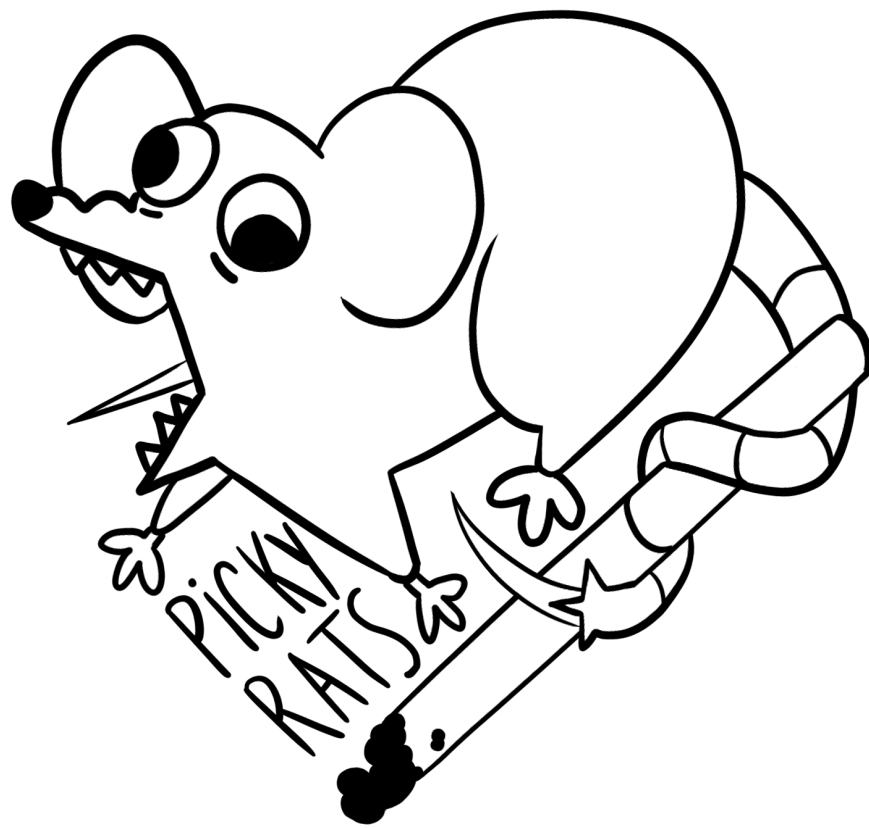


GDD

PICKY RATS



ÍNDICE

1. PRODUCT SHEET	4
1.1. TÍTULO	4
1.2. GÉNERO	4
1.3. PLATAFORMA OBJETIVO	4
1.4. JUGADORES OBJETIVO	4
1.5. DESCRIPCIÓN	5
1.6. KEY FACTORS	5
1.7. ESTUDIO DE JUEGOS SIMILARES	5
1.8. GAME PILLARS	8
EXPLORACIÓN	8
COMBATE	8
NARRATIVA	8
TOMA DE DECISIONES	8
SCAVENGING	8
PROGRESIÓN	8
1.9. REFERENCIAS	9
ASTÉRIX Y CLEOPATRA	9
EL PRÍNCIPE DE EGIPTO	9
TADEO JONES E INDIANA JONES	10
MITOLOGÍA E HISTORIA EGIPCIA	10
DIOSES DE EGIPTO	11
2. SISTEMA DE MONETIZACIÓN	12
2.1. ESTUDIO DE MERCADO	12
2.2. PUNTO MUERTO	13
3. NARRATIVA	14
3.1. PREMISA DE LA HISTORIA	14
3.2. ARGUMENTO	14
3.3. TIPO DE DECISIONES	19
3.4. SETTING	20
CAMPO DE CONSTRUCCIÓN	20
ALDEA	21
TEMPLO	21
EL OASIS DEL FARAÓN	22
ENTRADA DE LA PIRÁMIDE EXTERIOR	23
ENTRADA DE LA PIRÁMIDE INTERIOR	23
PRIMER PISO	24
RESTO DE PISOS	25
3.5. TEMA	25
4. CHARACTERS	26
4.1. MAIN CHARACTERS	26
PROTAGONISTA	26
KEM	30

REM.....	33
TAILA.....	37
JEZABEL.....	43
4.2. SECONDARIES.....	46
NEFERET, LA ABUELA.....	46
MERIT, LA NIETA.....	47
ANHUVIHS, EL TABERNERO.....	48
MERCANTE.....	49
PAALAYA, LA CURANDERA.....	50
MA'AT.....	51
THOTH.....	52
HORUS.....	53
ISIS.....	54
4.3. ANTAGONIST.....	55
COBRAH.....	55
4.4. ENEMIES.....	59
GUARDIÁN.....	59
MUK'LISH EN FORMA DE SERPIENTE.....	62
GUARDIAS DEL PROFETA.....	65
INSECTOS.....	68
GUARDIAS HÍBRIDOS.....	71
5. GAMEPLAY.....	74
5.1. BASIC MECHANICS.....	74
5.2. WIN/LOSE CONDITIONS.....	74
5.3. MOVEMENT AND CHARACTER CONTROL.....	74
5.4. CONTROLS.....	76
5.5. DIAGRAMAS DE COMBATE.....	77
5.6. INTERACCIÓN CON EL ENTORNO.....	78
5.7. SISTEMA DE EXPERIENCIA Y NIVELES.....	78
5.8. PERSONALIZACIÓN DEL PERSONAJE.....	78
5.9. INVENTARIO Y GESTIÓN DE OBJETOS.....	78
5.10. GRÁFICO DE CEBOLLA.....	79
6. NIVELES.....	80
6.1. DIAGRAMA DE VIAJE.....	80
6.2. MAPAS DE NIVELES.....	84
7. ARTE.....	93
7.1. ESTILO Y TONO.....	93
7.2. MOODBOARDS.....	94
7.3. MAIN CHARACTER.....	96
7.3.1 CONCEPT ART.....	96
7.3.2 TURNAROUND.....	98
7.4. ENVIRONMENT.....	98
8. INTERFACE.....	100
8.1. GUI DIAGRAM.....	101

8.2.MENU LAYOUT.....	106
8.3.ESQUEMA DEL HUD.....	110
8.4.REFERENTES GRÁFICOS Y ESTILO ARTÍSTICO.....	112
8.4.1.REFERENTES GRÁFICOS GUI.....	114
8.4.2. REFERENTES GRÁFICOS HUD.....	116
9. SOUND.....	117
9.1.LISTA DE SONIDOS UI.....	117
9.2.LISTA DE SONIDOS PERSONAJES.....	118
9.2.1 PROTAGONISTA.....	118
9.2.2 REM Y KEM.....	119
9.2.3 TAILA.....	120
9.2.4 JEZABEL.....	121
9.3.LISTA DE SONIDOS ENEMIGOS.....	121
9.3.1 HUMANOIDES.....	121
9.3.2 ANIMALES.....	122
9.3.3 HÍBRIDOS.....	123
9.3.4 BOSSES.....	123
9.4. LISTA DE SONIDOS VFX EXTERNOS.....	125
9.4.1 PIRÁMIDE.....	125
9.4.2 ALDEA.....	126
9.4.3 CHOZA DESTRUIDA.....	126
9.4.4 DESIERTO.....	127
10.TEAM MEMBERS.....	128
11. ÍNDICE DE FOTOS.....	133
12. BIBLIOGRAFÍA.....	136

1. PRODUCT SHEET

1.1. TÍTULO

Spits and Crypts

SPITS AND CRYPTS



Título del juego

1.2. GÉNERO

El género en el que se va a desarrollar el videojuego es el RPG o Role-Playing-Game. Este se refiere a un tipo de videojuego en el cual los jugadores asumen roles ficticios de personajes en un mundo creado por el desarrollador del juego. Adicionalmente, los jugadores toman decisiones que afectan el desarrollo de la historia y el progreso del personaje.

1.3. PLATAFORMA OBJETIVO

La plataforma para la que se desarrolla el videojuego es PC - Windows.

1.4. JUGADORES OBJETIVO

El público objetivo al que se dirige este videojuego se ajusta a personas mayores de catorce años.

1.5. DESCRIPCIÓN

Spits and Crypts es un juego RPG desarrollado en un motor 2D. Este trata de una narrativa ambientada en el antiguo Egipto, que tras la aparición de un conflicto, el papel del jugador resulta crucial para el destino del pueblo. En cuanto al gameplay, se centra principalmente en la exploración, que se caracteriza por recorrer paisajes propios del antiguo Egipto, descubriendo secretos mediante varios puzles y recorridos que ponen constantemente al jugador en desafío. Adicionalmente, se suma el tipo de combate estratégico por turnos en el que aparecen todo tipo de enemigos y criaturas el cual aporta un dinamismo único en la ambientación.

1.6. KEY FACTORS

Los Key Factors elegidos para desarrollar el videojuego son el árbol de habilidades, y el MacGuffin.

El árbol de habilidades es un sistema que organiza y presenta las mejoras disponibles para el personaje del jugador a largo plazo. Adicionalmente, se muestra de manera gráfica para resultar intuitivo y amigable. En cuanto a la organización, esta sigue una estructura jerárquica dónde las habilidades más básicas y fundamentales se encuentran en la base del árbol, y las habilidades más avanzadas y poderosas están en las ramas superiores. Consecuentemente, el desbloqueo de estas es progresivo a medida que el jugador avanza en el juego ganando experiencia o ciertos requisitos específicos.

El método “MacGuffin” se refiere a un elemento de la narrativa que sirve como motivación o impulso para los personajes principales, pero que en sí mismo tiene poca relevancia narrativa o funcional más allá de su papel como objeto de búsqueda o deseo.

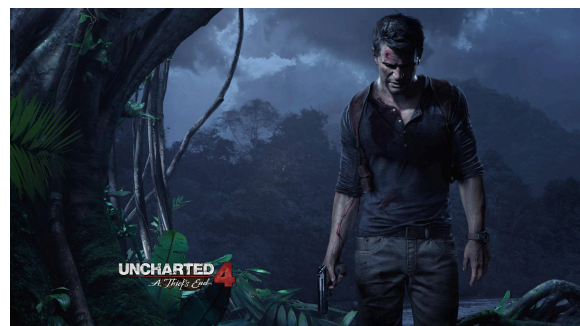
1.7. ESTUDIO DE JUEGOS SIMILARES

Se ha llevado a cabo una investigación sobre varios juegos del género RPG con el fin de obtener referencias útiles. Esta investigación se ha realizado mediante la selección de juegos destacados, con el objetivo de identificar y analizar los elementos clave que nos interesan.

Tomb Raider y Uncharted son una serie de videojuegos de aventura que destacan por su énfasis en la exploración, ambientación y sus puzles.



Tomb Raider



Uncharted

Prince of Persia es una franquicia de juegos de acción y aventuras ambientados en la antigua y medieval Persia. Su destacado enfoque en la ambientación sumerge a los jugadores en entornos evocadores y detallados, ofreciendo una experiencia cautivadora y distintiva.



Prince of Persia

Valiant Hearts: The Great War es un videojuego que combina lógica y aventura, inspirado en eventos reales de la Primera Guerra Mundial. Se destaca por su narrativa excepcional, inmersión histórica y estilo visual distintivo. Las cinemáticas añaden profundidad emocional y conexión con los personajes, enriqueciendo la experiencia del jugador.



Valiant Hearts

Sea of Stars es un juego de rol retro donde dos héroes utilizan el poder del sol y la luna para enfrentar desafíos. Destaca por su combate por turnos estratégico y la combinación de resolución de problemas que se plantean al jugador. Los personajes carismáticos sumergen al jugador en la trama, mientras que las habilidades de combate añaden emoción a las confrontaciones.



Sea of Stars

Darkest Dungeon es un RPG roguelike de scroll horizontal donde los jugadores exploran mazmorras con un grupo de héroes. Destaca por su emocionante gameplay, gestión estratégica de personajes y recursos.

*Darkest Dungeon*

SteamWorld Heist es un juego de rol y estrategia lateral que destaca por enfocarse en la habilidad del jugador sobre el azar. Involucra reclutar robots, abordar naves enemigas y enfrentarse en combates por turnos. La mecánica resalta la destreza del jugador, ofreciendo una experiencia dinámica. El cuidado diseño de niveles añade emoción al juego.

*SteamWorld Heist*

1.8. GAME PILLARS

EXPLORACIÓN

Permite al jugador descubrir nuevos entornos, desentrañar secretos ocultos y sumergirse más profundamente en la narrativa del juego. No solo impulsa la progresión del juego, sino que también fomenta la curiosidad del jugador y promueve un sentido de descubrimiento y logro a través del juego.

COMBATE

El juego presenta un sistema de combate estratégico por turnos que requiere que el jugador gestione tanto la posición como el uso de las habilidades de su personaje. El combate sirve como una prueba de la habilidad del jugador contra los diversos enemigos que se encuentran a lo largo del juego.

NARRATIVA

La narrativa del juego transporta al jugador a un antiguo Egipto sometido bajo el yugo del profeta. El protagonista, inicialmente un humilde esclavo, experimenta un giro sorprendente cuando adquiere habilidades sobrenaturales tras un evento inesperado. A partir de este momento, el protagonista se une a una organización con el fin de derrocar al profeta opresor y liberar al pueblo egipcio de la esclavitud.

TOMA DE DECISIONES

Además de tomar decisiones cruciales para influir en el desarrollo de la historia, el jugador se enfrentará a la tarea de explorar las cámaras de la pirámide, donde deberá elegir qué acciones y caminos priorizar. Esto otorga al jugador la libertad de determinar el orden en el que desea avanzar, brindando una experiencia de juego personalizada y adaptada a sus preferencias.

SCAVENGING

Durante la exploración, el jugador se embarcará en la tarea de saquear, obteniendo objetos que le serán de utilidad para resolver puzzles y avanzar en la historia. Estos objetos encontrados serán herramientas clave que potenciarán la experiencia del jugador a lo largo de la aventura.

PROGRESIÓN

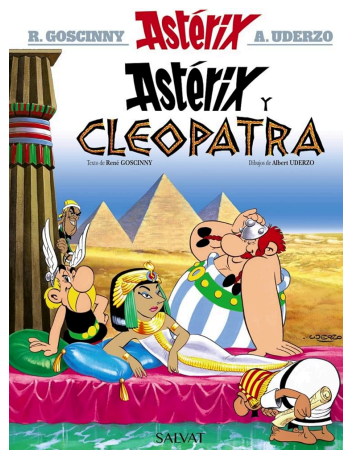
La sensación de progresión en el juego se manifestará de múltiples maneras. A medida que el jugador avance en la pirámide, se encontrará con desafíos cada vez más complejos, tanto en forma de enemigos como de acertijos. En este proceso, el jugador experimentará una evolución no solo física, sino también espiritual, adaptándose para enfrentar los desafíos con mayor eficacia. Esta evolución reflejará un crecimiento tanto en habilidades como en conocimiento, lo que enriquecerá la experiencia del jugador a lo largo de la aventura.

1.9. REFERENCIAS

Se han utilizado referencias de diversas fuentes para desarrollar el juego, tomando elementos que se han considerado representativos y que enriquecen la experiencia del jugador. Estas referencias incluyen libros, películas y elementos históricos relacionados tanto como el tema como el tipo de juego.

ASTÉRIX Y CLEOPATRA

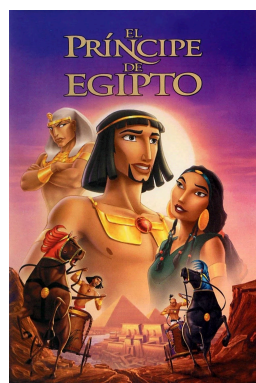
Esta referencia aporta elementos de comedia y aventura que buscan combinar el entretenimiento con la precisión histórica y la creatividad al retratar el antiguo Egipto.



Asterix y Cleopatra

EL PRÍNCIPE DE EGIPTO

Esta película de animación proporciona una base sólida para los diseños de personajes, la arquitectura y la estructura social del antiguo Egipto. La película captura la majestuosidad y el misterio de esta época histórica, presentando una representación visualmente impresionante del paisaje y la cultura egipcia.



El Príncipe de Egipto

TADEO JONES E INDIANA JONES

Esta referencia inspira la narrativa y el tono del juego, ofreciendo una mezcla de acción, aventura y exploración. Tanto Indiana Jones como Tadeo Jones se enfrentan a desafíos y acertijos mientras exploran ruinas antiguas y tesoros. Además, ambos personajes se enfrentan a peligros y enemigos durante sus aventuras.



Tadeo Jones



Indiana Jones

MITOLOGÍA E HISTORIA EGIPCIA

Las tradiciones mitológicas y la historia del antiguo Egipto sirven como inspiración. La mitología egipcia y los acontecimientos históricos se entrelazan en la trama del juego, proporcionando una base cautivadora para la experiencia de juego.



Mitología Egipcia

DIOSES DE EGIPTO

La personificación de los dioses egipcios en Spits and Crypts agrega un elemento de carisma y misterio a la historia. Al igual que en las creencias religiosas del antiguo Egipto, los dioses en Spits and Crypts influyen en los eventos y ofrecen poderes divinos al protagonista, creando un sentido de conexión entre lo terrenal y lo divino en el juego.



Dioses de Egipto

2. SISTEMA DE MONETIZACIÓN

El modelo de negocio que se ha decidido usar ha sido el de pago único. Consecuentemente, en este modelo los clientes pagan un único precio por adelantado para acceder al contenido completo. Además, este modelo es ideal para Spits and crypts, dado que ofrece una experiencia completa sin contenido adicional planificado.

En cuanto al precio de salida establecido, se ha acotado una cifra de 14,99€.

- Los gráficos son de alta calidad creados por un equipo de artistas profesionales.
- Diseño de sonido impecable.
- Mecánicas de juego desarrolladas y pulidas por el equipo de programación.
- Contenido extenso, con un mundo desarrollado, una historia profunda, variedad de misiones y un sistema de juego complejo y desafiante.
- Un equipo de 18 desarrolladores con experiencia en la creación de juegos de alta calidad.
- Un periodo de 4 meses donde se ha dedicado un tiempo considerable a la planificación y creación del juego.

2.1. ESTUDIO DE MERCADO

Según las estimaciones generales que proporcionan NewZoo y Statista, en 2023 el mercado global de videojuegos, que incluyen las categorías RPG y 2D, se valoró en \$19,680 millones de dólares a finales del año 2023, representando así un 10% de todo el mercado global. Adicionalmente, se espera que esta cifra alcance los 23,000 millones de dólares en 2025.

La segmentación del mercado incluye a una variedad de jugadores entre 18 y 35 años. Adicionalmente, la estrategia de diferenciación incluye enfatizar la historia, los personajes, las mecánicas únicas y el estilo visual. De este modo, el perfil que interesa atraer son jugadores que buscan experiencias inmersivas, historias atractivas y mecánicas desafiantes.

La estrategia de marketing incluye crear contenido en redes sociales, publicidad en plataformas de distribución y anuncios. Asimismo se ofrecerán descuentos por tiempo limitado para fomentar la compra del producto y una demo del juego para que los jugadores indecisos puedan probarlo.

La venta se realiza de manera digital en plataformas de distribución como puede ser Steam, Epic Games, Play Store entre otras plataformas similares.

La competencia actual incluye juegos como "Stardew Valley", "Valiant Hearts", "SteamWorld Heist" entre otros juegos similares.

Todos los juegos mencionados anteriormente ofrecen un precio de compra de 14.99€, por lo tanto el precio de salida debe competir con estos valores.

2.2. PUNTO MUERTO

Teniendo en cuenta todos los datos, y habiendo establecido el precio del juego, se puede proceder al cálculo del punto muerto del proyecto.

La cantidad de dinero necesario en Hardware / Software para la realización del proyecto es la siguiente:

- 14 PC's de torre valorados en 14.000€ aprox.
- 13 Portátiles valorados en 13.000€ aprox.
- 18 licencias de photoshop valoradas en 1902,96€.
- 108 créditos valorados en 11.448€.

Teniendo en cuenta estos datos, el total de la suma es 40.350,96€ aprox.

Por lo tanto, el juego necesitaría generar un mínimo de esa cantidad, para llegar al punto muerto del proyecto, es decir, el punto en el que los ingresos y los costes se juntan.

Además, hay que tener en cuenta que la plataforma de distribución se queda aprox. un 5%, y luego se le debe restar un 10% de impuestos en IVA, Picky Rats se lleva un total de 12.85€. Así pues, se deben vender más de 3.164 unidades para llegar al punto muerto.

3.NARRATIVA

3.1. PREMISA DE LA HISTORIA

En el antiguo Egipto, un esclavo obrero quien es nuestro personaje adquiere una fuerza sobrenatural después de ser salpicado por una gota divina. Con esta nueva habilidad, nuestro personaje se convierte en el líder de un grupo de rebeldes que desafían al Profeta, un gobernante opresivo que mantiene al pueblo en la esclavitud. El conflicto central radica en la lucha del personaje principal y su grupo por derrocar al Profeta y liberar al pueblo egipcio, enfrentándose a desafíos dentro de la pirámide y descubriendo la verdad detrás de la gota divina y las maquinaciones del Profeta. El objetivo final es alcanzar la libertad para el pueblo de Egipto, tomando decisiones difíciles en el proceso.

3.2. ARGUMENTO

En lo alto del cielo egipcio, una serie de eventos en el mundo mortal ha captado la atención de los dioses, desencadenando una discusión ardiente. Seth aboga por enviar un cataclismo a los humanos como lección, mientras que un grupo compuesto por Ma'ât, Horus, Isis y Thoth busca una solución pacífica para resolver los problemas causados por los humanos. Ra intenta calmar la disputa, pero sus consejos caen en oídos sordos. En medio de la acalorada discusión, una gota de saliva escapa inadvertidamente de uno de los dioses del grupo pacifista. La gota se ve precipitada hacia un Egipto gobernado y esclavizado por la figura del profeta quien está ordenando levantar imponentes construcciones a su nombre.

En un gigantesco campo de construcción de una pirámide durante una abrasadora mañana, el protagonista, un esclavo obrero, se encuentra junto a sus otros tres compañeros empujando con mucho esfuerzo una gigantesca piedra caliza, que ha sido pulida y recién escuadrada para ser incorporada en la gigantesca construcción. De repente, una gota cae del cielo y salpica la piel del protagonista. Seguidamente, esté presencia cómo su cuerpo sufre una reacción inusual, adquiriendo una fuerza muscular sobrenatural. Al cabo de un rato, de manera no intencionada, el protagonista empieza a mover la piedra con un ritmo frenético y alarmante sin hacer absolutamente ningún esfuerzo. El resto de los esclavos obreros, que también arrastran piedras calizas, sobrecogidos por la exhibición de poder del protagonista, ven en él lo que será una grandísima ayuda para poder mover con facilidad todas aquellas piedras que suponen un esfuerzo excesivo. En ningún momento huyen ni se asustan, dado que sólo reconocen beneficios ante semejante situación, además todo el trabajo que se ahorren supondrá menos dolor para sus huesos. Es así como los diversos grupos de esclavos empiezan a pedirle impacientemente a nuestro protagonista que mueva las piedras para ellos, y este, que a duras penas sabe qué narices le está ocurriendo, no se plantea por qué no hacerlo. Consecuentemente nuestro protagonista se va moviendo por todo el inmenso campo de construcción moviendo piedras para todos los esclavos. Una vez este ha acabado decide ir a la aldea más cercana.

En la aldea, el protagonista se sorprende al encontrar un alboroto más intenso de lo habitual entre los esclavos. Intrigado, se dirige hacia el origen del bullicio y descubre a una anciana llorando por su nieta entre un grupo de aldeanos preocupados.

La anciana, entre sollozos, le relata a que su nieta ha sido atrapada en su choza por culpa de un derrumbamiento y debido a las pesadas piedras que tapan la puerta, nadie puede acceder para rescatarla. El protagonista, que lo único que sabe es que tiene mucha fuerza, se arma de valor y mueve la gran piedra de la choza. Seguidamente rescata a la chica y en consecuencia todo el mundo lo alaba celebrando su logro. No obstante, rápidamente surge un personaje del alboroto que coge del brazo a el protagonista y se lo lleva a un rincón donde nadie los vea. Ahí, antes de que el protagonista pueda preguntar nada, el personaje misterioso se presenta como "Rem", y empieza a hablar muy rápido, inquieto y tartamudeando. Le explica la existencia de una organización secreta que quiere entrar a la pirámide, deja de hablar y le insiste para que lo acompañe.

A continuación, el protagonista y Rem llegan a la base y el líder de esta organización, Muk'lish, los recibe en su habitación junto al resto de compañeros. Seguidamente, Rem y el personaje principal se sitúan en la parte inferior, mientras que Muk'lish se sitúa sentado en la parte superior de la sala con Taila de pie a su lado, Jezabel apoyado en la pared y Kem sentado en la otra esquina, todos ellos de frente a los que acaban de llegar.

Rem le explica a Muk'lish lo que ha presenciado en la aldea, es así que Muk'lish le echa un vistazo a el protagonista de arriba a abajo y le susurra a Taila, quien está de pie a su lado, que tienen que ponerlo a prueba de alguna manera para asegurarse de que la información de Rem es cierta. Consecuentemente, Jezabel, que estaba en silencio en una esquina cerca de Muk'lish y Taila, escucha su conversación, y dado que él también desconfía de la historia de Rem, no se cree que alguien haya podido mover las piedras sin ningún tipo de ayuda. Es así que decide desafiar a una combate al personaje principal para ponerlo a prueba. Seguidamente se inicia una pelea de "entrenamiento" con dicho miembro del grupo. El protagonista acaba derrotando a Jezabel con facilidad.

Después del transcurso de la pelea a Jezabel no le queda más remedio que aceptar al protagonista como nuevo miembro del grupo. Seguidamente, habiendo comprobado sus capacidades, Muk'lish prosigue con su discurso. Este explica en más profundidad las razones por las que requieren de su ayuda. Principalmente, le menciona que está enfrente de una comunidad de diversos miembros que busca a una persona con la fuerza suficiente para mover las gigantescas piedras que cubren la entrada de la pirámide a la que quieren entrar. Durante la conversación hay ciertas expresiones de Muk'lish que despiertan una ligera sospecha en el personaje principal acerca de las intenciones que pueda haber detrás. Sin embargo, esto no impide que el protagonista se muestre dispuesto a ayudar, teniendo en cuenta que Muk'lish se presenta como alguien bueno y convincente.

A continuación, Muk'lish le enseña la base de la organización al personaje principal. Adicionalmente, este le presenta el equipo con quien irá a la pirámide. El grupo está formado por Taila, que es la líder, Kem y Rem, que son hermanos, y finalmente Jezabel.

Adicionalmente también hay una sabia llamada Paalya que les acompañará en los momentos más cruciales para curar sus heridas. Una vez presentado el grupo, Taila comienza a profundizar el motivo por el que van a entrar a la pirámide, y se dispone a entregarle al protagonista el equipamiento necesario para partir en esta expedición.

El grupo avanza por la zona de construcción que se encuentra vacía a consecuencia de la gran limpieza de tareas que ha realizado el protagonista. Una vez llegan a la imponente entrada, el grupo se siente muy intimidado por esta, sin embargo esto no impide que el personaje principal se arme de valor y libere todas las piedras de la puerta.

El grupo se dispone a entrar, sintiendo una gran tensión en el ambiente, dado que nadie sabe lo que aguarda el interior de la gigantesca edificación. Al inicio, el interior de la pirámide es estrecho, lineal y no hay ningún obstáculo en el camino. Al encontrar una habitación vacía en ese estrecho pasillo, Taila propone establecer un punto de encuentro para poder volver y descansar en el caso de que sea necesario. Paalya que le acompañaba se queda allí ya que él no está hecho para el combate. Su función es investigar cualquier tipo de artefacto que el grupo le traiga y tratarlos cuando estos vuelvan al punto de encuentro. Una vez establecida la base, el grupo se dispone a seguir avanzando

Al principio, a pesar del aspecto intimidante del interior de la pirámide, el grupo parece tranquilo, pero para su desgracia una vez el camino se empieza a ensancharse el grupo se encuentra con la guardia personal del profeta, quienes custodian tanto el exterior de la pirámide como el interior. No son rivales fáciles, puesto que su tarea es impedir el acceso a aquellos quienes quieran entrar a la edificación. No obstante, si el grupo vence, estos siguen avanzando.

Llegado a cierto punto del primer piso el grupo descubre una puerta que parece dar al sótano de la pirámide. Sin embargo, esta está bloqueada por una puerta con diversas cerraduras que impide abrirla. Sin embargo, Jezabel, quien siempre pretende llamar la atención, intenta abrir la puerta a la fuerza sin conseguirlo. Consecuentemente, Taila, viendo que por allí no se puede avanzar propone seguir por otros caminos. Conforme avanzan, el camino cada vez se ramifica más pero aún así el grupo se pone de acuerdo para seguir avanzando. Cuando parece que por fin han llegado a lo que parece la última sala del primer piso, el equipo se encuentra con un rival muy distinto a lo que esperaban. Aunque parecía un guardia del profeta convencional, este tenía características físicas que lo asemejan a un escorpión, resultando tener un aspecto mucho más intimidante. Junto a él se encuentran dos especímenes de escorpiones con tamaños claramente exagerados. No obstante, el grupo se enfrenta contra ellos para poder seguir avanzando. Una vez derrotados, Taila extrae muestras tanto de los escorpiones como del guardia de aspecto extraño y sugiere volver a la base provisional para ver qué puede comentarnos el sabio sobre esto. Una vez en la base ya recuperados, el sabio les dice respecto a los escorpiones que estos han sido modificados, y respecto al guardia, este ha sido alterado físicamente para conseguir las características del escorpión. Paalya se muestra confuso, y no logra dar más detalles porque él tampoco sabe exactamente qué ha pasado. Este sugiere al grupo que le traigan

cualquier cosa que parezca de valor ya que así podrá averiguar más detalles sobre la pirámide y advierte al grupo que tengan cuidado con los guardias alterados a los que él bautiza como híbridos.

El grupo sigue avanzando por la pirámide superando toda clase de desafíos, tanto enemigos a eliminar como enigmas para resolver. Durante el camino se van encontrando con diferentes llaves que parecen encajar con la puerta que daba al sótano en el primer piso. Al llegar al final del cuarto piso el grupo se encuentra con una sala que se ve más imponente de lo habitual. Al entrar, se encuentran con un enemigo nunca antes visto. Tras una larga lucha contra el enemigo, el protagonista consigue darle el golpe de gracia. Todo el grupo queda muy malherido durante la batalla por lo que antes de seguir tratan de reponer algo de fuerzas. Mientras el resto descansan, el personaje principal investiga la sala, encontrando en ella la última de la llaves de la puerta del sótano y un mapa. No obstante, Taila exige y pide al protagonista volver a la base dado que el grupo se encuentra en estado crítico.

Una vez en la base, Paalya descifra el mapa revelando que en el sótano hay un pasadizo que conduce directamente al último piso. A pesar de saber esta información, el grupo está demasiado herido como para arriesgarse a ir en estos momentos al sótano y sortear los obstáculos que estén colocados allí, y mucho menos ir a por el profeta por lo que deciden volver a la base de la aldea para conversar con Muk'lish e intentar obtener alguna recomendación. En cuanto al Paalya, éste decide quedarse en la base de la pirámide estudiando todos los objetos que el grupo ha reunido durante esta primera expedición.

Una vez en la base de la aldea, mientras el resto de alquimistas tratan al grupo sanando sus heridas, el protagonista habla con Muk'lish sobre aquello que han encontrado en el interior de la pirámide; los objetos, los híbridos, la esfinge y por último el mapa. Inevitablemente, el protagonista muestra un estado de preocupación por cómo han acabado sus compañeros después de la batalla contra la esfinge, recriminando a Muk'lish lo precipitado que era el plan desde el principio. Sin embargo, por lo que parece, Muk'lish no se muestra preocupado por cómo han acabado el resto de miembros, y simplemente felicita al personaje principal por lo increíble que es y los resultados que ha traído.

El protagonista no lo puede creer, se indigna por el comportamiento que tiene Muk'lish y no entiende por qué hace oídos sordos cuando se trata del estado de los compañeros, que en definitiva, son aquellos con quienes él ha creado la organización, o por lo menos eso le han hecho creer. Consecuentemente este muestra enfado, provocando que la conversación empiece a subir de tono. En el clímax de la conversación, que se ha ido convirtiendo poco a poco en discusión, Muk'lish realiza un comentario relacionado con la gota divina, que de momento, el personaje principal no había mencionado su existencia en ningún momento. Es así que el protagonista deja de prestar atención a lo que Muk'lish está diciendo, y su cabeza se queda en el comentario que acaba de realizar este, preguntándose a sí mismo cómo es posible que sepa algo del acontecimiento que solo él presencié en el campo de construcción, sitio en el que solo se encuentran esclavos y supervisores. A continuación, el

personaje principal empieza a corroborar sus sospechas hacia Muk'lish, y aquellos indicios de intenciones extrañas que este mostraba con su discurso presentando a los compañeros se convierten en verdad.

Volviendo a la conversación, está desbordado por completo. El protagonista pierde la cordura y agarra a Muk'lish por el cuello con intención de golpearlo. Desafortunadamente para él, Muk'lish desvela su verdadera identidad. Este aprovecha el momento de confusión para burlarse de lo inepto que ha resultado ser el grupo en comparación a el protagonista, que a diferencia, ha estado a la altura de los obstáculos que había dentro de la pirámide en todo momento. Acabado el discurso, el personaje principal procede a desintegrarse convirtiéndose en una insignificante pasa. El protagonista, que permanece boquiabierto y confundido, observa cómo una cobra surge disparada de los ropajes de Muk'lish, que permanecían en el suelo tras la transformación. Consecuentemente, el personaje principal permanece colapsando mentalmente por todo lo que ha ocurrido en tan poco tiempo, y decide salir fuera a respirar aire. En este instante, es la primera vez que el protagonista frena en seco para reflexionar acerca de todos los acontecimientos que han estado ocurriendo desde que le cayó esa gota en el cuerpo. Adicionalmente, está debatiendo entre si lo que está haciendo está bien o está mal, cosa que le provoca mucha inestabilidad emocional. No obstante, Taila y el resto del grupo, quienes lo habían estado observando, se acercan para conversar con él. Ellos se sienten traicionados y muy confusos. Resulta que nadie en toda la organización era consciente de la verdadera identidad de Muk'lish, sin embargo, incluso después de este golpe emocional el grupo se muestra decidido a seguir a el protagonista, quien ha demostrado ser de confianza y alguien que merece la potestad de decidir qué hacer. Consecuentemente, todos concluyen que deben volver a la pirámide en busca de respuestas, teniendo en cuenta que cada miembro tiene sus motivos personales para llegar a su verdad.

Ya de vuelta en la pirámide, el grupo se dirige a ver Paalya, que ha permanecido en la pequeña base. Desafortunadamente, cuando lo encuentran este permanece en un estado algo inesperado. Paalya ha sido asesinado, y permanece seca como una pasa. Sin embargo, al contrario que Muk'lish, este tiene un mordisco de cobra en el cuello. El grupo, a pesar de lamentar esta valiosa pérdida, no se puede permitir el lujo de perder el tiempo. Es así que estos abren la puerta del sótano y empiezan a descender. Sorprendentemente, todos los guardias y animales estaban secos como pasas, después de sortear los pocos obstáculos que había, el grupo llega a la dichosa sala que conduce hasta el último piso. A sorpresa del grupo, el camino de subida estaba siendo custodiado por la misma serpiente que había salido del cuerpo de Muk'lish, pero de un tamaño descomunal. Justo antes de que el protagonista se lance a pelear, este es detenido por Taila, quien le dice que vaya a por el profeta y que evada a este enemigo puesto que ya se encargarán ellos de Muk'lish. Consecuentemente, el personaje principal duda mucho sobre si aceptar o no, pero decide confiar en sus compañeros y va directo por el profeta, dejando al resto enfrentado a la serpiente. Mientras asciende al último piso, el protagonista no deja de cuestionarse si esta ha sido la elección correcta, pero ya no puede echarse atrás dado que ha decidido confiar en sus compañeros y así tiene que seguir siendo hasta el final. El personaje principal llega

al último piso encontrándose con una imponente puerta, aunque parece inseguro, decide abrir la puerta. En la sala le está esperando Cobrah sentado en su trono. Este le ofrece conversar tranquilamente antes de hacer algo tan inútil como pelar. El protagonista acepta, intentando ganar tiempo para que llegue el resto. Cobrah le explica el porqué de todo, la esclavitud, la pirámide, los poderes de el personaje principal, y el porqué ellos están conversando ahora. Después de toda la conversación, Cobrah le tiende la mano al protagonista y le ofrece una alianza. El protagonista, que está flipando, tiene un debate interno sobre si aceptar el plan que este individuo le propone intentando encontrarle algún sentido, o si realmente debe ser fiel a la información de la que dispone y hacer un rechazo para así eliminarlo de una vez por todas.

