***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.

Diagram

Description automatically generated

Main karakterinn liti því einhvern veginn svona út.

