

Proyecto II

GAME DESIGN DOCUMENT

Grado en Diseño, Animación y Arte Digital + Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Grupo: Dumbell Games

Integrantes del grupo:

Ana Clara Sousa Costa

Gemma Zahinos

Emma Calero

Addaia Ferres

Aina Cuffi

Alexandra Enache

Marc Gil

Marc Giménez

Erika Sánchez

Pau Mena

Bernat Cifuentes

Edgar Mesa

Eric Palomares

Ferran Llobet

Pau Hernández

Rafael Esquiús

Roger Puchol

Profesores:

María Pagès, Javier Urios, Daniel Hurtado y Pedro Omedas

Índex

1. Product sheet	3
2. Narrativa	9
3. Personajes	15
4. Gameplay	30
5. Niveles	32
6. Arte	35
7. Interfaz	47
8. Audio	53
9. Organización del grupo	62
10. Enlaces	67

1. Product sheet

- **Título:** Oh my ghost!
- **Descripción del proyecto:**
 - TEMA: Superhéroes / Aventura
 - GÉNERO: RPG por turnos
 - PLATAFORMA: Github / Itch.io / Nintendo Switch Homebrew.
El juego será para PC lanzado en Github y Itch.io y en Nintendo Switch Homebrew con la opción de jugar con teclado o mando.
 - PÚBLICO OBJETIVO: PEGI +16
Nuestro juego está enfocado a un público adolescente y de jóvenes adultos. Pues este contiene temáticas sociales, de aventuras y superhéroes, pero también está caracterizado por uso de un lenguaje adulto y a veces malsonante, además de violencia en escenas de combate.
 - DESCRIPCIÓN DEL PROTAGONISTA:
El gato naranja Springy es el fantasma de un superhéroe que busca salvar a su compañera Copycat.
 - MONETIZACIÓN: Pago único. Posible DLC en un futuro.
- **Key factors:**
 - La narrativa de nuestro juego gira en torno a una crítica del funcionamiento de la sociedad actual, a través de la invención de una sociedad ficticia formada por animales y gobernada por superhéroes.
 - Nuestro juego utiliza el contraste entre una estética cartoon, divertida y aparentemente inocente, con la presencia de temas adultos y un humor ácido y crudo.
 - La mecánica de *Oh my Ghost!*, se basa en la posesión de cuerpos para conseguir habilidades usadas en combates por turnos característicos en los RPG combinada con la estética e inspiración de los cómics tradicionales americanos.

OH MY GHOST!

- Estudio de juegos similares:

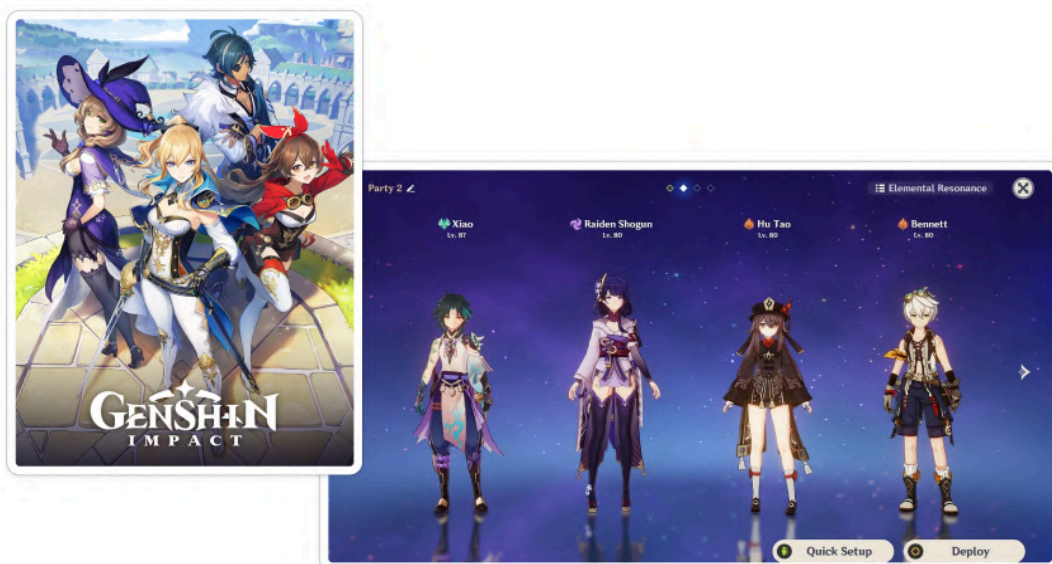
OMORI

Una parte de nuestro juego se inspira en el Omori, sobre todo en lo que hace referencia a la exploración del mundo.



GENSHIN IMPACT

Nuestro juego se inspira en Genshin Impact, en la gestión de diferentes personajes y habilidades y el cambio entre ellos. En nuestro caso, cuerpos poseídos por el protagonista.



OH MY GHOST!