Opciones que le ofrecemos al jugador:

El protagonista acepta el plan de Cobrah: La esclavitud se mantendrá hasta que el plan se complete, por lo que aunque el personaje principal se alíe con Cobrah esta no desaparecerá. Cobrah también le asegura mientras sea su aliado prosperidad para él y sus compañeros.

El protagonista rechaza el plan de Cobrah: Este tendrá que pelear contra Cobrah. Consecuentemente, si este gana destruirá el sistema social de Egipto liberandola esclavitud de su pueblo. Por otro lado, si pierde, supondrá la muerte, y el jugador tendrá que volver al último punto de guardado.

3.3. TIPO DE DECISIONES

Durante el transcurso del juego, el jugador se ve inmerso en una serie de decisiones cruciales que determinan el rumbo de la historia, así como el destino tanto del protagonista como de su grupo. Estas decisiones abarcan desde la estrategia para enfrentar encuentros con enemigos, la resolución de acertijos y rompecabezas, hasta la manera en que interactúa con otros personajes y administra los recursos disponibles.

Al llegar al clímax de la historia, el jugador se enfrenta a una decisión trascendental: liberar al pueblo egipcio del yugo de Cobrah o aceptar su plan como la opción correcta y unirse a él. Estas decisiones no solo influyen en la trama general, sino que también moldean el desarrollo y el destino del protagonista como personaje, ofreciendo una experiencia de juego profundamente inmersiva y llena de repercusiones significativas.

3.4. SETTING

Este apartado describe el “setting” de la narrativa, que se trata de la definición del contexto físico, temporal y social en el que se desarrolla la trama. Concretamente los escenarios en los que ocurren todos los acontecimientos.

CAMPO DE CONSTRUCCIÓN

En los campos de construcción presentan condiciones radicalmente diferentes a las descritas en los relatos históricos convencionales. Ubicado en el corazón del desierto, este sitio se extiende en un vasto y aislado territorio, lejos de cualquier poblado. Aquí, grupos de 60 a 100 obreros se dedican arduamente a la edificación de las pirámides, principalmente ocupados en el traslado de gigantescos bloques de piedra caliza de un punto a otro.

Las condiciones laborales son desalentadoras, ya que la prioridad es únicamente el cumplimiento de la tarea, dejando de lado el bienestar de los esclavos que realizan la labor. Estas condiciones draconianas son impuestas por el profeta que gobierna sobre el lugar, imponiendo su voluntad con mano de hierro. Es en este inhóspito y opresivo entorno donde nuestro protagonista inicia su historia.



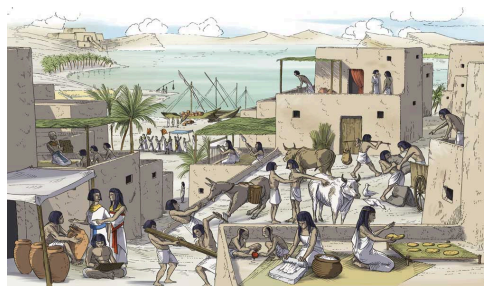
Campo de trabajo con esclavos

ALDEA

La aldea se compone de agrupaciones de viviendas de aspecto rectangular, de un solo piso y con una disposición sencilla. Cada una de estas casas alberga una bodega subterránea, apenas posee una azotea y carece de ventanas. Construidas con barro y revestidas con una capa de yeso, estas estructuras se integran armoniosamente en el paisaje. Los techos de las casas están conformados por troncos cubiertos de hojas de palmera, las puertas de madera añaden un toque de calidez y autenticidad a la arquitectura local.

En los alrededores de las viviendas, se observan elementos característicos de la vida cotidiana. Jarrones de barro, elaborados de forma artesanal, se intercalan con plantas adaptadas a climas cálidos y una variedad de alimentos que se secan al sol para su conservación. Alfombras y tejidos textiles se despliegan ocasionalmente, proporcionando sombra y resguardo del ardiente sol del desierto.

Todo el conjunto está protegido por una muralla que rodea la aldea por completo.



Concepto de la aldea

TEMPLO

En el corazón de la aldea se observa un pequeño templo, un santuario de adoración a los dioses. Este complejo está compuesto por estructuras cúbicas o trapezoidales y columnas decoradas con diversos grabados y jeroglíficos en sus paredes. En su interior, se encuentran varias estatuas representativas, junto con jeroglíficos que narran leyendas y relatos sagrados.

En el centro del templo, un altar acoge las plegarias dirigidas a los dioses. Alrededor del templo, se pueden observar diversas especies de plantas y una variedad de ofrendas, como alimentos y bebidas, dispuestas como muestra de respeto y gratitud hacia las deidades veneradas.



Templo egipcio

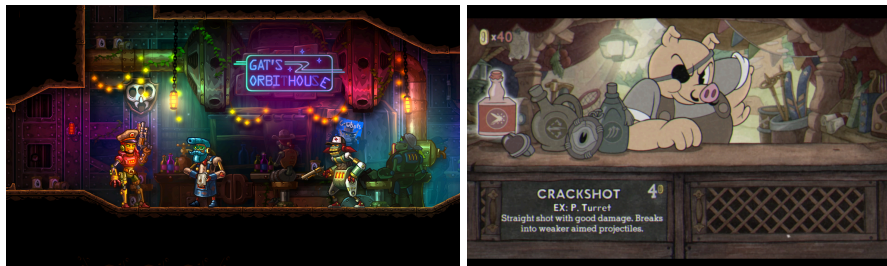
EL OASIS DEL FARAÓN

La base de la organización “El oasis del faraón”, se muestra como un lugar pequeño y acogedor. Además, está iluminada de manera artificial con antorchas produciendo un ambiente cálido. Seguidamente, en el suelo se puede apreciar una gran alfombra que ocupa la mayor parte del suelo. No obstante, no se encuentra en las mejores circunstancias, dado que se puede apreciar un considerable cúmulo de polvo y desgaste.

En el centro de la sala hay situada una mesa circular de patas cortas. Esta deja el espacio suficiente alrededor para que los miembros de la organización se sienten en el suelo y se apoyen para conversar. En cuanto a las paredes, estas están formadas con un material rocoso de tonalidades beige. Adicionalmente, se hallan numerosas grietas que provocan desperfectos en la construcción provocando una notable sensación de mal estado.

En cuanto al mobiliario, se trata de una edificación de una sola planta pero lo suficientemente amplia como para que curanderos e investigadores trabajen cómodos, a pesar de disponer de una pequeña taberna llevada a cabo por Anhuvihs, el responsable del negocio. De este modo, la mayoría de estructuras que se hallan dentro son baúles en los que guardar objetos y documentos, sillas y mesas para recibir a invitados y estantes para situar objetos.

En la parte izquierda se encuentra la barra, donde mayoritariamente se encuentran jarrones de agua y cerveza. Todos estos muebles se caracterizan por ser cúbicos y lisos, dando la impresión de solidez, sobriedad y un sentido estético coherente con aquello que se realiza en la base.



Taberna Steamworld heist / cuphead

ENTRADA DE LA PIRÁMIDE EXTERIOR

La pirámide se alza majestuosa, una estructura colosal que impone su presencia en el horizonte. Construida con gigantescos bloques de piedra caliza, su imponente es innegable. La entrada principal está flanqueada por un portón monumental custodiado por dos estatuas idénticas, que emanan una presencia imponente. Las figuras representan seres con cuerpos musculosos humanoides, pero con cabezas de serpiente. Aunque su identidad exacta permanece envuelta en el misterio, su aura sugiere una divinidad o entidad poderosa asociada con la protección y la fuerza.



Puerta de pirámide

ENTRADA DE LA PIRÁMIDE INTERIOR

A medida que uno se adentra en la pirámide, el pasillo se sumerge en la oscuridad, sus paredes adornadas con grabados y jeroglíficos que narran antiguos mitos de los dioses. Sin embargo, conforme avanza, la atmósfera se vuelve cada vez más sombría. Las paredes muestran signos de deterioro, con grietas y desgarros que parecen susurrar secretos olvidados. Inquietantes manchas de sangre fresca añaden un escalofriante sentido de lo reciente a este entorno ominoso, sugiriendo que algo siniestro acecha en las sombras más profundas de la pirámide.



Habitación dentro de una pirámide

PRIMER PISO

El primer piso de la pirámide se despliega como un laberinto de salas interconectadas por pasillos y adornadas con elementos interactivos como piedras, plataformas y puertas. A lo largo de las paredes, los jeroglíficos y dibujos narran historias antiguas y misteriosas.

La entrada de este nivel es bañada por la luz del sol que se filtra desde el exterior, disipándose gradualmente a medida que uno avanza hacia el interior. La iluminación restante se proporciona mediante antorchas dispuestas irregularmente, pero estratégicamente, para permitir una visión clara del entorno.

El techo se sostiene majestuosamente por grandes columnas adornadas con grabados que cuentan su propia historia. Aunque el suelo muestra algunas grietas, en general se encuentra en buen estado, liso y frío bajo los pies, invitando a explorar este misterioso laberinto con cautela y asombro.



Sala interior de una pirámide

RESTO DE PISOS

A medida que se desciende a los niveles más profundos de la pirámide, se percibe un marcado deterioro en su estructura y ambiente. Telarañas de gran tamaño cuelgan en los rincones, algunas de ellas envolviendo cuerpos inertes en su sedosa red. La iluminación es escasa y tenue, apenas sostenida por antorchas que están al borde de extinguirse.

En la penumbra, se distinguen charcos de sangre y restos de vísceras esparcidos por el suelo. Las columnas, aunque cumplen su función de sostén, denotan un estado de deterioro avanzado, dando la sensación de que podrían colapsar en cualquier momento. Carentes de los grabados ornamentales de los niveles superiores, estas columnas ahora exhiben las marcas y cicatrices de enfrentamientos pasados.

3.5. TEMA

La trama central del relato se desenvuelve en torno a la lucha incansable contra la opresión y la corrupción, vista a través de los ojos del protagonista. Su misión fundamental es liberar al pueblo egipcio de la esclavitud, enfrentándose a una serie de obstáculos, enemigos, trampas y enigmas en su camino. A medida que avanza, se adapta a las circunstancias cambiantes y se descubre a sí mismo, superando dilemas emocionales que surgen en su viaje.

En esta búsqueda, el protagonista se ve inmerso en un proceso de autodescubrimiento y crecimiento personal, confrontando desafíos tanto físicos como emocionales.

4. CHARACTERS

4.1. MAIN CHARACTERS

PROTAGONISTA

El jugador será el encargado de asignar un nombre al personaje, es por esto que este es no binario, para que se sienta libre de decidir. Tampoco tiene ninguna personalidad en concreto, ya que al ser el personaje jugable, esta se basa en las elecciones y decisiones del jugador, ya sea en el gameplay como en los diálogos. El único incremento de personalidad que veremos será principalmente en la fase final del juego, donde el protagonista ya se muestra como un líder.

El protagonista, siempre ha vivido como un esclavo y pertenece a la clase baja de la aldea, como la mayoría de habitantes.

Actualmente, trabaja en la construcción de las pirámides y se pasa el día moviendo piedras muy pesadas.

Rasgos

Es bastante delgado y desnutrido con un mínimo de músculo. Su estatura es de 1.50m - 1.55 m.

Al inicio, tiene el pelo largo hasta los hombros, grasiento y sucio de color negro, además de cara fina con maquillaje de ojos de línea de agua negra.

Una vez le cae la gota, el pelo lo lleva recogido en un moño. El maquillaje de ojos es de línea de agua negra, delineado negro rectangular y sombra de ojos azul oscuro. Las extremidades de los brazos y las piernas tienen un degradado de color dependiendo de cada Dios: Ma'at (rojo), Thoth (verde), Horus (amarillo), Isis (azul).

Ambiciones

El protagonista ha vivido toda su vida como un humilde esclavo obrero, hasta el punto de resignarse a cumplir su labor sin ambiciones más allá de eso. Sin embargo, todo cambia cuando se une al grupo y emprende una aventura para derrotar al profeta. A medida que avanza en esta misión, comienza a descubrir aspectos desconocidos de sí mismo, despertando un deseo genuino de luchar contra el profeta junto al resto del grupo. Su transformación gradual lo impulsa a superar sus límites y a abrazar una causa mayor que lo trasciende como individuo.

Aptitudes

Antes de conseguir sus poderes divinos no era más que un simple esclavo siendo inferior, tanto física como intelectualmente, a una persona corriente. Después del suceso de la gota, este obtiene poderes divinos, haciendo superior al resto de personas.

Eventos previos que hayan podido marcar al personaje

Su día a día era el de un esclavo común y corriente hasta que por casualidades del destino es golpeado por una gota de saliva divina, desencadenando en el inicio de la historia del juego.

Vestuario

Al inicio, viste un faldellín (*shenti*) como los demás esclavos. Más tarde, viste una gorguera egipcia en forma de triángulo y que cubre parte del cuello. También lleva una saya corta atada de manera que parte de esta sobresale por la parte trasera, simulando una cola.

Como accesorios, tiene un par de brazaletes que se extienden de muñeca a codo y otro par por encima del codo. También usa un par de brazaletes en los tobillos que van desde los tobillos hasta un poco antes de la rodilla.

Esta vestimenta la consigue en la aldea, cuando se une a la organización.



Vestuario protagonista



Shenti



Gorguera



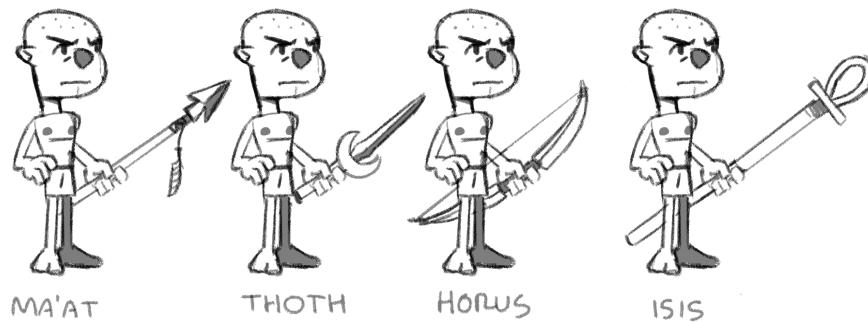
Brazalete

Armas

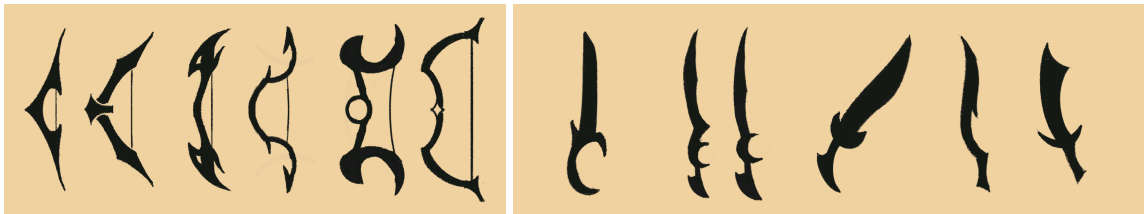
Desde que empezó a trabajar como esclavo en la construcción de las pirámides, el protagonista guardó el arma en su casa por si algún día le fuese de utilidad. El arma le permite atacar para combatir contra los enemigos.

Las armas se dividen en cuatro tipos según el dios.

- Ma'at: Lanza con una pluma que caracteriza al dios.
- Thoth: Espada con la unión entre el mango y el filo en forma de luna.
- Horus: Arco con los extremos puntiagudos.
- Isis: Bastón con el extremo en forma de *Ankh*.



Concept armas protagonista



Thumbnails armas protagonista

Estados, características y habilidades

Gameplay

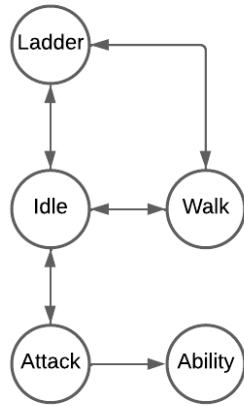
El gameplay de personaje es la Exploración de la pirámide, resolver puzzles y combatir frente a los enemigos.

De la misma manera que con las armas, la elección del dios le otorga distintas habilidades al jugador:

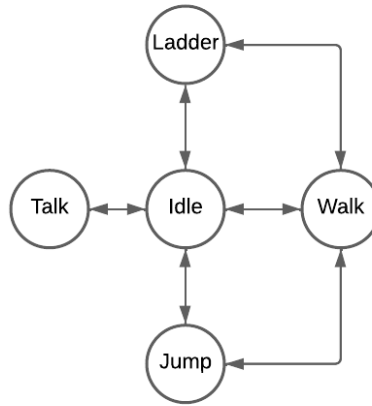
- Ma'at: Habilidades de ataque cuerpo a cuerpo.
- Thot: Habilidades de ataque cuerpo a cuerpo.
- Horus: Habilidades de largo alcance.
- Isis: Habilidades mágicas de largo alcance.

Gráfico de estados

Main character Combat



Main character Exploration



Main character state diagrams

Tabla de animaciones

Character	Animation
Main Character	Idle
	Talk
	Walk
	Jump
	Ladder
	Attack
	Receive damage
	Death

KEM

Kem, 18 años, hombre, Músico de la banda "Mellizos del Oasis"//توأمي الواحة(fundada con su hermana Rem) Kem es de los dos hermanos el más bobo, este es más alto que su hermana Rem.

Biografía

Kem y Rem, dos hermanos mellizos, encontraron su inicio en circunstancias desafortunadas. Sus padres, careciendo de los medios adecuados para brindarles un hogar y cuidado dignos, tomaron la difícil decisión de abandonarlos en la calle, confiando en que algún alma compasiva los acogería. Sin embargo, fueron acogidos por una banda criminal que los crió con propósitos egoístas, aprovechándose de su vulnerabilidad.

Sus infancias fueron duras; eran unos niños problemáticos, tenían que robar para cumplir sus necesidades básicas, además de obedecer a la banda criminal en la que estaban.

Cuando cumplieron 16 años, pasando por una crisis, tuvieron alucinaciones sobre el dios Hathor, el dios de la fiesta. Este les mencionó que dejaran la delincuencia y se buscaran la vida a través de la música. A los dos hermanos siempre les encantaba ver las fiestas de la aldea, disfrutaban viendo a diferentes artistas actuar en la calle. Por lo tanto, no les costó adentrarse en la propuesta de Hathor.

Kem siempre había sentido fascinación por los instrumentos de viento. Un día, mientras asistía a la actuación de un flautista, presencié cómo el instrumento de este se partía por la mitad, llevando al músico a abandonarlo en el suelo. Ante esta oportunidad inesperada, Kem decidió recoger el instrumento dañado con la intención de intentar repararlo.

Él aprendió a tocar la zurna por su propia cuenta, pero al estar rota, las melodías que sonaban eran bastante estridentes. Además, como nadie le enseñó música, la tocaba con la nariz.

Rasgos físicos

Kem tiene una constitución delgada, con una altura de 1,60m. Su cabello es marrón, su mandíbula está marcada y sus paletas están separadas. Posee labios carnosos y un cuerpo bastante delgado, con poco vello. En cuanto a su forma de expresarse verbalmente, Kem habla con "s" marcadas y tiende a trabarse al hablar. Además, tiene la costumbre de terminar sus frases con el nombre "Rem".

Gestualidad

Sus gestos son afeminados pero enérgicos, siempre está en movimiento ya sea haciendo volteretas o dando saltos. También es torpe, por lo tanto, tiende a tropezar bastante.

Rasgos psicológicos

No destacan para nada sus valores morales, simplemente le hace caso a su hermana, por lo tanto, lo que le parezca bien o mal, ella será lo mismo para él. No cuestionarse qué es lo bueno y lo malo le permite centrarse completamente en tocar la zurna, aunque no lo hace muy bien. Aunque la inteligencia no es su punto fuerte, lo compensa siendo impulsivo y espontáneo, complementándolo con su personalidad macarra. A pesar de ser despistado, ignorante y hacer bromas cuando no toca, sabe escuchar cuando es necesario.

Rasgos sociológicos

Kem, un joven de origen humilde, carece de educación formal y es analfabeto, cosa que resalta más con su manera de ser, pero todo esto es compensado con sus capacidades físicas, que ha obtenido en su día a día en las calles. Huérfano y sin empleo, su única familia es su hermana. Profesa su fe en Hathor, busca mejorar sus habilidades musicales. En su tiempo libre, disfruta aprendiendo nuevos insultos de extraños.

Rasgos Ideológicos:

Kem posee un bajo grado de idealismo y no se caracteriza por su pragmatismo. También muestra un gran materialismo; dicho aspecto es más pronunciado en él que en su hermana. Sus ambiciones son simples: simplemente no quiere dar pena a la hora de hacer música. En cuanto a sus creencias, Rem respeta a Hathor como un dios importante.

Rasgos biográficos

Los robos han sido su modo de subsistencia desde la muerte de sus padres. Nunca ha lastimado a ningún ser vivo, pero le encanta meterse con la gente. La aparición de Hathor marcó su vida profundamente, brindándole fuerza y orientación en los momentos más difíciles.

Armas

Kem llevaba consigo una Zurna maltrecha que rescató de las calles, abandonada por su anterior dueño tras sufrir daños irreparables. Utilizaba este instrumento no convencional como una herramienta para distraer y desorientar a sus adversarios. Golpeaba la Zurna con destreza, produciendo sonidos estridentes que interrumpían la concentración de aquellos que se enfrentaban a él. Lo más notable de su técnica era que Kem lograba producir notas prolongadas utilizando únicamente su nariz, un talento excepcional que añadía un toque único a su estilo de combate auditivo.



Arma de Kem - Zurna

Accesorios

Kem lleva siempre una bandana en la frente, la ha llevado desde su nacimiento ya que fue lo único que le dejaron sus padres antes de abandonarlo. Esta le da un toque distinto a los demás miembros del grupo.

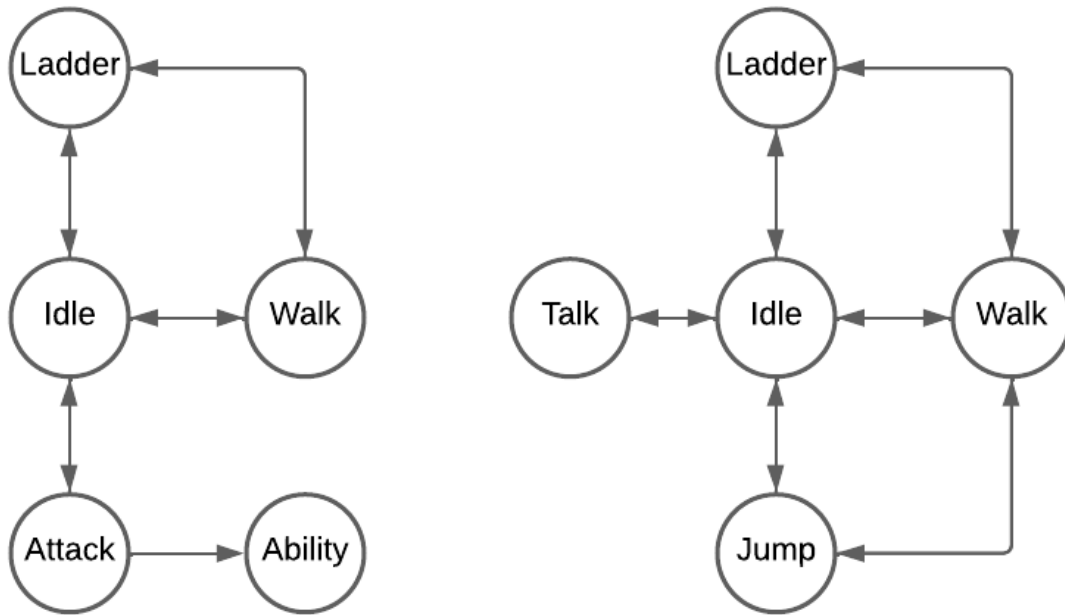


Accesorio de Kem

Estados, características y habilidades

Junto a su hermana, dependiendo de quién asuma el liderazgo del equipo, cada uno desempeña un papel distinto en la estrategia de combate. Cuando Kem lidera, sus habilidades musicales únicas entran en juego de manera significativa. Sus notas estridentes no solo son capaces de causar daño a los enemigos, sino que también tienen el potencial de marearlos, desorientándolos y debilitando su capacidad de respuesta.

Gráfico de estados



Kem state diagrams

Tabla de animaciones

Character	Animation
Kem	Idle
	Talk
	Walk
	Ladder
	Attack
	Play music
	Receive damage
	Death

REM

Rem, 18 años, mujer, música de la banda “Mellizos del Oasis”// توأمي الواحة (fundada con su hermano). Rem es, de los dos hermanos, la más astuta, de menor estatura que su hermano Kem.

Biografía

Kem y Rem, dos hermanos mellizos, encontraron su inicio en circunstancias desafortunadas. Sus padres, careciendo de los medios adecuados para brindarles un hogar y cuidado dignos, tomaron la difícil decisión de abandonarlos en la calle, confiando en que algún alma compasiva los acogería. Sin embargo, fueron acogidos por una banda criminal que los crió con propósitos egoístas, aprovechándose de su vulnerabilidad.

Sus infancias fueron duras, eran unos niños problemáticos, tenían que robar para cumplir sus necesidades básicas, además de obedecer a la banda criminal en la que estaban.

Cuando cumplieron 16 años, pasando por una crisis, tuvieron alucinaciones sobre el dios Hathor, el dios de la fiesta. Este les mencionó que dejaran la delincuencia y se buscaran la vida a través de la música. A los dos hermanos siempre les encantaba ver las fiestas de la aldea, disfrutaban viendo a diferentes artistas actuar en la calle. Por lo tanto, no les costó adentrarse en la propuesta de Hathor.

Con el paso del tiempo, Rem vio que su hermano había conseguido un instrumento y ella no tenía ninguno, fue entonces que, movida por los celos, fue a la taberna de la aldea, donde hizo una apuesta con un hombre que tocaba el laúd y con su astucia le logró ganar y pudo llevarse un instrumento en perfecto estado.

Rasgos físicos

Rem es una chica con un físico delicado, apenas alcanza los 1,55 metros de altura, pero irradia una presencia sorprendentemente poderosa.

Su apariencia es definida por un cabello largo y voluptuoso que enmarca unos pómulos prominentes, una cara esbelta y unos labios carnosos. Sus ojos oscuros brillan con intensidad, mientras que resalta su astucia en su sonrisa.

Su forma de expresarse verbalmente es tranquila y calmada, aunque esta serenidad se ve interrumpida ocasionalmente cuando se trata de corregir o burlarse de su hermano, momento en el que su tono puede tornarse desagradable y punzante.

En cuanto a su gestualidad, cada movimiento es ejecutado con una calma y lentitud, cada gesto está imbuido de una tranquilidad que inspira serenidad en quienes la observan.

Rasgos psicológicos

A pesar de ser una fiel creyente de Hathor, no siempre realiza las acciones correctas, pero tampoco busca hacer el mal a propósito. Al haberse criado en la pobreza, ha generado un odio hacia la diferenciación de clases sociales, generando poca tolerancia hacia las injusticias de estas.

Desde pequeña, Rem siempre busca quedar por encima de su hermano, por eso siempre que tiene la oportunidad lo hace quedar de estúpido; a pesar de esto, su hermano es en quien más confía y hará lo que sea para protegerlo, así como al resto del grupo.

La astucia de Rem resalta cuando se trata de juegos mentales, puzzles y sobre todo a la hora de ganar una apuesta.

Todo esto se mantiene en equilibrio gracias a que Rem es bastante tranquila y calmada, pero en los momentos clave, aparece su verdadero carácter, no dejándose pisar.

Rasgos sociológicos

Rem, una joven de origen humilde, carece de educación formal y es analfabeta, pero gracias a su origen, ha obtenido su astucia de las calles. Huérfana y sin empleo, su única familia es su hermano. Profesa su fe en Hathor y busca reconocimiento como música autodidacta. En su tiempo libre, disfruta molestando a su hermano, resolviendo acertijos y apostando.

Rasgos Ideológicos

Rem posee un bajo grado de idealismo y no se caracteriza por su pragmatismo. Aunque muestra cierto materialismo, este aspecto es menos pronunciado que en su hermano. Sus ambiciones son audaces: aspira a ser la primera mujer en destacar en la batalla, el intelecto y la música.

En cuanto a sus creencias, Rem respeta a Hathor como un dios importante, pero no lo considera supremo. Para ella, todos los dioses son igualmente misericordiosos y tienen un papel significativo que desempeñar en el mundo.

Rasgos biográficos

Los robos han sido su modo de subsistencia desde la muerte de sus padres. Nunca ha lastimado a ningún ser vivo. La aparición de Hathor marcó su vida profundamente, brindándole fuerza y orientación en los momentos más difíciles.

Armas

Rem porta un laúd hecho de madera de Baobab, importada del Sáhara, como su arma principal. Obtuvo este instrumento en un bar musical, ganándolo en una apuesta con un músico local. Aunque su propósito original es musical, esta madera resistente le permite utilizarlo para golpear a sus enemigos en combate. Sin embargo, su verdadero poder radica en su naturaleza sagrada: al tocar canciones específicas con el laúd, puede provocar efectos beneficiosos en sus aliados, como curación o aumentos temporales de estadísticas. El laúd no solo es una herramienta de combate, sino también un símbolo de la habilidad musical y la calma de Rem. Aunque carece de educación formal en música, su destreza al tocar el laúd es sorprendente, transmitiendo una sensación de profesionalismo y serenidad. Sin embargo, no subestimes su capacidad para infligir daño con este instrumento aparentemente inofensivo.



Rem arma - laúd

Accesorios

Rem lleva una bandana que recoge su flequillo, un accesorio que ha estado con ella desde la muerte de sus padres y que utiliza a juego con su hermano. Este accesorio tiene un propósito principalmente estético, proporcionando un toque distintivo a su apariencia. Además, ayuda a caracterizarla al diferenciarla del resto del grupo, aportando un elemento visual que resalta su personalidad única y su conexión con su hermano.

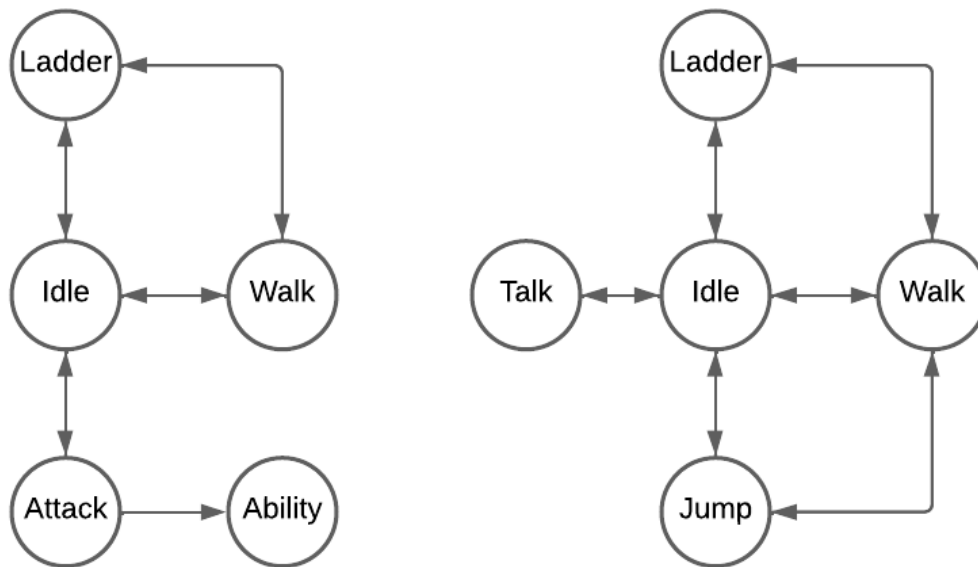


Rem accesorio

Estados, características y habilidades

Este personaje desempeña un papel de soporte en comparación con su hermano. Posee la habilidad de aumentar las estadísticas y curar a los aliados. Utiliza un ataque cercano con su laúd y, a través de sus melodías, puede sanar y mejorar las estadísticas de sus compañeros. Sin embargo, su habilidad final, "El Solo de Hathor", es una colaboración con su hermano, lo que sugiere que tiene un impacto considerable en el campo de batalla.

Gráfico de estados



Rem state diagrams

Tabla de animaciones

Character	Animation
Rem	Idle
	Talk
	Walk
	Ladder
	Attack
	Play music
	Receive damage
	Death

TAILA

Taila es una escriba de veinte años que estudia en la academia, gracias a su inteligencia y conocimientos es una de las mejores escribas de su generación.

Biografía

Taila nació en una familia adinerada. Su padre era el escriba real del faraón, conocido como Cobrah. Trabajaba en los archivos reales administrando tomos y pergaminos como también cumplía una función de registro. Su madre falleció al dar a luz.

Tuvo una infancia buena. Su padre le enseñó a traducir textos de lenguas muertas. También practicaba con él la caligrafía de jeroglíficos de estas mismas lenguas. Taila destacó por su inteligencia y capacidad de aprendizaje a temprana edad, cosa que le dió la oportunidad de entrar a la academia de escribas. Allí pasó horas estudiando tomos antiguos y adquiriendo conocimientos varios. Aunque esos conocimientos básicos no fueron suficiente para calmar su sed de conocimiento. Por eso consiguió burlarse de la seguridad de la sección prohibida del archivo de la academia para hacerse con unos cuantos tomos. Entre ellos descubrió un libro sobre la magia de la tinta. Una magia antigua que permite manipular la tinta para conjurar hechizos. Acerca de este tomo Taila aprendió este tipo de magia perdida. A escondidas se dedicó a practicar y perfeccionar sus conjuros.

Todo eso cambió el día de la muerte de su padre hace dos años. Debido a un robo de un tomo prohibido del archivo personal del faraón. Su padre, principal sospechoso por ser el único con acceso al archivo, fue condenado a la ejecución por el robo sin ninguna prueba de peso. El padre de Taila simplemente no se defendió y aceptó la ejecución. ¿Acaso su padre robó el tomo? No, él nunca haría eso. El día de su ejecución, entre lloros, juró venganza y justicia contra los perpetradores e incluso al faraón por su decisión injusta de matar a su padre. Ella nunca entendió por qué la decisión de su padre, y hasta hoy en día culpa a su padre de ser débil.

Taila perdió todo ya que los soldados del faraón embargaron la casa. Taila solo fue capaz de recuperar algunas de las ropas de su madre y la diadema que ella le dejó en herencia. Desde entonces, Taila es desconfiada y se hace valer por ella misma. Ha desarrollado un carácter fuerte, segura de sí misma y desconfiada de los demás.

Aunque en verdad lo oculta muy bien detrás de una máscara, ya que en verdad se siente sola al perder a todo lo que amaba. Recientemente, ha descubierto que el libro nunca llegó a salir del archivo por lo que su padre fue ejecutado por otro motivo. Taila está decidida a descubrir la verdad detrás de la muerte de su padre. Por eso quiere entrar de cualquier forma dentro de la pirámide para sonsacarle respuestas a Cobrah, quien ordenó ejecutar a su padre, y hacerle pagar por ello.

Rasgos físicos

Taila es una chica con una constitución física que no resalta por su musculatura, pero que está en forma. Destaca por su pelo largo y negro, piel blanca y unos ojos rasgados de un azul claro penetrante que resaltan sus facciones, dándole una mirada de gata. Su nariz es pequeña y sus labios finos. Usa un estilo peculiar de maquillaje, cubriendo la franja de sus ojos con tinta. En cuanto a su forma de expresarse verbalmente, es cortante y sincera, sin preocuparse por las opiniones de los demás. Su gestualidad es controlada, segura y desafiante, reflejando su fuerte carácter.



Olivia de los 100



Riven del videojuego League of Legends

Rasgos psicológicos

Sus valores morales están arraigados en su pasado, no tolera las injusticias y cree firmemente en actuar de manera justa, también sostiene la creencia de que el fin justifica los medios.

Sus ambiciones giran en torno a descubrir la verdad detrás de la muerte de su padre y buscar venganza. Dotada de aptitudes de liderazgo, resolución de problemas, estrategia y análisis, Taila demuestra una inteligencia notable que le permite maniobrar para conseguir lo que desea de los demás.

Su personalidad se caracteriza por ser confiada, directa, segura y dominante, mostrando determinación en sus acciones. Sin embargo, bajo esta fachada, esconde un profundo sentimiento de soledad y desconfianza en los demás.

