**GO TO HELL**

**Notas e ideas**

Menú principal:

1. Dice Go to Hell y un botón Redondo con el símbolo de play para acceder
2. Go to y Hell es parte del botón a elegir animado con fuego en los bordes. Cuando se oprime se agrande y se vuelve a achicar.
3. Go to hell. Todo el fondo animado con fuego y el start contiene al personaje cayendo.
4. Una vez que se oprime el botón de strat tenés 6 opciones: (credits, play. Options, conect to Facebook o google play, invite a friend, Records)

Options:

1. Elegir personaje
2. Modificar atuendo agregar accesorios.

Records:

1. Global (con el resto del mundo)
2. Friends (Con tus amigos)

Presentación:

1. Viene el personaje desde un costado caminando está san pedro y las puertas al cielo. El entorno es con nubes y muy blanco o con cielo celeste. San pedro lo señala y dice go to hell. ( puede decirlo con audio o con un globo de conversación) se abre el piso y el personaje cae y arranca el juego.

Juego:

1. El personaje cae por un tiempo determinado que puede ser medido en distancia con un contador al costado.
2. Tiene una sola vida.
3. En el transcurso de la caída puede agarrar ítems coleccionables con distintos efectos.
4. Solo hay tres movimientos hacia los costados (izquierda, centro, derecha)
5. Una luz avisa de donde proviene el peligro. Pueden ser varias.
6. A medida que pasa el tiempo la velocidad de la caída y obstáculos en pantalla se van incrementando.
7. Al final caes en una jaula o en una olla con el diablo riéndose y un cartel que dice Hell.

Puntaje:

1. Los puntos pueden medirse por cantidad de tiempo que sobreviviste a la caída. Por ejemplo 5 minutos 30 segundos.
2. Cantidad de kilómetros recorridos o faltantes. Ejemplo: caíste 1.5 km o faltaban 0.4 km.
3. Los puntos se miden por tiempo de caída. Si estuvo cayendo 30 segundos son 30.000 ptos.

Online:

1. Tabla de puntos general o con amigos. Se puede compartir por Facebook.

Efectos de los ítems:

1. Monedas (dan puntos o dan dinero para cambiarlo por (ropa/ accesorios/ otro personaje/ color de las llamas/ aspecto del diablo distinto) Pueden ser monedas, arpas, tridentes, alas de angel, alas de demonio, aros con alas.
2. Si juntas 50 monedas el diablo al final acepta el pago y te dice go to heaven o te las saca y se rie.
3. Alas de angel o fantasma. Te hace invencible por unos segundos.

Enemigos:

1. Diablo gordo con tridente
2. Diablo Flaco con tridente
3. Llamas
4. Pinches
5. Monstruo con la boca abierta que cuando caes te traga.
6. Demonio volando.
7. Llamas de final de nivel si no pasas por el hueco o un piso con pinches donde te estrellas. ( Pueden estar en un solo nivel)
8. Jaula con prisionero.

Otras ideas.

1. Se puede separar por niveles o infiernos y que haya 7 en total.
2. Al final de cada infierno aparece una flecha indicando en donde hay que poner el personaje para que pase por un túnel o tubo o agujero al próximo infierno.
3. Debe ser prohibido para menores.
4. Puede estar en 3d en vez de 2d.
5. Para más adelante se podría usar la cara del jugador en el personaje. sacándose una foto.

Desbloqueables o DLC’s:

1. Otros personajes (mujer / Hombre / Perro tipo Bulldog francés / rockero / abogado / contador/ político / esqueleto / extraterrestre / momia)
2. Otros colores ( color de pelo y piel / raza de perro / correa)
3. Otras paredes.
4. Otros Diablos
5. Otros accesorios o indumentaria ( guitarra / Valija / mochila / doble pistola / short / pollera / correa / zapatillas / campera / camisa / cuero)
6. Estilo de enemigos: Otros pinches o estalacmitas / color de las llamas / Otros demonios)

Personajes:

1. Mujer / Hombre / Perro tipo Bulldog francés / rockero / abogado/ contador / político / esqueleto / extraterrestre / momia)

Sonidos:

1. Música tipo guitarra (poner en la intro el mismo audio)
2. Sonidos al agarrar ítem
3. Sonido de san pedro.
4. Sonido de puerta al abrirse
5. Sonido al caer en la caldera o en la jaula
6. Sonido al ser clavado por un tridente o pinche
7. Sonido al ser quemado por una llama
8. Sonido al morir. Grito o sonido de game over
9. Sonido del diablo riéndose.

Pantalla de game over:

1. Volver a jugar
2. Fin del juego
3. Compartir tu resultado con tus amigos. (al compartir resultado podría ser foto de perfil con el fondo del infierno, tu personaje cayendo y el puntaje todo tipo un poster con el nombre go to hell)

Estilo:

1. 2d / 3d
2. Color o todo blanco y negro menos las llamas.
3. Definir paleta de colores
4. Al mover el personaje a los costados se ve como unas líneas de animación de velocidad.
5. Al morir hay una animación para cada tipo de muerte.
6. Se desplaza presionando el dedo sobre la pantalla y deslizándolo o con dos botones o presionando solo tres posiciones de pantalla.
7. Ver si se agrega una función dando doble click o se activa un especial.