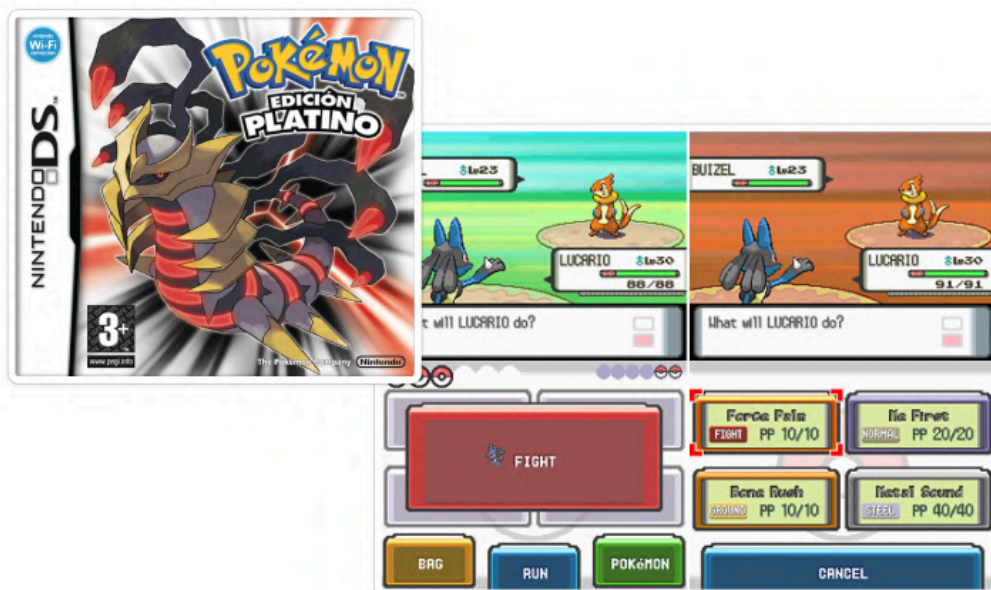
HADES

Nuestro juego se inspira en Hades, en lo que hace referencia al desarrollo de la narrativa a través del constante diálogo con NPC's situados por el mundo.



POKÉMON

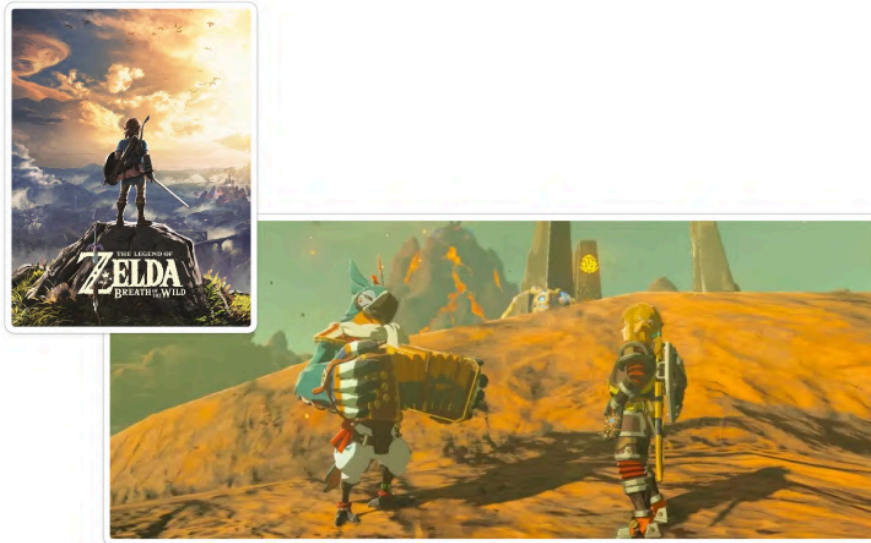
Nuestro juego se inspira en Pokémon, en aquello que hace referencia a la exploración del mundo, además de su mecánica de combate por turnos y cambio de habilidades a través del cambio de personaje (en nuestro caso cambio de cuerpo).



OH MY GHOST!

ZELDA

Para incluir un RPG, nos inspiramos en Zelda (Breath of the wild entre otros) en lo que hace referencia a la mecánica exploración de mundo y la presencia de misiones secundarias.



KID CHAMELEON

Finalmente, nuestro juego se inspira también en Kid Chameleon, sobre todo por la premisa de que el personaje principal es capaz de cambiar de forma como parte narrativa de la historia.



OH MY GHOST!

- **Game pillars:**
 Combate por turnos - Exploración - Cambio de cuerpo

- **Referencias (Arte/Tono):**
 - Unicorn Wars (tono y arte)



- Ghost and goblins (tono)



- The binding of Isaac (tono y arte)



OH MY GHOST!

- Enter the dungeon (tono y arte)



- Hollow Knight (arte)



- Artista de referencia: Taiga Kayama

(<https://www.instagram.com/kayamataiga/>)



- Pinterest: <https://pin.it/2t4EG9BXq>

2. Narrativa

2.1 Premisa

En una sociedad de superhéroes, Springy es el más fuerte de Zootan City. En una batalla, junto a su compañera, este acaba falleciendo. Tras esta, se despierta como un fantasma y comienza su misión para reconstruir los hechos y así salvar a Copycat de la amenaza que resultó en su muerte.