Rasgos sociológicos

Taila proviene de una clase social baja, ya que tras la muerte de su padre los soldados del faraón le arrebataron la casa y la mayoría de sus pertenencias. Su profesión es la de escriba, habilidad que heredó de su progenitor y perfeccionó por cuenta propia en la academia, donde también se dedicó a estudiar la magia perdida de la tinta. Huérfana desde temprana edad, Taila encontró en la escritura y el estudio su refugio.

Su vida profesional gira en torno a su trabajo como escriba, donde demuestra su destreza y conocimiento en el campo. Es seguidora devota de Thoth, el dios de la escritura, la ciencia y la magia, y su afiliación política se inclina hacia posiciones progresistas.

Entre sus aficiones se encuentran la lectura de pergaminos antiguos y el aprendizaje sobre la magia de tinta, mientras que sus pasatiempos incluyen practicar caligrafía e investigar jeroglíficos antiguos difíciles de descifrar, lo que refleja su pasión por el conocimiento y la historia.

Rasgos Ideológicos

Taila exhibe un alto grado de idealismo, mostrándose como una persona perfeccionista que planea meticulosamente cada paso. Sin embargo, también es muy pragmática, optando por hacer lo que funcione mejor en cada situación específica.

Sus ambiciones se centran en vengar la muerte de su padre y en buscar justicia, además de aspirar a convertirse en la mejor maga y dominar completamente la magia de tinta.

En cuanto a sus creencias, se sostiene firmemente en el honor y en la realización de acciones justas, aunque también está convencida de que en ciertos casos el fin justifica los medios.

Rasgos biográficos

Taila proviene de una familia que en su momento gozaba de riqueza y prestigio, siendo hija del escriba real del faraón. Sin embargo, su vida dio un giro abrupto con la muerte injusta de su padre, un evento que ha dejado una marca indeleble en su ser. La injusticia de su ejecución ha alimentado su sed de venganza y justicia, convirtiéndose en el motivo que impulsa sus acciones y decisiones.

Dimensiones múltiples

Taila es un ser de dimensiones múltiples, con contradicciones en su personalidad. Por un lado, muestra dotes innegables de liderazgo, capaz de guiar a otros con inteligencia y determinación. Sin embargo, esta faceta líder se ve contrarrestada por su profunda desconfianza hacia los demás, una cualidad arraigada en las injusticias de su pasado.

A pesar de su inteligencia y capacidad para liderar, la desconfianza proyecta una barrera en sus relaciones interpersonales, dificultando la construcción de vínculos sólidos con los demás y el trabajo en equipo. Como resultado, Taila a menudo trata a los demás con frialdad y sin tener en cuenta los sentimientos de los demás.

Fortalezas y debilidades

Taila posee una serie de fortalezas que la destacan como individuo: su firme sentido de justicia y lealtad hacia aquellos en quienes deposita su confianza, su habilidad para tomar decisiones acertadas incluso en situaciones adversas, su innata capacidad de liderazgo y su vasto conocimiento en diversos campos.

Sin embargo, estas cualidades se ven contrarrestadas por sus debilidades. Taila lucha contra sentimientos de rencor, especialmente hacia aquellos que considera responsables de la injusta muerte de su padre, lo que puede nublar su juicio en momentos de conflicto. Además, su tendencia a dejarse llevar por la ira puede llevarla a tomar decisiones impulsivas que no siempre son las más acertadas. Pero quizás su mayor debilidad radica en su incapacidad para confiar plenamente en los demás, un obstáculo que dificulta la construcción de relaciones y el trabajo en equipo.

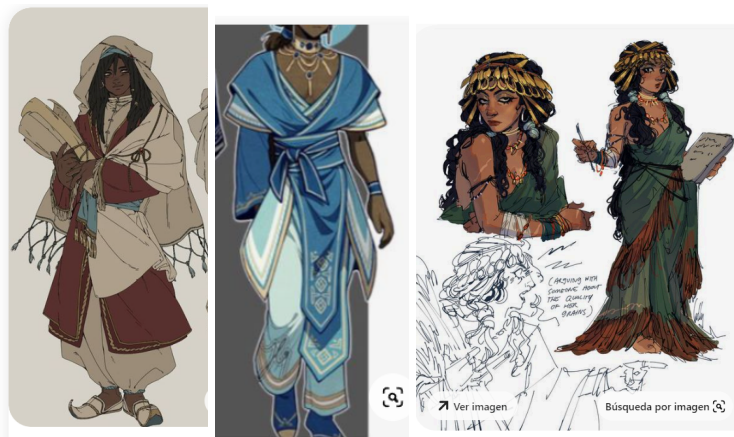
Vestuario

Taila viste un atuendo peculiar y funcional que refleja tanto su situación personal como sus necesidades prácticas. En su cabeza porta un pañuelo, una pieza de tela holgada que le permite cubrirse y protegerse del sol egipcio, que también le brinda cierto grado de anonimato, permitiéndole pasar desapercibida en lugares donde su presencia podría generar desconfianza debido a la reputación de su padre.

Sus pantalones de lino bombachos y zapatillas en punta completan su vestimenta, ofreciendo comodidad y movilidad mientras se desplaza por las calles de la ciudad.

Este conjunto no solo cumple una función práctica, sino que también lleva consigo un valor sentimental, ya que Taila misma lo confeccionó utilizando las telas que pudo conservar de su madre antes de que los soldados del faraón confiscaran sus pertenencias.

Este vestuario, además de ser una expresión de su ingenio y habilidades textiles, se convierte en un símbolo de su resistencia y determinación en medio de las adversidades que enfrenta en su búsqueda de justicia y verdad.



Ejemplos del atuendo de Taila

Arma

Taila porta como arma su pluma de escriba, una reliquia que perteneció a su padre y que ahora ella ha convertido en un instrumento letal. Con veneno en la punta y usando un conjuro mágico, puede lanzarla con precisión y fuerza, controlando su trayectoria para alcanzar a sus enemigos y eliminarlos.

Además, esta pluma posee un poder adicional, permitiéndole trazar jeroglíficos antiguos en el aire y lanzar hechizos mediante la magia de tinta. Esta arma, de gran valor sentimental y simbólico para Taila, representa su herencia como escriba y su compromiso con el legado de su padre.



Ejemplo de pluma

Accesorios

Taila lleva consigo una serie de accesorios que no solo cumplen funciones prácticas, sino que también tienen un significado profundo en su vida.

Entre ellos destaca una diadema de oro de la que cuelgan unos adornos en forma de lágrima, un regalo de su padre cuando cumplió 16 años, como recuerdo de su difunta madre.

Esta diadema, es uno de los pocos objetos que conserva de su madre, siendo que desde el día que se la regaló su padre no se la ha quitado nunca de la cabeza. Además, lleva una cartera con correa que adquirió al entrar a la academia de escribas. Su cartera le proporciona espacio para transportar libros, pinceles y armas.

Utiliza la pintura facial con la tinta de su plumero no solo como un elemento decorativo, sino también como un recurso para ocultar su rostro y generar un aura intimidatoria.



Ejemplo de diadema



Ejemplo de cartera

Estados, características y habilidades

En el gameplay, Taila se destaca como una experta en resolver acertijos, enigmas y jeroglíficos, utilizando su inteligencia y vasto conocimiento para desentrañar los misterios que se interponen en el camino del equipo. Sus habilidades son diversas: puede lanzar su pluma, impregnada de veneno en la punta, mediante un conjuro que le permite controlar su trayectoria con precisión y fuerza, lo que le permite eliminar a sus enemigos de manera sigilosa y efectiva. Además, utiliza la magia de tinta para trazar jeroglíficos antiguos en el aire y lanzar hechizos a sus adversarios. Estos hechizos incluyen envenenar, cegar, manipular enemigos entre otros.

Gráfico de estados

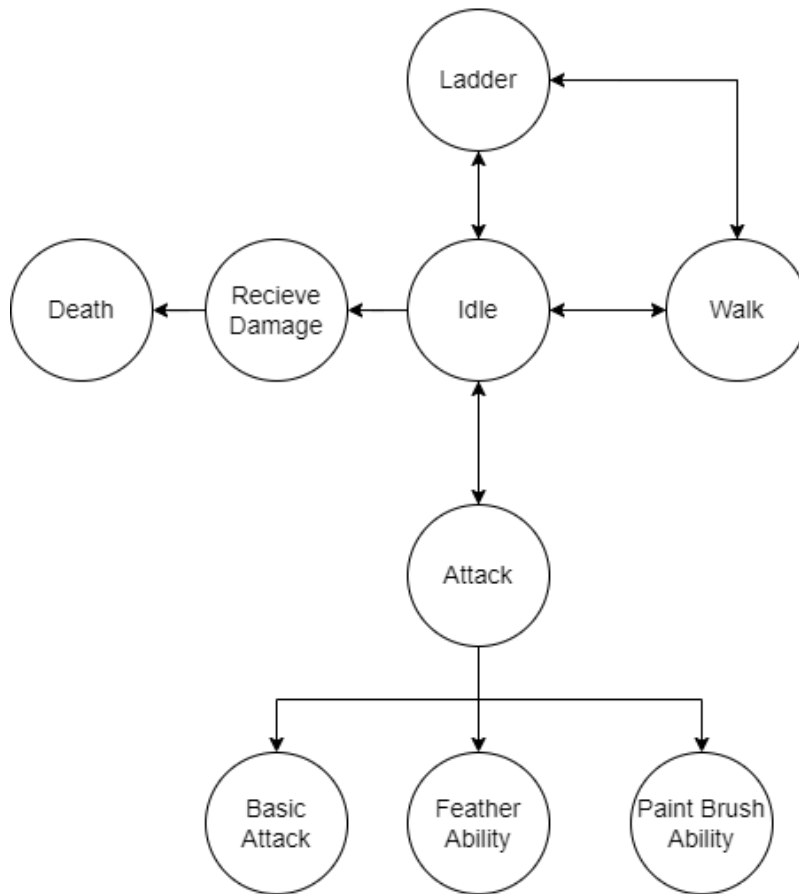


Tabla de animaciones

Character	Animation
Taila	Idle
	Talk
	Walk
	Ladder
	Attack
	Feather Ability
	Paint brush Ability
	Receive damage
	Death

JEZABEL

Jezabel es un hombre de veintidós años que trabaja como supervisor de construcción gracias a los contactos de su padre.

Biografía

Jezabel nació en una familia acomodada en una casa cerca del río Nilo, sus padres, Ahbel y Jhez. Jhez, la madre, era ama de casa, y Ahbel era un reconocido mercader. Jezabel tenía 2 hermanos mayores, de los cuales no se sabe el nombre, ya que murieron de tuberculosis a mediana edad.

Jezabel desde pequeño demostró no ser muy perspicaz y tener poco interés por los estudios, es por esto que era el apartado y tonto de la familia. Era también un chico muy presumido y engreído. En la escuela destacaba por su corpulencia y gran tamaño, a los demás niños les daba respeto y no tenía amigos. Por esta razón dejó de atender a la escuela.

A los 15 años su padre murió asaltado en su barco por bandidos. La falta de estudios hizo que no pudiera tomar el cargo de su padre. Gracias a los contactos de su padre logró trabajar como supervisor de construcción, que es su trabajo actual.

Rasgos físicos

A diferencia de sus compañeros, tiene un físico muy desarrollado y aventajado. Es muy voluminoso y dispone de unos músculos muy funcionales. Alto, ancho y pesado, con un destacable pelo negro, largo y rizado. Tiene una barba corta al estilo "Hulihee" de color negro. Todo el vello corporal es muy cuidado y simétrico. Piel morena y suave. Tiene unos ojos muy oscuros y una mirada despreocupada. Además usa maquillaje egipcio en los ojos. Una boca grande con unos labios gruesos. Habla con confianza, y usa un lenguaje muy coloquial, a menudo acompañado de bromas y chistes que muestran falta de tacto social. Tiene un andar seguro y energético, y suele gesticular mucho al hablar. Aunque no es erudito, tiene una inteligencia práctica y astuta.

Tiene una personalidad **prepotente** y **excéntrica**. Adicionalmente, muestra más preocupación por cosas superficiales que por su desarrollo introspectivo. Este hecho se ve claramente reflejado en las conversaciones que desarrolla con las personas de su entorno, y la calidad de aquellos valores que pueda aportar en determinadas situaciones. Es impredecible, sarcástico y a menudo muestra falta de tacto social.



Estilo de barba Hulihee / pelo negro largo rizado

Rasgos sociológicos

Jezabel viene de una clase social alta en la que su familia estaba bien acomodada, este trabaja de supervisor de construcción para asegurarse de que los esclavos trabajan, ya que este trabajo no requiere de mucha inteligencia. No recibió mucha educación ya que por su poca astucia no la acabó, debido a esto no fue capaz de seguir con el negocio de su padre que requería de bastante inteligencia. Este no refleja ninguna inclinación religiosa ni política. Su mayor y única afición es el cuidado de su aspecto físico.

Rasgos Ideológicos

Quiere destacar por encima del resto, y es el verdadero motivo por el que sigue manteniéndose a pie del cañón a lo largo de la expedición. Además, necesita constantemente la aprobación del resto por cada acción.

Rasgos biográficos

Pese a ser muy prepotente este no presenta ningún tipo de antecedentes de ningún tipo. Jezabel está ciertamente marcado por la muerte de su padre a manos de los bandidos.

Fortalezas y debilidades

Jezabel tiene un físico muy fuerte y desarrollado lo que le proporciona una gran capacidad física que incluye resistencia y fuerza bruta, aunque su pelo tan largo suele molestarle para las labores diarias.

Vestuario

Lleva un traje de lino de alta calidad que heredó de su padre fallecido, lo usa sobre todo para mantener su imagen sobre lo que él considera belleza.

Armas

Jezabel lleva como arma un mazo de manera de gran tamaño que tiene clavos de madera, lo consiguió en la zona de construcción y le añadió los clavos el mismo, este tenía la función original de mazo de construcción para clavar clavos pero el lo utiliza para golpear a sus enemigos, este representa el físico de Jezabel al ser grande y lento y al mismo tiempo los clavos mal clavados representan su poca astucia y dedicación.



Mazo de madera

Accesorios

Aunque son objetos meramente estéticos a simple vista, Jezabel lleva consigo un collar de oro con un diente de cocodrilo y un cinturón de piel de cocodrilo. Estos son muy importantes para él porque anteriormente estos pertenecían a su padre, este los lleva actualmente por motivos estéticos pero en el fondo los usa para mantener vivo el recuerdo de su padre al cual admiraba.

Estados, características y habilidades

El gameplay principal está en proteger a sus aliados. Muestra una defensa muy superior, una velocidad lenta, y se usa a sí mismo como escudo para el resto. Si se trata de atacar, solo lo puede hacer a corta distancia con un mazo. Este deja de ser eficiente a larga y media distancia.

Sus habilidades son: Escudo humano, salta hacia un aliado y se pone delante de él para protegerlo y recibir por él los ataques, Ataque básico, ataca con su mazo provocando daños, Habilidad especial, puede inmovilizar a un enemigo con su pelo.

Gráfico de estados

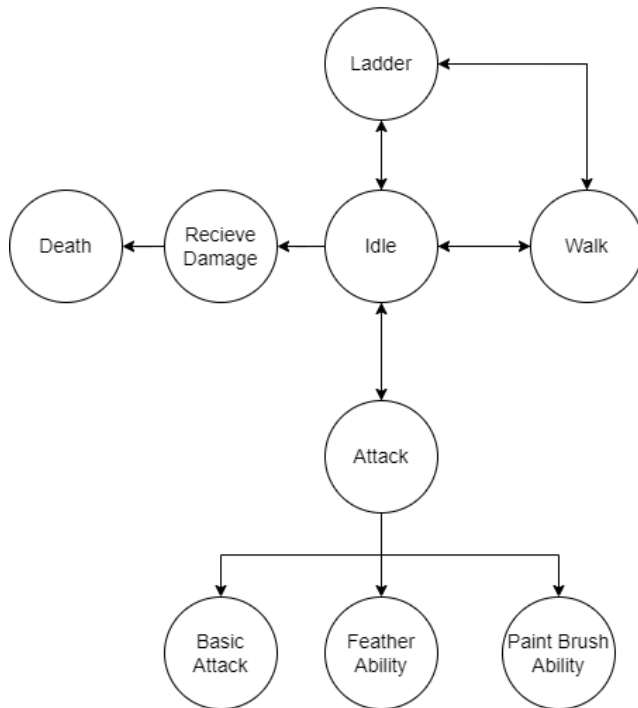


Tabla de animaciones

Character	Animation
Jezabel	Idle
	Talk
	Walk
	Ladder
	Hairy stunning ability.
	shield ability
	Mace attack
	Receive damage
	Death

4.2. SECONDARIES

NEFERET, LA ABUELA

Neferet, significado 'bella'

Anciana de mayor edad, que nos va dar la misión de rescatar a su nieta del derrumbamiento, en la que la podemos encontrar al principio de la llegada a la aldea.

Personalidad

Es conocida en su comunidad por ser una figura maternal para muchos, siempre dispuesta a ofrecer consejos y apoyo a quienes lo necesiten. Es también una persona amable y agradecida.

Vestimenta

Para cubrir su cabeza del sol del desierto, llevaba un pañuelo que se envuelve alrededor de la cabeza y el cuello, dejando la cara al descubierto.



Referencia mujer mayor egipcia

MERIT, LA NIETA

La nieta de la anciana, que fue atrapada del derrumbamiento.

Merit, significado 'amada' para reflejar la conexión entre la nieta y su abuela.

Niña pequeña (9-10 años) , pelo negro, con algún accesorios estilo egipcio, vestimenta sencilla blanca ya siendo de una familia normal de la aldea no va a tener muchos accesorios.

Personalidad

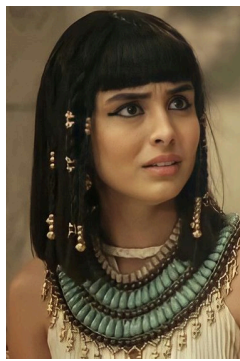
Es una niña vivaz y con curiosidad, aunque ha sido atrapado ella sigue manteniendo un espíritu valiente y optimista.

Vestimenta

Al ser una chica joven, lleva vestimentas sencillas e infantiles, un vestido con algún recubrimiento simple.



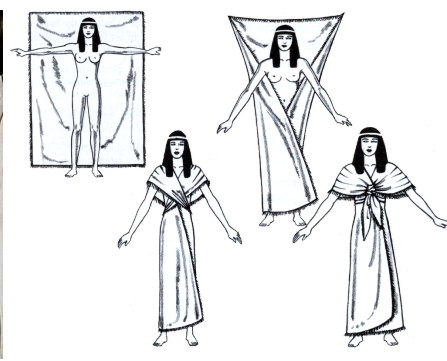
Ref. de edad



Peinado



Vestimenta



Vestimenta

ANHUVIHSH, EL TABERNERO

Anhuvihsh, tabernero de "El Oasis del Profeta", era un hombre cordial y astuto. Conocía historias del antiguo Egipto y las compartía con sus clientes. Se unió a Imhotep en la búsqueda de un tesoro y juntos lo encontraron, dividiendo el botín. Anubis se convirtió en una leyenda por su espíritu aventurero y hospitalidad.

Vestimenta

Túnica larga de lino blanco con cinturón de cuero, con un tocado simple para el pelo y unas sandalias.

Personalidad

Hombre amable y hospitalario, le gusta conversar y siempre demuestra un gran conocimiento sobre Egipto. Se muestra como un hombre astuto y observador ya que tiene que estudiar a sus clientes para saber regatear les.



Referencia para Anhuvihsh

MERCANTE

Hombre de mediana edad, con vestimentas viejas, y una alfombra donde expone todos los artículos que vende. Se encuentra en una tienda chiquitita en el pueblo y, ayuda al protagonista a subir sus estadísticas o mejorar su equipamiento.

Vestimenta

La ropa que lleva este personaje son harapos viejos, arrugados y sucios de ir vagando de sitio en sitio con su alfombra y los ítems que vende para la gente de a pie. Son similares a las prendas que usan los monjes de nepal o a los vendedores que se encuentran en los zocos de Marruecos. Básicamente consta de ropa interior y una especie de túnica/bata que cubre todo el cuerpo, y como accesorio para la cabeza, un turbante.

Personalidad

En cuanto a personalidad, se presenta muy amigable de primeras, al ser un NPC que te vende ítems, no tienes mucha relación con él más que te venda objetos para mejorar tu equipamiento. Te cuenta batallitas sobre cosas que ve en las calles del mercado y del pueblo en general.



Referencia del turbante y posibles vestimentas

PAALAYA, LA CURANDERA

Paayla, de las montañas, aprendió a curar con hierbas y rezos. Famosa en el valle, curaba con sabiduría ancestral, devolviendo la salud a los enfermos. Su bondad la convirtió en un símbolo de esperanza.

Personalidad

Es un NPC extremadamente amigable, muy humilde y bondadoso, que consigue transmitir positividad mientras ayuda a la sociedad con sus dotes. La relación con el jugador no será muy profunda, pero siempre te puede dar algún “tip” para mantenerte sano, y se preocupa por todo el mundo.

Vestimenta

Lleva una túnica larga y holgada de tela natural, que complementa con un cinturón de cuero y chal que cubre sus hombros. En el cabello porta una diadema además de collares y amuletos para potenciar sus habilidades curativas.



Referencias para Paalaya

MA'AT

Ma'at es la diosa de la verdad, la justicia, la armonía cósmica y el equilibrio.

Es uno de los cuatro dioses a escoger al inicio del juego; su primera apariencia es en la cinemática inicial, donde solo se puede apreciar su silueta. Se puede distinguir del resto de dioses, no solo por su figura, sino por el nombre que aparece al seleccionar dicho personaje, además del color rojo a su alrededor. Más tarde, se le puede encontrar en forma de estatua en el templo de la aldea, donde el jugador puede optar por rezarle si esta ha sido la diosa elegida al principio del juego.

Vestimenta

Ma'at lleva una túnica de color cobrizo y muchos accesorios. Se le representa como una mujer y un pájaro, siempre lleva algún complemento que se asemeje con una ave, como la pluma de un avestruz o incluso unas alas seguidas de sus brazos.

Finalmente en las manos lleva un anj, que simboliza la vida, y un bastón

Personalidad

Es una deidad razonable, ordenada y justa.



Referencia de Ma'at

THOTH

Dios de la sabiduría, creó el calendario de los 365 días, la escritura y el lenguaje. También es conocido como el dios del arte, la ciencia y los muertos. Su función es la de consejero o intermediario entre dioses o dioses y humanos.

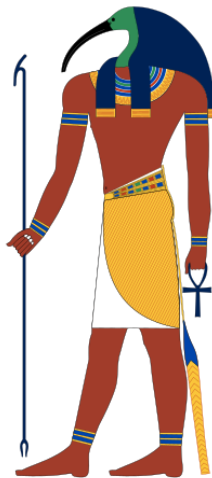
Es uno de los cuatro dioses a escoger al inicio del juego; su primera apariencia es en la cinemática inicial, donde solo se puede apreciar su silueta. Se puede distinguir del resto de dioses, no solo por su figura, sino por el nombre que aparece al seleccionar dicho personaje, además del color verde a su alrededor. Más tarde, se le puede encontrar en forma de estatua en el templo de la aldea, donde el jugador puede optar por rezarle si este ha sido el dios elegido al principio del juego.

Vestimenta

Thot lleva una falda de seda de color dorada mezclada con colores blancos. Su cara es representada con la de un ibis. Lleva muchos accesorios dorados, como brazaletes o collares pesados. Finalmente como Ma'at también lleva un anj y un bastón

Personalidad

Al ser el dios de la sabiduría y las artes, su personalidad se describe como sabia, astuta y compasiva con el resto.



Representación personificada del Dios Thoth

HORUS

Horus es el dios del sol, de la luna, del cielo y es representado como el protector de la realeza, así como de la guerra y de la caza, además de ser el símbolo de la buena y la fe.

Es uno de los cuatro dioses a escoger al inicio del juego; su primera aparición es en la cinemática inicial, donde solo se puede apreciar su silueta. Se puede distinguir del resto de dioses, no solo por su figura, sino por el nombre que aparece al seleccionar dicho personaje, además del color amarillo a su alrededor. Más tarde, se le puede encontrar en forma de estatua en el templo de la aldea, donde el jugador puede optar por rezarle si este ha sido el dios elegido al principio del juego.

Vestimenta

Horus es representado entre una forma de halcón y un hombre hidrocéfalo, es decir, con cabeza de halcón. Adicionalmente lleva una corona doble para evocar su juventud, como un joven desnudo y calvo. No obstante, también es representado como un disco solar con alas de halcón desplegadas, sobre las puertas y en las salas de los templos; junto a la forma de una esfinge.

Personalidad

Tiene una personalidad guerrera con aires de liderazgo; tiene una personalidad fuerte y de ideas claras.



Referencia de Horus

ISIS

Diosa de la maternidad y fertilidad. Representada con alas de halcón, también representada a veces como la diosa de la vida y la muerte.

Es uno de los cuatro dioses a escoger al inicio del juego; su primera apariencia es en la cinemática inicial, donde solo se puede apreciar su silueta. Se puede distinguir del resto de dioses, no solo por su figura, sino por el nombre que aparece al seleccionar dicho personaje, además del color azul a su alrededor. Más tarde, se le puede encontrar en forma de estatua en el templo de la aldea, donde el jugador puede optar por rezarle si esta ha sido la diosa elegida al principio del juego.

Vestimenta

Está representada con alas de halcón, lleva el tocado de halcón que simboliza la maternidad. Se identifica por la cabeza de halcón en la frente, las alas metidas detrás de las orejas y las garras y la cola en la parte posterior de la cabeza.

Personalidad

Es una diosa poderosa, pero a su vez es protectora y compasiva, muy humilde ayudando a los necesitados y ofreciendo consuelo en tiempos difíciles.



Representación de la diosa Isis

4.3. ANTAGONIST

COBRAH

Nombre: Cobrah

Edad: +200 años

Sexo: Masculino

Ocupación: Gobernante de Egipto

Biografía

En una era de crisis para Egipto, mientras el pueblo sufría, los Dioses celebraban el inicio de un nuevo ciclo solar, ignorando los problemas humanos. Durante la festividad, Seth, en un descuido, derrama saliva hacia el mundo mortal al atragantarse con la comida.

En ese momento, Cobrah, un joven médico, es impactado por la gota de saliva. Aunque inicialmente no percibe ningún cambio, con el tiempo comienza a experimentar transformaciones en su cuerpo, acompañadas de visiones inexplicables. Su ferviente pasión por la investigación médica lo impulsa a indagar más profundamente en este fenómeno.

Con el transcurso del tiempo, Cobrah comprende sus nuevas habilidades y su origen divino. Siente una profunda indignación al percatarse de la apatía de los Dioses hacia el sufrimiento humano mientras ellos festejan en el cielo. Decidido a cambiar las cosas, decide utilizar sus dones para intervenir en los asuntos mortales.

Así, emerge como un profeta que rápidamente alcanza la cima de la jerarquía social egipcia, incluso desafiando la autoridad del faraón. Una vez en el poder, Cobrah pone en marcha su plan para transformar el mundo mortal, dando inicio a una era de esclavitud en el pueblo egipcio para llevarlo a cabo.

Objetivo

Una vez Cobrah descubre la verdad sobre los Dioses, determina que destruirlos es una tarea prácticamente imposible debido a la abrumadora disparidad de poder. En cambio, decide optar por separar el mundo mortal del divino, buscando independencia. Para lograr este objetivo, comienza a erigir imponentes construcciones cuyo propósito es potenciar su propio poder y así llevar a cabo su plan.

Sin embargo, todo cambia con la llegada de un jugador, cuya aparición ofrece a Cobrah la posibilidad de ejecutar su plan de inmediato.

Rasgos físicos, vestuario y armas

- Cabeza: Con forma de cobra
- Tren superior: Cubierta por una túnica
- Tren inferior: Parte inferior cubierta por una túnica
- Cola: De serpiente
- Arma: No tiene una arma característica, se basa en sus propias habilidades
- Constitución física: Delgada y fibrosa
- Vestuario: Túnica que le cubre gran parte del cuerpo excepto la cara



Ejemplos de personajes con la estética de Cobrah

Rasgos psicológicos

- Determinación: Cobrah muestra una determinación inquebrantable desde el momento en que comienza a experimentar cambios en su cuerpo hasta su ascenso como el profeta y líder del pueblo egipcio. Su afán por cambiar el mundo mortal, motivado por la injusticia percibida de los dioses, revela una firmeza y perseverancia notables en la búsqueda de sus objetivos.
- Rabia y resentimiento: La rabia y el resentimiento hacia los dioses por su aparente indiferencia hacia la humanidad son motores poderosos detrás de las acciones de Cobrah. Este resentimiento impulsa su deseo de destruir a los dioses y llevar a cabo su plan para independizar el mundo mortal del divino.
- Inteligencia y astucia: El hecho de que Cobrah sea un médico sugiere que posee una mente analítica y curiosa. Esta inteligencia se ve reflejada en su capacidad para comprender y dominar sus nuevas habilidades, así como en la elaboración de un plan detallado para enfrentarse a los dioses y lograr su objetivo.

- Egoísmo: Junto con su determinación y rabia hacia los dioses, Cobrah exhibe un rasgo de egoísmo pronunciado. Su deseo de cambiar el mundo mortal y destruir a los dioses puede estar impulsado en parte por un deseo egoísta de poder ya que la única manera que cree posible llevar a cabo su plan es en un escenario en el que el gobierna por encima de un pueblo esclavizado.
- Desprecio por otras formas de vida: Con el tiempo Cobrah muestra un claro desprecio por las vidas que no sean humanas. Su enfoque exclusivo en la humanidad y su desinterés por la vida más allá de la humana pueden atribuirse a su egoísmo y a su deseo de mantener el control sobre su propia especie. Esta falta de empatía hacia otras formas de vida podría llevarlo a tomar decisiones moralmente cuestionables.

Rasgos sociológicos

- Liderazgo carismático: Cobrah demuestra un fuerte liderazgo carismático que lo lleva a la cúspide de la pirámide social egipcia y lo convierte en el profeta gobernando y esclavizando al pueblo Egipcio.
- Manipulación política: Como líder político, Cobrah muestra una gran habilidad para manipular las estructuras de poder existentes y para ganar apoyo para su causa. Utiliza estratégicamente la figura del faraón y la idea de la esclavitud para consolidar su propio poder y avanzar en su objetivo de independizar el mundo mortal del divino.

Rasgos Ideológicos

- Rebelión contra la opresión divina: Cobrah se caracteriza por su profundo descontento con la situación de opresión en la que se encuentra la humanidad bajo el dominio de los dioses. Su ideología se centra en la rebelión contra esta opresión y en la creación de un mundo donde los humanos sean libres y autónomos, sin depender de los caprichos de los dioses.
- Creencia en el cambio radical: Cobrah está convencido de que el cambio radical es necesario para alcanzar sus objetivos. Su ideología aboga por la destrucción de las estructuras existentes, incluidos los dioses.

Habilidades

Nombre	Descripción
Plaga divina	Convoca y lanza a los jugadores una nube de insectos provocando heridas leves a los jugadores afectados
Funeral del desierto	Lanza un cúmulo de arena a los jugadores provocando un daño aumentado
Mordida del juicio	Muerde a un jugador provocando envenenamiento grave
Temblor del fin	Pisotea el suelo desestabilizando a los jugadores cercanos
Secuaces a mi	Invoca a dos serpientes para que luchen a su lado

Estadísticas

Estadísticas	Valor base
Vida	500
Ataque	75
Velocidad	2
Puntos de acción	20
Rango	1 puñetazo y 2 coletazo

Gráfico de estados

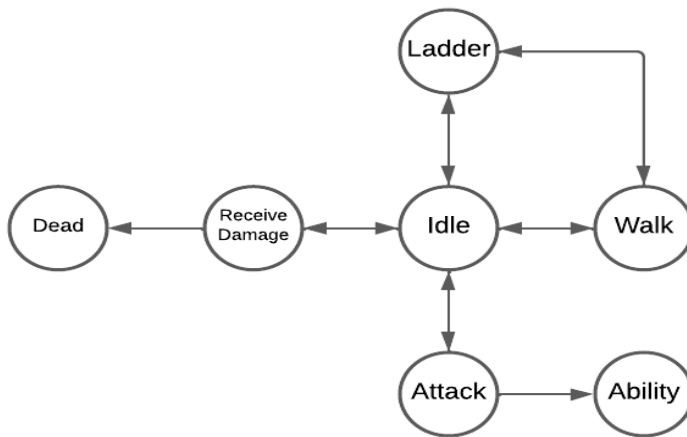


Tabla de animaciones

Character	Animation
Antagonist	Idle
	Talk
	Walk
	Jump
	Ladder
	Attack
	Receive damage
	Death

4.4. ENEMIES

GUARDIÁN

Nombre: Esfinge

Edad: 10 años

Sexo: No binario

Ocupación: Guardián

Biografía

En la cúspide de sus experimentos con humanos y animales, los seguidores del profeta se aventuraron más allá de lo imaginable. Tras la creación de insectos gigantes, su ambición los llevó a buscar la formación de una forma de vida superior. Así, dieron origen a una bestia que combinaba características de diversos animales, pero con la peculiaridad de poseer una cabeza humana consciente.

Objetivo

A pesar de poseer una inteligencia superior a la de un simple animal, la inestabilidad emocional de la criatura la convirtió en un fracaso en términos de control y manejo. Sin embargo, debido a su formidable poder, se le asignó la importante tarea de custodiar una de las salas más vitales de la pirámide: aquella que albergaba el mapa fundamental de su estructura.

Rasgos físicos, vestuario y armas

- Cabeza: De humano retorcida
- Torsos: De león con alas de arpía
- Extremidades: De león
- Cola: De león
- Arma: No tiene una arma característica, se basa en sus propias habilidades
- Constitución física: Corpulenta de animal salvaje
- Vestuario: No tiene



Concept Boss del cuarto piso

Rasgos psicológicos

- Inestabilidad emocional: Dado su origen experimental y la combinación de características de diferentes animales con una cabeza humana, este personaje sufre de inestabilidad emocional.
- Soledad: Dado su origen único, este ser experimenta sentimientos intensos de soledad. Puede sentirse desconectado de otras formas de vida, tanto humanas como animales.
- Lealtad: Este ser es completamente leal al profeta y a sus seguidores, haciendo que acepte cualquier tipo de orden que estos le den

Habilidades

Nombre	Descripción
Escupitajo venenoso	Escupe a un jugador lo que provoca envenenamiento, si envenena a un personaje envenenado provoca envenenamiento grave
Acertijo celestial	Reduce el ataque de los jugadores cercanos /1.4
Mordisco sentencial	Muerde a un enemigo lo que le provoca un sangrado
Baño de arena	Recupera un 20% de la vida

Estadísticas

Estadística	Valor base
Vida	300
Ataque	60
Velocidad	2
Puntos de acción	15
Rango	1 zarpa y 2 cola

Gráfico de estados

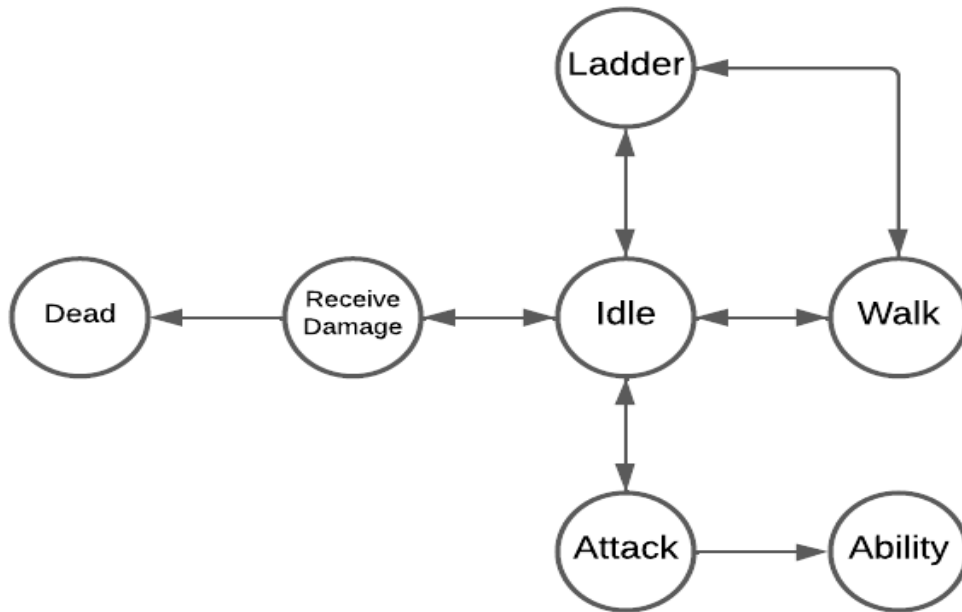


Tabla de animaciones

Character	Animation
Guardián	Idle
	Talk
	Walk
	Jump
	Ladder
	Attack
	Receive damage
	Death

MUK'LISH EN FORMA DE SERPIENTE

Nombre: Muk'lish

Edad: 69 años

Sexo: Hombre

Ocupación: Mano derecha del profeta

Biografía

La información sobre él es escasa y enigmática; poco se conoce sobre su capacidad para alternar entre una forma humana y su forma de serpiente. Tampoco se ha revelado el motivo detrás de la creación de la figura de Muk'lish para desafiar a su amo. Sin embargo, lo que está claro es su profunda admiración y lealtad hacia el profeta.

