

EscapeFromHell

Summary: Leikurinn snýst um að aðalkarakterinn (djöfullinn) hoppar milli platforma og reynir að komast upp frá helvíti til himnaríkis. Á leiðinni reyna aðrir djöflar að stoppa hann.

Gameplay: Markmið leiksins er að komast upp og berjast við enemies. Það gerir hann með því að skjóta og berja þá. Enemies í helvíti eru djöflar, enemies á jörðinni eru hermenn, enemies í himnaríki eru englar með boga og örvar.

Mindset: Leikmaðurinn á að finna tímapressu af rísandi hrauninu sem neyðir hann að hugsa hratt og fókusa á tvo hluti í einu.

Screens: Menu screen -> Eitt langt level þar sem erfiðleikastig eykst því ofar sem leikmaðurinn fer -> Game over screen -> Victory screen. (Kannski pásu screen)

Controls: A og D takkinn til þess að hreyfa sig til vinstri og hægri en spacebar til þess að hoppa. F til þess að skjóta og G til þess að berja.

Movement		Control	
A	Vinstri	F	Skjóta
D	Hægri	G	Berja
Space	Hoppa		

Themes: Leikmaður byrjar í rauðu umhverfi sem líkist helvíti með eldfjöllum og appelsínugulum himni. Þangað til að hann kemur ofar og þá er hann kominn á jörðina þar sem eru hús, fólk og borgir með grænu grasi og bílum. Enn ofar er hann kominn í himnaríki og er himininn blár og ský með englum út um allt. Enn ofar þegar leikmaður er kominn langt upp í himnaríki og er nálægt endinum verða platforminn að ís sem er sleipur og viðkvæmur og brotnar við það að leikmaðurinn snertir þau. Platforminn í takt við bakgrunninn. Skiptingin er gradient bakgrunnur.

Cutscenes (kannski): Fyrst í byrjun til þess að útskýra sögunna áður en leikurinn byrjar. Síðan í endann þegar hann verður engill/guð.

Graphics needed:

Við þurfum graphic fyrir:

- Main karakterinn
- Hermenn með byssur
- Flugvélar sem skjóta main karakterinn
- Djöfla enemy í helvíti
- Engla enemy í himnaríki
- Guð/engla version af main karakternum
- Ský
- Rauða steina platform í helvíti
- Ís platform og brotið ís platform
- Bakgrunn
- Gras platform
- Fólk í bakgrunninum

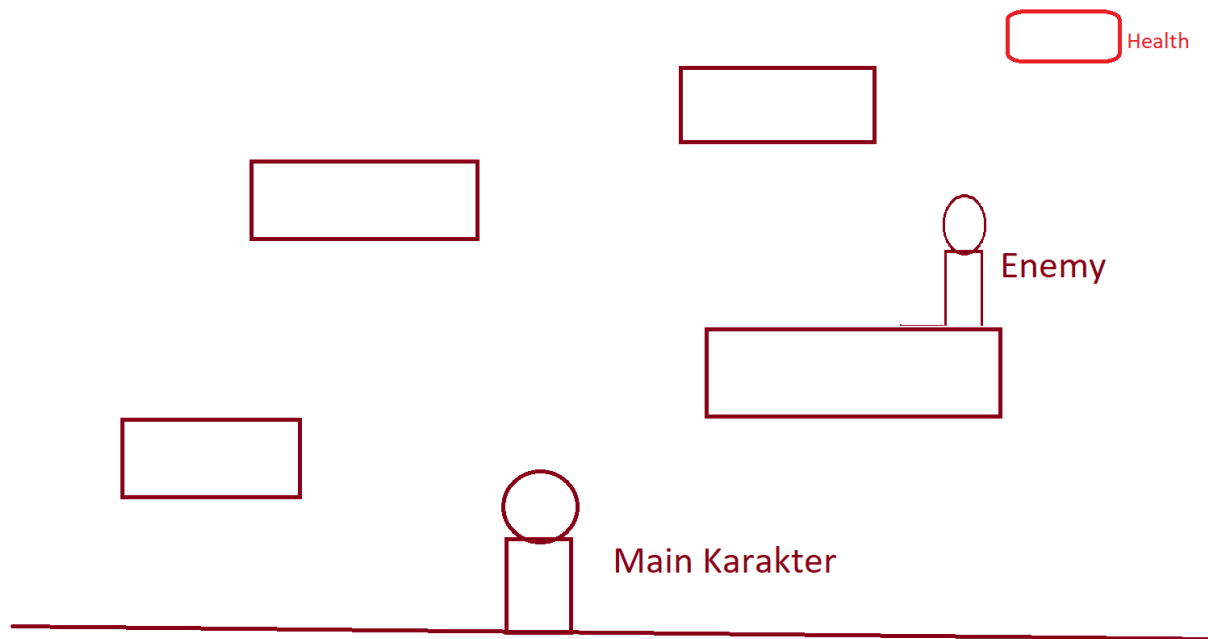
Sounds needed:

- Stairway to heaven lag í bakgrunn
- Hljóð þegar djöfull gengur á platform
- Hljóð þegar ís brotnar
- Hljóð þegar flugvél flýgur framhjá
- Djöfullegan hlátur eða grunt þegar main karakter er í helvíti
- Hljóð í byssum sem hermenn skjóta
- Hljóð þegar Main karakter skýtur eða ber
- Hljóð þegar engill skýtur ör
- Footsteps
- Brennandi hljóð í helvíti
- Dauðahljóð í djöfli
- Dauðahljóð í engli
- Dauðahljóð í hermanni
- Ambient hljóð í borg þegar leikmaður er á jörðu.
- Ambient hljóð í vind og kulda þegar leikmaður kemst langt upp í himininn

Schedule:

- Finna assets
- Finna hljóð
- Setja upp bakgrunn
- Byggja upp level
- Skrifa kóða
- Græja hljóð
- (kannski) post process

Hér er lítil skissa á því hvernig leikurinn ætti að líta út ásamt hugmynd um ui health bar.



Main karakterinn liti því einhvern veginn svona út.