2.2 Argumento

Un fatídico día, en una de sus peleas habituales, Springy no tiene la suerte de su lado. Una gran explosión nubla su vista y lo último que puede ver es a Copycat chillando su nombre. Cuando abre los ojos, Springy se da cuenta de que realmente no está vivo del todo, pero tampoco está muerto. La ansiedad le carcome pensando que su compañera de batalla está en peligro y quiere volver de inmediato. Mientras busca la manera de salir de allí, se encuentra delante suyo a la Deidad, un ente con una gran luz cegadora a la cual le insiste, reiteradamente, su deseo de volver al mundo terrenal. Por agotamiento mental, ella desiste y le ofrece una posibilidad de bajar, pero con una condición, deberá ganarle a una pelea al conserje que justo pasaba por allí. Springy consigue ganarle haciendo que la Deidad le lleve al mundo físico ayudado de un amuleto, su antiguo cascabel. De golpe, en cuestión de segundos, aparece dónde ocurrió el terrible combate que ahora están convirtiéndolo en su memorial con una gran estatua de él. Allí se encuentra un aprendiz de héroe, que casualmente y por error, es poseído por el gatuno. No sabe ni el porqué ni el cómo, pero pasa. Con este acontecimiento, Springy descubre que puede poseer cuerpos y adquirir sus habilidades.

Su misión es encontrar a su compañera y rescatarla del villano. El felino no sabe siquiera por dónde empezar, así que empieza a hablar con los habitantes y reúne información. No obstante, cabe decir, que por el camino se involucra en varios altercados con villanos menores de la zona, ya que él, aunque es un fantasma, tiene el cuerpo físico de un aprendiz y junto a su instinto de justicia, acude a la llamada de socorro de cualquier habitante indefenso. Después de mucho trote, encuentra la primera pista que le lleva directo a Central Fauna (centro de la ciudad) que está bajo el dominio del superhéroe canino, Astro Bark. Era considerado amigo de profesión por nuestro héroe, habiendo mantenido una buena relación en su anterior vida. Antes siquiera de pensar que decirle, se le aparece un aprendiz de dicho héroe actuando muy familiarmente con él. Springy cae en que el aprendiz al que poseyó pudo ser su amigo y quiere evitar que le pillen. Dicho novato le recuerda que le debe una pelea de práctica y el felino acepta sin opción. Al ganarle, avanza encontrándose

OH MY GHOST!

de imprevisto con un veterano. Este se sorprende de que haya un novato en esa zona y le interroga, haciendo que el felino entre en pánico empezando otra pelea para “huir” del problema. Tras vencerle, un poco agotado ya de tanta pelea, se pone a explorar un poco el área. Finalmente, consigue encontrar al chucho y es totalmente distinto a la visión que tenía Springy de él. Le pregunta el motivo de hablar con él, empezando así una conversación sobre el anterior *Pawcificador*, Copycat y su posible ubicación, etc. Esto hace que Springy tenga un flashback de ella y él batallando juntos en su primera pelea, dándole mucha nostalgia. Tras varios diálogos, al protagonista se le van escapando rasgos y respuestas típicas del felino y el canino, escéptico, cree que es un espía de la competencia, iniciando así una brutal batalla. Hecho polvo completamente, consigue la victoria, pudiendo poseer su cuerpo y teniendo las habilidades del chihuahua. Después del anterior encontronazo, Springy se queda pensativo, parándose a pensar el porqué Astro Bark le tenía tanto rencor en vida. De golpe le aparece un flashback, pero no es suyo sino del perro. En este, se le muestra una conversación con la superheroína reptil, Wonder Jaw, criticando al felino anaranjado y halagando a Copycat. Justo antes de acabar el recuerdo se ve a la gueparda entrando en la sala donde los otros dos estaban charlando, finalizando y dejando al protagonista bastante descolocado. Por ende, decide dirigirse a Stinkyhall, las alcantarillas, para poder hablar con la cocodrila y saber más. Se encamina hacia los suburbios consiguiendo por el camino nueva información sobre dónde encontrarla y de paso sobre qué opinan los demás sobre Springy. Dato tras dato que le da la gente, pierde más las formas haciendo notar su acento gatuno e ideales totalmente contrarios a los de Astro Bark. Finalmente, acaba llegando a la zona de la heroína, pero una vez llega ahí se sorprende de que el aprendiz de la entrada le ataca de primeras. Él sigue débil después de las peleas anteriores, así que no se le hace tan fácil ganar. Wonder Jaw es una superheroína muy recelosa y territorial, no deja que nadie entre en su base. Ahora va con cuidado de que no le vean, para así evitar peleas innecesarias y recuperarse. En un intento fallido de ocultarse, un veterano le pilla y aunque no tiene toda su fuerza, es capaz de enfrentarse a él consiguiendo así otra victoria. Ya a unos metros de distancia de la caimán, ella empieza a cuestionarle su motivo de entrada a su zona. El felino le dice toda la verdad, no sin antes preguntar sobre Copycat y el motivo del odio que hay hacía al gatuno, es decir, él. La heroína después de contestar y darse cuenta de que está hablando con Springy, decide hacerlo desaparecer para que no estropee el plan, sin especificar nada de él. Empieza otra sangrienta pelea, donde Springy sale como ganador. Posee su cuerpo obteniendo sus habilidades, aunque ahora el felino tiene un gran caos en su cabeza. Ya no sabe si todo lo que ha vivido ha sido una mentira o no. Llega a pensar incluso que su compañera sabía sobre todo este rencor y no se lo contó. Le aparece un flashback sobre su “bonita” relación con Copycat, así que descarta inmediatamente esa opción. Ante tanta estupefacción, la