Objetivo

Aunque sus verdaderos objetivos e intenciones permanecen envueltos en misterio, es evidente que él ha estado manipulando los acontecimientos para facilitar el encuentro entre el jugador y el profeta, ya sea por motivos personales o por mandato directo del propio profeta.

Rasgos físicos, vestuario y armas

- Cabeza: De cobra
- Torso: Alargado con esmas
- Extremidades: No tiene
- Cola: No tiene, su torso se considera la cola
- Arma: No tiene una arma característica, se basa en sus propias habilidades
- Constitución física: Corpulenta
- Vestuario: No tiene



Concept forma de serpiente de Muk'lish

Rasgos psicológicos

- Admiración: La admiración por el profeta es un aspecto central de la personalidad de este personaje. Ve al profeta como un ser supremo, digno de reverencia y adoración. Esta admiración puede influir en todas sus acciones y decisiones.
- Lealtad: Este personaje es extremadamente leal al profeta, hasta el punto de que su admiración por él se convierte en una fuerza impulsora en su vida. Está dispuesto a hacer lo que sea necesario para proteger y servir al profeta.
- Clasista: Como parte de su admiración por el profeta, este personaje tiene una actitud clasista hacia aquellos que no son más que piezas para los propósitos del profeta.

Habilidades

Nombre	Descripción
Cascabeleo	Aumenta los stats de los enemigos de alrededor
Coletazo	Un coletazo poderoso, lento pero de mucho daño x2
Aliento venenoso	Un área venenosa que afecta poco a poco a una zona. Si el jugador ya estaba envenenado, pasa a estar gravemente envenenado.
Ecdisis	La serpiente cambia de piel, regenerando un poco de vida y disipa estados negativos.
Colmillo poderoso	Usa sus dientes para pegar un gran mordisco.

Estadísticas

Estadística	Valor base
Vida	400
Ataque	70
Velocidad	2
Puntos de acción	15
Rango	1(mordisco) 2(cola)

Gráfico de estados

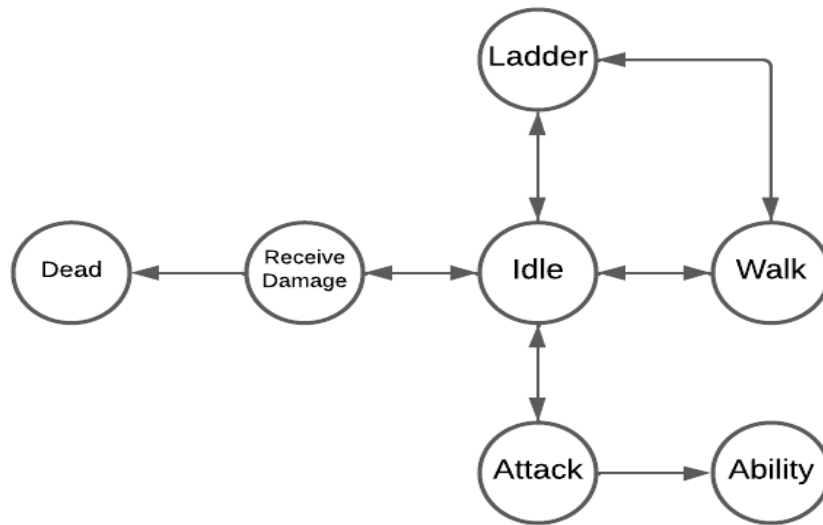


Tabla de animaciones

Character	Animation
Muk'lish	Idle
	Talk
	Walk
	Jump
	Ladder
	Attack
	Receive damage
	Death

GUARDIAS DEL PROFETA

Biografía

Los humanos encargados de custodiar la pirámide, también conocidos como los guardias del profeta, constituyen un selecto grupo de individuos con atributos físicos notablemente superiores a la media. Estos individuos han sido cuidadosamente seleccionados por el propio profeta para desempeñar sus funciones.

Objetivo

El objetivo de los humanos encargados de custodiar la pirámide es claro y directo: proteger tanto el exterior como el interior de la estructura.

Rasgos físicos, vestuario y armas

- **Espada**
 - Cabeza: Afilada con un velo que les cubre el pelo
 - Tren superior: Corpulento, espalda ancha y hombros grande
 - Tren inferior: Piernas pequeñas y no tan musculosas
 - Arma: Lanza típica con la punta de cola de pez
 - Constitución física: Parte superior corpulenta que hace destacar al personaje y parte inferior apenas notable
- **Arco**
 - Cabeza: Afilada con un velo que le cubre el pelo
 - Tren superior: Destacan sus brazos largos y musculosos, el resto no es muy destacable
 - Tren inferior: Destacan sus piernas largas y fuertes con su estrecha figura
 - Arma: Arco y portador de flechas
 - Constitución física: Las extremidades tanto superiores como inferiores destacan por encima del resto del cuerpo el cual no está tan trabajado



Concept guardias del profeta

Habilidades• **Espada**

Nombre	Descripción
Tajo Giratorio	Un ataque en área que golpea a ambos lados del usuario
Corte Profundo	Un ataque que deja un sangrado fijo en el objetivo

• **Arco**

Nombre	Descripción
Flecha Certera	Un ataque a distancia que inflige un daño aumentado x1.5
Flecha Explosiva	Una bomba atada a una flecha que provoca daño en área y tiene una prob de quemar(daño en cada turno)

Estadísticas• **Espada**

Estadística	Valor base	Escalado
Vida	120	+5
Ataque	60	+3
Velocidad	3	+1 cada 4 niveles
Puntos de acción	10	+1 cada 2 niveles
Rango	1	NULL

• **Arco**

Estadística	Valor base	Escalado
Vida	90	+3
Ataque	70	+4
Velocidad	1	+1 cada 4 niveles
Puntos de acción	10	+1 cada 3 niveles
rango	3	+1 cada 6 niveles

Gráfico de estados

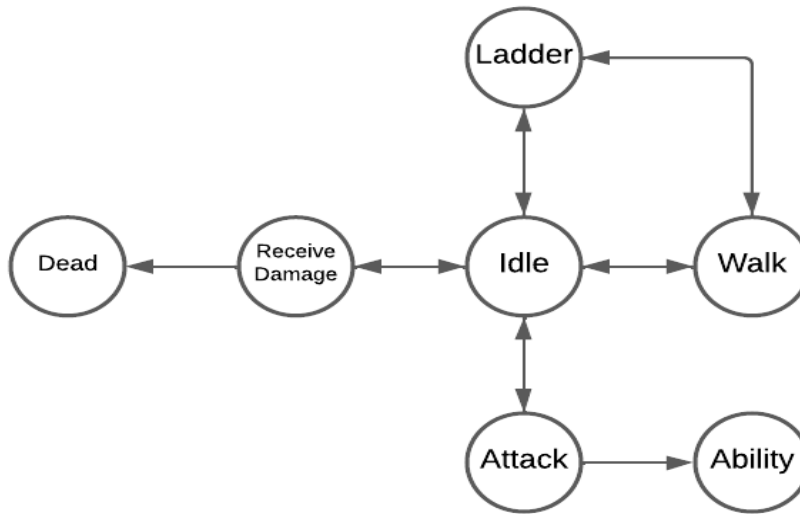


Tabla de animaciones

Character	Animation
Guardias del profeta	Idle
	Talk
	Walk
	Jump
	Ladder
	Attack
	Receive damage
	Death

INSECTOS

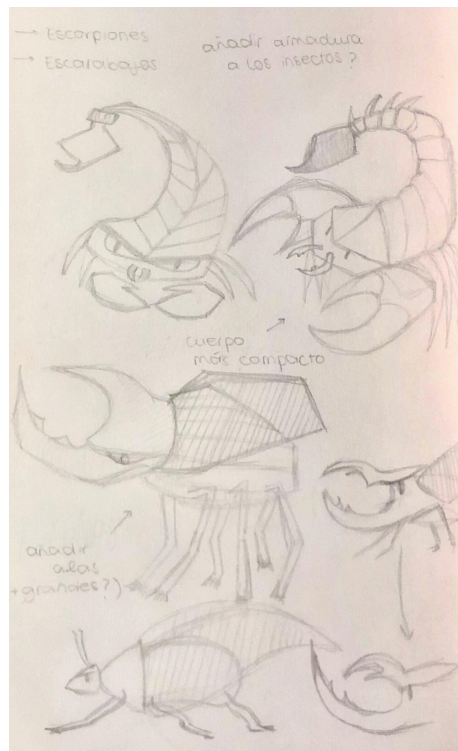
Lo que alguna vez fueron simples insectos, ahora se han convertido en monstruosidades aterradoras producto de los experimentos realizados por un grupo selecto de sirvientes del profeta.

Objetivo

Su único propósito es obedecer las órdenes de cualquier sirviente del profeta sin cuestionarlas.

Rasgos físicos, vestuario y armas

- **Escorpión:**
 - Cabeza: Formas angulares, mirada de enfado
 - Torso: Formas angulares, no muy grande sino todo en general comprimido.
 - Cola: Angular con gran aguijón
 - Brazos: Pinzas grandes con finales puntiagudos
 - Piernas: Patas cortas y puntiagudas
- **Escarabajo:**
 - Cabeza: Gran cabeza con finales angulares
 - Torso: Pequeño mismo tamaño que la cabeza aprox
 - Patas: Largas y finas
 - Alas: Alas cortas



Concept insectos pirámide

Habilidades

- **Escorpión**

Nombre	Descripción
Picotazo	Lanza un ataque a corta distancia que hace daño y deja veneno. Si el jugador ya estaba envenenado, pasa a estar envenenado grave.
Colmillo fuerte	Lanza un ataque que paraliza durante un turno y hace daño, a ambos lados del enemigo.

- **Escarabajo**

Nombre	Descripción
Bola arrolladora	El escarabajo genera una bola que ocupa un tile, y la lanza desde su posición en dirección horizontal, haciendo daño a todos los componentes del equipo que toca.
Caparazón	Incrementa la defensa x1.5, baja el ataque /1.5 y le da el estado de contraataque.

Estadísticas

- **Escorpión**

Estadística	Valor base	Escalado
Vida	100	+4
Ataque	60	+5
Velocidad	3	+1 cada 3 niveles
Puntos de acción	15	+1 cada 2 niveles
Rango	1	NULL

- **Escarabajo**

Estadística	Valor base	Escalado
Vida	150	+7
Ataque	40	+2
Velocidad	2	+1 cada cinco niveles
Puntos de acción	13	+1 cada 2 niveles
Rango	1	NULL

Gráfico de estados

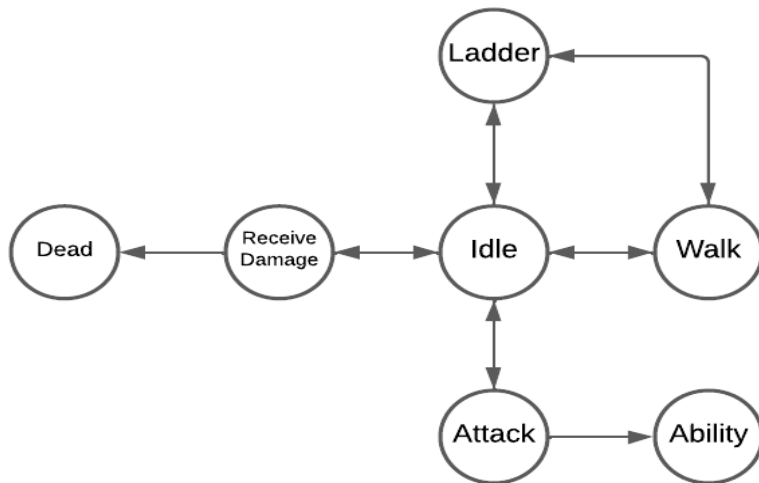


Tabla de animaciones

Character	Animation
Insectos	Idle
	Talk
	Walk
	Jump
	Ladder
	Attack
	Receive damage
	Death

GUARDIAS HÍBRIDOS

Los más destacados entre los guardias del profeta fueron meticulosamente seleccionados para elevarse a una forma de vida superior. Sometidos a modificaciones similares a las de los insectos, alcanzaron formas incomprensibles y poderosas.

Objetivo

El objetivo de los híbridos es claro y directo: proteger y custodiar las zonas más críticas y fundamentales del interior de la pirámide.

Rasgos físicos, vestuario y armas

- **Espada->Escorpión**

- Cabeza: Normal con pinzas en la boca
- Tren superior: Humano, grande y fuerte
- Tren inferior: Delgado con extremidades extra
- Cola: Cola tan grande como la mitad del cuerpo, con veneno
- Arma: Espada típica árabe
- Constitución física: Músculo delgado en forma triángulo invertido



Concept guardia híbrido(espada)

- **Arco->Escarabajo**

- Cabeza: Normal con antenas en la cabeza
- Tren superior: Con forma humana con un recubrimiento sólido en la espalda con alas escondidas
- Tren inferior: Piernas humanas
- Arma: Arco
- Constitución física: Músculo bruto de forma cuadrada o pera



Concept guardia híbrido(arco)

Habilidades

- **Espada**

Nombre	Descripción
Punta afilada	El enemigo da una vuelta sobre sí mismo, acuchillando 2 tiles a la derecha e izquierda
Lanzamiento de espada	El enemigo lanza una espada en su fila

- **Arco**

Nombre	Descripción
Flecha sucia	Una flecha que hace daño y ralentiza al jugador
Ráfaga	Lanza 3 flechas rápidas (recto, en diagonal hacia arriba, y diagonal hacia abajo), de poco daño pero mucho área.

Estadísticas

- **Espada**

Estadística	Valor base	Escalado
Vida	150	+6
Ataque	80	+4
Defensa	50	+3
Velocidad	5	+1 cada 3 niveles
Puntos de acción	13	+1 cada 2 niveles
Rango	1	NULL

• **Arco**

Estadística	Valor base	Escalado
Vida	110	+4
Ataque	90	+5
Velocidad	3	+1 cada 2 niveles
Puntos de acción	13	+1 cada 2 niveles
Rango	4	+1 cada 10 niveles

Gráfico de estados

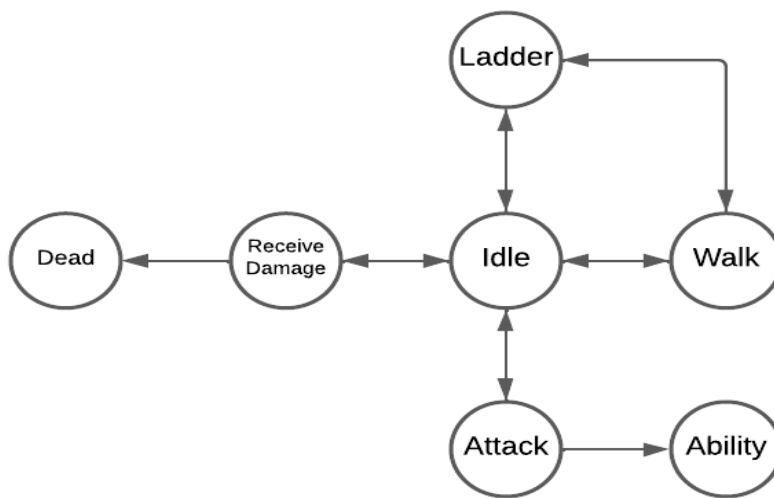


Tabla de animaciones

Character	Animation
Guardias híbridos	Idle
	Talk
	Walk
	Jump
	Ladder
	Attack
	Receive damage
	Death

5. GAMEPLAY

5.1. BASIC MECHANICS

- Movimiento:
 - Caminar/correr
 - Saltar
 - Interactuar con escalera

- Objetos e inventario:
 - Interactuar con objetos
 - Abrir inventario
 - Equipar objetos

- NPCs:
 - Hablar con NPC
 - Seleccionar diálogos

Objetos: equipamiento para mejorar stats / items para completar puzzles

5.2. WIN/LOSE CONDITIONS

Gameplay Win/Lose Conditions:

El jugador ganará si sobrevive hasta la sala final donde se deberá enfrentar al último enemigo.

El jugador perderá si muere durante el recorrido ya sea en un combate o una trampa.

Combat Win/Lose Conditions:

Para ganar el combate el jugador deberá eliminar a todos los enemigos y tener al menos uno de sus personajes con vida.

El jugador perderá si todos los personajes del equipo están muertos.

5.3. MOVEMENT AND CHARACTER CONTROL

Modo exploración

El jugador podrá desplazar al personaje en un mundo 2D de manera horizontal, podrá saltar para evitar trampas y para ascender o descender a los diferentes niveles del mapa.

Si accede a una sala con enemigos pasará al modo combate.

Modo Combate

Al iniciar un combate todos los integrantes de tu equipo estarán dispuestos en fila india cerca de la entrada al nivel, simulando que han entrado por la puerta.

En el modo combate el jugador controlará a los diferentes personajes que le acompañan usando los puntos de acción que se le dan al inicio de cada turno. Dispondrá de dos tipos de acción principales, moverse o atacar.

Moverse

Durante el turno el jugador se puede mover a una casilla que haya seleccionado.

Cada tile que se mueva gastará un punto de acción.

Si supera la cantidad de movimiento base del personaje no podrá atacar.

Ejemplo:

Movimiento base de personaje: 3

El jugador decide moverse 4 casillas y no 3 que es lo que el personaje tiene de base.

Se moverá 4 casillas pero perderá la capacidad de atacar.

Los personajes no podrán moverse a través de las paredes a no ser que tengan una habilidad que se lo permita.

Si decide moverse sin superar el movimiento base del personaje, podrá atacar. Si después de atacar se quedan puntos de acción podrá volver a moverte a otra posición o volver a atacar.

Si se ataca al principio del turno, el jugador no podrá moverse.

Atacar

Si el jugador decide atacar podrá elegir una de las habilidades del personaje.

Todos los personajes tendrán una habilidad de ataque básico que se recarga cada turno.

Cada personaje tendrá otras habilidades dependiendo de su rol y estas tendrán un coste más elevado.

Dependiendo del poder de la habilidad o de su efectividad gastarás más puntos de combate y estas tendrán un tiempo de reactivación mayor.

Si estás a rango de un enemigo con poca vida, podrás ejecutarlo.

Las unidades pueden morir, si esto sucede no podrán volver a usarse durante el resto del combate.

Las unidades tienen las siguientes estadísticas:

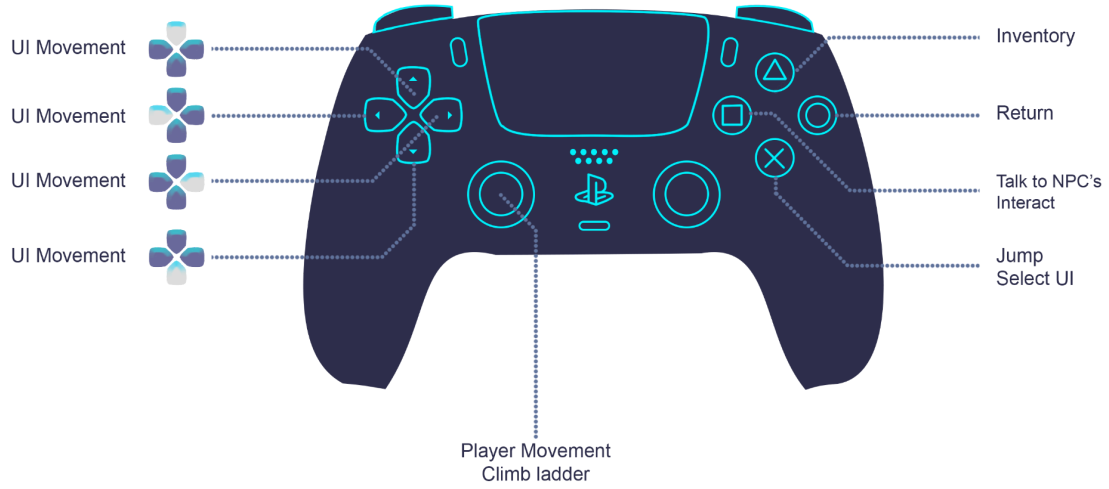
- Vida o HP: capacidad de un personaje para resistir daño antes de ser incapacitado.
- Ataque: capacidad de un personaje para infligir daño a enemigos o entidades.
- Puntos de acción: mecánica que limita las acciones que un personaje puede realizar durante el turno.
- Puntos de movimiento: mecánica que limita la cantidad de tiles que un personaje se puede desplazar durante su turno.
- Rango de ataque: distancia máxima a la que un personaje puede infligir daño a un enemigo.

Roles

- Daño: Habilidades ofensivas de ataque (mucho daño)
- Apoyo: Aplicar escudo / curar a otros compañeros
- Defensa: Aplicar escudo de mitigación

5.4. CONTROLS

DUALSHOCK CONTROLS



Dualshock controls

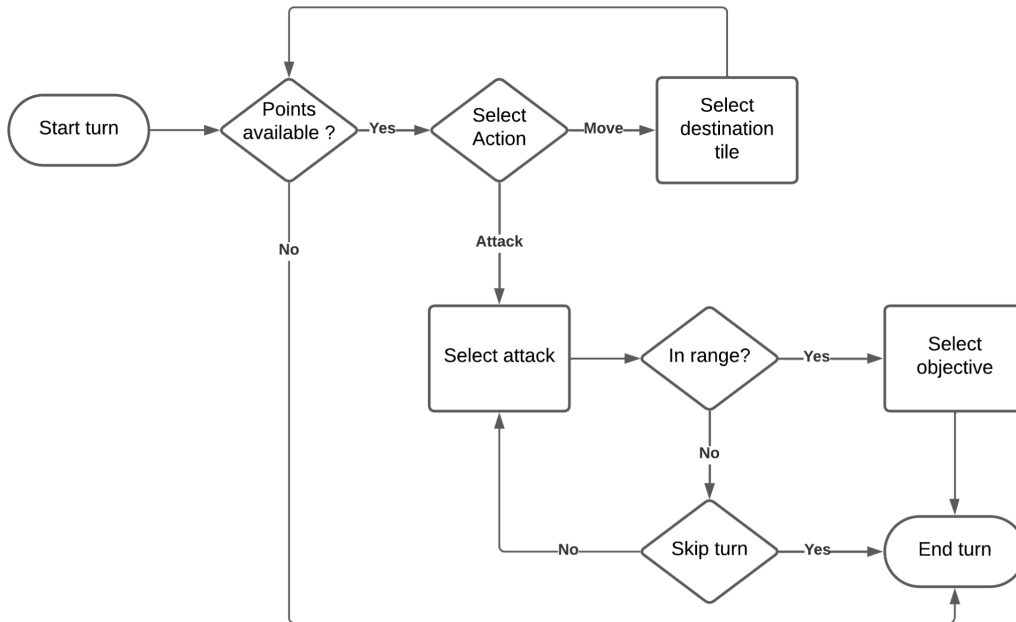
MICROSOFT XBOX CONTROLLER



Microsoft Xbox controls

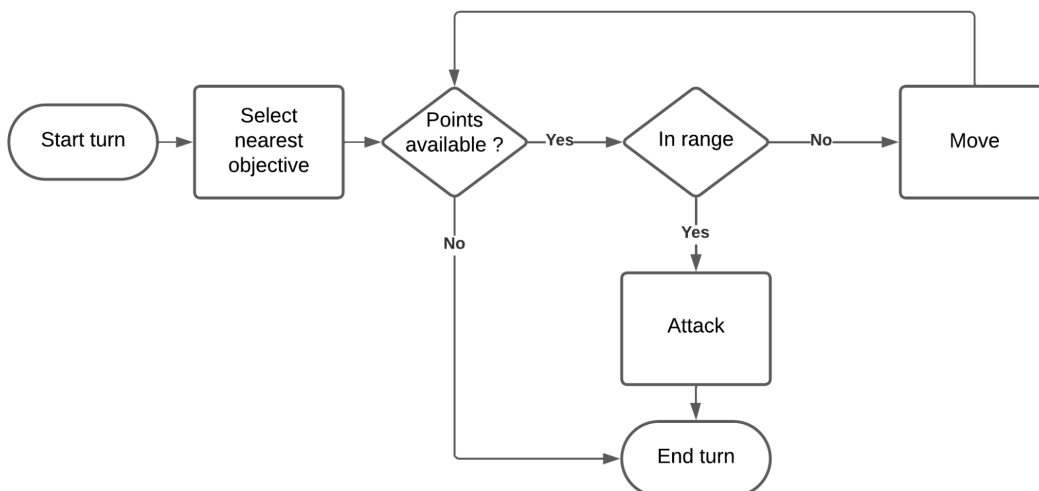
5.5. DIAGRAMAS DE COMBATE

Player Turn



Player turn diagram

Enemy Turn



Enemy turn diagram

5.6. INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

Recorre el bullicioso poblado, interactúa con personajes para obtener misiones, explora las oscuras y misteriosas salas de la pirámide, descifrar jeroglíficos en las tumbas, evita trampas, adéntrate en laberintos y utiliza la antorcha para explorar y obtener valiosas recompensas o descubrir secretos de la historia principal.

El jugador podrá activar trampas para dañar a sus enemigos en el modo combate.

5.7. SISTEMA DE EXPERIENCIA Y NIVELES

En el juego, los jugadores ganan experiencia al derrotar enemigos, completar objetivos y explorar. Al subir de nivel, pueden mejorar sus habilidades y estadísticas del personaje.

Sin embargo, para alcanzar un nuevo nivel, el jugador debe cumplir dos condiciones:

- **Experiencia Suficiente:** El jugador debe acumular la cantidad necesaria de experiencia.
- **Requisitos de Misión o Progreso en la Historia:** Además de la experiencia, el jugador debe haber completado ciertas misiones específicas o alcanzado ciertos hitos en la historia. Si no cumple con estos requisitos, no podrá subir de nivel, incluso si tiene suficiente experiencia.

Esta implementación busca mantener un equilibrio entre el progreso del jugador y el contexto del juego, evitando que los jugadores suban de nivel de manera descontrolada y garantizando que se enfrenten a desafíos apropiados según la historia y el nivel de los enemigos.

5.8. PERSONALIZACIÓN DEL PERSONAJE

Al comenzar el juego, los jugadores se encuentran con una elección, donde deben elegir entre cuatro dioses. Cada dios determinará la apariencia y las características del personaje, incluyendo sus habilidades y armas. Aunque esta elección no altera la historia, sí tiene un impacto significativo en el modo de combate.

5.9. INVENTARIO Y GESTIÓN DE OBJETOS

El jugador dispone de un inventario limitado para llevar consigo objetos esenciales. Estos objetos cumplen dos funciones clave:

- **Completar Puzzles:** Algunos objetos son fundamentales para resolver enigmas y desafíos en el mundo del juego. Pueden abrir puertas secretas, activar mecanismos ocultos o desbloquear rutas alternativas.
- **Mejorar Estadísticas:** Los objetos pueden mejorar las estadísticas del personaje.

5.10. GRÁFICO DE CEBOLLA

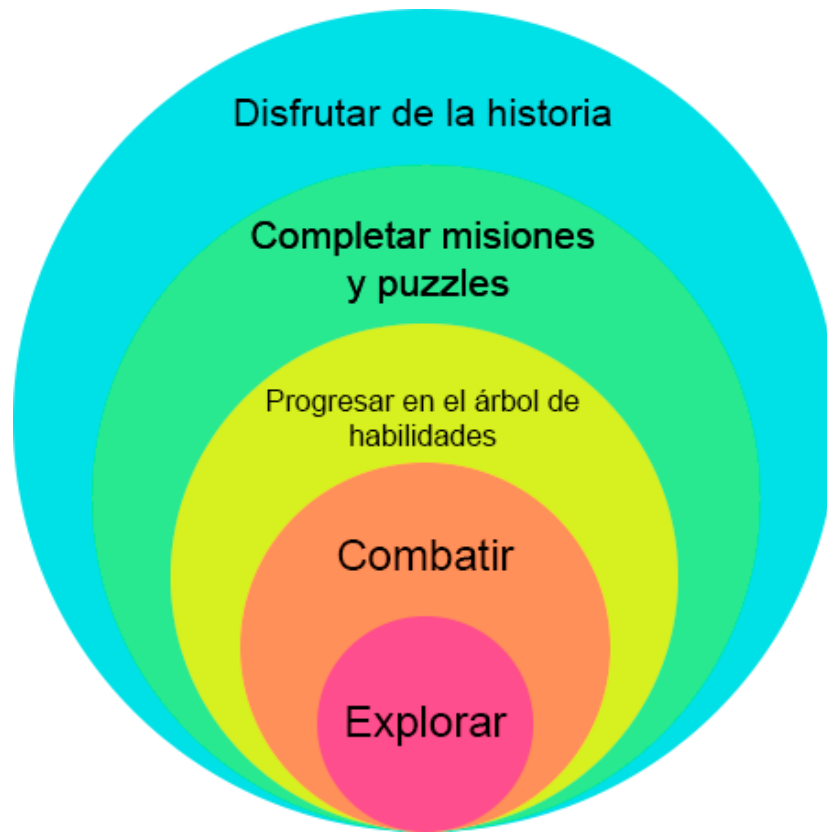


Gráfico de cebolla

Núcleo: Para disfrutar de la narrativa y de un buen gameplay, es necesario explorar, lo que te permitirá descubrir misiones y puzzles.

Capa 2: A medida que exploras, te encontrarás con distintos combates con distintos mapas y cantidad de enemigos, además de dificultades. Sobrepasar esos combates te permitirá avanzar en la historia, y ganar experiencias y otros objetos claves.

Capa 3: A medida que exploras y combates, conseguirás distintos elementos que puedes usar para progresar en el árbol de habilidades. Progresar en el árbol, te permitirá explorar más lejos, y combatir enemigos con mayor eficacia.

Capa 4: Explorar el mundo te permitirá completar misiones y puzzles, que te permitirán progresar en la narrativa.

Capa 5: Finalmente, la realización de las anteriores te permitirá disfrutar de la narrativa detrás del juego.

En nuestro caso, el gráfico de cebolla muestra que disfrutar de la narrativa desarrollada involucrará varias habilidades complementarias, que nos da una experiencia de juego más rica y gratificante. Los jugadores deben desarrollar todas estas habilidades para poder disfrutar al máximo de la historia.

6. NIVELES

6.1. DIAGRAMA DE VIAJE

DIAGRAMA DEL VIAJE Y MAPA DE NIVELES:

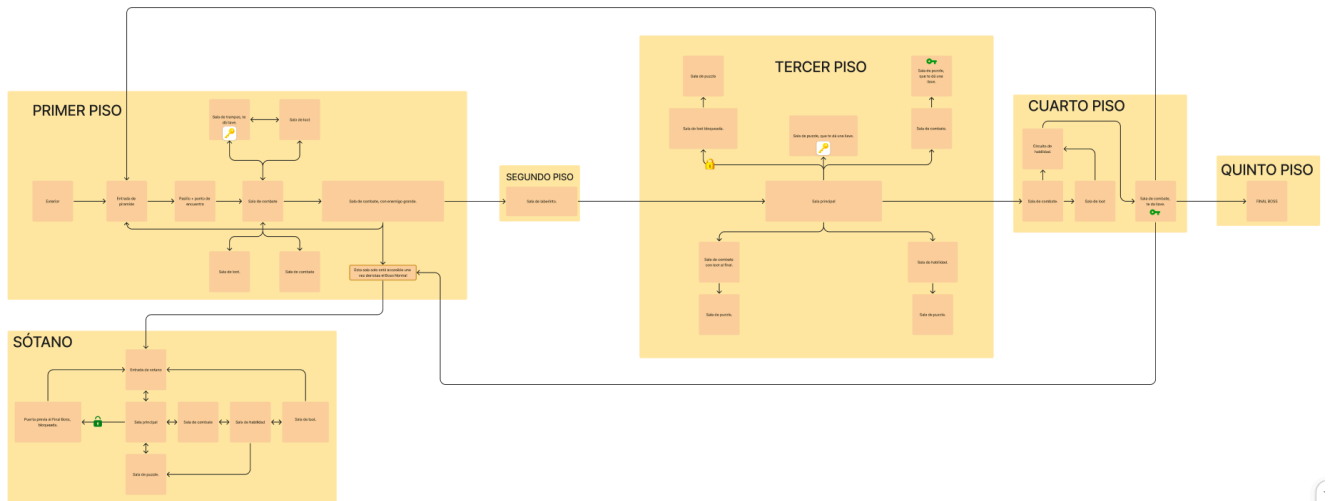


Diagrama General

El primer momento jugable ocurre cuando el jugador se adentra en la aldea. Aquí, el jugador tiene la libertad de explorar el entorno, y eventualmente se encuentra con una anciana que le guiará a través de un nivel introductorio, funcionando como un tutorial. Durante esta fase, el jugador podrá reafirmar sus habilidades y poderes, mientras descubre las diversas habilidades de movimiento disponibles en la aldea.

Siguiendo la trama, tras una breve conversación, el jugador se verá envuelto en un enfrentamiento con Jezabel, lo que le permitirá familiarizarse con los conceptos básicos del combate.

Prosiguiendo con la narrativa, el jugador se dirige hacia la pirámide. Uno de los compañeros abrirá la entrada, llevándolos a un largo pasillo que se va estrechando gradualmente y se sumerge en la oscuridad, reflejando el caos que los aguarda dentro. Al final del pasillo, decidimos establecer nuestro campamento base. Tras un enfrentamiento con los guardias del profeta, el jugador accede al primer piso de la pirámide y empieza a explorar sus diferentes salas, que incluyen puzzles, combates, áreas de exploración y salas de habilidades.

Se alienta al jugador a explorar todas las salas disponibles, lo que lo lleva primero a una zona de combate con botín al final, seguida de una sala de habilidades donde debe esquivar flechas para obtener una llave y más botín. Además, mientras avanza por el primer piso, se enfrentará a su primer puzzle, que implica evitar trampas y utilizar escaleras para progresar.

Finalmente, el jugador se enfrentará a una sala de combate final en este piso, donde se encontrará con un enemigo más formidable que los anteriores, custodiando una gran cantidad de jeroglíficos.

En el segundo piso, el jugador se enfrentará a un laberinto, donde su curiosidad y astucia determinarán cuándo alcanzará el final. En la parte superior, encontrará una zona de habilidad y una extensa área de combate que debe atravesar para avanzar en el laberinto. En la parte inferior, hay otra área de combate donde se introducen botijos explosivos que pueden ayudar a combatir a los enemigos.

