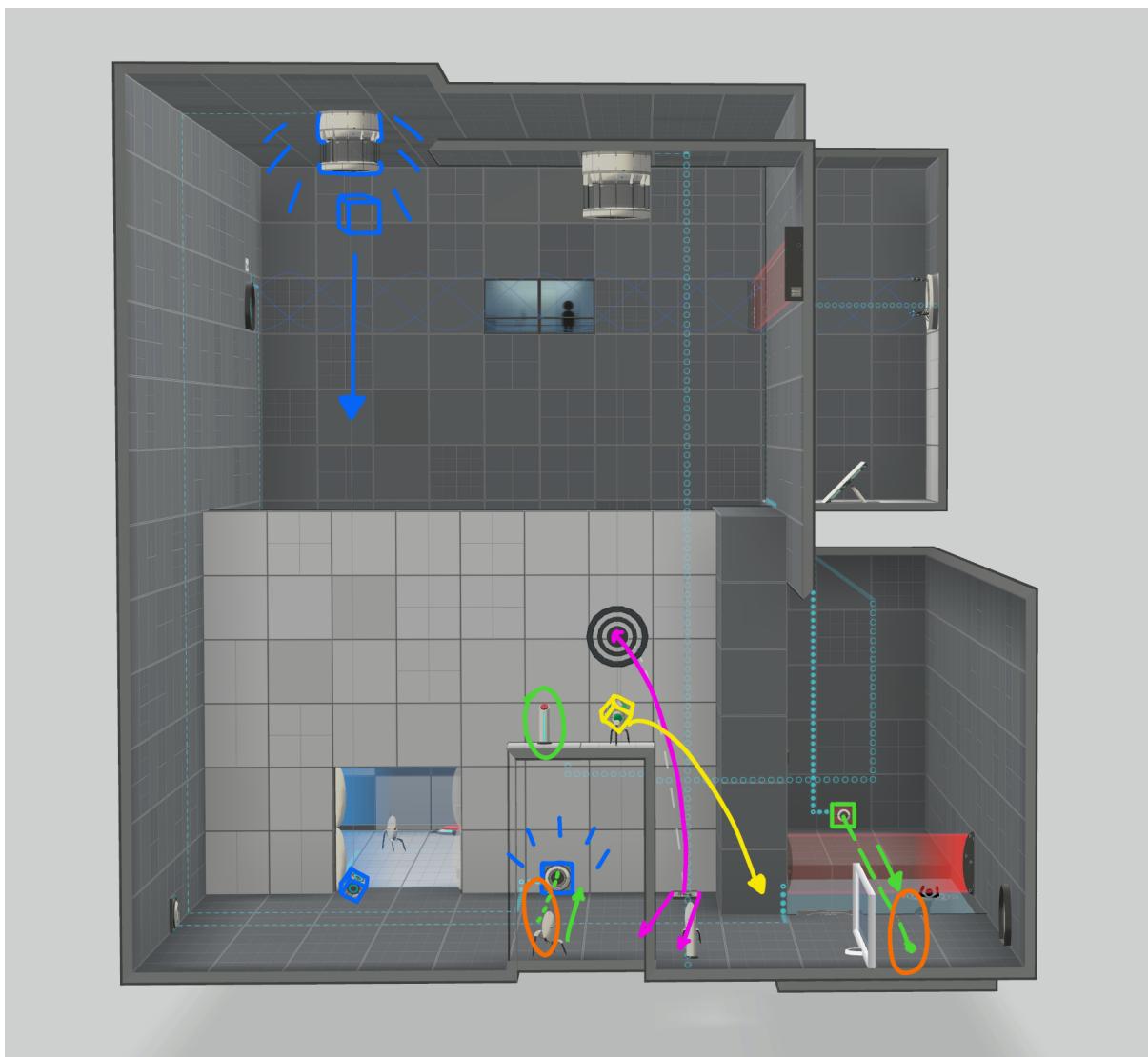
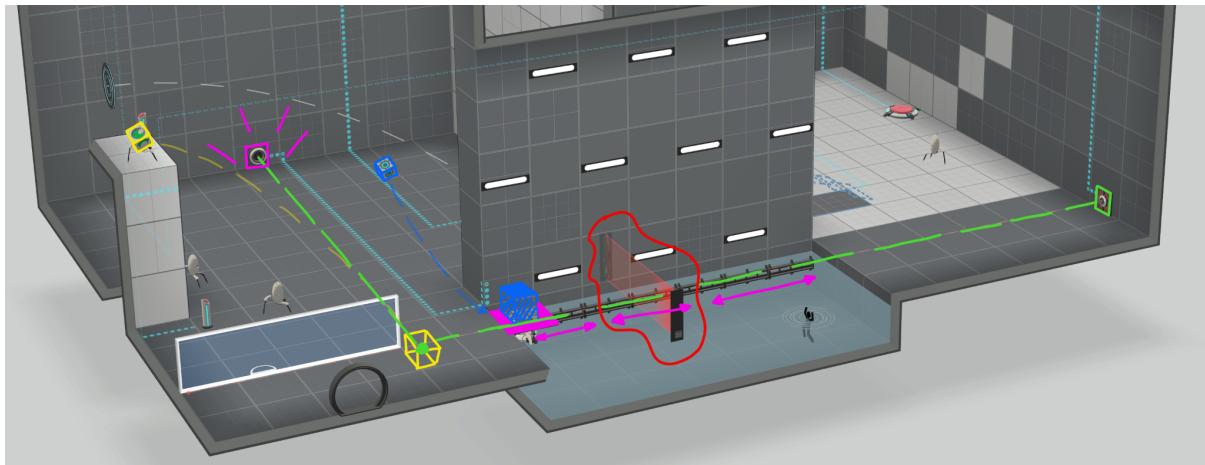


