

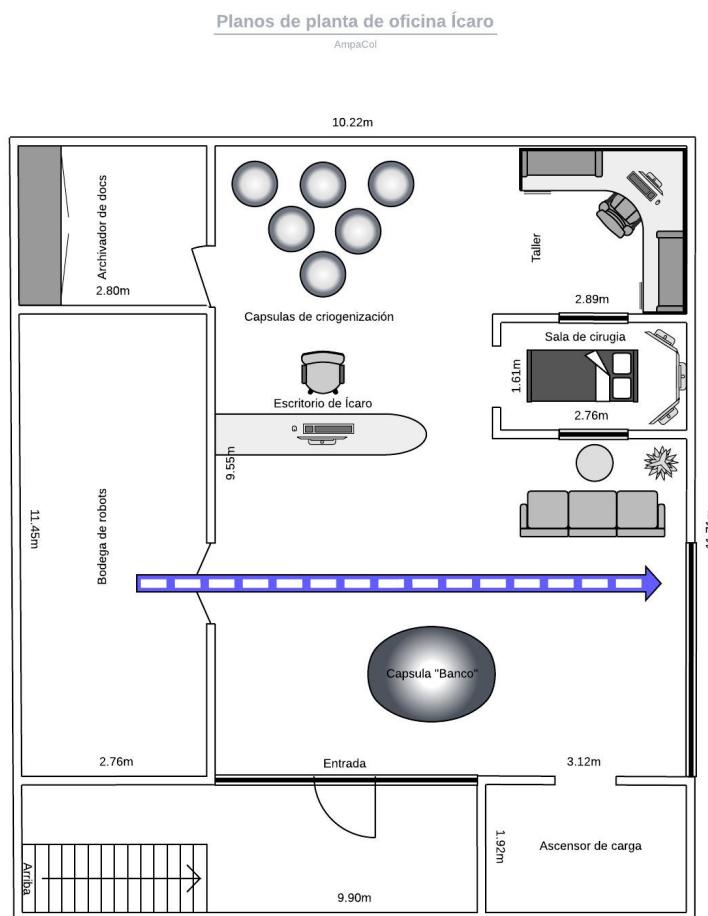
**NOMBRES:** Alejandra Urueña, Mariana Zuluaga, Valentina Fajardo

**PROFESOR:** Diego Hernando Sosa

**ASIGNATURA:** Narrativas II

**PROGRAMA:** Diseño Interactivo

## DESCRIPCIÓN ESPACIO ACTANTE



### Ubicación AmpaCol

El edificio Ampacol está ubicado en el nivel 1 de la ciudad, en este nivel habitan los delincuentes y marginados de la ciudad, es un lugar donde la presencia del estado es nula lo que da espacio para que las mafias y pandillas realicen sus actividades comerciales y delincuenciales sin consecuencias, es un estado independiente con sus propias reglas y normas dentro de la capital. Su naturaleza comercial permite encontrar materias primas, productos, servicios de todo tipo y sin ninguna clase de censura o restricción, por esta razón personas de toda la ciudad se interesan por ir.

## **Edificio AmpaCol**

La instalación de AmpaCol es un edificio de seis pisos, es en este lugar donde el grupo de Ícaro (jefe) realiza todas sus operaciones criminales, acá se contienen todos los niveles a superar en el video juego, cada piso es liderado por integrantes del grupo original.

### **Pisos/Niveles**

El videojuego inicia en el piso 1 qué es la bodega del edificio donde llegan artículos robados y se realizan transacciones comerciales; el piso 2 es la fachada principal, es una tienda de barrio que da a la calle que aparenta “legalidad” a partir de intercambios comerciales corrientes, esta fachada es usada para informarse de las situaciones del territorio; el piso 3 es donde almacenan sustancias ilegales usadas para los secuestros, artículos robados y comprados ilegalmente; el piso 4 es el laboratorio químico de investigación y planeación; el 5 piso es el centro de vigilancia y seguridad del edificio.

### **Espacio Actante, Piso 6**

El piso 6 contiene el nivel final del videojuego y es el último piso del edificio, acá está el laboratorio de experimentos, la bodega de cyborgs y la oficina de Ícaro (Big boss), el espacio contiene: taller, cápsulas de criogenización, sala de cirugías/experimentos, archivador, bodega, librería y ascensor de carga. El piso mide 10.22mt de ancho y 11.71mt de largo.