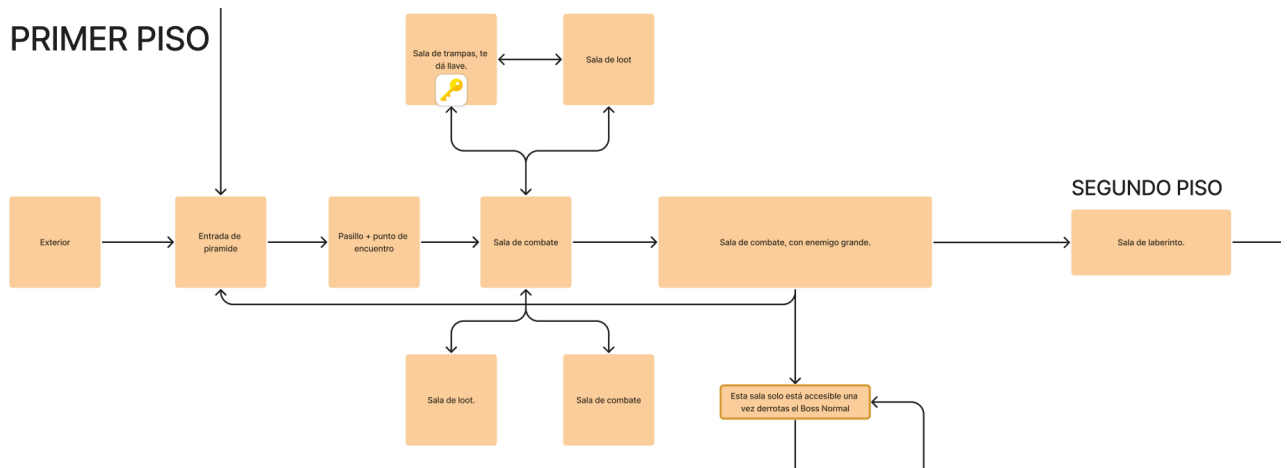


Diagrama Primer y Segundo Piso

SÓTANO

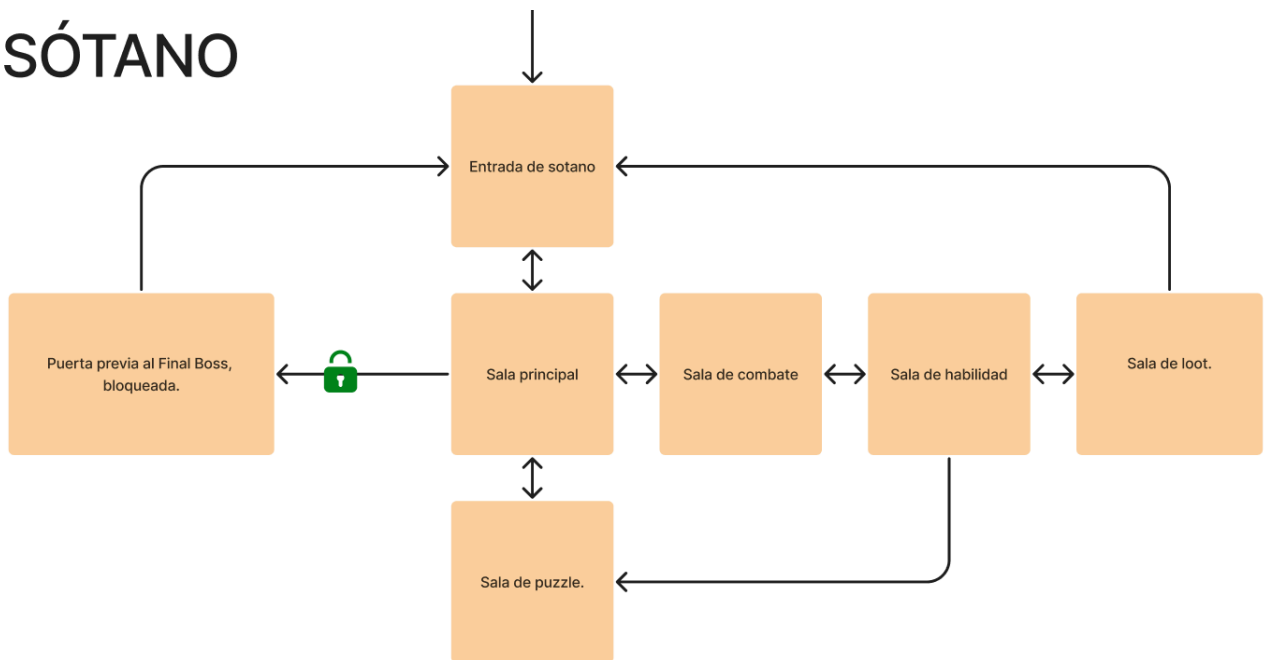


Diagrama Sótano

El piso 3 es el piso en el cual se explota la lógica del jugador. Para eso, nos encontramos en una sala grande, con 5 puertas, y 5 puzzles respectivamente. En el primer puzzle (arriba izquierda) tienes un poco de loot, y una gran sala donde debes mover las cajas reflectantes para conducir al rayo de luz hasta la puerta. En la siguiente sala debes resolver el puzzle

tipo hexágono, y mover la plataforma hasta que de justo en la luz, y que queme la cuerda que aguanta la llave que necesitas. En la siguiente sala, debes ganar un combate, y resolver el puzzle tipo donut. En la siguiente sala debes hacer algo muy similar. En la sala final, debes evitar que las flechas que son disparadas te impacten, refugiándote tras la caja y moviéndola hasta la siguiente puerta, para acabar resolviendo el puzzle de las estatuas.

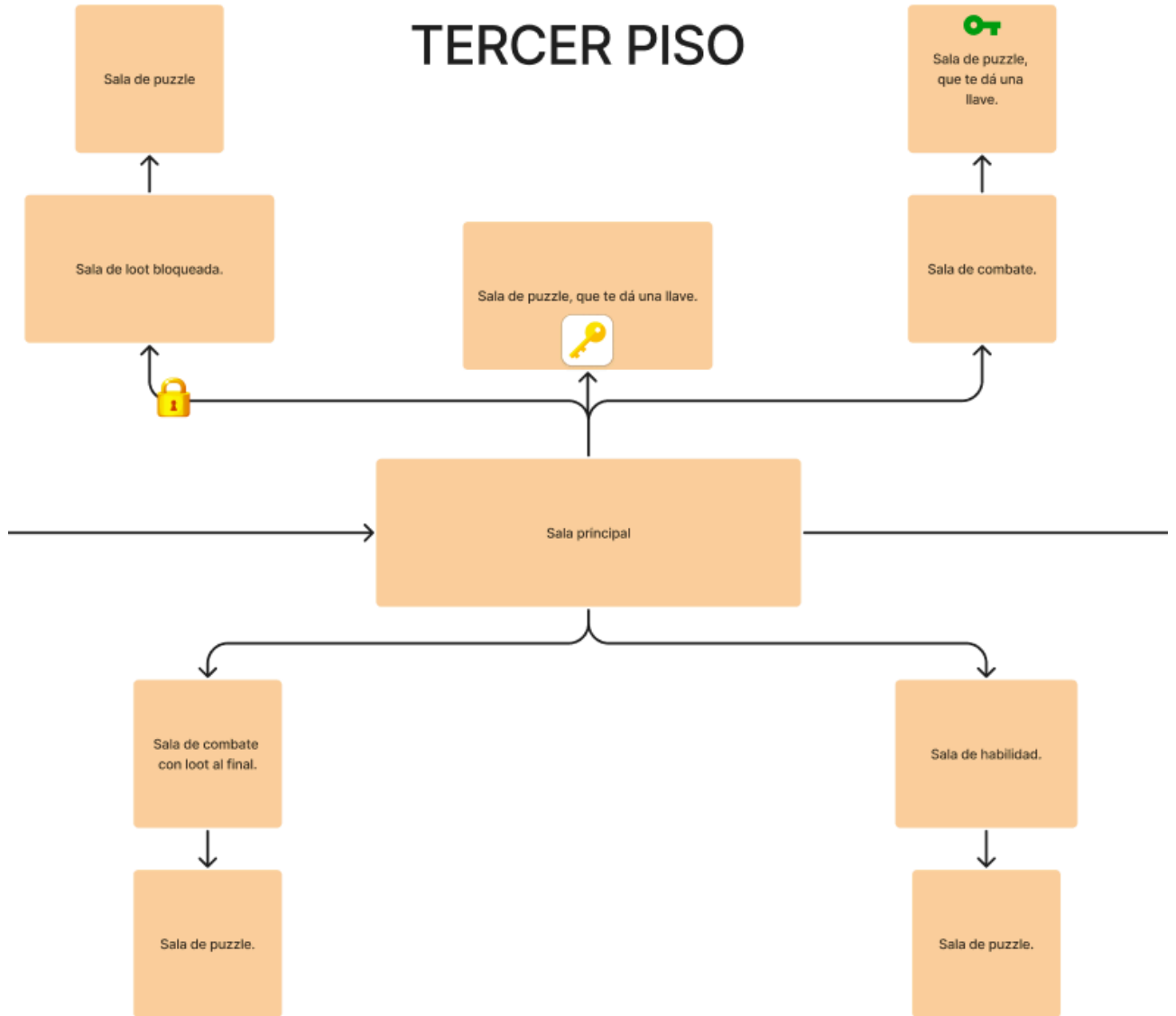


Diagrama Tercer Piso

En el piso 4 se explora el combate del jugador, empezando por una sala de combate, la más complicada hasta el momento, ya que el nivel del jugador es superior, y la experiencia que tiene también. Luego, se encuentra con una sala de habilidad en la cual habrá plataformas retráctiles, pinchos venenosos, cajas y demás. Finalmente se encontrará con otro Mini Boss, el más difícil hasta el momento.

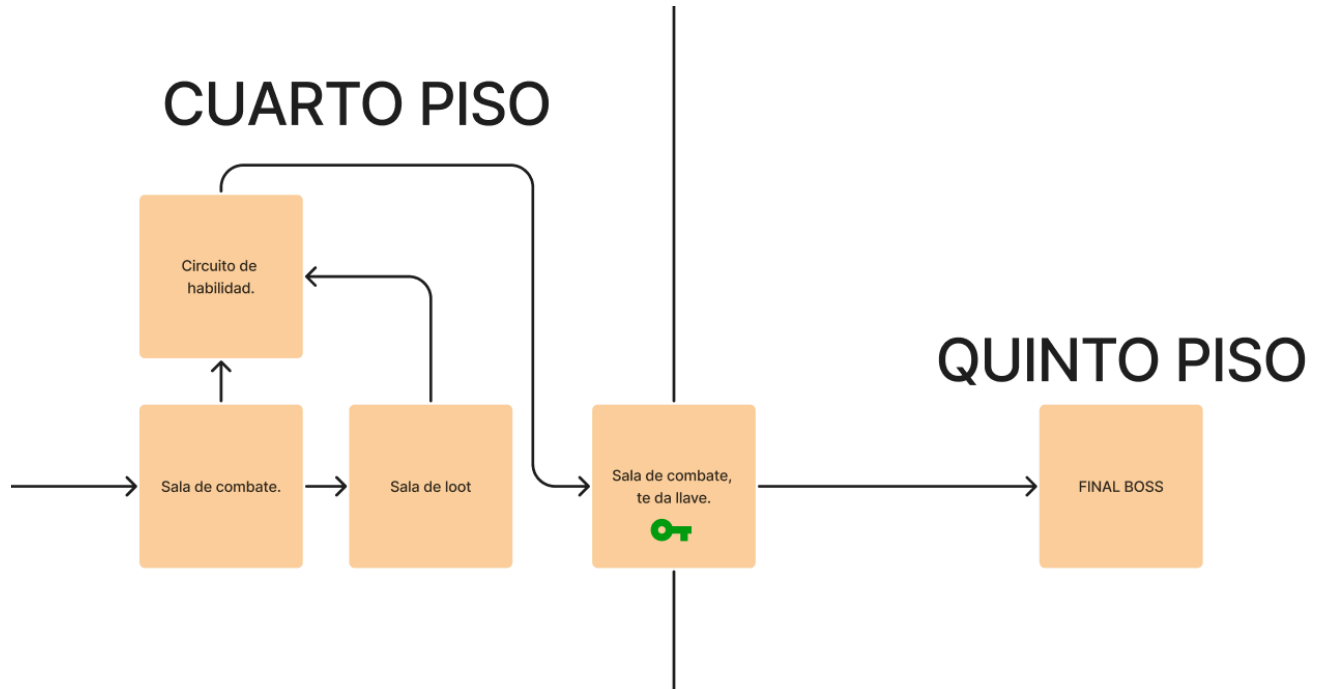


Diagrama Cuarto y Quinto Piso

6.2.MAPAS DE NIVELES

PISO 1 - Concept



Concept level design Piso 1

Este es el primer piso de la pirámide, es decir, el que te encuentras al entrar por primera vez. La idea es introducir todos los conceptos y mecánicas que forman al juego, como la exploración, el uso de habilidades para abrirte camino, la resolución de puzzles, el combate, y demás.

Lista de elementos en la sala

La sala contiene:

- Piedras rompibles
- Puertas
- Pasadizos secretos
- Llaves
- Puzzles
- Plataformas
- Escaleras
- Cofres
- Jeroglíficos

Este es el comienzo de la aventura en la pirámide, por lo que aunque se te ha dado un contexto previo en la aldea, no has tenido la oportunidad de explorar las posibilidades que se te ofrecen en la pirámide.

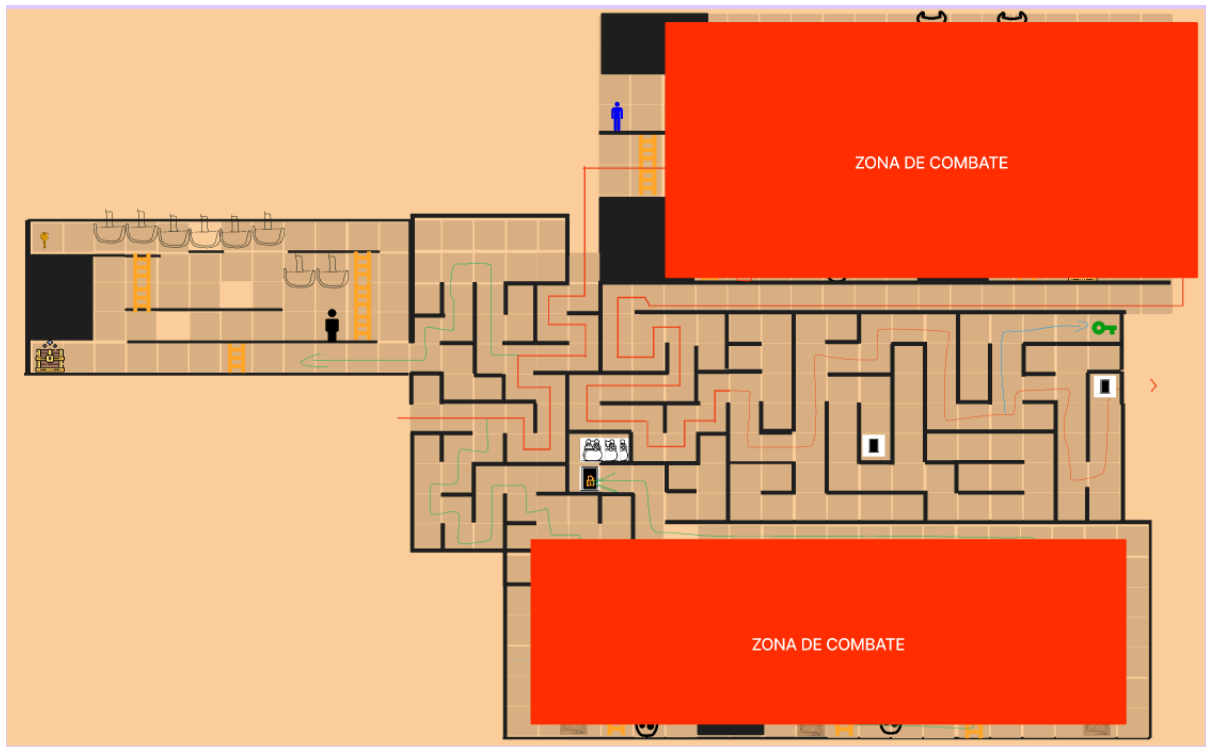
Objetivo

El objetivo principal de este piso es llegar hasta el final, explorar las distintas posibilidades que te ofrecen las salas, aprender los movimientos y conceptos generales, y empezar a dar distintas misiones que aporten jugabilidad.

Acciones que puede hacer el jugador

Las acciones son: Movimiento horizontal y vertical (escaleras y saltos), mover cajas, usar habilidades propias, organizar a tus compañeros.

PISO 2 - Concept



Concept level design Piso 2

Este es el piso 2, en el cual se intenta explotar las habilidades de exploración y ubicación del jugador. Para ello, el jugador debe entrar y salir del laberinto. Dentro del laberinto se puede encontrar con distintas salas de combate, puertas, zonas de loot, puertas cerradas, caminos secundarios, salas de habilidad y demás.

Lista de elementos en la sala

La sala contiene:

- Cajas
- Escaleras
- Puertas
- Llaves
- Botijos explosivos
- Ballestas
- Cofres
- Plataformas
- Llave especial

A este piso se llega tras completar el primer piso, por lo que al jugador ya se le han introducido las mecánicas principales que conforman al juego. Se podría considerar un momento medio-temprano de la historia.

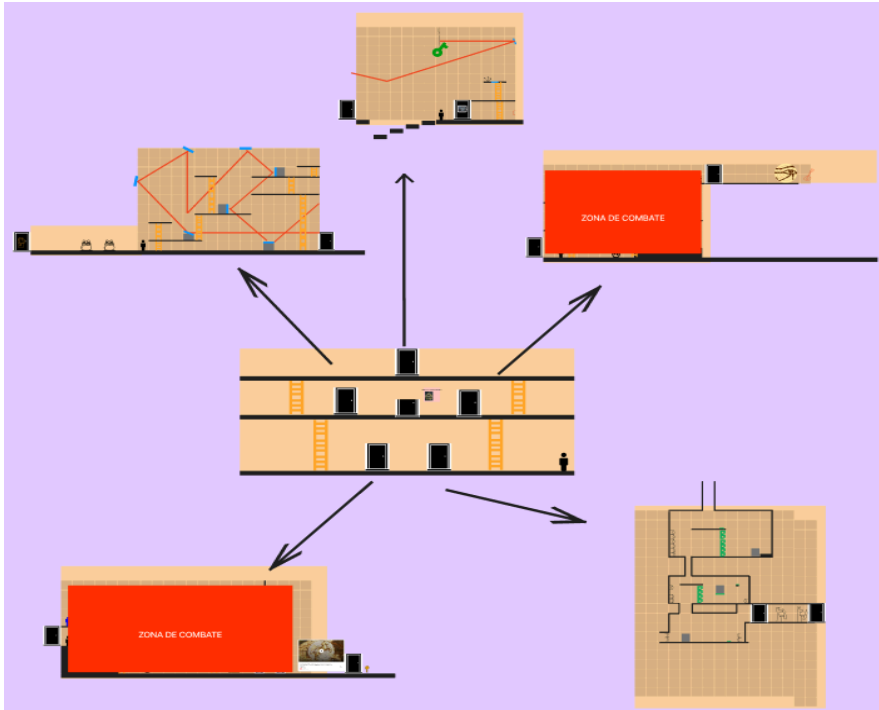
Objetivo

El objetivo principal es escapar del laberinto, pero debido a las misiones secundarias y las distintas salas, te puedes encontrar en situaciones en las que tu objetivo momentáneo varía a completar un puzzle, eliminar enemigos, conseguir experiencia o cofres, etc.

Acciones que puede hacer el jugador

Las acciones son: Movimiento horizontal y vertical (escaleras y saltos), mover cajas, usar habilidades propias, organizar a tus compañeros..

PISO 3 - Concept



Concept level design Piso 3

Este es el piso 3 de la pirámide, el cual se centra principalmente en emplear la lógica. Para ello, el jugador se moverá de una sala central con una gran puerta a las distintas salas que lo rodean, con el objetivo de resolver los distintos puzzles y activar la gran puerta que le otorgará el paso al cuarto piso.

Lista de elementos en la sala

La sala contiene:

- 6 puertas(principales)
- enemigos
- 5 puzzles
- 14 disparadores de flechas
- Rayos de luz
- 7 cajas con espejos
- 4 escaleras
- Llave verde
- Llave normal
- Plataformas

En este momento nos encontramos en la mitad-avanzada, desde el punto de vista narrativo. El jugador debería tener un control bastante bueno del combate, la exploración y los puzzles.

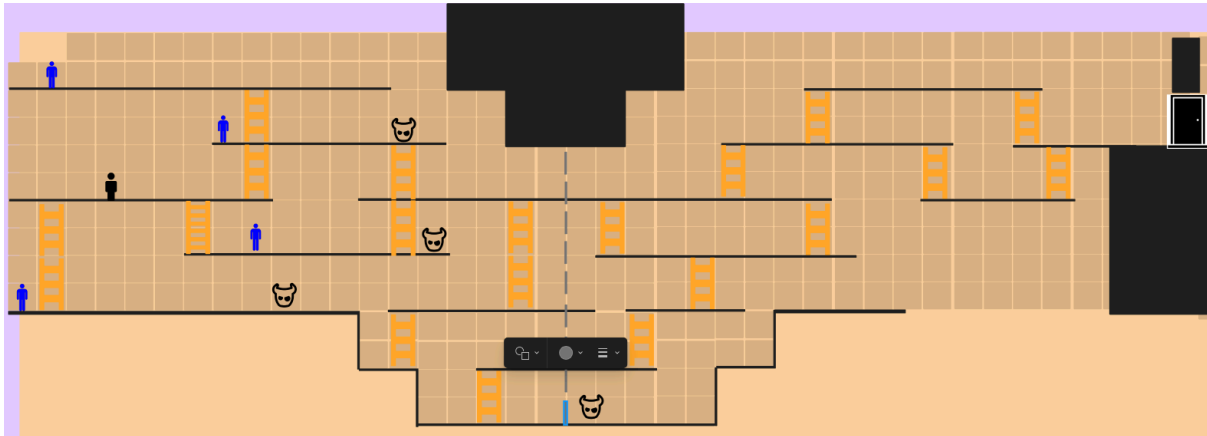
Objetivo

El objetivo principal es resolver los 5 puzzles de las 5 salas, lo que le permitirá abrir la puerta para la siguiente sala.

Acciones que puede hacer el jugador

Las acciones son: Movimiento horizontal y vertical (escaleras y saltos), mover cajas, usar habilidades propias, organizar a tus compañeros..

PISO 4 1/2 - Concept



Concept level design Piso 4, primera parte

Esta es la primera sala del piso 4. Teniendo en cuenta que es el último piso previo a enfrentarte al Final Boss, y es un piso enfocado en gran medida en el combate. Por lo tanto, el jugador deberá enfrentarse al combate más difícil hasta el momento, por la cantidad de enemigos y disposición del mapa.

Lista de elementos en la sala

La sala contiene:

- 12 plataformas
- 16 escaleras
- Enemigos

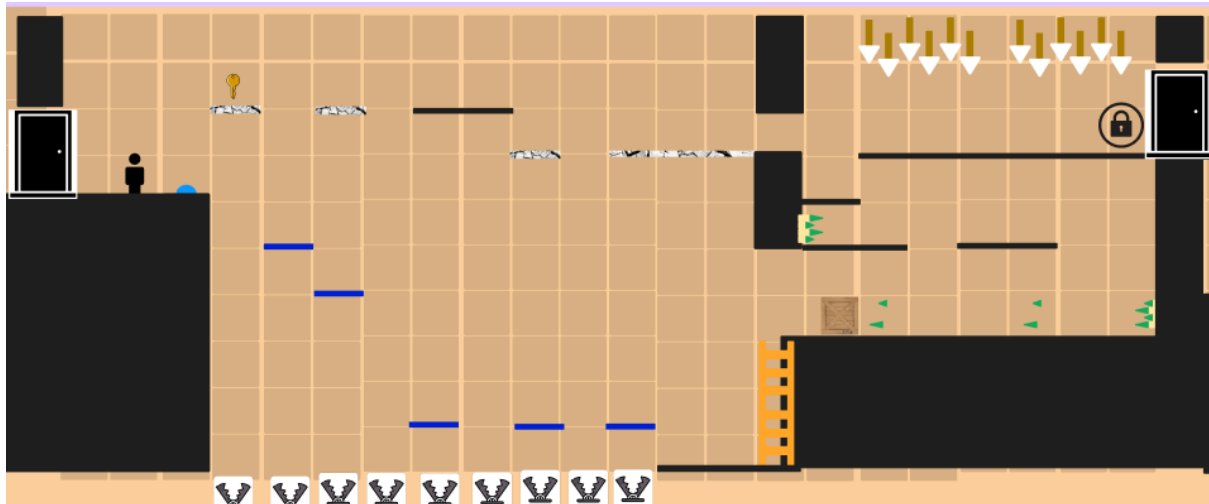
Objetivo

El objetivo principal de esta sala es eliminar a todos los enemigos, lo que te permitirá avanzar a la siguiente sala. No importa el orden de eliminación ni el método.

Acciones que puede hacer el jugador

Los movimientos que puede hacer el jugador son: Movimiento horizontal, vertical (escaleras), usar habilidades propias, organizar a tus compañeros..

PISO 4 2/2 - Concept



Concept level design Piso 4, segunda parte

Esta es la segunda sala del piso 4. Esta sala consiste de una zona de habilidad, por lo que tendrás que tener un buen control sobre el movimiento del jugador, y un conocimiento general sobre cómo afecta cada uno de los elementos del mapa, ya que un movimiento erróneo puede significar la muerte del jugador.

En esta sala, el jugador debe accionar el botón azul, lo que hará que aparezcan las plataformas retráctiles que se encuentran encima de las trampas. El botón, similar a Mario, se desactiva al poco tiempo, por lo que tienes poco tiempo para pasar, y no puedes dudar. Luego, debes subir las escaleras y refugiarte tras la caja mientras la arrastras hacia la derecha, lo que permitirá cubrirte de los pinchos venenosos. Sin embargo, para el siguiente piso no tendrás caja que te proteja, así que debes saltar con un buen cálculo de tiempo para que no te afecte. En el piso superior, tendrás que volver por las plataformas agrietadas (es decir, que se rompen a los pocos segundos de pasar por ella) para conseguir la llave, y repetir todo el proceso, ahora con una llave en el inventario, para poder abrir la puerta.

Lista de elementos en la sala

La sala contiene:

- 9 plataformas rompibles
- 9 plataformas de suelo
- 2 lanza dardos
- 1 botón
- Unas escaleras
- Pinchos precipitados por proximidad

En este momento de la historia el jugador ya ha consumido una gran cantidad de contenido del juego, por lo que no solo tiene experiencia en combate y en puzzles, sino que la narrativa se encuentra ya muy desarrollada.

Objetivo

El objetivo de esta sala es llegar a la puerta, usando la llave que se encuentra en la otra esquina de la sala. Para ello tendrá que usar habilidades de movimiento, timing, y lógica.

Acciones que puede hacer el jugador

Las acciones son: Movimiento horizontal y vertical (escaleras y saltos), y mover cajas.

PUZZLES

Nombre:3x3

- Dificultad: ★★★★★
- Recompensa: Loot (Oro, experiencia, etc)
- Descripción: Un cuadro con 8 bloques distintos. Puedes mover las piezas que tienen un hueco libre, a dicha posición libre.
- Funcionamiento: A lo largo del juego te encontrarás con distintos jeroglíficos / datos que te guardarás, para saber como resolver el puzzle. Además, tendrás que usar la lógica para poder mover las piezas y resolver el puzzle.
- Referencia:



Referencia de funcionamiento de puzzle 3x3

Nombre:Conecta-4

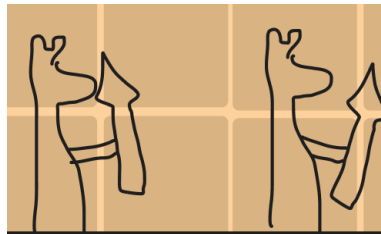
- Dificultad: ★
- Recompensa: Te permite desbloquear / acceder a una zona de combate sencilla en el piso 1.
- Descripción: Una ranura para 4 piezas que se encuentran distribuidas a lo largo del mapa.
- Funcionamiento: Tendrás que recoger las piezas del mapa, y usando la antorcha verás el orden correcto para resolver el puzzle.
- Referencia:



Referencia de funcionamiento de puzzle 3x3

Nombre: Brazo

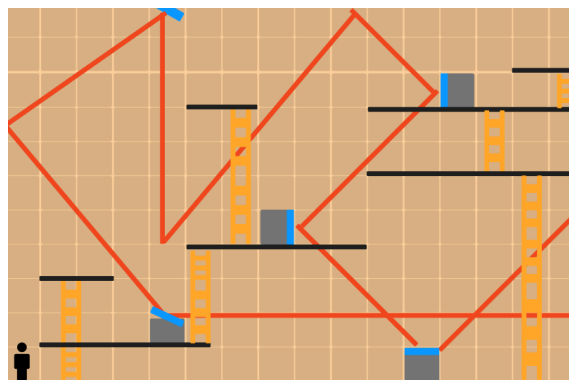
- Dificultad: ★★
- Recompensa: Te permite volver a la zona inicial del piso 3 y desbloquear parte de la puerta para el piso 4.
- Descripción: Son 2 estatuas aguantando 2 lanzas en su brazo, respectivamente. Si interactúas con ellos, mueven el brazo a un ángulo específico (hay 4 ángulos en total).
- Funcionamiento: Usando la antorcha verás la posición en la que tienen que estar los brazos para resolver el puzzle. Una vez lo sepas, interactúas con la estatua hasta que esté en la posición deseada.
- Referencia:



Referencia de funcionamiento de puzzle 3x3

Nombre: Laser

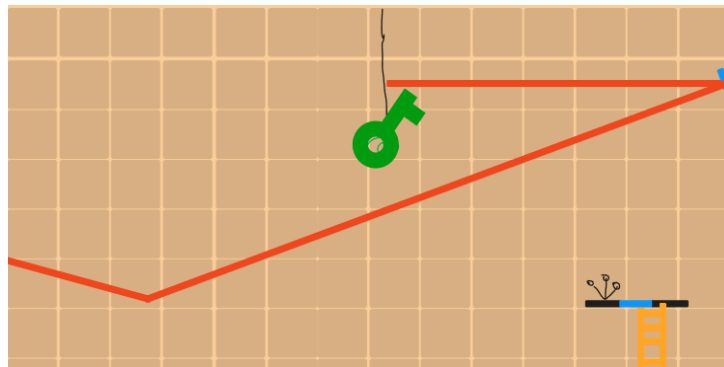
- Dificultad: ★★★★★
- Recompensa: Te permite completar una sala del piso 3.
- Descripción: Una zona de plataformas con distintos bloques con espejos, y un rayo de luz que debes dirigir.
- Funcionamiento: Debes mover los bloques hacia la derecha o la izquierda, para poder dirigir la luz hasta la puerta, y por lo tanto abriéndose.
- Referencia:



Referencia de funcionamiento de puzzle 3x3

Nombre: Plataforma

- Dificultad: ★★★★★
- Recompensa: Te permite completar una sala del piso 3, segunda parte.
- Descripción: Una llave colgante, y un rayo de luz, además de una plataforma que puedes controlar.
- Funcionamiento: Debes subirte a la plataforma, posicionarla hasta que le de a la cuerda, y la queme, para que te caiga la llave.
- Referencia:



Referencia de funcionamiento de puzzle 3x3

Nombre: Hexágonos rotadores

- Dificultad: ★★★★★
- Recompensa: Te permite completar una sala del piso 3, primera parte.
- Descripción: 7 hexágonos que forman una imagen.
- Funcionamiento: Se deben rotar los hexágonos hasta que forme una imagen coherente, lo cual desbloqueara el puzzle.
- Referencia:



Referencia de funcionamiento de puzzle 3x3

Nombre: Donuts rotadores

- Dificultad: ★★☆☆
- Recompensa: Te permite completar otra sala del piso 3.
- Descripción: 4 donuts que forman una imagen.
- Funcionamiento: Se deben rotar los donuts hasta que forme una imagen coherente, local desbloqueará el puzzle.
- Referencia:



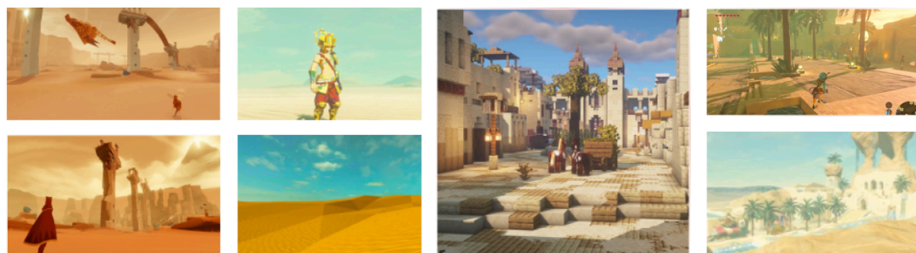
Referencia de funcionamiento de puzzle 3x3

7. ARTE

7.1.ESTILO Y TONO

Para el estilo del juego, se tuvieron como referentes juegos como Hollow Knight, Cult of the Lamb y Bō: Path of the Teal Lotus. Se buscó un estilo de personajes con un estilo artístico cartoon, de cuerpo pequeño y cabeza grande (aunque esto se ve ligeramente modificado en las cinemáticas, que buscan un estilo un poco más realista, añadiendo sombras e iluminación a los elementos de esta).

Por lo que es el *mood* del juego, este comienza con colores cálidos y brillantes, con mucha iluminación. Al final, se hará un degradado con un ambiente cada vez más oscuro y tétrico, con menos iluminación y colores más fríos, acorde a la línea del juego.

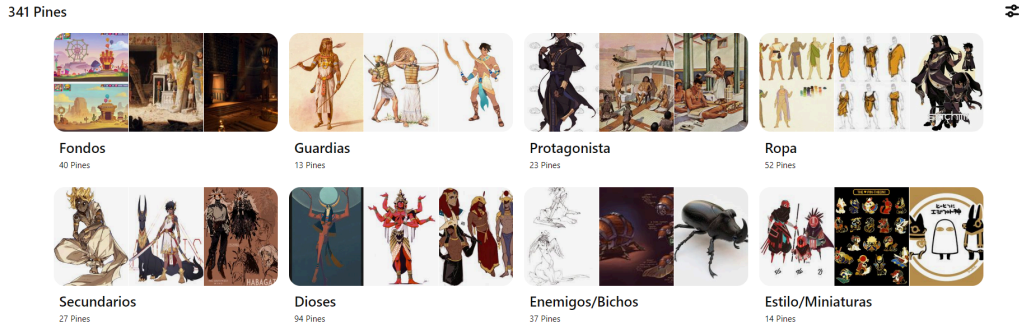


Mood del juego

La anterior imagen muestra una serie de imágenes de referencia para el *mood* que se quiere conseguir: las imágenes de arriba, como se ha mencionado anteriormente, pertenecen al principio del juego, que tiene lugar en el exterior de la pirámide; tienen un tono mucho más colorido, que juegan con colores amarillos, naranjas y azules saturados y brillantes. Por otra parte, las imágenes de abajo pertenecen al interior de la pirámide, donde el ambiente se vuelve más tétrico y oscuro progresivamente. Se usan colores amarillos, marrones, dorados y negros.

7.2.MOODBOARDS

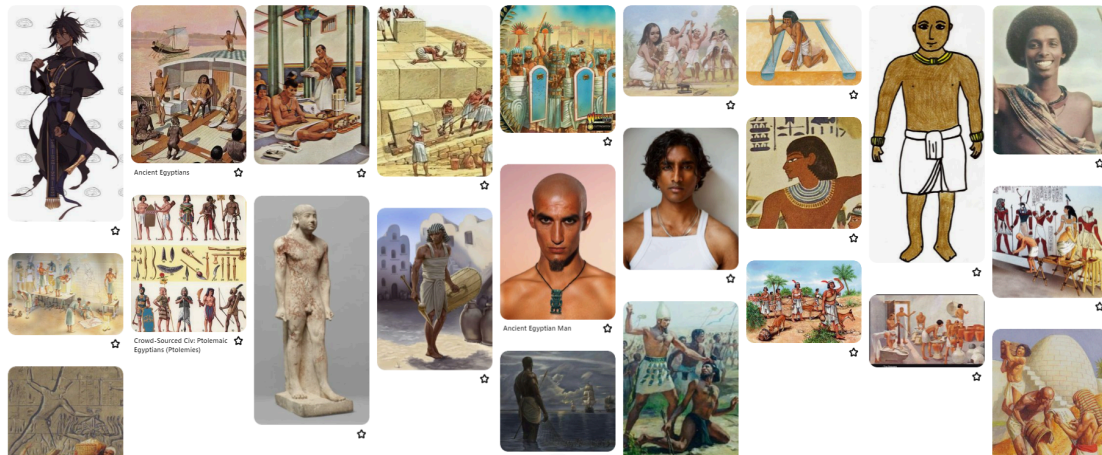
Se creó un tablero de Pinterest compartido con ocho subtableros (fondos, guardias, protagonista, ropa, secundarios, dioses, enemigos/bichos y estilo/miniaturas).



Tablero de Pinterest

Las siguientes imágenes pertenecen a algunos de los subtableros dentro del tablero de Pinterest de la imagen anterior.