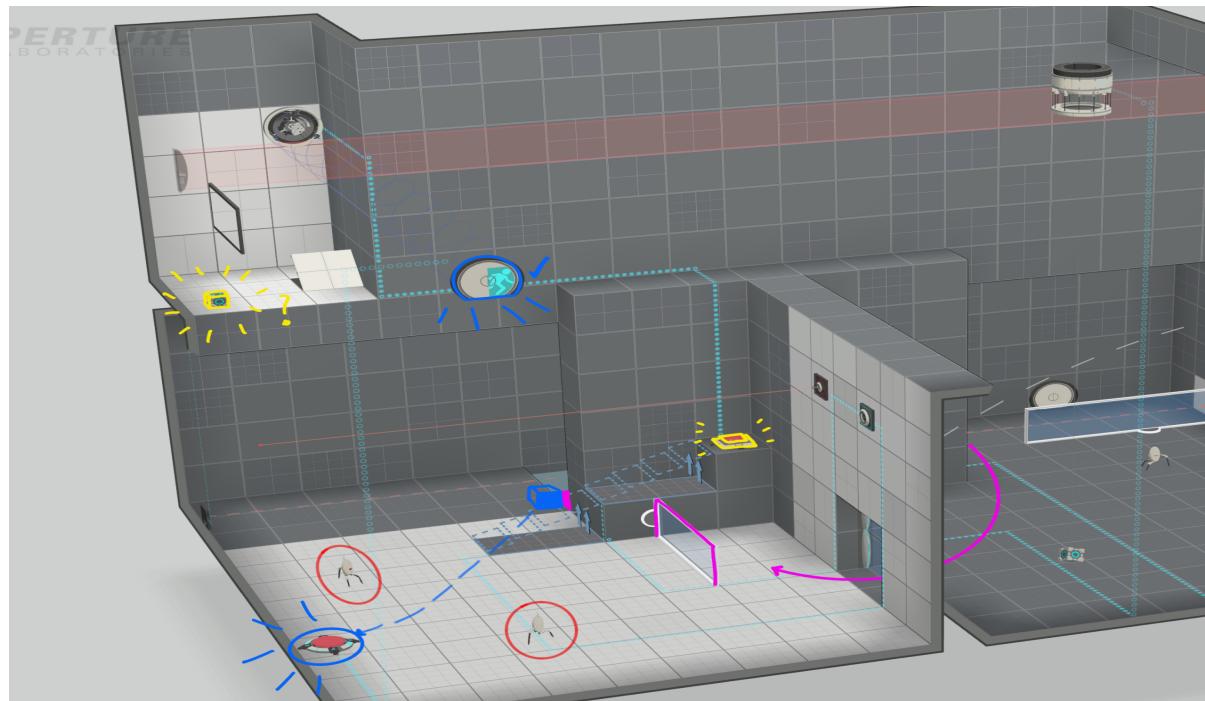
Imagen 2

El cubo contrapesado lo colocaremos en la plataforma móvil rosada. Deberemos activar la plataforma con el uso del cubo reflector que conseguimos en la parte superior. El cubo lo colocaremos tal y como se muestra en la imagen activando así el receptor láser y la plataforma móvil. La plataforma móvil solo podrá mover el cubo contrapesados ya que si el jugador trata de ir en la plataforma morirá por campo laser.