OH MY GHOST!

reptil murmura sus últimas palabras, dejando a un Springy totalmente paralizado sin poder obtener respuesta a sus preguntas ansiosas. Su personalidad alegre y despreocupada fue erradicada casi por completo por las sucesivas revelaciones. Sobre todo la falsedad entre sus antiguos compañeros de trabajo por el afán de ser el *Pawcificador* y obtener toda la fama de ello. Después de todo este desarrollo de personaje, el felino posee a la heroína para poder tener sus habilidades y se dispone a vagar por el mapa buscando a su compañera. Gracias al último cuerpo que adquirió, ha podido traspasar el río de las afueras de la ciudad que le ha llevado a Meadowlands, la parte salvaje. Allí se pone a investigar y de casualidad ve a Varaj, dando inicio a un flashback efímero de quién era él, el malvado jabalí con el que lucharon en el inicio de todo esto. El villano huye al darse cuenta de su presencia, haciendo que tenga que perseguirlo por el bosque. Cuando le alcanza, aparecen dos de sus vasallos, obligando a Springy a tener que luchar contra ese par a la vez. Finalmente, después de ganar a los otros dos, va a luchar contra el cerdo salvaje y ahí el felino descubre toda la cruda verdad. Su compañera de batalla fue quien le mató, nunca estuvo en peligro. Todo fue parte de su plan retorcido junto con Wonder Jaw.

Va a buscarla a la central radioactiva, como le dijo el villano, para corroborar si todo lo que le dijo él era verdad o no. Al tenerla de frente descubre que era todo verídico, y dada su traición, Springy inicia un duro enfrentamiento contra ella lleno de rabia. Antes de dar el último golpe hacia su “amiga”, le da la posibilidad de excusarse, su última esperanza. Como final original, el felino le da una oportunidad a la felina y no la mata, pero ella en vez de redimirse va directa a un cubículo tóxico para hacerse más fuerte. Tristemente, acaba muriendo y Springy se bloquea anímicamente. Concluida su misión en tierra (salvar a Copycat), asciende al plano espiritual encontrándose con la Deidad, que le cuestiona sobre el desenlace de su misión. Esto inicia una conversación que lleva a Springy a cuestionar su propia identidad, ya que tras descubrir la cara oculta de la sociedad, comprende los motivos de Copycat, no sabiendo cómo comportarse en comunidad. Al terminar la conversación, Springy asciende al cielo y al descanso pacífico.

Como final alternativo, Springy no perdona a Copycat y muere por sus propias patas. Él no escucha, no se puede comunicar, está conmocionado, no sabe quién es y solo ve flashbacks de su vida y la de los otros héroes a los que poseyó. No consigue entrar al cielo, así que es obligado a vagar como ente eternamente por la ciudad.

OH MY GHOST!

2.3 Decisiones

Mecánicas de pelea

- Escoger qué cuerpo poseer
- Escoger ataque que hacer cada turno
- Gestionar qué poderes usar

Exploración del mundo

- Decidir si explorar o no alguna zona / edificio.
- Decidir si se enfrenta a enemigos opcionales para subir de nivel.

Narrativa

- En el final del juego, decidir si perdonas a Copycat o si la matas.

2.4 Setting

Hace 200 años, una ciudad fue casi destruida debido a una terrible catástrofe radioactiva por una central nuclear. Dicha situación provocó que algunos habitantes nacieran con diferentes habilidades sobrenaturales, creando así la profesión del Superhéroe. Para la supervivencia de la población, se formó una nueva sociedad donde los héroes se ubicaron en la cúspide y se creó la posición del *Pawcificador*, el superhéroe más fuerte de todos. Algunos intentan realizar grandes hazañas, unos las logran y otros, desgraciadamente, no. Pero entre los que sí, resaltaba un felino anaranjado verdaderamente aclamado: Springy, que siempre iba acompañado de su gran amiga Copycat, una gueparda bien astuta. Todo el mundo le amaba por resolver los conflictos con gran fortuna y estilo.

Zootan City es una ciudad habitada por animales y dividida según sus diferentes paisajes urbanísticos. Entre los más significativos encontramos: Central Fauna, que es el centro metropolitano y comercial de la ciudad; Stinkyhall, también llamada el alcantarillado, zona responsable de la actividad industrial en Zootan City. Finalmente, encontramos Meadowlands situada, tal y como dicta su nombre, en las afueras de la ciudad donde se desarrolla toda la actividad rural/agrícola. Allí también encontramos la central nuclear abandonada, que una vez fue el origen de todo.