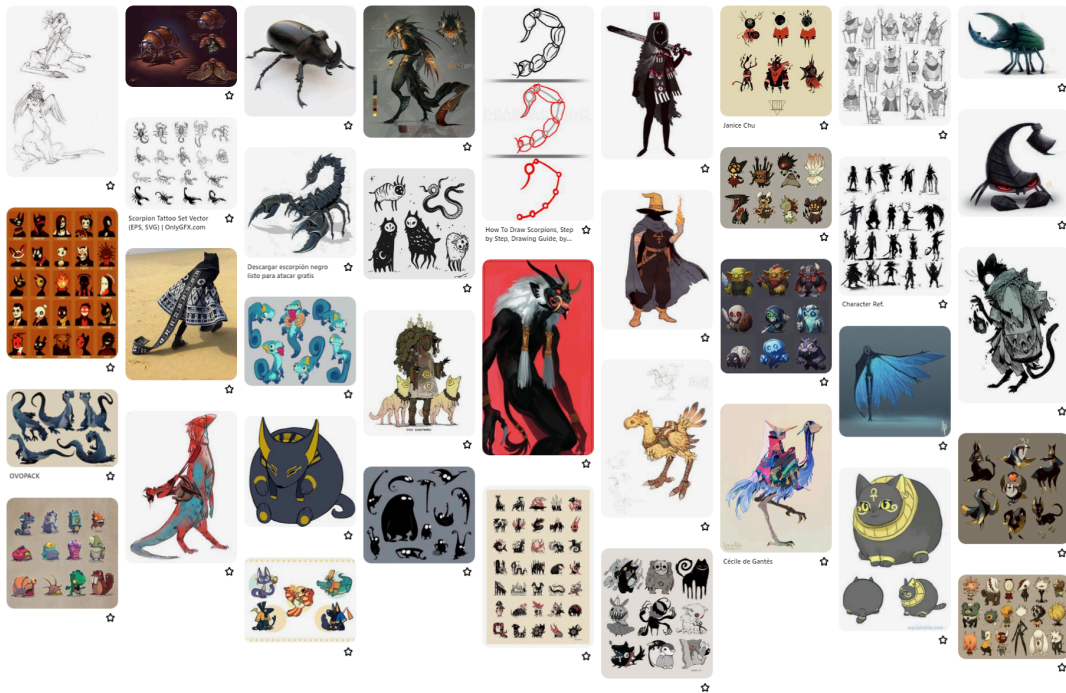
MAIN CHARACTER



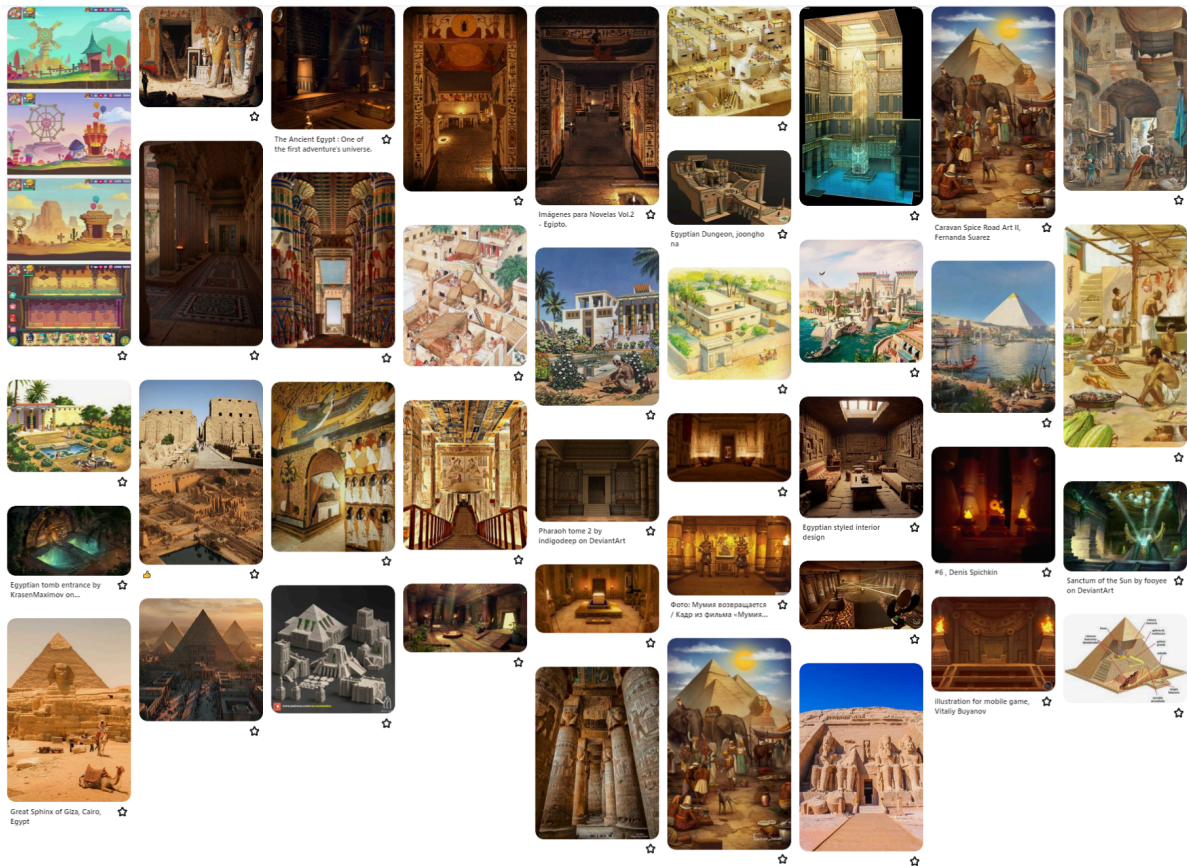
Moodboard main character

Se alternaron imágenes tanto de modelos reales, como de jeroglíficos y pinturas antiguas, además de algunos dibujos más recientes.

ENEMIGOS



Moodboard enemigos



Moodboard mundo

Tanto para el *moodboard* de los enemigos como el del mundo, se recopilaron variedades de referencias en cuanto a estilo y ambiente para luego explorar lo que se buscaba conseguir en los concepts.

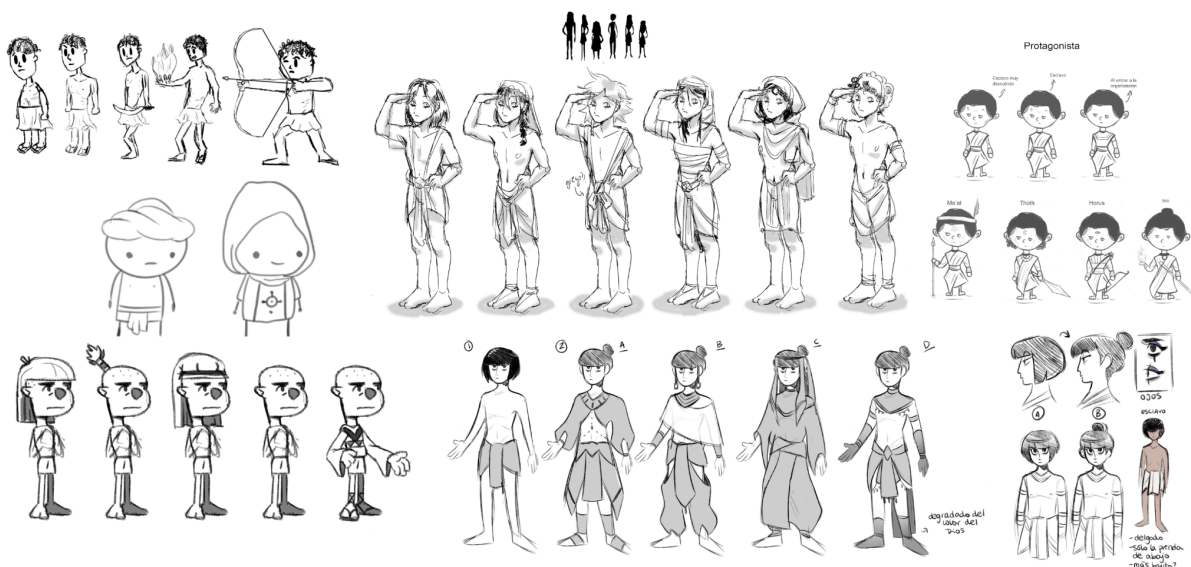
7.3. MAIN CHARACTER

7.3.1 CONCEPT ART

Para el concept del personaje principal, anteriormente se trabajó en la exploración de este para definir vestimenta, cuerpo, cabello y accesorios que luego se trabajarán a fondo para el diseño final.

PRIMERA FASE

La primera fase consistió en la exploración del personaje con los estilos de dibujo personales de cada artista; más tarde, una vez elegido el diseño final, se trataría el diseño con el estilo establecido anteriormente.

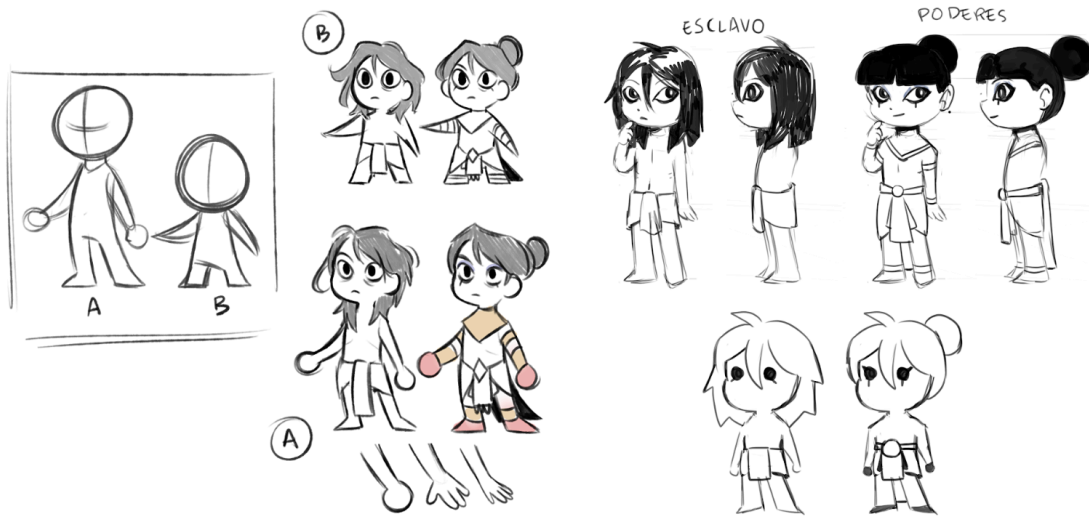


Exploración main character

SEGUNDA FASE

La segunda fase corresponde a la adaptación del diseño escogido al estilo de referencia. Como se puede observar en el apartado de descripción del personaje principal, se acabaron escogiendo las siguientes características:

- Cuerpo: delgado con un mínimo de músculo.
- Pelo: largo hasta los hombros, poco cuidado. Después, recogido en un moño.
- Vestimenta: faldellín. Después, diseño D del concept inferior central.
- Detalles: sombra de ojos azul. Extremidades brazos y piernas con degradado de color según el Dios escogido.



Adaptación al estilo establecido

El objetivo de esta fase fue la adaptación al estilo establecido anteriormente, reduciendo las opciones a escoger. Finalmente, se decidió utilizar el diseño inferior derecho.

7.3.2 TURNAROUND

Por último, el turnaround corresponde a la tercera fase del concept del personaje.



Main character turnaround

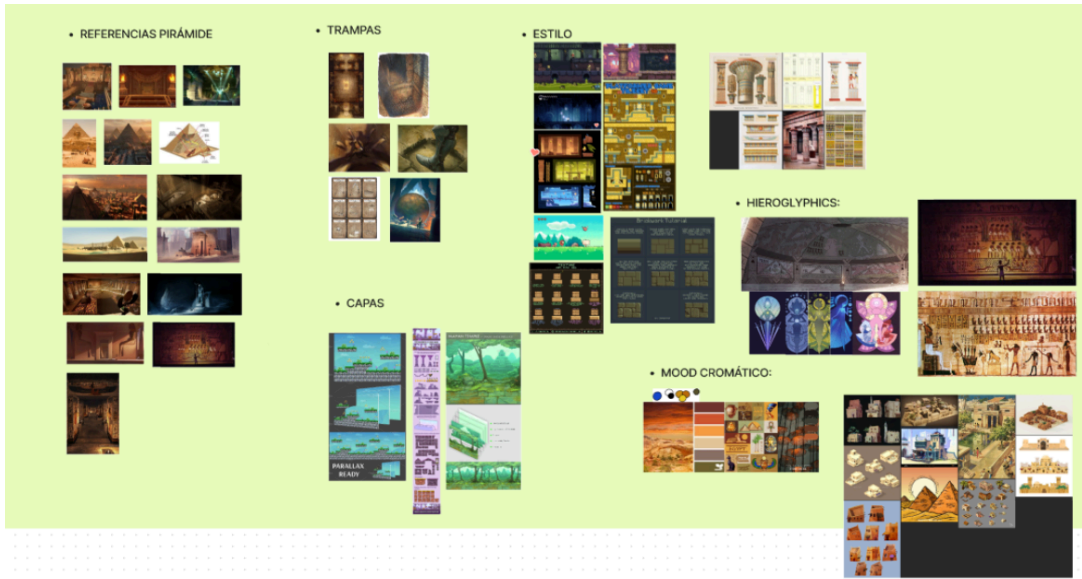
7.4. ENVIRONMENT

Como trabajo adicional, se quiso empezar a trabajar en la exploración de environments, tanto del exterior como el interior. Se estableció el estilo a recrear así como su paleta de colores y algunos thumbnails y concepts a escala de grises.

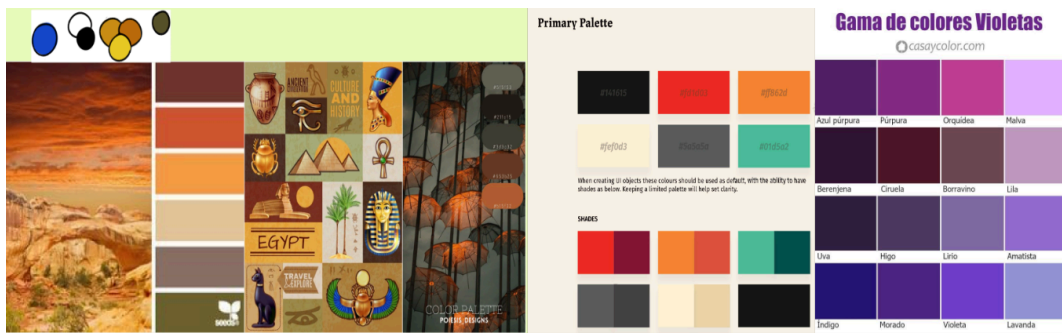
Estas son las características a seguir de manera esquemática:

- Línea negra para el primer y segundo plano; el tercer plano y el fondo, como puede ser el cielo, sin línea.
- Primeros planos con colores planos.
- Planos del fondo con degradados.
- Formas simples

La siguiente imagen muestra una recopilación de referencias para diferentes elementos del background, colocados en el figma a modo de segundo moodboard.

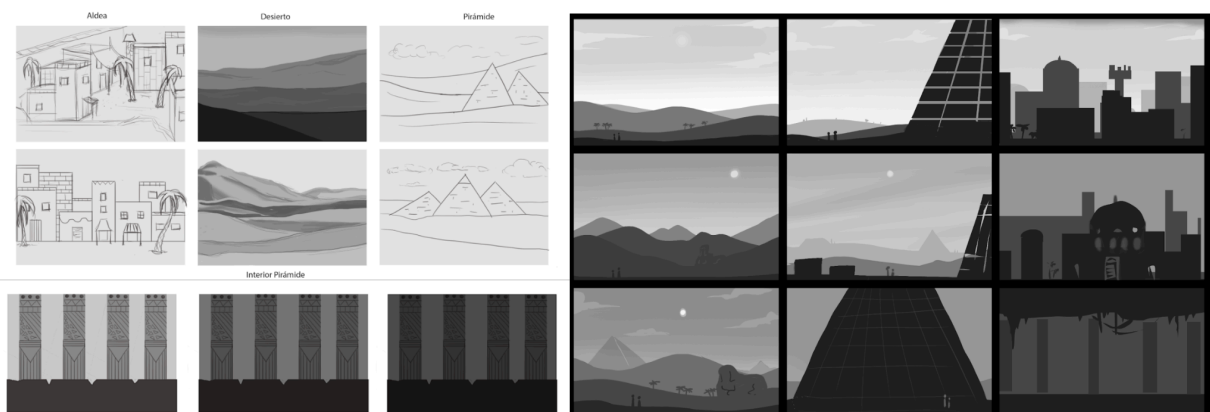


Recopilación de referencias



Mood de color

Por último, en esta fase de exploración de environments, se incluyen varios bocetos:



Concept art background

8.INTERFACE

Estos son los siguientes menús y opciones que se han establecido por el momento:

- Logo Screen
- Title Screen
 - Start
 - Character Selection
 - Load Game
 - Settings
 - Options Menu
 - Full Screen Mode (Toggle)
 - V-Sync (toggle)
 - Audio
 - Music Volume (Slider)
 - SFX Volume (Slider)
 - Controls
 - Exit
- Gameplay
- Pause Menu
 - Resume
 - Save
 - Settings
 - Exit
- Player Menu
 - Inventory
 - Equipment
 - Weapon
 - Armadura
 - Skill Tree
 - Misiones
 - Misión actual
 - Misiones secundarias
 - Additional

- Completadas
- HUD
 - Exploration mode
 - Monedas o puntos
 - Current misión panel
 - Combat Mode
 - Indicar turnos
 - Indicar personaje en uso
 - Indicar cantidad de puntos de uso
 - Indicar habilidades
 - Current mission panel
 - Indicar cooldown habilidades
- Ending Screen
 - Return to Title

8.1.GUI DIAGRAM

El diagrama del GUI permite establecer la jerarquía de los menús del juego al mismo tiempo que se visualizan las posibles interacciones y botones con los que interactúa el usuario. Se han organizado los menús y las opciones siguiendo ejemplos de otros juegos y de la forma que se cree que es más intuitiva.

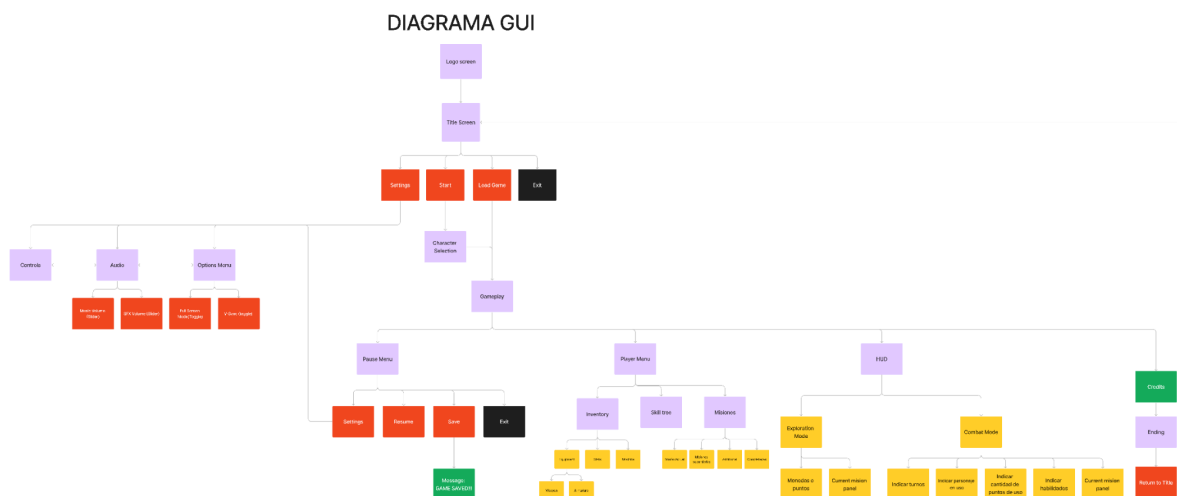
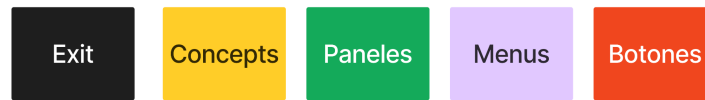


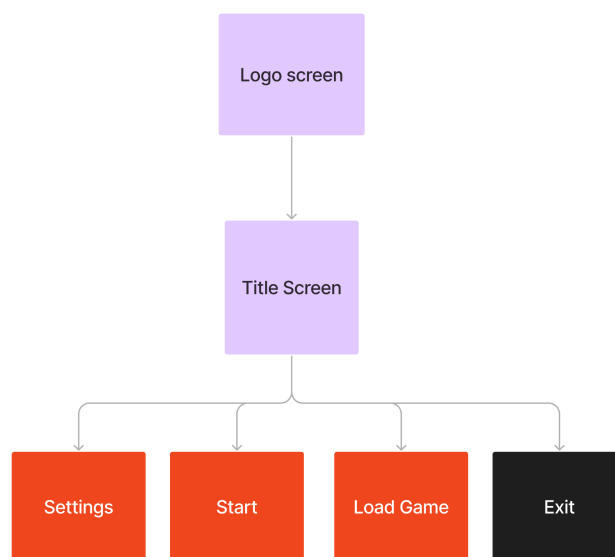
Diagrama GUI



Leyenda de Diagrama GUI

Aquello que aparece primero a nivel de interfaz es la logo screen donde se muestra el logo de Picky Rats.

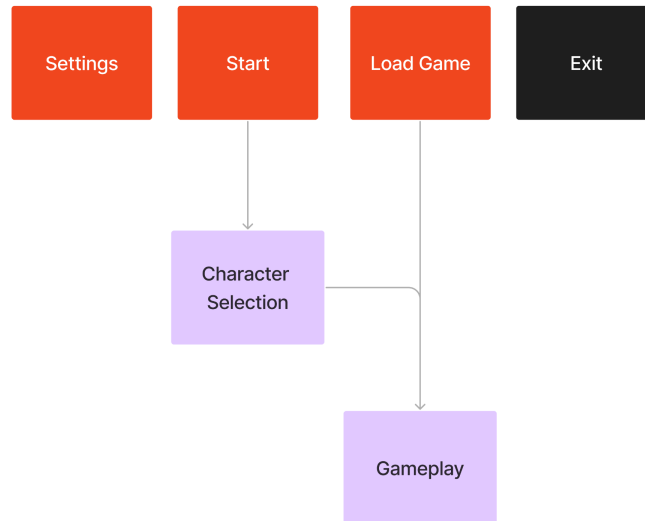
En segundo lugar, aquello que se muestra es la Title Screen, que viene seguida de las cuatro interacciones básicas: Start, Settings, Load Game y Exit.



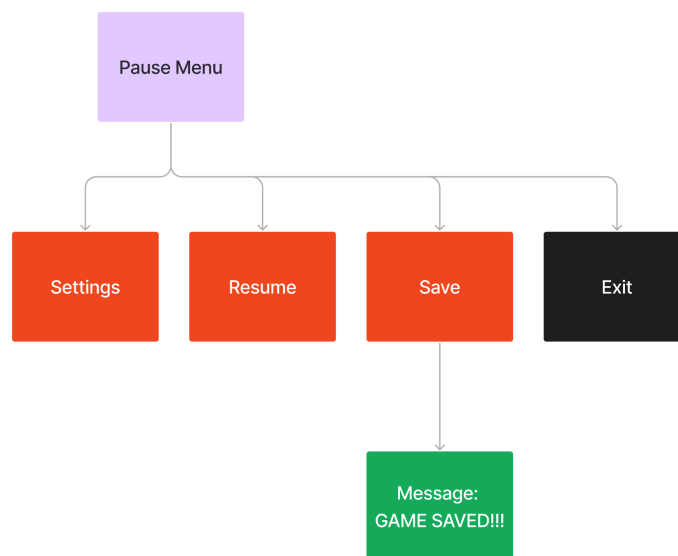
Title Screen

A continuación, una breve descripción de qué opciones y menús van apareciendo a raíz de estos cuatro botones básicos:

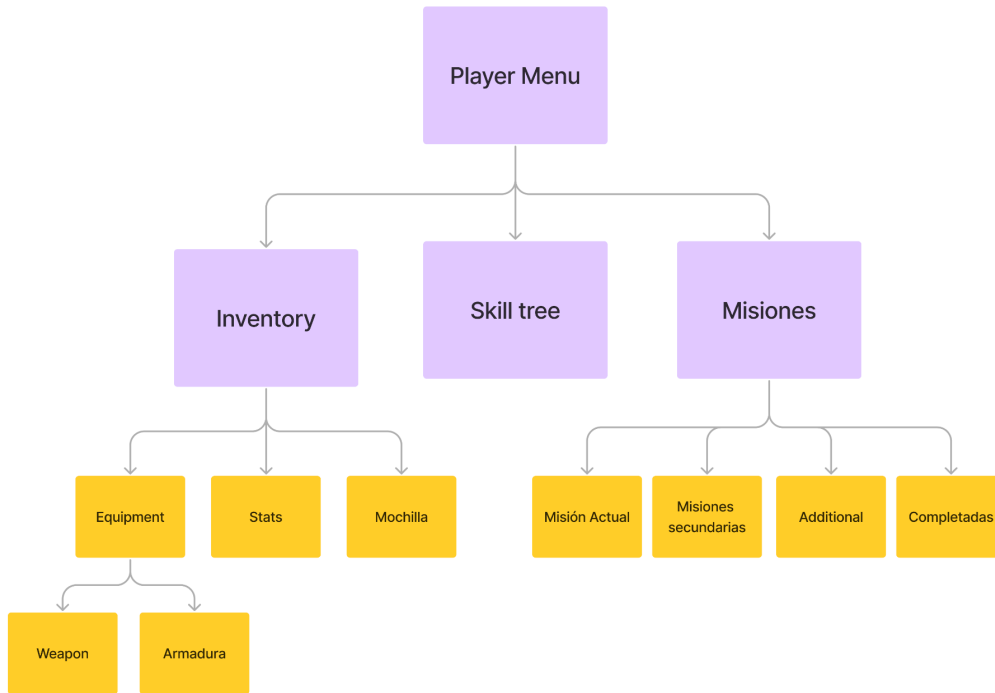
Como se puede observar en la siguiente imagen, una vez se entra en el menú de start, este dirige al jugador al menú de Character Selection, donde se reproduce automáticamente una cinemática que forma parte de la narrativa y que ayuda al jugador a elegir el personaje con el que jugará.

*Start Screen*

Más adelante, una vez elegido el personaje sigue con la pantalla de Gameplay, en la que aparecen las siguientes opciones: entrar al Pause Menú o al Player Menú.

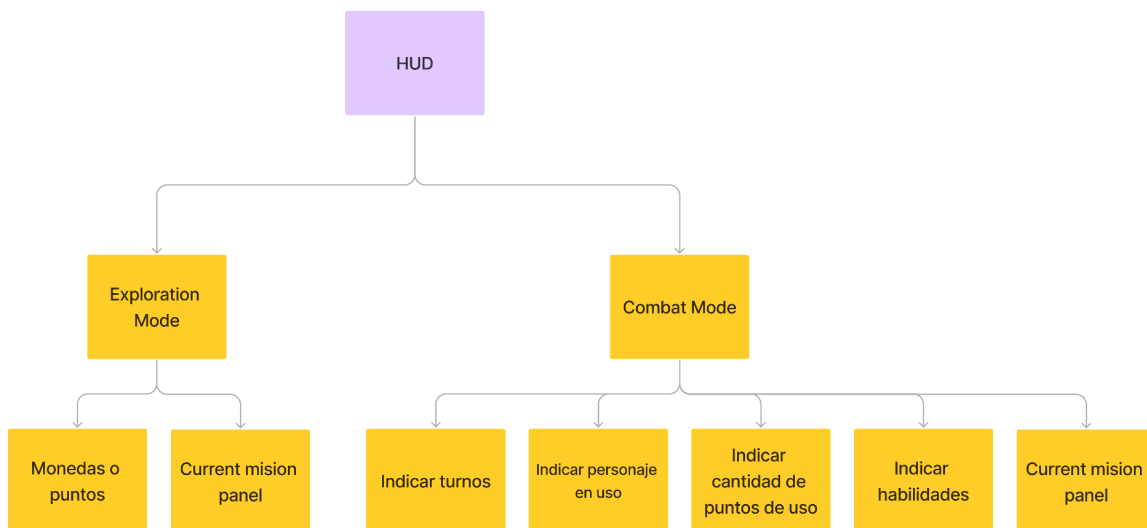
*Pause Menu Screen*

En este primer menú se muestran los siguientes botones; Resume, Save, Settings y Exit. En el segundo menú, el jugador tiene acceso al inventario en el que puede elegir su equipo, como armas, armaduras, entre otros, además de comprobar sus Stats y su Mochila. También, en este Player Menú también se encuentra el Skill tree del jugador que va evolucionando a medida que avanza el juego y también aparecen las Misiones que darán la información de la misión actual, las secundarias, las adicionales y las completadas.



Player Menu Screen

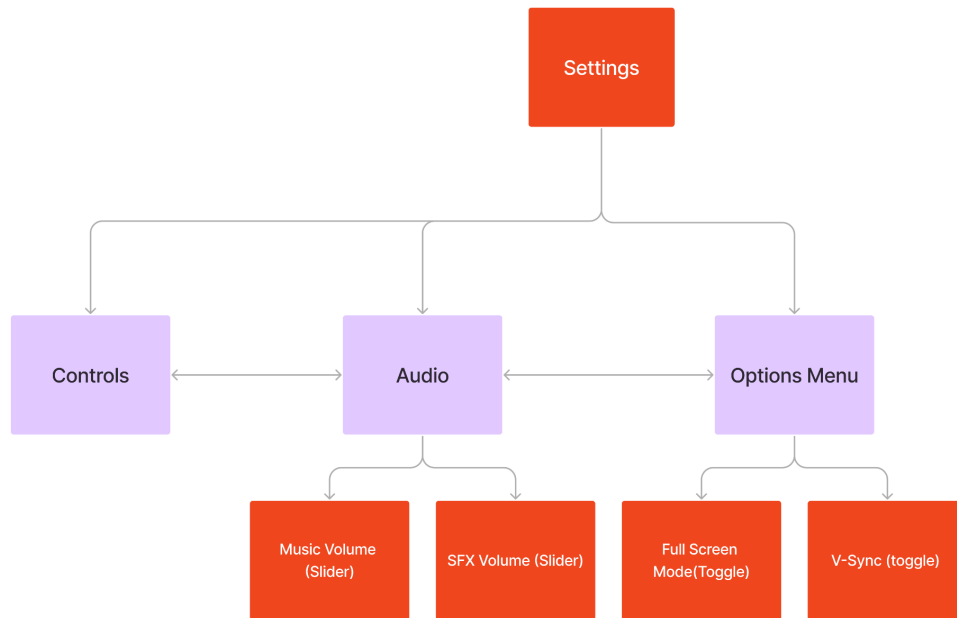
Durante el juego, el jugador puede visualizar dos tipos de HUD: la HUD de exploración, que muestra la cantidad de monedas o puntos del jugador, y la HUD de combate que indica los turnos, el personaje en uso, las habilidades, la cantidad de puntos de habilidad y el Current mission panel.



HUD Exploración y Combat Screen

En último lugar, después de que el jugador supera el juego y visualiza los créditos, aparece un menú final para devolver el jugador a la pantalla de título.

En relación al botón de Settings, este abre un menú en el que el jugador puede acceder a los Controls: ajustes de Audio como, Music Volume y SFX volum (en forma de Slider) u opciones de menú, como activar el Full Screen o el V-Sync (en forma de Toggle).



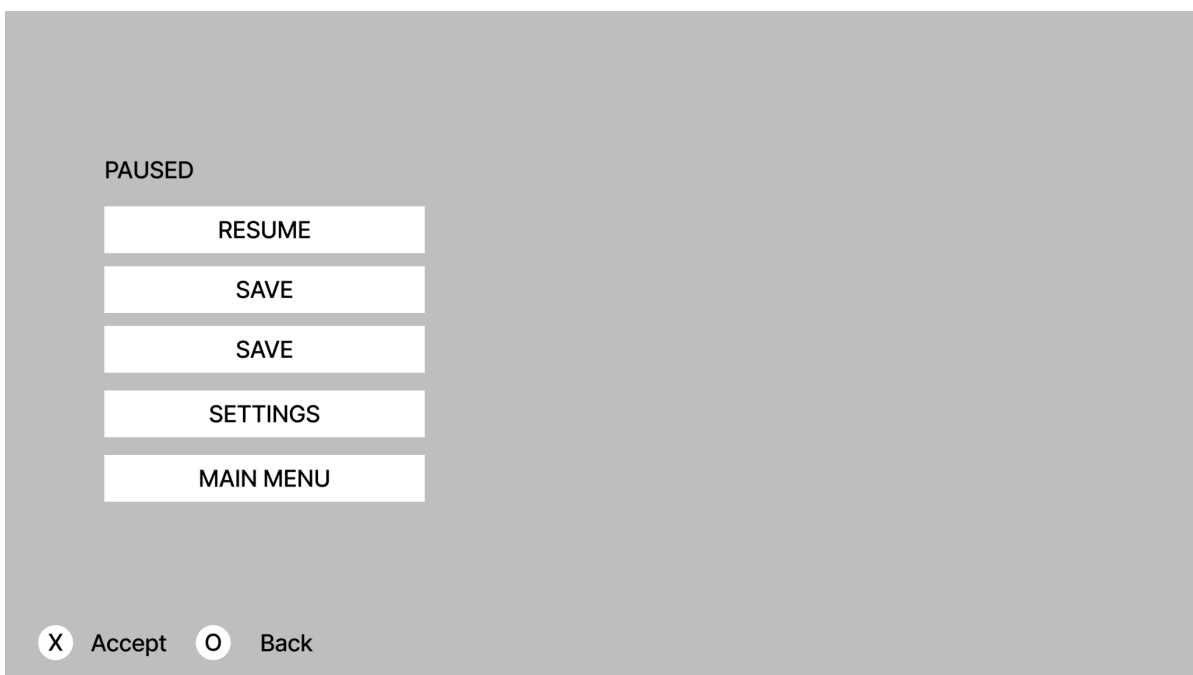
Settings Screen

8.2.MENU LAYOUT

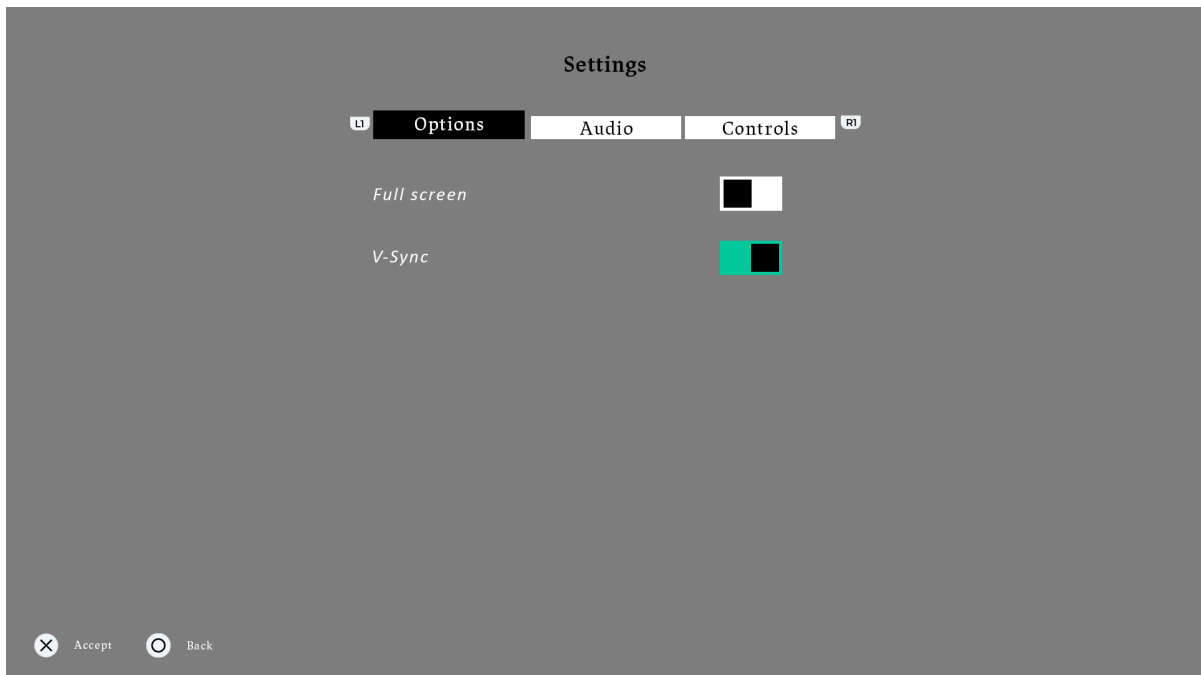
Las siguientes imágenes son los layouts de cómo serán los menús que se han comentado en el diagrama de GUI.



