PROJECT HELL

VERSION

--/--/----

DESARROLLADO POR:

Mariam Baradi Del Álamo

Daniel Brenlla Gómez

José Luis Murcia Gámez

Lucía Ortuño Guisado

Álvaro Roger Zapata

Patricia Ruiz Bermejo

ÍNDICE

[Historial de versiones 4](#_Toc61340272)

[Introducción 5](#_Toc61340273)

[1. Concepto del juego 6](#_Toc61340274)

[2. Género y Plataforma 7](#_Toc61340275)

[3. Propósito y público objetivo 8](#_Toc61340276)

[Mecánicas de juego 9](#_Toc61340277)

[1. Flujo de juego 10](#_Toc61340278)

[2. Personajes 11](#_Toc61340279)

[2.1 Guía 12](#_Toc61340280)

[2.2 Turistas 13](#_Toc61340281)

[2.3 Demonios terrestres 14](#_Toc61340282)

[3.4 Demonios voladores 15](#_Toc61340283)

[3. Puntuación 16](#_Toc61340284)

[Movimiento y físicas 17](#_Toc61340285)

[1. Interacción entre elementos 18](#_Toc61340286)

[2. Controles 19](#_Toc61340287)

[Interfaz 20](#_Toc61340288)

[1. Diagrama de flujo 21](#_Toc61340289)

[2. Menú principal 22](#_Toc61340290)

[3. Créditos 23](#_Toc61340291)

[4. Selección de nivel 24](#_Toc61340292)

[5. Nivel 25](#_Toc61340293)

[6. Fin de nivel 26](#_Toc61340294)

[Arte 27](#_Toc61340295)

[1. Arte 2D 28](#_Toc61340296)

[2. Arte 3D 29](#_Toc61340297)

[3. Audio 30](#_Toc61340298)

[Monetización 31](#_Toc61340299)

# 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 Introducción, Controles y Monetización.
* **Vercion 0.2:** 2021/01/12 Lucia Ortuño -

# Introducción

**¿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](https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2020/), el mayor número de jugadores de juegos de un jugador se concentrá 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.

**¿Dónde jugar Project Hell?**

En **cualquier sitio**. Project Hell es un juego **diseñado para móviles** y por lo tanto adaptable a cualquier dispositivo portátil. Sus **controles táctiles** facilitan la jugabilidad en este tipo de dispositivos y las **partidas de corta duración** incitaran a los jugadores a aprovechar cualquier momento libre para jugar.

# Mecánicas de juego

Project Hell es un juego estructurado en **pisos**, los cuales representan los **niveles**. Estos pisos estarán inspirados en los distintos niveles del Inferno de Dante, que encontramos en su obra *La Divina Comedia.* En cada nivel encontraremos un escenario inspirado en el propio **infierno** y que contendrá uno o varios monumentos. Nuestro guía protagonista tendrá que guiar a los turistas a través del nivel, con un movimiento totalmente libre a lo largo del escenario.

Encontraremos **dos objetivos** que serán comunes a todos los niveles del juego y que serán clave para la completitud de los mismos. El primero de ellos será la **resolución de las preguntas** que tengan los turistas sobre los monumentos, ya que esto ayudara a que los turistas estén satisfechos y dejen una mejor valoración a nuestro protagonista. En segundo lugar tendremos que **defender a los turistas** de los posibles ataques de los demonios que merodean por el escenario, ya sea huyendo o atacando a los propios demonios.

Durante un mismo nivel encontraremos distintas intensidades.

Cuando el nivel comienza podremos pasear libremente sin encontrar amenazas, siempre que lo hagamos alejados de los monumentos. Esto no nos permitirá avanzar en el nivel ya que no se activaran ninguna de las dos mecánicas de juego y **el tiempo transcurre en nuestra contra**, por lo que nos interesara acercarnos lo antes posible.

Una vez que os monumentos se activan pasaremos a una intensidad mayor, al estar atentos de varios factores, como **mantener contentos a los turistas** al mismo tiempo que les **mantenemos seguros de los ataques**. Por lo que se podría decir que tanto la dificultad como la intensidad de los niveles aumenta linealmente.

Respecto a los factores a tener en cuenta durante el nivel, hablábamos de satisfacción y seguridad. Estos dos factores provocaran un conflicto interno para el jugador en ciertas ocasiones, ya que tendrá que **priorizar** entre turistas que se encuentren en peligro u otros que no estén satisfechos con el tour. El objetivo será encontrar el **equilibrio** para poder completar el nivel de manera satisfactoria y con el mayor numero de turistas vivos y satisfechos.

Al final de cada nivel, se ofrecerán una serie de **ventajas** o habilidades al guía que ayudaran al progreso del juego, como recuperar a turistas que hayan muerto durante la partida o tiempo extra.

## Flujo de juego

## **Personaje**s

### Guía

### Turistas

### Demonios terrestres

### 3.4 Demonios voladores

## 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 puntación 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.

# Movimiento y físicas

## Interacción entre elementos

## 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.

Interfaz

## Diagrama de flujo

## Menú principal

## Créditos

## Selección de nivel

## Nivel

## Fin de nivel

# Arte

## Arte 2D

## Arte 3D

## Audio

# 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.