

Portal 2D platform puzzle

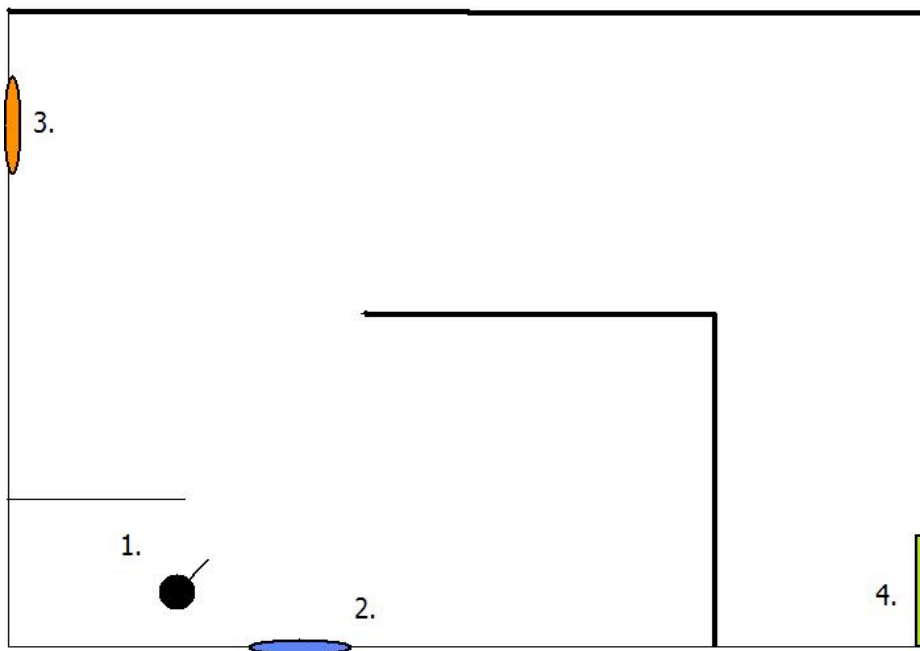
Mads Hald Stengelshøj Jørgensen og Johan Østergaard Thomsen

I spillet styres en figur ved hjælp af tastaturet, fra start til slut i et prædefineret miljø med diverse forhindringer. For at komme fra A til B benyttes to portaler som spilleren skal oprette og flytte for at forcere forhindringerne. Dette gøres ved hjælp af mus og eventuelt tastatur. Når figuren bevæger sig ind i den ene portal med en given hastighed, kommer denne ud af den anden portal med tilsvarende udgangshastighed.

Miljøerne skal let kunne ændres, så udfordringen for spilleren kan forøges i form af mere komplicerede baner.

I spillet påvirkes figuren af tyngdekraft, hvorfor det er nødvendigt at udtænke en plan for, hvordan banen gennemføres.

Simpel skitse af et muligt banemiljø i Portal



1. Spillerens figur
2. Portal 1 (kan placeres af spiller)
3. Portal 2 (kan placeres af spiller)

4. Banes mål/udgang

Tages ovenstående tegning som eksempel, ses det, at hvis spilleren falder ned i den blå portal, vil spilleren efterfølgende komme ud af den orange portal med samme hastighed. Væggene tegnet med **fed** pen viser, at der på denne ikke kan placeres en portal. Dette element er med til at øge sværhedsgraden i banerne. For at gennemføre banen og komme til næste, skal spilleren ved hjælp af portalerne nå frem til mål, der her er markeret med en grøn firkant.

Der kan, om nødvendigt, tilføjes flere typer forhindringer til banerne.