En Central Fauna, aparte de grandes edificios también podemos encontrar prominentes y características estatuas que representan aquellos que llegaron a ser *Pawcificadores* y grandes defensores de la paz. Estas se encuentran en mayor número en la plaza central, lugar que conmemora la existencia de los héroes. A pesar de la gran diversidad de animales, las diferentes especies se dividen entre las zonas. En Central Fauna podemos

OH MY GHOST!

encontrar con más frecuencia animales domésticos y grandes mamíferos. En Stinkyhall predomina la población reptil y de animales típicos de las alcantarillas, como las ratas, tortugas... Finalmente, en Meadowlands, encontramos animales de la granja y de los bosques, como vacas, jabalíes, lobos, gallinas, etc.

La tecnología y avance técnico son parecidos a los del siglo XXI, añadidos a un desastre nuclear que desencadenó en la extinción de la antigua civilización situada en la actual Zootan City.

La estructura social se basa en los superhéroes. Las personas que nacen con superpoderes tienen la posibilidad de formarse como uno. Los superhéroes se jerarquizan en diferentes rangos: En el nivel más bajo encontramos el Aprendiz, principalmente superhéroes en formación que se encargan de las tareas más básicas y cotidianas como serían el rescate de gatos en árboles, por ejemplo. Le sigue el rango de Veterano, héroes formados un poco más experimentados y que configuran un grupo más pequeño. Los Maestros se encuentran por encima de estos dos rangos, son un conjunto de diez héroes en total que se encargan de instruir a los rangos inferiores y se encargan de controlar las zonas de Zootan City. Finalmente, encontramos la figura del *Pawcificador*, el rango más alto, que se da al superhéroe más fuerte y popular. Él es el representante de todos los héroes y es aclamado por toda la sociedad.

Como hemos visto anteriormente, predomina la ley del más fuerte (el *Pawcificador*). Todos aspiran a alcanzar la posición del más poderoso y famoso. Buscan el reconocimiento social como su mayor anhelo. Llevando a algunos de los héroes a hacer lo inimaginable para conseguirlo. Es por esto que existen superhéroes corruptos que buscan ascender en la sociedad para su propio interés. Además, encontramos una parte de la sociedad que está en contra de los superhéroes, los antihéroes. No apuestan ni creen en ellos. Sus principales actuaciones son el vandalismo a los monumentos históricos y las manifestaciones en contra de los superhéroes. Este grupo se encuentra marginado por la sociedad y viven escondidos y repartidos en las diferentes zonas.

2.5 Tema

El tema de nuestro juego es la dificultad para encajar en los estándares preestablecidos de la sociedad. Questionamos hasta qué punto la ambición es algo bueno y cuál es el límite que puede alcanzar una persona para encajar y ser aceptada socialmente. Podemos ver a los personajes del juego perder su propia identidad y valores para ascender socialmente en Zootan City.



OH MY GHOST!

En el caso de Copycat, es una heroína no reconocida socialmente que deja sus valores de lado para alcanzar el reconocimiento. Por otro lado, Springy no es capaz de definirse a sí mismo, precisamente porque la sociedad ya lo ha definido por él. Cree que es aquello que los demás ven en él.

3. Personajes

- **Springy (Protagonista)**

Edad: 36 años

Ocupación: *Pawcificador* (el cargo más alto dentro de la sociedad. Todos los héroes desean ocupar este puesto).

Biografía:

Springy, nació con el superpoder de la elasticidad. Proviene de una familia bienestante, protectora y privilegiada, habiendo sido criado sin ninguna preocupación para obtener lo que él quería.

Durante su infancia desarrolla un creciente interés por unirse al mundo de los superhéroes después de ser rescatado por uno al quedarse atrapado encima de un árbol. Años después se alista fácilmente a la universidad de más renombre para cumplir su objetivo, donde conoce a Copycat, una gueparda muy capaz.

Después de su formación académica, este inicia en el mundo de los superhéroes junto a Copycat, quien se convierte en su compañera de trabajo y aventuras. A pesar de su incompetencia, llegó al puesto de *Pawcificador*, siendo reconocido por toda la sociedad como el mejor héroe. Sin embargo, la responsable por ese logro es la gueparda que se encarga de resolver los desastres que Springy deja por el camino.

Desgraciadamente, en una de sus batallas acaba muriendo. Dando inicio a su aventura para rescatar a su compañera, en la que descubrirá la verdadera causa de su muerte.

Físicamente, Springy es un gato naranja, caracterizado por sus extremidades cortas y un cuerpo rechoncho que da lugar a una gran torpeza que lo ha acompañado durante toda su vida. A pesar de ello, es muy optimista, confiado y con una creciente autoestima.

A causa de la influencia del círculo social bienestante en el que fue criado, es ingenuo, crédulo y bonachón, llegando a pensar que en la sociedad en la que vive, es un mundo ideal sin defectos. También se caracteriza por su creatividad para salir de problemas, además de su mente olvidadiza y despistada.

OH MY GHOST!

Su gran defecto es la torpeza, aparte de esta encontramos una gran dificultad de enfrentarse a cualquier situación que involucra agua, catnip (hierba de gato), papel de aluminio, pepinos, celo, láseres o nieve.

En su tiempo libre, como a cualquier gato, le gusta descansar en cajas de cartón, tejer ovillos y tiene un gran aprecio (adicción) por el vino “El Pescadito”.

