***Beneath The Veil* (Bajo el Velo)**

***Beneath the veil*** es un juego *Top-Down* (2d visto desde el cielo) que consiste en escapar de un sombrío lugar lleno de aterradoras criaturas. El jugador tiene la opción de matar a las criaturas o escapar buscando pistas en cada nivel. Si el jugador decide matar las criaturas, estás serán cada vez más hostiles (Aumenta las estadísticas de las criaturas) y al final del juego entenderá que esas cosas realmente eran su familia intentando ayudarle (En caso de que no las halla atacado) o defendiéndose (En caso de que el jugador las ataque). Finalmente dándose cuenta de que él era el monstruo, y perderá (Mostrando la campaña de ***Game Over***), dando la opción al jugador de reiniciar el juego y remendar el error. En cambio, si el jugador decide buscar las pistas y huir de las criaturas, estás solo trataran de regresarlo a la celda (Tu cuarto) ya que pretenden salvarte, al finalizar el juego el protagonista entenderá que es lo que pasa realmente dándose cuenta de que él es el monstruo, volviendo a la sala 0 y curándose.

**Como jugar**

Movimiento del jugador:

* Para moverte hacia la derecha, presiona la tecla 'D'.
* Para moverte hacia la izquierda, presiona la tecla 'A'.
* Para moverte hacia arriba, presiona la tecla 'W'.
* Para moverte hacia abajo, presiona la tecla 'S'.

Salto:

* Para saltar, utiliza la barra espaciadora.
* No puedes redireccionar tu movimiento en el aire.
* Asegúrate de tener suficiente impulso para el salto, ya que de lo contrario solo retrasará tu movimiento.

**Ataque e interacción**

* Para interactuar con objetos o atacar, presiona la tecla 'J'.

Búsqueda de pistas:

* Las pistas se encuentran ocultas en diversos objetos del mapa.
* Intenta interactuar con ellos sin ser alcanzado por las criaturas para descubrir las pistas.

Ataque a las criaturas:

* Si deseas atacar a las criaturas, asegúrate de estar a rango para golpearlas.
* Después de atacar, aléjate rápidamente, ya que las criaturas tienen un ritmo de ataque más lento.

**Vista del juego**

El jugador va a ver su personaje como un observador en el cielo.

El mapa se carga cada que cambies de nivel (Cambio de habitación) y será una pantalla estática sobre la cual te puedes mover.

Ejemplo:



Imagen tomada de: *https://www.dreamstime.com/collection-tiles-objects-creating-d-top-down-video-games-fantasy-medieval-dungeon-theme-dungeon-top-down-game-image116835839*

Personajes:

* ***HitMan*** (Protagonista): Personaje jugable, el cual tiene la posibilidad de usar la fuerza o su inteligencia. Con la fuerza debe pasar todos los niveles destruyendo a los “enemigos” los cuales por cada ataque realizado a ellos su nivel de agresividad aumenta, este modo de juego lleva al final triste, donde el jugador pierde al asesinar a toda su familia. Con la inteligencia, su rol es más débil, pero con la posibilidad de poder escapar usando las pistas escondidas en el mapa, además de que, al no atacar a sus enemigos, el nivel de agresividad de estos es mucho más bajo, en este modo se llega al final esperanzador, donde puede usar todos los objetos recolectados para crear su cura con la ayuda de su familia.
* Familia: Mecánica de perseguir cuando el ***HitMan*** no los haya atacado, mantendrá la agresividad en 0, simplemente aumenta la velocidad de captura. En cambio, atacar al jugador siempre y cuando este les propine daño, además de que cada nivel aumentara su nivel de velocidad y ataque. Son 5 niveles dado por 5 familiares el hermano, hermana, mama, papa y el ***Chemms***, cada uno con un nivel de dificultad mayor al anterior.

**Objetivos**

El Jugador tiene dos opciones, para pasar de nivel, las cuales no están definidas explícitamente, sino que dependerá del modo de juego del jugador (Agresivo o pasivo):

Agresivo: Cada Familiar tendrá una llave para pasar al siguiente nivel, la cual será arrebatada al acabar con su vida usando ataques los cuales detendrán el movimiento y realizarán una animación. Este caso lleva a perder el juego.

Pasivo: El jugador deberá huir de su familia ya sea corriendo (muy difícil por el tiempo de búsqueda de los objetos) o usando distracciones (haciendo interacción con algunos objetos en el mapa) para encontrar el objeto del nivel (Este se encuentra realizando interacción de búsqueda con objetos), con este en mano, contará una pequeña historia (Abre una ventana de texto) sobre la relación de este objeto con el familiar del nivel, además de que dará la llave para salir. En este caso gana el juego, mostrando como regresan al principio con la cura.