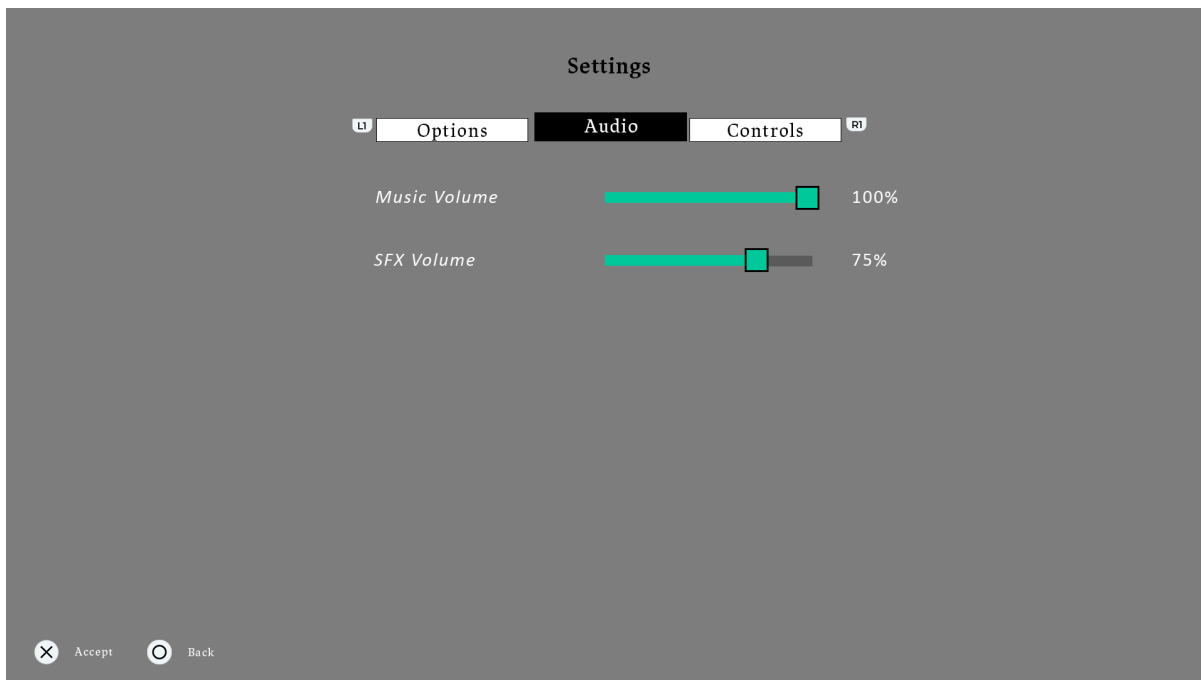
Layout Main Menu



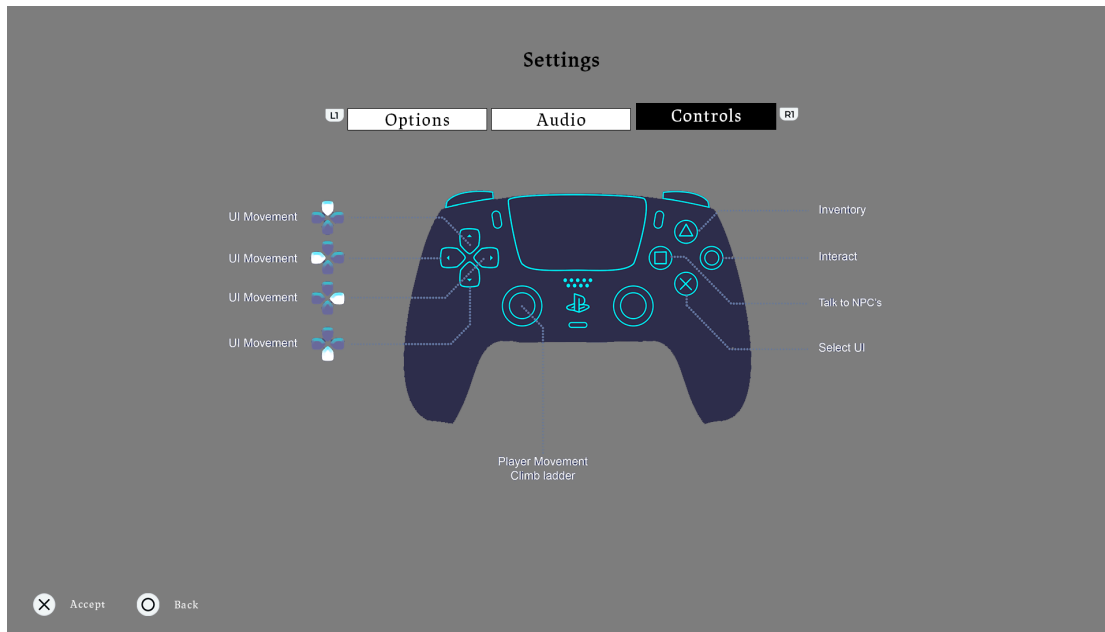
Layout Paused Menu



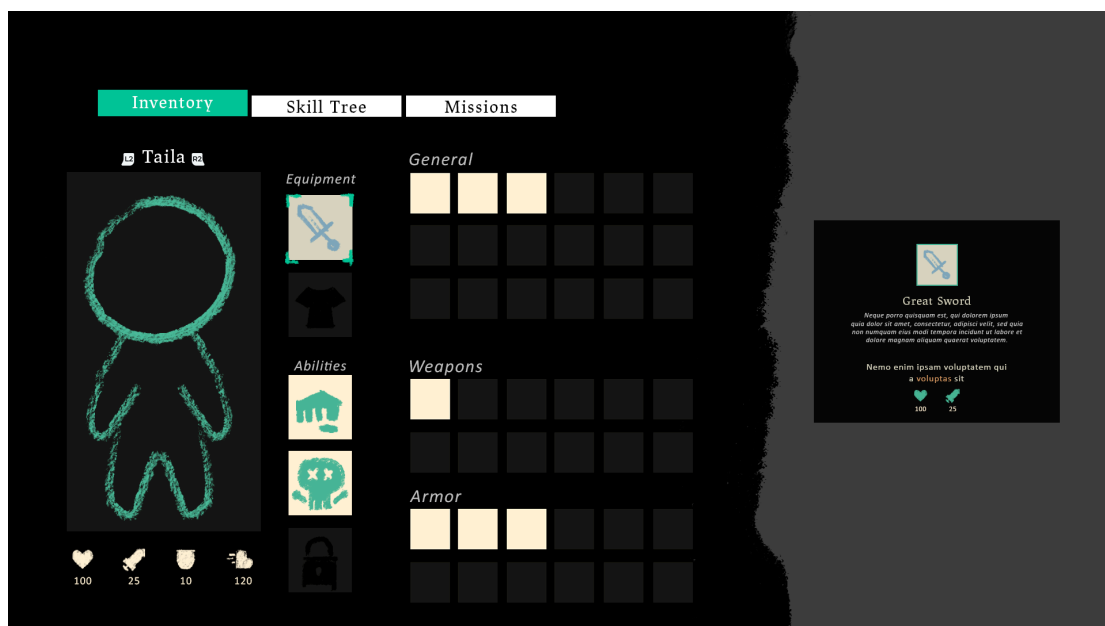
Layout Settings Menu - Options



Layout Settings Menu - Audio



Layout Settings Menu - Controls



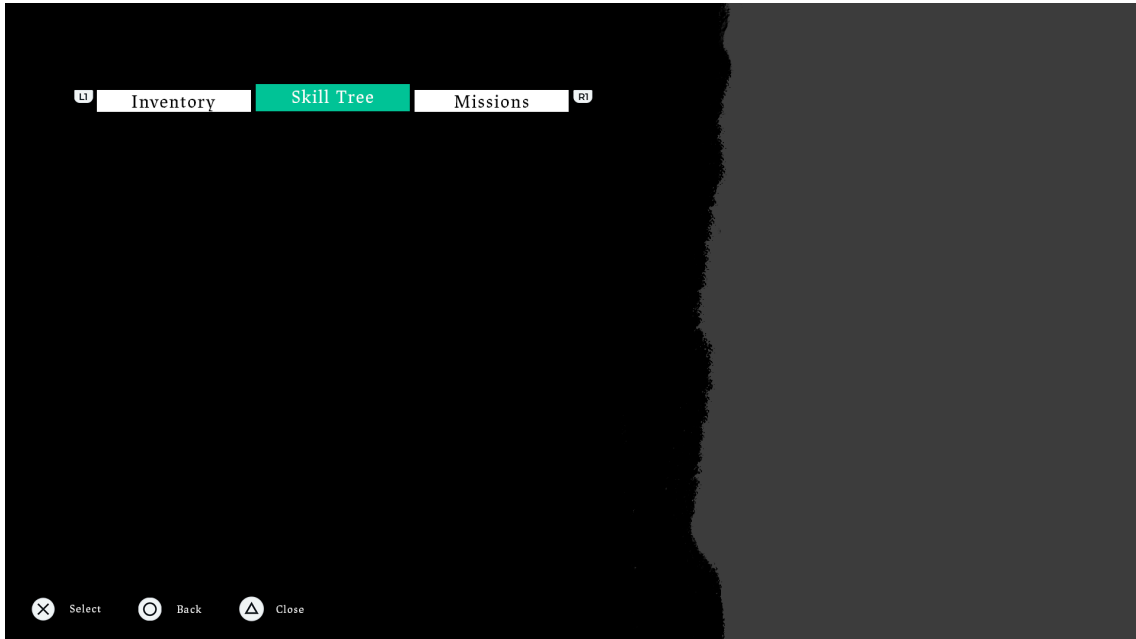
Layout Player Menu - Inventory

El diseño del Player Menú tiene la pantalla dividida en dos partes. Esta separación es visible mediante un fondo de imagen opaca al lado izquierdo y una capa de baja opacidad bajo un panel de fondo opaco al lado derecho.

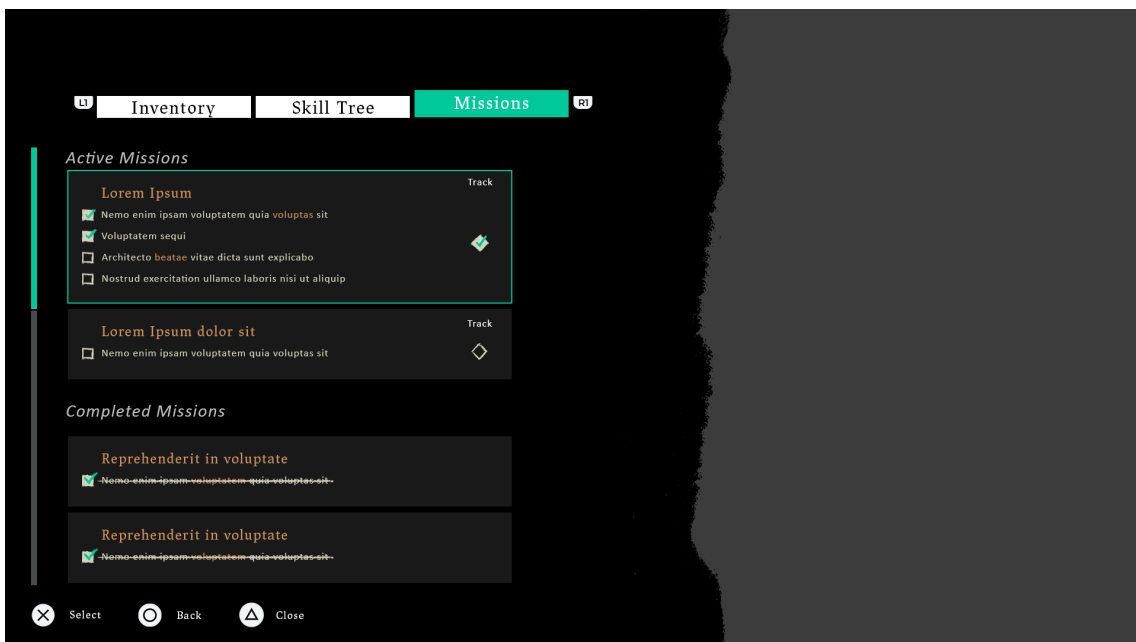
En lo que se refiere al Menú de Inventario, en el lado izquierdo aparece el personaje, el cual se puede cambiar; justo debajo de él se ve indicada la vida, el ataque, la defensa y la velocidad del personaje. A su derecha están aquellos elementos con los que está equipado

el personaje, además de las habilidades desbloqueadas. En esta misma sección se ven los Slots con los objetos que se van obteniendo, las armas y armaduras.

Finalmente, situado en el lado derecho, hay un panel con la información del ítem en el que se sitúe el mouse, es decir, si el mouse se sitúa encima de una arma, se verá su imagen, su nombre, una breve descripción de esta y cuánto daño inflige.



Layout Player Menu - Skill Tree



Layout Player Menu - Missions

En el Menú de misiones, se pueden ver en primer lugar las Misiones Activas, con sus respectivas tareas y un indicador de si estas están completadas o no. Debajo se ven aquellas misiones que ya han sido completadas.

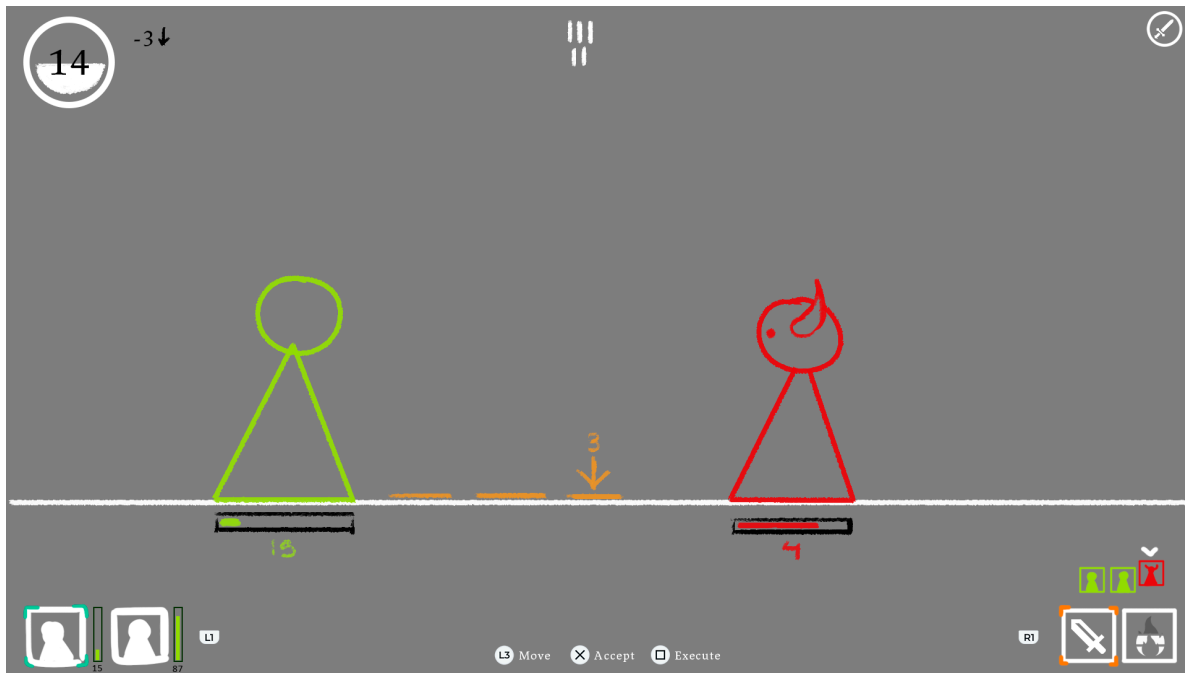
8.3.ESQUEMA DEL HUD



HUD de exploración

En el HUD de exploración se ven tres elementos que forman parte de la interfaz, de esta manera, el jugador puede centrarse en las misiones de exploración. Es por eso que se puede observar arriba a la izquierda, un icono que indica que el jugador se encuentra en modo de exploración, y arriba a la derecha, el jugador puede ver los puntos que va sumando a lo largo del juego.

Además, hay un tercer elemento que se encuentra en la parte inferior derecha; este indica información sobre las misiones que van apareciendo.



HUD de Combate

En esta pantalla se muestra el HUD de Combate, que se activa cada vez que se tenga conflicto con algún enemigo.

Aquello que se ve en la parte superior izquierda son los puntos de acción, que van aumentando o disminuyendo a lo largo del combate, cuanto bajen o suban se ve indicado con un número y una flecha justo al lado. A continuación, en medio de la parte superior, se indica el número de turnos, y en el lado derecho, el símbolo que indica que el modo de combate está activado.

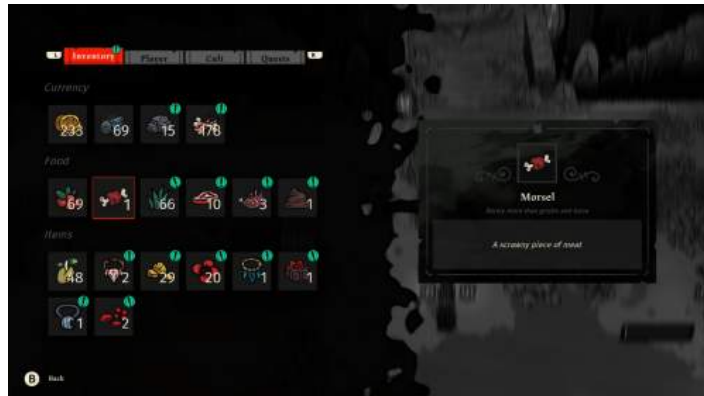
Los elementos de la parte inferior izquierda son los personajes que el jugador dispone, de manera que el personaje que esté seleccionado para ese turno se muestra señalizado, y al costado de cada uno de estos, hay una barra vertical verde que indica la vida.

En el centro inferior están indicados con qué controles se puede mover, aceptar y ejecutar la acción. Además, en la parte inferior derecha, se ve señalizado con pequeños iconos, un indicador del orden de los turnos, poniendo énfasis elevando el icono y situando una flecha encima del personaje que disponga de ese turno. Debajo de estos iconos, se sitúan los indicadores de turnos de la habilidad con iconos más grandes y unas separaciones para visualizar cuánto les queda.

Finalmente, en el centro de la pantalla estarán los personajes que forman parte del combate, con una barra horizontal de vida justo debajo además de un contador numérico. Asimismo, se señala el tile outliner situado entre los personajes.

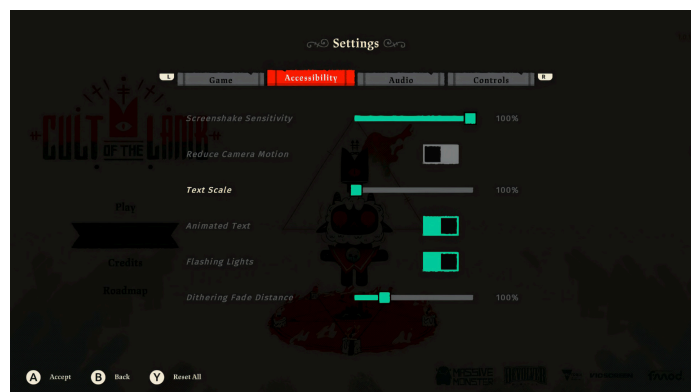
8.4.REFERENTES GRÁFICOS Y ESTILO ARTÍSTICO

Se ha seleccionado Cult of The Lamb y Hollow Knight como referentes principales debido a su aspecto artístico y uso de elementos gráficos. A pesar de las diferencias en estilo y temática entre ambos, comparten ciertos aspectos en la GUI y en la HUD que se alinean con la estética visual que se aspira para el juego.



Referencia y estilo artístico GUI

Ambos títulos emplean elementos ornamentales y temáticos para establecer una identidad visual distintiva: Hollow Knight se basa en la estética gótica y las formas orgánicas de los insectos, mientras que Cult of the Lamb incorpora jeroglíficos, símbolos religiosos y elementos de la mitología para enriquecer su mundo ficticio.



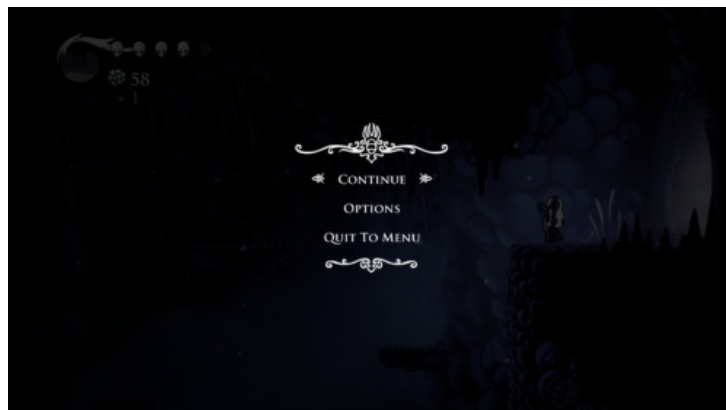
Referencia y estilo artístico GUI

Además, ambos optan por un “approach” minimalista que el equipo considera que es un atractivo tanto por su “look” referente al arte como su utilidad para transmitir la información de manera clara y sencilla. Los elementos de la GUI y el HUD se integran hábilmente en el entorno visual, permitiendo al jugador mantener la atención en la acción principal del juego.



Hollow knight

Siguiendo esta línea, el objetivo es emular la estrategia utilizada en estos juegos y desarrollar una interfaz visual minimalista pero distintiva. Está planteado incorporar los jeroglíficos como elementos centrales del diseño visual, no solo para añadir un componente estético único, sino también para transmitir información de manera visual y enriquecer la narrativa del juego.



Menú de pausa Hollow Knight

En cuanto a la interfaz de usuario, se planea utilizar un fondo de papiro para los menús y aplicar una textura de tinta a los elementos gráficos, evocando la estética de los antiguos pergaminos utilizados en el antiguo Egipto. Además, se explorará la idea de desarrollar un sistema gráfico que enmarque los elementos de la interfaz con una trama egipcia, utilizando motivos decorativos y detalles inspirados en la antigua civilización egipcia, de manera similar al uso de ornamentos góticos en Hollow Knight.

Por último, cabe mencionar otros juegos que se han tomado como referentes, como Steamworld Heist, Hades, Dofus, Moonlighter y The Sword of Ditto, entre otros, que han contribuido a inspirar y enriquecer el proceso de diseño.



Referencia Steam Heist World

8.4.1.REFERENTES GRÁFICOS GUI

Se han categorizado las distintas imágenes agrupándolas por categorías para tenerlas organizadas y tener un fácil acceso a ellas. La colección de imágenes contienen ejemplos de distintos menús, botones, HUDs, entre otros.

Link a la imagen en PDF: [GUI_Estilo_Gráfico.pdf](#)



Moodboard referentes gráficos UI

8.4.2. REFERENTES GRÁFICOS HUD

Link a la imagen en PDF: [HUD_Estilo_Gráfico.pdf](#)



Moodboard referentes gráficos HUD

9. SOUND

Para la parte sonora del videojuego, se han tenido de referencias numerosas bandas sonoras de diferentes videojuegos que se han considerado como potenciales opciones a tener en cuenta a la hora de plantearse qué tono a nivel musical tendrá el juego. Parte de las referencias que se decidieron están en los links que van a continuación, como puede ser Hades, la saga Mario y Luigi o Kingdom Hearts. Se ha buscado un estilo musical más bien orquestado, intentando que el sonido sea lo más limpio posible, sin sintetizadores, si bien eso es difícil. La idea es encontrar un equilibrio entre lo orquestal y lo electrónico.

- Hades (música ambiente pirámide)

<https://www.youtube.com/watch?v=vqKoFKVxTYM>

- Octopath traveler (música ambiente pirámide)

https://www.youtube.com/watch?v=XTz_GuyOnE_ab_channel=YasunoriNishiki-Topic

- Pokemon (combate jefes)

<https://www.youtube.com/watch?v=jiDgi4BN7aE>

- Mario & Luigi (jefe final)

https://www.youtube.com/watch?v=5PaV2B9I4vI&ab_channel=GilvaSunner%3AArchive

- Mario & Luigi (desierto)

https://www.youtube.com/watch?v=0axoCtPJXho&ab_channel=GilvaSunner%3AArchive

- Kingdom Hearts 2 (música ambiente pirámide)

https://www.youtube.com/watch?v=YpnFu_zOznc&ab_channel=YokoShimomura-Topic

9.1.LISTA DE SONIDOS UI

- Aceptar. Sonido genérico, de libre disposición

https://www.youtube.com/watch?v=V8JaLTqUx60&ab_channel=LONSOUNDEFFECI

- Tirar para atrás

https://www.youtube.com/watch?v=HD8EjpcJkbY&ab_channel=NAMI-RelaxingSounds

https://www.youtube.com/watch?v=j4S8PwduBc0&ab_channel=YouTubeSoundLibrary

- Abrir y cerrar menú (sonido de papel desenrollándose)

https://www.youtube.com/watch?v=lqwerFtrPIs&ab_channel=SonidosChingonesFX

https://www.youtube.com/watch?v=QL6eEEAYVPQ&ab_channel=sonidosparatusvidEOS

- Cambiar de pestañas entre menús
https://www.youtube.com/watch?v=htwsHapvnSA&ab_channel=SoundLibrary
- Musica en el menú de subir de nivel
https://www.youtube.com/watch?v=nAVfCb9RA2g&list=PLNvQcJ1tQe2RDHT2clHvpqNhGjllbKPJp&index=11&ab_channel=GilvaSunner%3AArchive
- Sonido de reiniciar juego
https://www.youtube.com/watch?v=DiJcJiWiwyQ&ab_channel=KazuyaisBlue

Para los sonidos de la UI se ha intentado asemejar, en algunas ocasiones como la apertura del menú, por ejemplo, el sonido de un papel desenrollandose, simulando así un papiro abriéndose.

9.2.LISTA DE SONIDOS PERSONAJES

9.2.1 PROTAGONISTA

- Caminar
https://www.youtube.com/watch?v=mPgGg4MJKKc&ab_channel=Efecism
https://www.youtube.com/watch?v=Q4KIJ5E1XQA&ab_channel=FamousSoundEffects
- Correr
https://www.youtube.com/watch?v=lb68JO_HFY&ab_channel=DJSoundFX
https://www.youtube.com/watch?v=b74E7KBTBw0&ab_channel=UltimateFoleyandCinematicSFX
- Saltar
https://www.youtube.com/watch?v=Jvgvwl4uqAw&ab_channel=crixpydxck
https://www.youtube.com/watch?v=ROdYDHNww-M&ab_channel=JUKEBOX
- Caída
https://www.youtube.com/watch?v=tDYkBERIG5E&ab_channel=FreeEffectsForClipsandAmbientMusicandSound
https://www.youtube.com/watch?v=iNNRH6y7Jlk&ab_channel=SoundEffects
- Recibir Daño
https://www.youtube.com/watch?v=JcG_ugrzfHE&ab_channel=r0dg
https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg&ab_channel=Becomeabetteryou
- Morir
https://www.youtube.com/watch?v=O93kuTo2QDo&ab_channel=LordNazeem
- Espadazo

- https://www.youtube.com/watch?v=3yUxKvaV0pc&ab_channel=BackgroundColor
- Flechazo
https://www.youtube.com/watch?v=r3pAgUdcU9c&ab_channel=TanVu
https://www.youtube.com/watch?v=fWGdG_NL0cU&ab_channel=SoundFX
- Bastonazo
https://www.youtube.com/watch?v=SyEENkSx288&ab_channel=NAMI-RelaxingSounds
- Ataque de lanza
https://www.youtube.com/watch?v=7uAaSbEZdqY&ab_channel=SMI1EMedia
- Sonido de pluma siendo disparada
https://www.youtube.com/watch?v=-7R4kfB3upQ&ab_channel=SonidoefectosFX
- Sonido de pintadas
https://www.youtube.com/watch?v=Yjfoev49rRE&ab_channel=GFXSounds
https://www.youtube.com/watch?v=sR3rREnS5Vo&t=19s&ab_channel=EzequielCalvo-Topic
- Sonido impacto crítico
https://www.youtube.com/watch?v=log9IXEwNbU&ab_channel=PedroCent07
- Sonido curación
https://www.youtube.com/watch?v=4CnZ7W2r4do&ab_channel=Tassadar
https://www.youtube.com/watch?v=ISn5jIKxpE4&ab_channel=SonidosyefectosdeLoL

Nuestro protagonista, al ser el personaje más importante de todos, posee una lista de sonidos más amplia que sus compañeros gracias a su uso de diferentes armas y hechizos como es una pluma que sale disparada o el sonido de un hechizo de curación, entre otros.

9.2.2 REM Y KEM

- Caminar
https://www.youtube.com/watch?v=iGwJ2jNrc_U&ab_channel=LesleyO%E2%80%99Reilley
- Correr
https://www.youtube.com/watch?v=3WfqIF4k0Yk&ab_channel=MarySmyth
- Saltar
https://www.youtube.com/watch?v=Jvgvwl4uqAw&ab_channel=crixpydxck
https://www.youtube.com/watch?v=DquPmsBE0GQ&ab_channel=PigsRAwesome
- Caída

https://www.youtube.com/watch?v=tDYkBERIG5E&ab_channel=FreeEffectsForClipsandAmbientMusicandSound

- Recibir Daño

https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg&ab_channel=Becomeabetteryou

- Morir

https://www.youtube.com/watch?v=lzy9Kkh3w0Y&ab_channel=MatthewGuy

- Sonidos de instrumentos (Flauta y Laúd)

https://www.youtube.com/watch?v=Kdf-dyE2pyg&ab_channel=GamingFX

https://www.youtube.com/watch?v=twJA19lv3C8&ab_channel=FreeSoundEffects4download

Estos mellizos poseen el talento de tocar sus respectivos instrumentos que son la flauta y la guitarra. Los sonidos que se han intentado encontrar, sobre todo a nivel de la flauta, son los que más se asemejan a la idea que se tiene de lo que sería una flauta de ese tiempo.

9.2.3 TAILA

- Caminar

https://www.youtube.com/watch?v=eDwKIJh7Jlg&ab_channel=BackGroundSoundEffects

https://www.youtube.com/watch?v=FgllxfN5u20&ab_channel=SOUNDLAB

- Correr

https://www.youtube.com/watch?v=URJdD-WGumM&ab_channel=ALexisKBSounds

https://www.youtube.com/watch?v=2CCLUe35tdA&ab_channel=Sounds

- Saltar

https://www.youtube.com/watch?v=Ymd_0J0mr5k&ab_channel=UHSound

- Caída

https://www.youtube.com/watch?v=iNNRH6y7Jlk&ab_channel=SoundEffects

- Recibir Daño

https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg&ab_channel=Becomeabetteryou

- Morir

https://www.youtube.com/watch?v=1Fg6gBLPMhs&ab_channel=LordNazeem

Al ser un personaje femenino, se ha intentado diferenciar de los otros con el sonido de sus pisadas buscando referencias de pisadas hechas con tacones y así darle más personalidad que le diferencie más de los otros.

9.2.4 JEZABEL

- Caminar
https://www.youtube.com/watch?v=wakBnlx4LiU&ab_channel=SOUNDLAB
https://www.youtube.com/watch?v=tVSIVXAwGsE&ab_channel=UHSound
- Correr
https://www.youtube.com/watch?v=B4JjZxtCgGc&ab_channel=SOUNDLAB
https://www.youtube.com/watch?v=QnJ26_ZIEbo&ab_channel=VisualMonkey
- Saltar
https://www.youtube.com/watch?v=L4bSWJMlaC8&ab_channel=GamingSoundEffectsLibrary
- Caída
https://www.youtube.com/watch?v=D9IHZv3wzqo&ab_channel=Frajgier
- Recibir Daño
https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg&ab_channel=Becomeabetteryou
- Morir
https://www.youtube.com/watch?v=O93kuTo2QDo&ab_channel=LordNazeem

Para este ayudante y siguiendo la estela de Taila y el intento de darle más personalidad, a Jezabel se ha hecho una búsqueda de sonidos más contundentes a la hora de pisar el suelo con un sonido más fuerte, más imponente.

9.3.LISTA DE SONIDOS ENEMIGOS

9.3.1 HUMANOIDES

- Estándar(espada)
 - Sonido de pasos medianos <https://www.youtube.com/watch?v=xbkl17x0heo>
 - Sonido de golpe de espada <https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg>
 - Sonido de recibir golpe https://youtu.be/W2ohJrq-G_g?t=4
 - Sonido de muerte https://www.youtube.com/watch?v=UX2ZyG__a5k

La selección de sonidos para el humanoide espadachín son sonidos parecidos al de un humano estándar. Se ha buscado no dar mucho protagonismo a sus audios y que no se le pudiese asociar a un personaje destacable.

- Estándar(arco)

- Sonido de pasos ligeros <https://www.youtube.com/watch?v=7wSqR4tHnz0>
- Sonido de tensar cuerda <https://www.youtube.com/watch?v=AtwnpfYXtII>
- Sonido de recibir golpe https://youtu.be/W2ohJrq-G_g?t=4
- Sonido de soltar cuerda <https://youtu.be/AtwnpfYXtII?t=2>
- Sonido de muerte <https://www.youtube.com/watch?v=jk1ogHlb7qY>

La selección de sonidos para el humanoide arquero son similares al del espadachín, ya que no son enemigos dotados de protagonismo. A diferencia del espadachín, este suena más ligero, ya que los arqueros son descritos a menudo como personajes enclenques.

9.3.2 ANIMALES

- ESCARABAJO

- Sonido de pasos de insecto lentos <https://youtu.be/kEMqAile2U4?t=207>
- Sonido de golpe <https://youtu.be/hcS-DAvsgyk>
- Sonido de recibir golpe <https://www.youtube.com/watch?v=kEMqAile2U4>
- Sonido de muerte <https://youtu.be/kEMqAile2U4?t=20>

Para el escarabajo se han buscado sonidos más orgánicos, intentando representar el de un insecto. Algunos de estos están basados en animales reales; se ha buscado representar un enemigo fuerte y acorazado, es por eso que, tanto el audio de golpe como el de recibirlo, suenan tan imponentes.

- ESCORPIÓN

- Sonido de pasos de insecto rápidos <https://youtu.be/-syiqsA7IxA?t=34>
- Sonido de pinzas <https://youtu.be/cg0veLlc1ZY>
- Sonido de latigazo https://www.youtube.com/watch?v=ByB_ofBGCq0
- Sonido de recibir golpe <https://youtu.be/hcS-DAvsgyk>
- Sonido de muerte <https://youtu.be/cg0veLlc1ZY?t=23>

Para el escorpión, también se ha buscado el uso de sonidos orgánicos, sin embargo, a diferencia del escarabajo, no es tan acorazado y pesado. Se pueden apreciar en sonidos como caminar, que es más ágil.

9.3.3 HÍBRIDOS

- Espadachín con escorpión
 - Sonido de pasos ligeros https://www.youtube.com/watch?v=1_zkz_4hb_cZk
 - Sonido de golpe de espada <https://www.youtube.com/watch?v=AjJEhMtqDzE>
 - Sonido de recibir golpe <https://www.youtube.com/watch?v=r94V6yTd8v8>
 - Sonido de muerte <https://youtu.be/r94V6yTd8v8?t=4>
- Arquero con escarabajo
 - Sonido de pasos pesados <https://www.youtube.com/watch?v=Ou7BppTR>
 - Sonido de golpe pesado <https://www.youtube.com/watch?v=K-a9BIEXKao>
 - Sonido de recibir golpe https://www.youtube.com/watch?v=JcG_ugrzfHE
 - Sonido de muerte <https://www.youtube.com/watch?v=iLZRSOFRMaw>

Los sonidos de los híbridos han sido una mezcla de los dos: se han buscado las características tanto de las partes humanas como la bestialidad de los insectos.

9.3.4 BOSSES

Con los sonidos de los bosses, se ha buscado asociar sonidos más protagonistas e imponentes para hacer diferencia con los otros enemigos.

- Esfinge/mantícora
 - Sonido de pasos muy pesados <https://youtu.be/yE5yLXSeYRM?t=5>
 - Sonido de coletazo <https://youtu.be/fWObbqmWsVI?t=3>
 - Sonido de mordisco https://www.youtube.com/watch?v=AR1oHIn6_LY
 - Sonido de zarpazo https://www.youtube.com/watch?v=MH6M21jtX_k
 - Sonido de arena <https://youtu.be/53z5PIOTzQ8>
 - Sonido de recibir golpe <https://youtu.be/xcpUjxN9cSc?t=1>
 - Sonido de muerte <https://www.youtube.com/watch?v=xcpUjxN9cSc>

Para la esfinge, se ha buscado simular un cuadrúpedo, felino muy pesado y empoderado, pisadas fuertes y golpes agresivos. También, para todo el sonido vocal, se ha buscado la inspiración del león, un animal imponente.

- Serpiente Final
 - Sonido de arrastre <https://www.youtube.com/watch?v=A6QWVGgWAMc>

- Sonido de coletazo https://www.youtube.com/watch?v=J_BmohzjVi8
- Sonido de mordiscos
https://www.youtube.com/watch?v=z4KEqWhsvuc&list=RDCMUCAc_rHy1lv0XCbvF4ltAMGA&index=10
- Sonido de cascabel https://youtu.be/tPHhy_OiFJs
- Sonido de humo tóxico
<https://youtu.be/KGtam5vy7yk?t=5>
- Sonido de recibir golpe https://youtu.be/tPHhy_OiFJs?t=27
<https://youtu.be/2892MP3rpEs?t=1677>
- Sonido de muerte https://www.youtube.com/watch?v=5ivr_pj1IAQ

La serpiente final es un monstruo enorme, por lo tanto, se han buscado sonidos muy fuertes. Para la serpiente se utilizan sonidos inspirados en todo tipo de serpientes, tanto de cascabel, como de cobras.