Como todo superhéroe, viste un traje. En su caso, se compone de un uniforme ceñido de goma, sus armas son un ovillo de lana, pelo puntiagudo y patas elásticas, y como accesorio lleva un cascabel. El cual conserva una vez convertido en fantasma y se convierte en su amuleto, que posibilita su estancia en la tierra.

Su habilidad principal como fantasma es la posesión de cuerpos, consiguiendo así sus habilidades para el combate. Además de poder atravesar objetos y la invisibilidad.

Habilidades en juego

Pasiva	X de daño por cada nivel que hayas subido
Habilidad 1	Rest (siesta) → Descansa durante un turno y recupera un porcentaje de vida
Habilidad 2	Booh!: Asustas al enemigo quitándole un pequeño porcentaje de vida y le bajas la defensa.

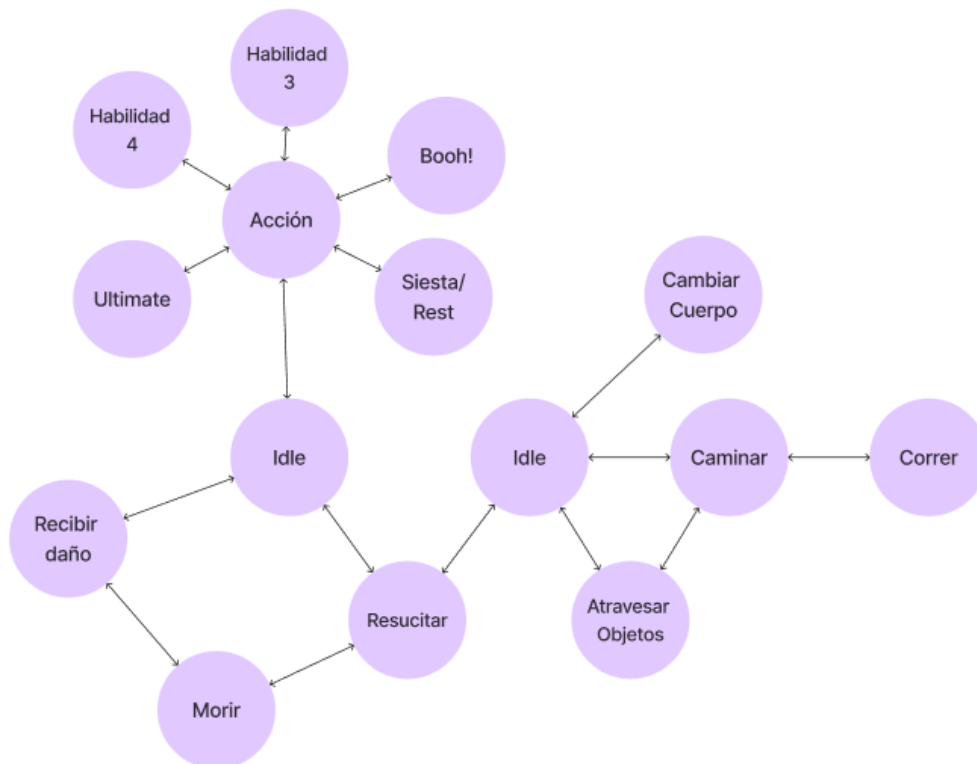
Tabla animaciones

Animaciones
Idle (x 4 cuerpo)
Caminar (3 lados) (x 4 cuerpo)
Correr (x 4 cuerpo)
Recibir daño
Atravesar objetos
Cambiar de cuerpo
Transformarse en fantasma

OH MY GHOST!

Rest/Siesta (habilidad 1)
Booh! (habilidad 2)
Morir
Resucitar

Diagrama de estados



- **Copycat (Antagonista)**

Edad: 37 años

Ocupación: Superheroína Corrupta (Compañera del protagonista)

Biografía:

Copycat nació con el superpoder de la replicación de poderes por contacto, es decir, puede replicar todo aquel poder con el que previamente ha sido atacada.

Cuando ella nació, fue abandonada por sus padres en un orfanato, no llegando a conocerlos nunca. Siempre se le exigió la perfección para ser adoptada por una buena familia, cosa que nunca llegó a lograr. Moviada por esa exigencia, llegada a cierta edad, se inscribió en una academia para superhéroes, dónde conoció a nuestro protagonista Springy.

OH MY GHOST!

A pesar de ser conocido como su amigo, siempre le generó mucha envidia, pues él tenía la vida y el reconocimiento que ella siempre había deseado.

Ella fue la culpable de su muerte, como venganza por todos los años a su sombra y reparando todo aquello que Springy ocasionaba. Movida por su odio, crea un plan para conseguir más poder y ocupar el lugar de *Pawcificadora* con la ayuda de otros superhéroes corruptos.

Físicamente, ella es una gueparda muy ágil, atlética, atractiva y estilizada. Definidos por su constante esfuerzo físico y académico desde joven. Por la misma razón, ella es muy inteligente y astuta, pues siempre ha sabido leer su entorno.

Su ambición caracteriza su personalidad y es por eso que muchas veces puede llegar a ser egocéntrica, desagradable y rastrea. Además, es una persona muy reservada y le cuesta comunicarse en público, debido a todas las complicaciones de su infancia.

