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 y al final del juego entenderá que esas cosas realmente eran su familia intentando ayudarle o defendiéndose de del villano de la historia (El jugador) 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 y entenderá que el es el monstruo, volviendo a la sala 0 y curándose.

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 todas 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 las armas. 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 para encontrar el objeto del nivel, con este en mano, contará una pequeña historia 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 (Vestibulo) (Chemms (Bonk)
* Objeto oculto dentro



Nivel 6 (Final Malo):

* Mapa (Vacio (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 el 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.