- Cobrah
 - Sonido de pasos pesados <https://www.youtube.com/watch?v=NK8rnUFLvWw>
 - Sonido de coletazo https://www.youtube.com/watch?v=J_BmohzjVi8
 - Sonido de mordisco
https://www.youtube.com/watch?v=z4KEqWhsvuc&list=RDCMUCAc_rHy1lv0XCbvF4ltAMGA&index=11
 - Sonido de arena <https://youtu.be/53z5PIOTzQ8>
 - Sonido de temblor <https://www.youtube.com/watch?v=SwxjiDqIX64>
 - Sonido de recibir golpe <https://youtu.be/W58iC7OyBIY?t=1>
 - Sonido de muerte <https://www.youtube.com/watch?v=QnQ-ecP37Kc>

Cobrah es el jefe final del juego, por lo tanto, se han buscado unos sonidos similares a su nivel de poder. Aunque no sea un personaje del tamaño de la serpiente final, se ha querido asociar sonidos de monstruos descomunales como Godzilla, entre otros. Se ha querido dar la sensación que la muerte de este personaje, después de todo el combate, sea muy satisfactorio.

9.4. LISTA DE SONIDOS VFX EXTERNOS

9.4.1 PIRÁMIDE

- Abrir cofre: <https://www.youtube.com/watch?v=5IP5IIKuSF4>
- Ambiente interior de la pirámide: <https://www.youtube.com/watch?v=XTzXPgjqEk>
- Sonido del viento: <https://www.youtube.com/watch?v=fujJx8FaPHo>
- Sonido arrastrar roca: <https://www.youtube.com/watch?v=vI0FMj4LIho>
- Sonido abrir puerta: <https://www.youtube.com/watch?v=7cAnIZ1U1Mg>
- Sonidos de trampas: (trampa de osos:
● <https://www.youtube.com/watch?v=4ZyA6EsG7x0> , lanzar pinchos:
● <https://www.youtube.com/watch?v=oYck0oTmUFg>)
- Sonido de resolver puzles de jeroglíficos:
https://www.youtube.com/watch?v=_riDzkG5mrQ
- Sonido de antorchas: <https://www.youtube.com/watch?v=AICUdSTxe9k>
<https://www.youtube.com/watch?v=KucLxwfSZyA>
- Sonido de hoguera: <https://www.youtube.com/watch?v=j428Qb49IHs>
- Sonido de puerta bloqueada: <https://www.youtube.com/watch?v=1RA7ZUQ7SD4>
- Sonido de escalera: <https://www.youtube.com/watch?v=Pb1kDopTWb8>
- Sonido de añadir al inventario: <https://www.youtube.com/watch?v=DdCjg1IX-Bc>
- Sonido coger llaves: <https://www.youtube.com/watch?v=nARYg0QzKKk>
- Sonido mover estatua: <https://www.youtube.com/watch?v=7cAnIZ1U1Mg>
- Sonido luz rebotando: <https://www.youtube.com/watch?v=11bFrnmEYc>
- Sonido mover palanca: <https://www.youtube.com/watch?v=DXTAZnBCIbA>
- Sonido romper piedra: <https://www.youtube.com/watch?v=npL3NfpOd9A>
- Sonido de puente levadizo: <https://www.youtube.com/watch?v=XgETd7c4YxE>

Para los sonidos de la pirámide, se han buscado audios con la funcionalidad de dar integridad a los diversos elementos de esta, como pueden ser antorchas. Al ser una zona tan orgánica, se ha buscado sonidos de elementos naturales, como el del fuego o la fricción de la roca con el suelo siendo empujada. En conclusión, se ha buscado inmersión y realismo de los estos; por otra parte, para alertar al jugador tanto en las trampas como en otros, se han buscado unos sonidos más siniestros para dar la sensación de estar cerrado.

9.4.2 ALDEA

- Ambiente de aldea: <https://www.youtube.com/watch?v=rJZEGPhfAGk>
- Gente hablando de fondo: <https://www.youtube.com/watch?v=8tFpb-1sA9g>
- Ambiente exterior de desierto: https://www.youtube.com/watch?v=_JxSR7NT8Ww
- Sonido de arena: <https://www.youtube.com/watch?v=myliucXJnMs>
- Sonido de aceptar misión: <https://www.youtube.com/watch?v=7YTvhNsbaYM>
- Sonido de empezar diálogo: <https://www.youtube.com/watch?v=hImq3Vak3JU>
- Sonido de monedas: <https://www.youtube.com/watch?v=88lcb7OKexU>
<https://www.youtube.com/watch?v=tgnSwdQzPko>
- Sonido de dialogar: <https://www.youtube.com/watch?v=qEXGaVjuqm8>
- Persona llorando: <https://www.youtube.com/watch?v=iuUJ3QMgzvI>
<https://www.youtube.com/watch?v=gS12IKPbjNI>
<https://www.youtube.com/watch?v=Wp59awWpDPA>
- Risas: https://www.youtube.com/watch?v=3UrJ6K6_9Cw
https://www.youtube.com/watch?v=Ct3_YkqiEBA

Para la aldea, a diferencia de la pirámide, se necesita un sonido más ambiental, ya que es un lugar más abierto, de manera que se ha buscado dar vida al pueblo, sonidos humanos como risas, lloros, personas dialogando... Se ha querido dar un contraste entre la soledad de un ambiente aislado y el ruido de la ciudad. Asimismo, para la música del desierto se ha querido añadir unos sonidos muy estereotipados, ya que no se ha buscado dar tanto protagonismo a este como se ha hecho con la aldea.

9.4.3 CHOZA DESTRUIDA

- Madera quemada: <https://www.youtube.com/watch?v=-mZHANRv8T4>
- Sonido de madera chirriante: <https://www.youtube.com/watch?v=RK1W9h1MlCA>
- Fuego/llamas: <https://www.youtube.com/watch?v=Qj3n7iPzhvE>
- Escombros cayendo: <https://www.youtube.com/watch?v=37f0RqZEepc>
- Arena cayendo: <https://www.youtube.com/watch?v=myliucXJnMs>
https://www.youtube.com/watch?v=LaufO_UgYX8

El sonido de la choza destruida es un conjunto de sonidos para dar la sensación al jugador de un lugar destrozado, en ruinas. Lo que se ha buscado son sonidos de destrucción de un lugar arruinado que se está cayendo a pedazos.

9.4.4 DESIERTO

- Arena moviéndose: <https://www.youtube.com/watch?v=8lxTKpXviSE>
- Viento: <https://www.youtube.com/watch?v=fujJx8FaPHo>
- Brisa: <https://www.youtube.com/watch?v=yMYRapTqHVM>
- Sonido a caluroso: <https://www.youtube.com/watch?v=7rXxjfmqR7E>
<https://www.youtube.com/watch?v=qbR0rebB4wk>
- Sonido de chacales o coyotes: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZA25i-WbYU>
<https://www.youtube.com/watch?v=0sRz71VsBNo>
- Sonido ambiente arabico: <https://www.youtube.com/watch?v=hTowlsWJBhg>
- Sonido camellos: <https://www.youtube.com/watch?v=KX4xJ8T1QQQ>
- Sonido buitres o águilas: <https://www.youtube.com/watch?v=IABBT-z3KFg>
<https://www.youtube.com/watch?v=QpJ0oJyNYzk>

Para el desierto, a nivel auditivo, se ha buscado un intermedio entre la pirámide y el pueblo, ya que, es un lugar que no está tan habitado como la aldea pero tampoco tan aislado como la pirámide. Al ser una zona exterior, se ha buscado el sonido de la naturaleza, es decir, ruidos orgánicos como el viento, animales... La funcionalidad de estos efectos de sonido es hacer énfasis en que el jugador se encuentra en un exterior de entorno natural.

Finalmente, el sonido de ambiente cálido es el conjunto de efectos especiales que se relacionan con el calor, ya que, al no poder experimentarlo en tiempo y vida real, se ha buscado representar el sentimiento de forma acústica para una mejor experiencia de inmersión.

10.TEAM MEMBERS

Guillem Alqueza

- Gameplay conceptualization
- Characters conceptualization
- Research+Figma
- Gameplay mechanics research
- Genre games analysis
- Level design conceptualization
- Main characters development
- Product sheet GDD preparation
- Gameplay mechanics GDD preparation
- Main character GDD preparation
- Review of all GDD

Carlos González Subirón

- Gameplay conceptualization
- Gameplay mechanics researchç
- Narrative development
- Character development
- UI development
- Controls Diagram
- NPC's development
- NPC's GDD preparation
- Monetization system GDD preparation
- Research+Figma
- Review of all GDD

Miguel Iglesias Abarca

- Gameplay conceptualization
- Narrative conceptualization
- Level design conceptualization
- Level design development
- Gameplay mechanics conceptualization
- Gameplay mechanics development

Guillem Rodríguez

- UI conceptualization
- UI development
- Art style development
- User Interface research
- UI & HUD layout
- Characters concept development
- Weapons concept art
- Secondary character development
- UI GDD preparation

Mireia Pérez

- Art style development
- Character concept art
- Character conceptualization
- Character development
- Moodboard design
- Character design
- Character turnaround
- NPC's development
- Main character development
- Secondary and Art GDD preparation
- Review of all GDD

Laia Gombau

- Art style development
- Character concept art
- Figma + research references background
- Background conceptualization
- Background concept art
- Character conceptualization
- Secondary character development
- Props research and concept art
- Main character GDD preparation

Norma Latorre

- Art style development
- Environment concept art
- Research + figma
- Enemies concept
- Enemies design
- UI GDD preparation

Pau Almendrote

- Art style development
- Level design conceptualization
- Level design development
- Audio research
- Character concept art
- Audio GDD preparation

Lluc Cid

- Research + figma
- Genre games analysis
- Dialogue research
- Mechanic research
- Art design research
- Narrative conceptualization
- Narrative development
- Main character conceptualization
- Main character development
- Narrative GDD preparation
- Main character GDD preparation
- Product sheet GDD preparation
- Bibliografía GDD preparation
- Review of all GDD

Izan Sánchez

- Research + figma
- Genre games analysis
- Character conceptualization
- Mechanics research
- Art style research
- Narrative conceptualization
- Narrative development
- Enemies conceptualization
- Enemies development
- Enemies GDD preparation
- Narrative GDD preparation
- Main character GDD preparation
- Review of all GDD

Jiaxue Ji

- Art style development
- Level design conceptualization
- Level design development
- Character concept art
- Background conceptualization

Sergio Fernández

- UI conceptualization
- UI development
- Research + figma
- NPC's conceptualization
- NPC's development
- NPS's GDD preparation

Jason Cardona

- Art style development
- NPC's conceptualization
- NPC's development
- Moodboard research
- Character research
- Background conceptualization

Noor Syed

- Art style development
- Moodboard research
- Character research
- Background conceptualization
- Background concept art
- Character conceptualization
- Enemies concept art
- Enemies development
- Audio conceptualization
- VFX sound research
- NPC's development
- Videogame logo design
- Character turnaround
- Narrative development

Rodrigo Álvarez

- Level design concept
- Level design development
- Gameplay mechanics concept
- Gameplay mechanics development
- Enemies concept
- Enemies development

Pau Blanco

- Research + figma
- Main character conceptualization
- Main character development
- NPC's conceptualization
- NPC's development
- Narrative conceptualization
- Narrative development
- Research sound effects
- Main character GDD preparation
- Narrative GDD preparation
- Audio GDD preparation
- References GDD preparation
- Review all GDD

Miguel Turmo Palau

- Level design concept design
- Research + figma
- Enemies stats development
- Enemies abilities development
- Gameplay mechanics design
- Main character GDD preparation
- NPC's GDD preparation
- Review of all GDD

11. ÍNDICE DE FOTOS

Tomb Raider.....	4
Uncharted.....	4
Prince of Persia.....	4
Valiant Hearts.....	5
Sea of Stars.....	5
Darkest Dungeon.....	5
SteamWorld Heist.....	6
Asterix y Cleopatra.....	8
El Príncipe de Egipto.....	8
Tadeo Jones.....	9
Indiana Jones.....	9
Mitología Egipcia.....	9
Dioses de Egipto.....	10
Campo de trabajo con esclavos.....	19
Concepto de la aldea.....	19
Templo egipcio.....	20
Taberna Steamworld heist / cuphead.....	21
Puerta de pirámide.....	21
Habitacion dentro de una pirámide.....	22
Sala interior de una pirámide.....	23
Vestuario protagonista.....	25
Shenti.....	25
Gorguera.....	25
Brazalete.....	25
Concept armas protagonista.....	26
Main character state diagrams.....	26
Arma de Kem - Zurna.....	29
Accesorio de Kem.....	29
Kem state diagrams.....	30
Rem arma - laúd.....	33
Rem accesorio.....	34
Rem state diagrams.....	34
Olivia de los 100.....	37
Riven del videojuego League of Legends.....	37
Ejemplos del atuendo de Taila.....	39
Ejemplo de pluma.....	39
Estilo de barba Hulihee / pelo negro largo rizado.....	43
Mazo de madera.....	44
Referencia para Anhuvihs.....	47
Referencias para Paalaya.....	48
Referencia de Ma'at.....	49
Ejemplos de personajes con la estética de Cobrah.....	53

Concept Boss del cuarto piso.....	57
Concept forma de serpiente de Muk'lish.....	58
Concept guardias del profeta.....	60
Concept insectos pirámide.....	62
Concept guardia híbrido(espada).....	65
Concept guardia híbrido(arco).....	66
Dualshock controls.....	70
Microsoft Xbox controls.....	70
Player turn diagram.....	71
Enemy turn diagram.....	72
Gráfico de cebolla.....	73
Diagrama General.....	74
Diagrama Primer y Segundo Piso.....	75
Diagrama Sótano.....	75
Diagrama Tercer Piso.....	76
Diagrama Cuarto y Quinto Piso.....	77
Concept level design Piso 1.....	77
Concept level design Piso 2.....	79
Concept level design Piso 3.....	80
Concept level design Piso 4, primera parte.....	81
Concept level design Piso 4, segunda parte.....	82
Moodboard main character.....	86
Moodboard enemigos.....	87
Moodboard mundo.....	87
Exploración main character.....	88
Adaptación al estilo establecido.....	89
Main character turnaround.....	89
Recopilación de referencias.....	90
Mood de color.....	91
Diagrama GUI.....	93
Leyenda de Diagrama GUI.....	93
Title Screen.....	94
Start Screen.....	94
Pause Menu Screen.....	95
Player Menu Screen.....	95
HUD Exploración y Combat Screen.....	96
Settings Screen.....	96
Layout Main Menu.....	97
Layout Paused Menu.....	97
Layout Settings Menu - Options.....	98
Layout Settings Menu - Audio.....	98
Layout Settings Menu - Controls.....	99
Layout Player Menu - Inventory.....	99
Layout Player Menu - Skill Tree.....	100

Layout Player Menu - Missions.....	100
HUD de exploración.....	101
HUD de Combate.....	102
Referencia y estilo artístico GUI.....	103
Referencia y estilo artístico GUI.....	103
Hollow knight.....	104
Menú de pausa Hollow Knight.....	104
Moodboard referentes gráficos UI.....	106
Moodboard referentes gráficos HUD.....	107

12. BIBLIOGRAFÍA

Animal Sounds. (2023, Abril 29). *Snake Sounds*. Youtube. https://youtu.be/tPHhy_OiFJs

Arthur the Allosaurus. (2021, Febrero 25). *earth shaking sound effect*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=SwxjiDqIX64>

BackGround Sound Effects. (2022, Octubre 27). *Whip/Bull Whip Sound Effect*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fWObbqmWsVI&t=3s>

Become a better you. (2021, May 6). *sword slash (sound effects) || mani creation ||*.

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg>

Block SoundZ. (2022, Abril 8). *All Minecraft Spider Sounds | Sound Effects for Editing*.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-syiqsA7IxA&t=34s>

Boom Sounds. (2021, July 6). *Jump on dry sand - Sound Effect (HD)*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=53z5PIOTzQ8>

BoostSounds. (2023, Enero 12). *Death sounds of the monster (Sound effect)*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=iLZRSOFRMaw>

CPhT Fluke. (2016, September 6). *Player Death Scream Sound Effect Third Variation*.

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=UX2ZyG_a5k

CPhT Fluke. (2016, Septiembre 6). *Thrall Claw Attack Sound Effect Third Variation*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=MH6M21jtX_k

Damor, N. (2022, July 2). *Crab sound effects | Crab sounds*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=cg0veLlc1ZY>

Dilo, E. (2021, Enero 24). *bite sound effect*. Youtube. Retrieved March 23, 2024, from

https://www.youtube.com/watch?v=AR1oHIn6_LY

Edwards, G. (2014, May 18). *Godzilla 2014 - Roar Sound Effect*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=QnQ-ecP37Kc>

Floppa. (2023, Febrero 3). *Monster death sound effect*. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=5ivr_pj1IAQ

Gaming Sounds ZX. (2023, Julio 28). *Monster Dying - Creepy Gaming Sound Effect (HD)*.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=r94V6yTd8v8>

GMD 002. (2020, Octubre 27). *Giant Insect Sound Effects*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=kEMqAile2U4&t=207s>

Grand Kruger Safari Lodge & Spa. (2024, Enero 10). *Lions calling in Kruger Park*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xcpUjxN9cSc&t=1s>

GUPTA BGT. (2020, Agosto 10). *FOOTSTEPS SOUND EFFECT (HD)*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=7wSqR4tHnz0>

Jochi SFX. (2020, Agosto 9). *Acid Splash / Poison Attack | Free Sound Effect*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?t=5&v=KGtam5vy7yk&feature=youtu.be>

Kristin, A. (2021, March 11). *Heavy object Hit and body thud sound effect*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=hcS-DAvsgyk>

Manow Igor SONGS. (2021, March 20). *Knife Stab Sound Effect*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=AjJEhMtqDzE>

M S. (2016, Setiembre 27). *Sonido del Látigo efecto de sonido*. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=ByB_ofBGCq0

n Beats. (2014, Julio 12). *BODY HIT SOUND EFFECTS IN HIGH QUALITY*. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=W2ohJrq-G_q&t=4s

ProFX | Sound Effects. (2014, Noviembre 5). *Monster footsteps sound effect | ProFX*

(Sound, Sound Effects, Free Sound Effects). Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=yE5yLXSeYRM&t=5s>

Sound FX. (2021, Febrero 5). *Monster Tail Hit on Chainmail | Sound Effect*. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=J_BmohziVi8

SOUNDLAB. (2022, February 16). *Monster Giant Footstep Sound Effect (HD)*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=NK8rnUFLvWw>

Sound-Vibe. (2022, Octubre 1). *Snake Hiss | Sound Effect*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=A6QWVGgWAmc>

Starter HD. (2019, Junio 27). *2 hours Snake Sound Effect Hissing*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=2892MP3rpEs&t=1677s>

Starter HD. (2019, Junio 30). *2 Hours King Cobra Sound Effect*. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=z4KEqWhsvuc&list=RDCMUCAc_rHy1lv0XCbvF4ltAMGA&index=11

Supreme Sound FX. (22, Mayo 2). *Man Dying Sound Effect - Supreme Sound FX*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=jk1ogHlb7qY>

TK-4044 Animations. (2021, Agosto 25). *Walking sound effect for stop-motions (copyright free)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1zkz4hbcHZk>

Tony Buttface Extras. (2017, April 18). *Heavy Footstep Sound Effect | HD/HQ*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xbkl17x0heo>

Wingard, A. (2021, Junio 7). *Kong punches GODZILLA sound effect*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=W58iC7OyBIY&t=1s>

YouTube Sound Library. (2023, Julio 1). *Bow and Arrow Sound Effect [Free No Copyright]*.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=AtwnpfYXtll>

LON SOUND EFFECT. (2023, Enero 8). *SOUND EFFECT ACCEPT CONFIRM SOUND 6 VARIATION*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=V8JaLTqUx60&ab_channel=LONSOUND_EFFECT

NAMI - Relaxing Sounds. (2020, Julio 8). *Cancel Sound Effect HD*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=HD8EjpbqJkbY&ab_channel=NAMI-RelaxingSounds

YouTube Sound Library. (2023, Febrero 16). *Delete Button Sound Effect [Free No Copyright]*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=j4S8PwduBc0&ab_channel=YouTubeSoundLibrary

Sonidos Chingones FX. (2020, Noviembre 26). *Sonido de Mover Papel Moviendo Hoja de papel 🗑️ - Efecto de Sonido*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=lqwerFtrPIs&ab_channel=SonidosChingonesFX

sonidos para tus videos. (2021, Septiembre 21). *sonido de papel arrugado*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=QL6eEEAYVPQ&ab_channel=sonidosparatusvideos

Sound Library. (2021, Marzo 16). *Menu Equipment Move (Cuphead Sound) - Sound Effect for editing*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=htwsHapvnSA&ab_channel=SoundLibrary

GilvaSunner: Archive. (2022, Marzo 13). *Joyous Occasion - Mario & Luigi: Dream Team Music*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=nAVfCb9RA2g&list=PLNvQcJ1tQe2RDHT2clHvpgNhGjllbKPJp&index=12&ab_channel=GilvaSunner%3AArchive

Kazuya is Blue. (2023, Marzo 2). *Undertale - Exit sound effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=DiJcJiWiwyQ&ab_channel=KazuyaisBlue

Supergiant Games. (2018, Diciembre 7). *Hades - The Painful Way*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=vqKoFKVxTYM&ab_channel=SupergiantGames

Yasunori Nishiki - Tema. (2022, Marzo 3). 洞窟ダンジョン.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=XTzmGuyyOnE&ab_channel=YasunoriNishiki-Topic

Pokeli. (2014, Noviembre 20). *Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire - Regirock, Regice & Registeel Battle Music (HQ)*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=jiDgi4BN7aE&ab_channel=Pokeli

GilvaSunner: Archive. (2022, Marzo 13). *Adventure's End - Mario & Luigi: Dream Team Music*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=5PaV2B9l4vI&ab_channel=GilvaSunner%3AArchive

GilvaSunner: Archive. (2022, Marzo 13). *Dozing Sands Secret - Mario & Luigi: Dream Team Music*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=0axoCtPJXho&ab_channel=GilvaSunner%3AArchive

Yoko Shimomura - Tema. (2023, Febrero 7). *A Day in Agrabah*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=YpnFu_zOznc&ab_channel=YokoShimomura-Topic

Effecism. (2023, Junio 15). *Sound Effects - Footsteps*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=mPgGg4MJKKc&ab_channel=Effecism

Famous Sound Effects. (2021, Mayo 23). *Footsteps Approaching - Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Q4KIJ5E1XQA&ab_channel=FamousSoundEffects

DJ Sound FX. (2022, Marzo 25). *Running Footsteps - Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=lb68JO_HFH&ab_channel=DJSoundFX

Ultimate Foley and Cinematic SFX. (2017, Enero 15). *Running sound effects , shoes on road sound effects , footsteps.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=b74E7KBTBw0&ab_channel=UltimateFoleyandCinematicSFX

crixpydxck. (2021, Octubre 24). *Jump sound effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Jvgwv4uqAw&ab_channel=crixpydxck

JUKEBOX. (2023, Enero 17). *Jump Sound Effect (High Quality).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ROdYDHNww-M&ab_channel=JUKEBOX

Free Effects For Clips and Ambient Music and Sound. (2023, Marzo 18). *Body Fall Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=tDYkBERIG5E&ab_channel=FreeEffectsForClipsandAmbientMusicandSound

Sound Effects. (2023, Abril 15). *body fall sound effect (No copyright).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=iNNRH6y7Jlk&ab_channel=SoundEffects

r0dg. (2020, Noviembre 15). *Something being hit - Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=JcG_uqrzfHE&ab_channel=r0dg

Become a better you. (2021, Mayo 6). *sword slash (sound effects) || mani creation ||.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg&ab_channel=Becomeabetteryou

Lord Nazeem. (2018, Febrero 24). *Dark Souls - Male Undead Damage Voice Fx.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=O93kuTo2QDo&ab_channel=LordNazeem

Sky Rocket. (2021, Febrero 23). *Sword slice sound effect - Copyright free.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=3yUxKvaV0pc&ab_channel=SkyRocket

Tan Vu. (2018, Noviembre 25). *Arrow sound effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=r3pAgUdcU9c&ab_channel=TanVu

Sound FX. (2022, Septiembre 14). *ARROW SOUND EFFECT - FREE*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=fWGdG_NL0cU&ab_channel=SoundFX

NAMI - Relaxing Sounds. (2020, Septiembre 3). *Punching Stick Hit Sound Effects HD*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=SyEENkSx288&ab_channel=NAMI-RelaxingSounds

SMI1E Media. (2021, Julio 4). *Spear Sound effect - Free Download*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=7uAaSbEZdqY&ab_channel=SMI1EMedia

Sonidoefectos FX. (2015, Enero 10). *Objeto volante pasa rápidamente- efecto de sonido*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=-7R4kfB3upQ&ab_channel=SonidoefectosFX

GFX Sounds. (2023, Agosto 11). *Paint Splatter Sound Effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Yjfoev49rRE&ab_channel=GFXSounds

Frecuencias sanadoras by Ezequiel Calvo. (2022, Mayo 5). *Sonidos de pincel ASMR*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=sR3rREnS5Vo&t=19s&ab_channel=EzequielCalvo-Topic

PedroCent07_. (2022, Noviembre 7). *SAGA SOULS - PARRY sound effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=log9IXEwNbU&ab_channel=PedroCent07

Tassadar. (2018, Septiembre 5). *Ancestral Healing (Sound Effect) | Rehgar*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=4CnZ7W2r4do&ab_channel=Tassadar

Sonidos y efectos de LoL. (2021, Julio 6). *Curación "Heal" (Sound Effect) - League of Legends*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ISn5jIKxpE4&ab_channel=SonidosyefectosdeLoL

Lesley O'Reilley. (2020, Abril 20). *People Walking Sound Effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=iGwJ2jNrc_U&ab_channel=LesleyO%E2%80%99Reilley

Mary Smyth. (2015, Marzo 12). *Running Sound Effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=3WfqIF4k0Yk&ab_channel=MarySmyth

Pigs R Awesome. (2017, Septiembre 3). *Jump sound effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=DquPmsBE0GQ&ab_channel=PigsRAwesome

Matthew Guy. (2020, Julio 29). *Kingdom Hearts Death Sound Evolution*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=lzy9Kkh3w0Y&ab_channel=MatthewGuy

Gaming FX. (2021, Diciembre 26). *Flute - Sound Effect (HD)*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Kdf-dyE2pyg&ab_channel=GamingFX

Free Sound Effects 4 download. (2015, Mayo 4). *Acoustic guitar A major free sound effect HQ.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=twJA19lv3C8&ab_channel=FreeSoundEffects4download

BackGround Sound Effects. (2022, Octubre 27). *High Heels Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=eDwKlJh7Jlg&ab_channel=BackGroundSoundEffects

SOUNDLAB. (2022, Febrero 16). *High Heels Sound Effect (HD).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=FgllxfN5u20&ab_channel=SOUNDLAB

ALexis KB Sounds. (2022, Septiembre 20). *Run with High Heels Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=URJdD-WGumM&ab_channel=ALexisKBSounds

Sounds. (2021, Febrero 10). *Walking and Running in High Heels.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=2CCLUe35tdA&ab_channel=Sounds

UH Sound. (2023, Noviembre 8). *High Heels Jumping and Scuffing Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Ymd_0J0mr5k&ab_channel=UHSound

Sound Effects. (2023, Abril 15). *body fall sound effect (No copyright).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=iNNRH6y7Jlk&ab_channel=SoundEffects

Lord Nazeem. (2019, Enero 27). *Dark Souls - Female Damage Voice FX.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=1Fg6gBLPMhs&ab_channel=LordNazeem

SOUNDLAB. (2022, Febrero 16). *Boots Walk Sound Effect (HD).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=wakBnlx4LiU&ab_channel=SOUNDLAB

UH Sound. (2023, Marzo 28). *Footsteps Boots Walking Shuffling Hard Floor Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=tVSIVXAwGsE&ab_channel=UHSound

SOUNDLAB. (2022, Febrero 16). *Boots Run Sound Effect (HD).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=B4JjZxtCgGc&ab_channel=SOUNDLAB

Visual Monkey. (2018, Abril 9). *Running footsteps.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=QnJ26_ZIEbo&ab_channel=VisualMonkey

Gaming Sound Effects Library. (2021, Mayo 18). *LEATHER BOOTS JUMP - Gaming Sound Effects HD FREE NO Copyright.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=L4bSWJMlaC8&ab_channel=GamingSoundEffectsLibrary

Frajgier. (2022, Mayo 22). *Fall on the ground, pick up, landing sound effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=D9IHv3wzqo&ab_channel=Frajgier

Jochi SFX. (2021, Marzo 2). *Treasure Chest | Free Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=5IP5lIKuSF4&ab_channel=JochiSFX

Atmospheric Ambience. (2021, Agosto 11). *Mysterious Ancient Egyptian Tomb Ambience ASMR 🏺 Tomb Sounds, Sand Debris, Moaning Phantoms + More.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=XTzXPgjqEk&ab_channel=AtmosphericAmbience

Milos Vucicevic. (2018, Febrero 25). *Free sound effect | wind sound |.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=fujJx8FaPHo&ab_channel=MilosVucicevic

gaming with dark. (2021, Octubre 9). *dragging Stone - sound effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=vl0FMj4Llho&ab_channel=gamingwithdark

TheFkksounds. (2012, Noviembre 18). *Concrete scrape loop.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=7cAnlZ1U1Mg&ab_channel=TheFkksounds

Noise Fusion. (2023, Junio 18). *Bear Trap Sound Effect (NO COPYRIGHT).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=4ZyA6EsG7x0&ab_channel=NoiseFusion

Sound Library. (2020, Agosto 25). *Spike Trap UI Select (Fortnite Sound) - Sound Effect for editing.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=oYck0oTmUFg&ab_channel=SoundLibrary

EcoDecor. Puzzles and escape rooms. (2021, Octubre 28). *Four stones puzzle (WOW Effect). With smoke, sound and light effects.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=_riDzkG5mrQ&ab_channel=EcoDecor.Puzzlesandescaperooms

Sound Effect Database. (2021, Junio 6). *Torch Burning Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=AICUdSTxe9k&ab_channel=SoundEffectDatabase

GFX Sounds. (2023, Agosto 7). *Burning Torch Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=KucLxwfSZyA&ab_channel=GFXSounds

Sound Effect Database. (2020, Octubre 7). *Fire Burning Sound Effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=j428Qb49IHs&ab_channel=SoundEffectDatabase

Sound Library. (2020, Febrero 7). *Forcibly Opening Locked Door - Sound Effect for editing*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=1RA7ZUQ7SD4&ab_channel=SoundLibrary

Siimon Sounds. (2020, Julio 26). *Walking on wooden stairs - Sound Effect (SFX)*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Pb1kDopTWb8&ab_channel=SiimonSounds

Sound Effect Database. (2020, Octubre 17). *Achievement Sound Effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=DdCig1IX-Bc&ab_channel=SoundEffectDatabase

Free Sound Effects 4 download. (2015, Mayo 4). *Dropping keys on the floor free sound effect HQ*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=nARYg0QzKKk&ab_channel=FreeSoundEffects4download

TheFkksounds. (2012, Noviembre 18). *Concrete scrape loop*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=7cAnIZ1U1Mg&ab_channel=TheFkksounds

Magical Sound Effects. (2021, Abril 7). *Shining Sound Effect*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=11bFrnmEYc&ab_channel=MagicalSoundEffects

Marcos Tornado 22. (2017, Junio 23). *Sonido de palanca*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=DXTAZnBCIbA&ab_channel=MarcosTornado22

Sound Effects[**FREE**]. (2020, Julio 13). *ROCKS AND STONES IMPACT - (Sound Effect)*



Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=npL3NfpOd9A&ab_channel=SoundEffects%E3%80%90FREE%E3%80%91

Friendly Free Sounds. (2023, Junio 2). *Creaking Wood Sound Effects (Ship / Floor) | No Copyright*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=XgETd7c4YxE&ab_channel=FriendlyFreeSounds

Ambience Lab. (2019, Agosto 30). *Village in the Desert | Ambience | 2 hours*.

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=rJZEGPhfAGk&ab_channel=AmbienceLab

Milo Magnusson. (2023, Febrero 15). *Sound Effect - Crowd - Talking outside.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=8tFpb-1sA9g&ab_channel=MiloMagnusson

Ahima tk. (2021, Septiembre 3). *Desert sound effects.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=_JxSR7NT8Ww&ab_channel=Ahimatk

Crash World. (2021, Agosto 13). *Sand Falling || Sound Effect || satisfying to watch.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=myliucXJnMs&ab_channel=CrashWorld

Free Sound FX. (2021, Octubre 18). *Arcade game complete or approved mission - Gaming Sound FX (Download now).*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=7YTvhNsbaYM&ab_channel=FreeSoundFX

PowerWolfGaming9992 3. (2023, Marzo 2). *dialogue sound effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=hImq3Vak3JU&ab_channel=PowerWolfGaming99923

Free Effects For Clips and Ambient Music and Sound. (2023, Abril 8). *Retro Game Coin Sound Effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=88Icb7OKexU&ab_channel=FreeEffectsForClipsandAmbientMusicandSound

Sound Effects. (2021, Agosto 6). *Coins falling sound effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=tgnSwdQzPko&ab_channel=SoundEffects

Bready. (2021, Mayo 7). *Free Fnf Dialogue SOUND EFFECT.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=qEXGaVjuqm8&ab_channel=Bready

Sound Effects. (2021, Mayo 12). *people mourning and crying - sound effect.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=iuUJ3QMgzvl&ab_channel=SoundEffects

Authentic Sound Effects - Tema. (2017, Agosto 9). *Crying, Woman.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=gS12IKPbjNI&ab_channel=AuthenticSoundEffects-Topic

Sound Library. (2020, Julio 4). *Male Crying - Sound Effect for editing.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Wp59awWpDPA&ab_channel=SoundLibrary

dilwale Ravi Raimbo. (2019, Agosto 26). *Crowd laughing sound effects.*

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=3UrJ6K6_9Cw&ab_channel=dilwaleRaviRaimbo

- Deven Nimrod. (2021, Junio 14). *Group Of Guys Laughing & Oohing Sound Effect*.
Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Ct3_YkqiEBA&ab_channel=DevenNimrod
- AudioFX. (2021, Junio 14). *Fire Crackling - Sound Effect [HQ]*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-mZHANRv8T4>
- Simple Sound Effects (2022, Enero 4). *Wood Creaking*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RK1W9h1MlcA>
- Michael Johnson (2021, Febrero 2). *Fire Sound Effect*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qj3n7iPzhvE>
- DragonBall EP (2018, Noviembre 29). *Debris sound effect*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=37f0RqZEepc>
- Crash World (2021, Agosto 13). *Sand Falling || Sound Effect || satisfying to watch*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=myliucXJnMs>
- Das Creations (2018, Julio 8). *free debris sound effects*.
Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=LaufO_UgYX8
- AudioFX (2021, Junio 8). *Desert Winds - Sound Effect [HQ]*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8lxTKpXviSE>
- Milos Vucicevic (2018, Febrero 25). *Free sound effect | wind sound |*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=fujJx8FaPHo>
- Santiago Abad (2021, Abril 29). *Wind Sound Effect*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=yMYRapTqHVM>
- Target Tamers (2017, Noviembre 2). *Heat Mirage - Heat Haze Effect in the Desert*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7rXxjfmqR7E>
- Yvansis - Sound FX (2023, Enero 8). *Nature's Symphony: The Relaxing Sound of the Sun and Heat*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qbR0rebB4wk>
- Galaxy Wolf (2022, Agosto 5). *Coyote howl sound effect*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZZA25i-WbYU>
- Sunville Sounds (2017, Enero 14). *Coyote Sounds | Animal Sounds with Peter Baeten*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0sRz71VsBNo>
- FMK - Free Music Kingdom (2022, Octubre 11). *Hidden Pyramid 🏜️ - Egypt Background No Copyright Music*.
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hTowlsWJBhg>

Sound Ocean (2022, Julio 23). *Vulture Sound Effects*.

Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=IABBT-z3KFg>

PN SOUNDS (2023, Enero 29). *Eagle Sound effect helps to edit video | just try it*.

Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=QpJ0ojyNYzk>