## 2. Llegar a la puerta de meta

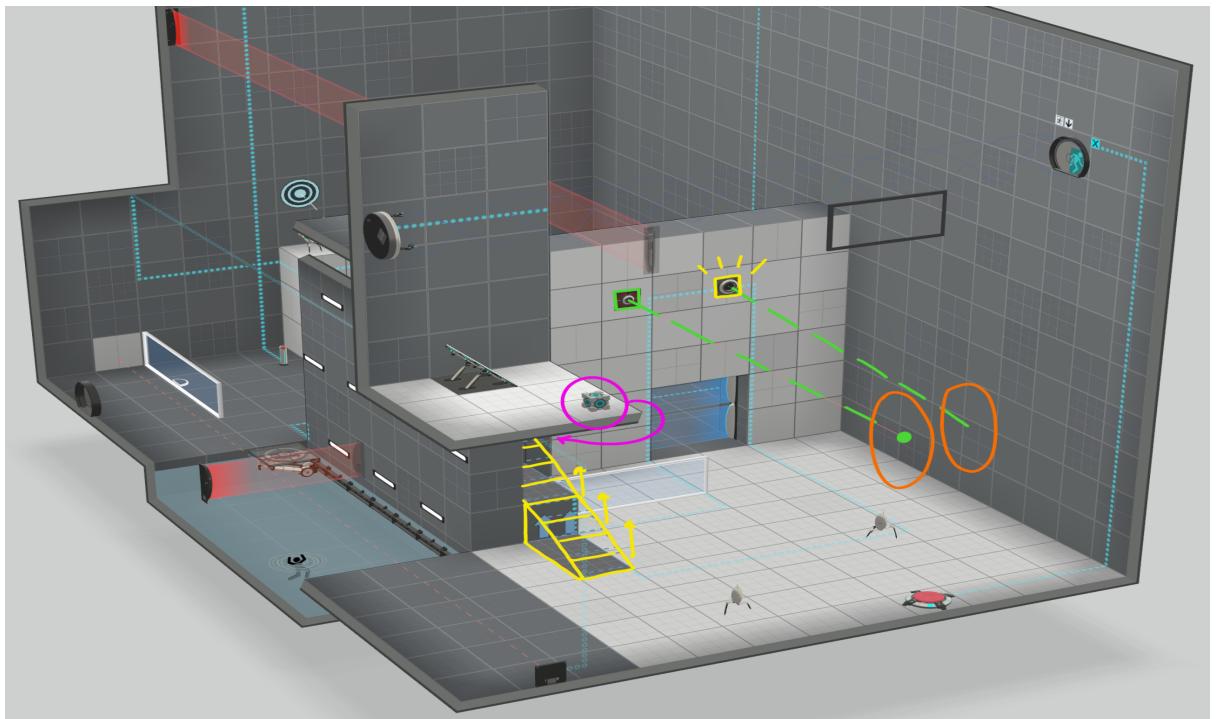
Resguardarme en el vidrio para evitar los disparos de los droides, destruirlos con portales ya que es imposible llegar a ellos sin el arma como lo demuestran las líneas rosadas y rojas. Al destruirlos, debemos recoger el cubo contrapesado y colocarlo en un botón para que se abra la puerta de meta como se refleja con las líneas de color azul.