Copycat es muy trabajadora y dedicada, características que ceden a su pesar hacia el lado oscuro de la sociedad, pues nunca ha sido recompensada por ello. Para lograr su plan maligno contra Springy, utiliza sus habilidades manipuladoras para convencer a otros superhéroes y convertirlos en aliados a su causa. Su forma de proceder es muy metódica e ingeniosa.

Como todo felino, y de forma parecida a Springy, tiene aversión al agua. Además de ser temperamental, tener poca resistencia física y sentir un especial miedo a los ratones.

Su traje de batalla va acorde a sus debilidades y fortalezas. Es por eso que su ropa es ligera, pues ella carece de mucha resistencia. Además, siempre se acompaña de protecciones y escudos, ya que debido a su habilidad es inevitable que salga herida en combate. Su arma principal es su mente y control sobre los demás poderes.

Habilidades en juego

COPYCAT (BOSS FINAL)

Poder: Copia

Pasiva: Crea resistencia al último golpe que ha recibido

Fortalezas (recibes menos daño → x0,5): Depende del ataque que copie

Debilidades (recibes más daño → x1.5): Depende del ataque que copie

Inflige: Depende del ataque que copie

OH MY GHOST!

Ultimate: Eco del engaño/ réplica fantasma.

4 ataques + ulti:

1. **Espejo:** Copiar el último ataque recibido.
2. **Zarpas:** Hace daño y genera sangrado
3. **Humo:** Camuflaje/ distracción aumenta el porcentaje de fallo en el siguiente ataque del protagonista y el sigilo.
4. **Ráfaga/Barrido:** Probabilidad de golpear de 1 a 5 veces. Cuantas más veces golpea, más daño genera.
5. **Ultimate: Réplica del engaño** → Se divide en 3 copias de las cuales solo una es la verdadera Copycat y hasta que no le das a la verdadera no desaparecen.

Condición: Cada 3-4 ataques, la velocidad baja porque está cansada.

Estadísticas:

HP									
ATK									
DEF									
VEL									

29 PUNTOS DE STATS

Tabla animaciones

Animaciones
Idle
Recibir daño
Espejo (habilidad 1)
Zarpas (habilidad 2)
Humo (habilidad 3)
Ráfaga/Barrido (habilidad 4)
Eco del engaño/Réplica fantasma (ultimate)
Morir

Diagrama de estados



- **Secundarios**

- **Deidad**

- **Descripción breve:**

- Voz/ente que se comunica con el protagonista para explicar su condición como fantasma. Es intangible.

- **Qué función o arquetipo tienen en la historia:**

- Ser superior, tiene la función de introducir al personaje en la trama y en el tutorial de jugabilidad.

- **Conserje**

- **Descripción breve:** Bruno es un subordinado del dios, este no tiene forma ya que es un ser celestial, pero que toma forma de tortuga para presentarse a nuestro protagonista. Su función principal es mantener el cielo limpio, es decir, es el conserje.

- **Qué función o arquetipo tienen en la historia:** La función de Bruno es ser el puente entre el mundo ordinario y la aventura, ya que su lucha contra él

determinará qué camino tomará el protagonista; quedarse en el cielo o volver a la tierra en forma de fantasma. Como arquetipo se sitúa en la posición del Loco. Además, sirve como tutorial de batalla para el jugador.

Topo comerciante

Descripción breve: Cooper es un topo, de avanzada edad y vista corta, que regenta varias tiendas alrededor de las zonas de Zootan City. A primera vista se percibe adorable y amable, pero tiene su lado pillín y astuto cuando es necesario.

Qué función o arquetipo tienen en la historia: La función de Cooper es proveer al héroe a lo largo de su aventura con pócimas y artilugios para hacer más amena su lucha contra el mal. Caería cerca del arquetipo del Sabio.

Rata sospechosa de las alcantarillas

Descripción breve: Rata habitante de las alcantarillas, pero de dudosa procedencia. Es llamada por mil nombres, ya que el suyo es desconocido. Cada vez que el jugador interactúa con él le da un nombre distinto.

Qué función o arquetipo tienen en la historia: Su función es boicotear al jugador vendiéndole una pócima (a precios estratosféricos) que al final del día le va a hacer más mal que bien (como una droga).

Fantasma seguidor de Springy

Descripción breve: Cobaya fantasma que era seguidor de Springy cuando estaba vivo, y que cuando este se lo encuentra con forma de fantasma, lo reconoce, reviviendo ese espíritu fanático.

Qué función o arquetipo tienen en la historia: Proporcionar información útil en puntos tempranos de la historia para que el jugador pueda empezar de forma más fluida el gameplay. Su arquetipo es el del amigo.

OH MY GHOST!

- **Enemigos**

Tipos de enemigos

Conserje que sirve como tutorial de combate

Enemigo inicial que le da las primeras habilidades (Aprendiz Paloma)

3 tipos de enemigos por zonas → Aprendices (enemigo base), Veteranos (mini-boss) y Maestro (boss)

Tipos de daño:

Es el tipo de daño que realizan y a que son débiles → fortalezas/debilidades

Perforante → Varaj

Contundente → Wonder Jaw

Cortante → Astro Bark

Zonas:

Central Fauna (Centro de la ciudad), Stinkyhall (Alcantarillas), Meadowlands (Afueras de la ciudad).