**Niveles**

**Nivel 0:**

* Mapa (Celda): en este se muestra los controles con los que cuenta el jugador, formas de interactuar y ataques. Además, muestra el planteamiento del personaje de salir de allí. (Parpadeo del mapa, mostrando un mensaje de dialogo “No sé cómo llegué aquí. Pero este lugar parece peligroso, necesito escapar lo antes posible”)

**Nivel 1:**

* Mapa (Corredor) (Hermano)
* Inicia un dialogo expresando su angustia al ver al primer monstruo (Su hermano).
* Este mapa cuenta con un nochero frente a la entrada y un tren al final derecho superior del mapa, el usuario por obligación tendrá que pasar por el nochero, con esto ya sabe que se puede interactuar con objetos. Este le dará la pista para encontrar el objeto que lleva a abrir la puerta sin necesidad de atacar. El usuario cuando encuentre el tren aparecerá una llave al otro lado de la habitación con la cual podrá salir, Si derrota a cualquier enemigo, este también liberará una llave.
* Objeto (Tren): “Recuerdo jugar con el tren de mi hermano, especialmente cuando sacaba de paseo a la muñeca de mi hermana”

**Nivel 2:**

* Mapa (Habitación) (Hermana)
* Objeto oculto entre ropa sucia en la posición inferior derecha al lado del tocador y frente de la cama
* Objeto (Barbie): “Recuerdo el día que mis hermanos salieron, como me aburrí, mama jugó conmigo a la cocina y me preparo un plato especial”
* Transición Corredor.

**Nivel 3:**

* Mapa (Cocina) (Mamá)
* Objeto oculto en el horno en la posición superior izquierda
* Objeto (Sopa): “Siempre me gustó la comida de mamá y más cuando los servía en los frascos del laboratorio de papá”

**Nivel 4:**

* Mapa (Laboratorio) (Papá)
* Objeto oculto en alguno de los mesones que están en el centro (el mesón del centro al lado izquierdo superior)
* Objeto (probeta): “Nunca olvidare el día en que ***Chemms*** destruyo el laboratorio de papá mientras jugaba con su hueso, ¡Que travieso!”

**Nivel 5:**

* Mapa (vestíbulo) (Chemms **(**Bonk)
* Objeto oculto dentro bajo una mesa de centro.



Este es el Chemms

**Nivel 6 (Final Malo):**

* Mapa (vacío (Negro)) (Cinemática automática)

El personaje camina lentamente hacia una carta, cuando llega a este cae en llanto y empiezan a salir nubes con la verdadera forma de los monstruos, es decir su familia mientras que él se convierte en su verdadera forma, un monstruo. Pantalla final de ***GameOver***, junto con una frase sobre lo de que la fuerza no siempre es la solución.

**Mecánicas físicas**

Aceleración: El personaje va aumentando la velocidad en la que se mueve.

Acción reacción: al golpear un objetivo, ambos tendrán un retroceso dependiendo de la aceleración de cada uno.

Salto: El personaje tendrá la posibilidad de realizar un salto con una animación propia, teniendo en cuenta la velocidad a la que salto y cuanto tarda en caer.

Primer análisis:

**Listado de requerimientos**

**1)Objetos**

Puerta

* Atributos
* Posición constante
* Ancho y largo contante
* Métodos
  + No se debe poder atravesar ni saltar (colisión).
  + Interactuar
    - Si tiene la llave se abre y se actualizara su ***Sprite***
    - Si no tiene la llave aparecerá un bloque de texto que dice que se encuentra cerrada.

Ropa sucia

* Atributos
* Posición constante
* Ancho y largo contante
* Métodos
  + No se debe poder atravesar ni saltar (colisión).
  + Al interactuar debe de aparecer una barbie a su lado

Horno

* Atributos
* Posición constante
* Ancho y largo contante
* Métodos
* Métodos
  + No se debe poder atravesar ni saltar (colisión).
  + Al interactuar debe de aparecer una sopa a su lado

Mesón central

* Atributos
* Posición constante
* Ancho y largo contante
* Métodos
  + No se debe poder atravesar ni saltar (colisión).
  + Al interactuar debe aparecer una probeta a su lado

Mesa de centro

* Atributos
* Posición constante
* Ancho y largo contante
* Métodos
  + No se debe poder atravesar ni saltar (colisión).
  + Al interactuar deberá de aparecer un hueso a su lado

Barbie

* Atributos
  + Posición variable
  + Ancho y largo constante
* Métodos
  + Al interactuar debe desaparecer

Plato de sopa

* Atributos
  + Posición variable
  + Ancho y largo constante
* Métodos
  + Al interactuar debe desaparecer

Probeta

* Atributos
  + Posición variable
  + Ancho y largo constante
* Métodos
* Al interactuar debe desaparecer

Hueso

* Atributos
  + Posición variable
  + Ancho y largo constante
  + Método
  + Al interactuar debe desaparecer
  + Al tomar el objeto iniciara la animación del final bueno

**3)Entidades**

Familia

* Métodos
  + refrescar sus ***Sprites*** al moverse
  + puntos de vida
  + moverse de manera indefinida
  + atacar al tener a ***Hitman*** cerca
  + nivel de agresividad
    - El nivel de agresividad debe aumentar su velocidad de movimiento y de ataque
    - moverse de manera indefinida

***Hitman***

* Métodos
  + refrescar sus ***Sprites*** al moverse
  + puntos de vida
  + moverse de manera indefinida
  + atacar al tener a ***Hitman*** cerca
  + Salto
    - Su salto será más largo según su velocidad
  + Debe aumentan su velocidad al dirigirse a la misma dirección

**4)Obstáculos**

Muros

* Atributos
* Posición constante
* Ancho y largo contante

Métodos

* No se debe poder atravesar ni saltar (colisión).

Objetos del mapa sin interacciones.

* Atributos
* Posición constante
* Ancho y largo contante

Métodos

* No se debe poder atravesar ni saltar (colisión).