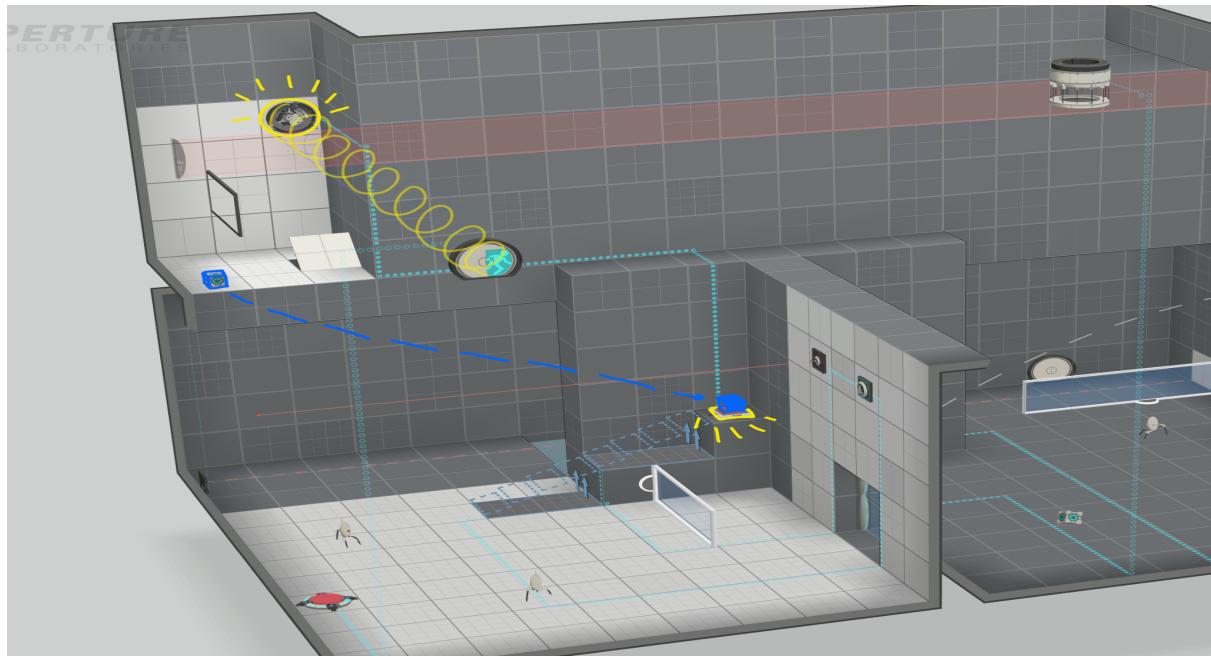
El jugador va a ver en la pared un láser el cual deberá utilizar para accionar un receptor láser que se encuentra en la pared contraria mediante portales. Cómo demuestran las líneas verdes y amarillas.

Este receptor activará unas escaleras las cuales llevan hacia un botón para el cubo determinadas con las líneas amarillas. A continuación, el jugador debe

transportarse a una plataforma la cual está al frente de la puerta de meta y recoger un cubo escondido.