### **Ruta de acceso**

Al iniciar el nivel final el jugador debe entrar por el sur-occidente del edificio, sube las escaleras que están en toda la esquina y debe entrar por una película transparente que parece vidrio pero que en realidad es un material no newtoniano que cambia de estado sólido a líquido al ingresar la contraseña correcta, el jugador debe descubrir la manera de desbloquear esta película para poder ingresar.

Luego de superar el primer reto el jugador se topa con la “librería” de Ícaro, es una cápsula de 1.40mt de ancho, 1.90 mt de largo y 2mt de alto que contiene partes de cuerpos usados en experimentos que pueden servir para próximos proyectos, entre estos se encuentran varios fragmentos de cerebros de distintos sujetos de prueba, esta librería refuerza la idea de crueldad y abuso de la organización.

Al lado derecho de la entrada principal se encuentra el Ascensor de cargas, el frente de esta entrada usualmente está obstruido por cajas, en la pared del oriente (derecha) hay una ventana que va del piso al techo y de ancho mide 3.50mt, esta ventana está en paralelo a la salida de la bodega que contiene un ejército de cyborgs, ubicada en el occidente del piso, el recorrido entre la salida de la bodega y la ventana siempre está despejado en caso de necesitar liberar el ejército hacia la ciudad. La ruta de salida de los robots es la ventana que da hacia el cerro de Monserrate.

Hacia el norte después de la entrada de la bodega y después de la ventana, al costado occidente está el escritorio de Ícal dónde están sus anotaciones, estudios, computador etc.. Al lado oriente del escritorio está la sala de cirugías que es donde se realizan las intervenciones a

los sujetos de prueba, esta sala contiene cama de cirugía, tres monitores y ventanas hacia el norte y sur para permitir observar lo que ocurre en las intervenciones, fuera de la sala hacia el sur, al costado occidente del escritorio de ikal hay una sala de descanso que da de frente a la vista de la sala de cirugía.

Al costado nor-occidente del piso está el archivador de documentos importantes de experimentos fallidos y de transacciones realizadas por AmpaCol, al lado norte del escritorio de Ícaro se ubican las cápsulas de criogenización que contienen los cuerpos de algunos niños con los cuales se creó la conciencia de la IA del ejército de cyborgs, entre esas cápsulas se encuentra el cuerpo humano de Lania. Por último en la esquina nor-oriental se encuentra el taller de ensamble y de experimento.

### **Ambientación y decoración**

La mitad sur del piso tiene muy buena luz natural durante la primera mitad del día ya que el sol sale por el oriente y se opone por el occidente, la orientación por donde entra la luz está pensada en que los rayos de sol de la mañana no deterioran tanto los materiales como lo hacen los rayos del sol de la tarde.

La decisión de tener solo una ventana reside en la importancia del uso de luz artificial en la sala de cirugía, en el taller y en las cápsulas de criogenización ya que no les deben llegar rayos de luz directos para así evitar variaciones de temperatura importantes que lleguen a alterar estos espacios especialmente las cápsulas de criogenización. Sin embargo las cápsulas de por si vienen fabricadas con materiales aislantes, algo importante de las cápsulas es que estas son opacas y no se puede ver el contenido a menos que se determine mediante un comando la necesidad de ver por dentro.

La iluminación artificial del piso 6 es completamente fría y en el suelo hay luces led moradas que contrastan con las baldosas negras para indicar la ubicación exacta de cada elemento contenido en este lugar, también en el suelo se indican las rutas de evacuación con luces led verdes en caso de emergencia. La bodega permanece en completa oscuridad.

El sofá, la silla de escritorio y del taller están tapizados con cuero negro ya que la superficie de este es fácil de limpiar y desinfectar. El escritorio de Ícaro está hecho de madera sequoia, la más cara y escasa del mundo. En la zona de trabajo todos los elementos son impermeables, resistentes a altas temperaturas y a líquidos corrosivos.

La decoración interna es muy simple y minimalista, entre menos objetos innecesarios más ordenado se mantiene el sitio. Solo hay dos elementos decorativos en el lugar, un tapete de piel animal en el escritorio de Ícaro y una planta de interiores ubicada en la sala de descanso frente a la sala de cirugías. Sin duda la vista desde este punto es lo más destacable, se ven los cerros orientales, monserrate, y el resto de niveles de la caótica Bogotá desarrollada

### **Referentes**



3Dsanchez.carbonmade.com

S C P T

