

PROJECT HELL

Escrito por Álvaro Roger

Contacto: +34 634 85 78 93

2020/12/19

Versión 0.0

Índice general

1. Historial de versiones	5
2. Objetivos del juego	7
3. Resumen de la historia	9
4. Controles	11
5. Flujo de escenas	13
6. Cámaras	15
7. HUD	17
8. Personaje principal	19
9. Sistema de mejoras	21
10. NPCs	23
11. Enemigos	25
12. Niveles	27
13. Puntuación	29

14. Monetización	31
15. Assets necesarios	33

Historial de versiones

- Versión 0.0: 2020/12/19 Álvaro Roger - Se ha establecido los apartados que van a componer el documento. Además, se ha redactado los apartados de [Objetivos del juego](#), [Controles](#) y [Monetización](#).

Objetivos del juego

¿Qué es Project Hell?

Project Hell es un juego de **acción-aventura single-player free-to-play** en el que el jugador es el **guía de un museo en el infierno**. Para ello, debe encargarse del **bienestar de sus turistas**. Eso incluye contestar sus **preguntas** (algunas con más sentido que otras) y evitar que mueran.

Evidentemente, estamos en el infierno, no podría ser un museo normal: habrá **demonios** y **trampas** alrededor de todos los monumentos con el objetivo de acabar con los turistas. Aunque el jugador puede evitarlo **dando indicaciones a los turistas y atacando a los demonios**. Además, cuenta con un **sistema de mejoras** al final de cada nivel para prepararse a corto y largo plazo.

El juego se estructura por plantas. El objetivo es llegar a la última planta antes de que acabe el **tiempo límite**. En cada planta hay varios **monumentos** sobre el que los turistas harán preguntas, y se tendrá la posibilidad de descubrir un poco más sobre **la misteriosa verdad que alberga el museo**. Si acaba el tiempo o el jugador se queda sin turistas, deberá empezar de nuevo la visita desde la primera planta con un grupo de turistas asignado aleatoriamente.

¿Quién va a jugar a Project Hell?

Project Hell es **apto para mayores de 7 años**, siendo el **target principal adultos entre 26 y 35 años**. Según un [estudio de Limelight Networks](#), el mayor número de jugadores de juegos de un jugador se concentrará en esta franja.

¿Por qué van jugar a Project Hell?

Project Hell es un juego **cómico, divertido** y de sesiones de juego cortas. Sin embargo, tiene una **naturaleza narrativa** que se aprecia en la profundidad de sus niveles, en la dificultad para poder conocer la historia completa y en el aporte de los turistas a la misma. **Cada turista**

es un personaje concreto con una personalidad disitintiva y un posible rol dentro de la historia.

La aleatoriedad dentro de los turistas y del sistema de mejoras, junto a la dificultad para llegar a la última planta y las constantes alusiones a su gran misterio, **hace que el jugador quiera rejugarlo** para no perderse nada.

Resumen de la historia

Controles

Término **TAP**: Click izquierdo del ratón o toque en la patalla táctil.

El jugador podrá:

- Moverse por el escenario: TAP al punto al que se quiera mover.
- Contestar a una pregunta: TAP a la respuesta.
- Interactuar con demonios para atacarlos o con otros objetos: TAP a los objetos, que estarán iluminados en caso de posicionar el ratón encima de ellos. El jugador, en primer lugar, se moverá hacia ellos y, cuando llegue, interactuará.
- Indicar a los turistas que se paren o que le sigan: TAP al botón de comunicarse con los turistas.
- Usar una mejora: arrastrar la mejora al centro de la pantalla.

Flujo de escenas

Cámaras

HUD

Personaje principal

Sistema de mejoras

NPCs

Enemigos

Niveles

Puntuación

En cada nivel, el jugador es valorado por los turistas dependiendo del número de preguntas contestadas correcta e incorrectamente, y de las no contestadas. Su valoración va de 0 a 5 estrellas. Además, cada turista deja un comentario junto a su puntuación individual. Esta puntuación se muestra al final del nivel y en la pantalla de selección de niveles al posicionarse sobre el mismo.

Las puntuaciones, internamente, van de 0 a 100 (invisible al jugador). Tras cada nivel, el jugador recibe tantas monedas como puntos tenga.

Monetización

Project Hell sigue un modelo de negocio **free-to-play con la inclusión de contenido descargable**. En Project Hell existen dos monedas virtuales:

Monedas (Soft currency):

- Se consiguen al final de cada planta, en cofres situados en las plantas y comprándolas en tienda.
- Sirven para obtener ventajas importantes en la tienda de mejoras y para intercambiarlas por tiempo.

Gemas (Hard currency):

- Se consiguen al finalizar la última planta, en cofres situados en las plantas y viendo un vídeo publicitario en el menú principal.
- Se usan para obtener skins y para evitar perder (segunda oportunidad).

En cuanto a las skins, se podrá customizar tanto al personaje principal como a los turistas y al escenario. Estas skins también se pueden comprar en **bundles temáticos**. Además, se muestra una imagen publicitaria al final de cada nivel antes de los resultados.

CONTENIDO DESCARGABLE:

Project Hell se compone de **capítulos**. Cada uno de ellos contiene de una serie de plantas, junto a sus monumentos correspondientes, sus enemigos (que pueden ser compartidos) su fragmento de historia (que no es independiente a las demás). De esta manera, al jugar, se debe elegir el capítulo. El juego se puede descargar de manera gratuita junto al capítulo 0. Sin embargo, el resto de capítulos se irán sacando de manera progresiva y serán de pago: **4.99€ cada uno**.

El jugador también puede comprar **packs de personajes**. De esta manera, con tan solo diseñar los rasgos físicos y preguntas de los nuevos personajes, podemos obtener un gran beneficio.

Assets necesarios