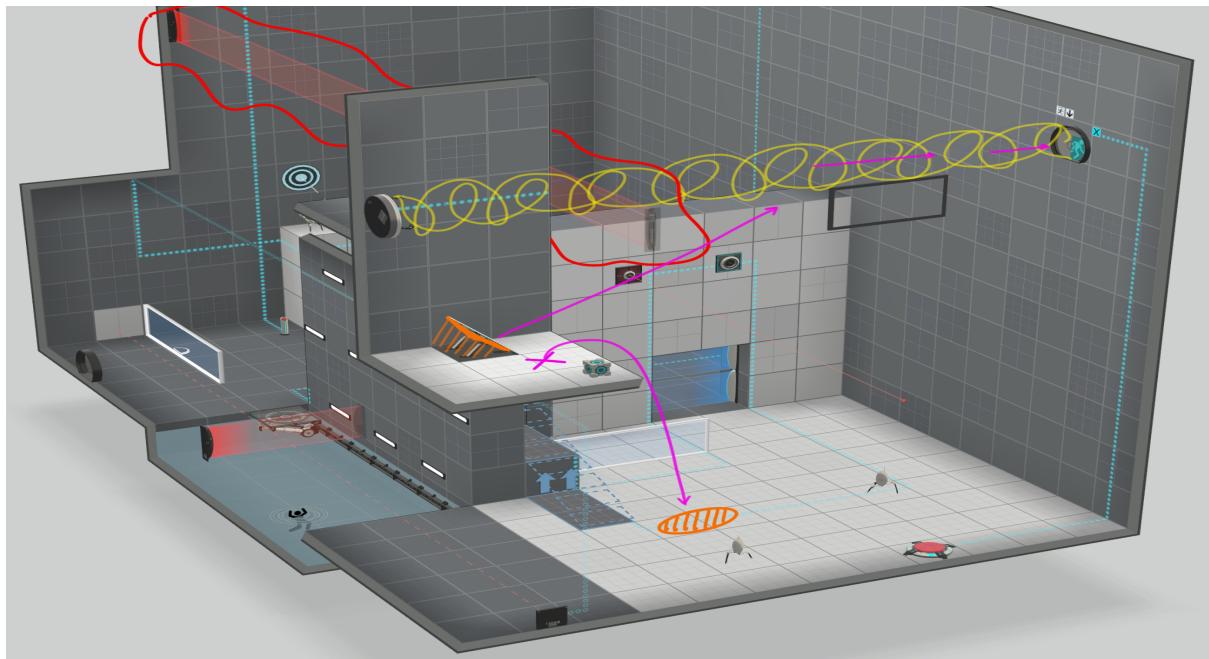


Con este cubo, debemos accionar el botón ya antes mencionado que se explica con las líneas azules para activar un rayo tractor, demostrado con las líneas amarillas.



Para finalizar, nos colocamos en la plataforma frente a la puerta de meta y hacemos un salto con los portales y el panel angular para alcanzar este rayo

tractor cómo vemos con las líneas amarillas sin tocar el campo láser y terminar el nivel. Cómo se puede ver con las líneas rosadas.



### Progresión del jugador:

- El jugador debe destruir los 3 droides para poder aplastar el botón en medio de ellos y botar un cubo reflector
- El jugador debe subirse a un impulsor que le lleva a la parte superior de la columna sobre los droides y recoger el cubo reflector
- Acciona un botón que activa un láser.
- El láser debe utilizarse con portales para direccionar el receptor láser y botar un cubo contrapesado.
- El cubo contrapesado debe colocarlo en una plataforma la cual no se mueve.
- El rayo el cual está reflectando se debe redireccionar hacia otro lector de rayo para poder activar la plataforma móvil.
- El jugador ya ha completado el primer cuarto y debe dirigirse hacia el siguiente.
- En el próximo cuarto se encontrará con 2 enemigos los cuales debe destruir.
- Después debe recoger el cubo contrapesado debe colocarlo en el botón para cubo y abrir el puerto de meta que está en la parte superior.
- Proximamente debe recoger un cubo el cual está escondido en la parte superior frente a la puerta de meta.

- Ya con el cubo debe activar unas escaleras las cuales se accionan con un receptor láser que está frente a la carita feliz.
- Con los portales, activa las escaleras y colocar el cubo contrapesado en un botón para cubo
- Este botón accionará un rayo tractor con el cual llegaremos a la meta.
- El jugador debe colocarse en la plataforma bajo el rayo tractor.
- Mediante el uso de los portales y un panel angular, debe caer hacia un portal y salir con el panel angular para alcanzar el rayo tractor y finalizar la misión.

Duración: 10-15 min

Dificultad : Mediana