Efectos de estado de los ataques:

Veneno (cada turno hace 5% de vida)

Sangrado (cada turno hace uno menos de daño)

Conserje:

Conserje (Tortuga) - Tutorial de combate

Nombre: Bruno

2 ataques

1. **Fregonazo** → Ataque físico que genera daño.
2. **Suelo resbaladizo** → Genera una pequeña cantidad de daño y le quita precisión al usuario durante un turno.

Enemigo inicial:

Paloma - Tutorial de posesión

Nombre: Silver Wings

2 ataques

1. **Mano divina** → Ataque físico con mucha potencia + probabilidad de amedrentar (tendrá buena potencia porque has luchado ya contra diferentes enemigos y habrás subido de nivel)
2. **Torbellino** → Haces girar al enemigo, lo mareas y lo aturdes haciendo que se autolesione

OH MY GHOST!

Enemigos de las zonas:

Central Fauna:

BOSS

Perro (Chihuahua): Velocidad (en que está enfocado el jefe)

Nombre: Astro Bark

Poder: Mecha

Pasiva: Probabilidad 50% de 2 ataques por turno (no pueden ser ataques diferentes)

Fortalezas (recibes menos daño → x0,5): Ninguna

Debilidades (recibes más daño → x1.5): Ninguna

Inflige: Cortante

Ultimate: Mordisco con sagrado

4 ataques + ulti:

1. **Ladrado:** Crea un terremoto → daño y baja la defensa.
2. **Mordisco simple:** Ataque simple + 10% amedrentar (pierde turno).
3. **Jauría:** Ataque muy flojo de 2 perros secuaces.
4. **Lamerse las heridas:** Se cura un porcentaje de su vida.
5. **Ulti → La rabia:** Mordisco que puede infligir estado de sangrado (50%), si está sangrando el mordisco hace x1.5 de daño.

Estadísticas:

HP									
ATK									
DEF									
VEL									

20 PUNTOS DE STATS

Nivel	Especie	Habilidades
Aprendiz	Bichón Frisé	Mordida simple
Veterano	Doberman	Ladrado y Jauría

OH MY GHOST!

Stinkyhall:

BOSS

Cocodrila - defensa (en que está enfocado el jefe) → Te hace poco daño, pero te desgasta cada turno con el daño que recibes por pegarla, el posible agarre y por su veneno.

Nombre: Wonder Jaw

Poder: Veneno

Pasiva: Hierde al usuario al infligir daño

Fortalezas (recibes menos daño → x0,5): Contundente, Cortante

Debilidades (recibes más daño → x1.5): Perforante

Inflige: Contundente

Ultimate: Veneno de escamas

4 ataques + ulti:

1. **Agarre:** Muerde al rival y lo deja atrapado en sus fauces, infligiendo poca cantidad de daño por turno (durante X turnos). No se puede volver a aplicar el efecto hasta que este no se acabe.
2. **Coletazo:** Ataque sin efectos (solo hace daño).
3. **Zambullida:** Ahoga al usuario y baja el ataque durante X turnos.
4. **Submarino:** Se zambulle en las aguas fecales de la cloaca, volviéndose invulnerable a cualquier daño y acabando con el efecto del agarre.
5. **Ulti → Lluvia de escamas:** Veneno de escamas (Que tire la ulti al principio para que vaya haciendo efecto durante la pelea).

Estadísticas:

HP									
ATK									
DEF									
VEL									

23 PUNTOS DE STATS

Nivel	Especie	Habilidades
Aprendiz	Lagarto de gorguera	Coletazo
Veterano	Serpiente	Coletazo y Agarre

OH MY GHOST!

Meadowlands:

BOSS

Jabalí - ataque (en que está enfocado el jefe)

Nombre: Varaj

Poder: Superfuerza

Pasiva: Aumenta el ataque en X cada turno que inflige daño, a los 5 turnos carga su ultimate, contador de furia.

Fortalezas (recibes menos daño → x0,5): Perforante

Debilidades (recibes más daño → x1.5): Cortante

Inflige: Perforante

Ultimate: Carga con gran daño que además hiere al que lo usa.

4 ataques + ulti:

1. **Pisotón:** Ataque con 10% de amedrentar al enemigo (pierde turno) (menos potencia que colmillazos).
2. **Colmillazos:** Ataque sin efectos (solo hace daño).
3. **Pelaje grueso:** Garantiza protección de estados durante 5 turnos.
4. **Bomba terrenal:** Salta y genera una onda expansiva al caer salpica barro que hiere y ralentiza al rival → te baja la velocidad.
5. **Ulti** → **Gran embestida:** Carga con gran daño que además hiere al que lo usa.

Cada turno sube ataque, acumula furia, a los 5 turnos desata la furia con la ultimate. Visualmente: Humo por la nariz, le cambia el color a un tono rojizo y el contador de la furia baja hasta llegar a la ulti.

Estadísticas:

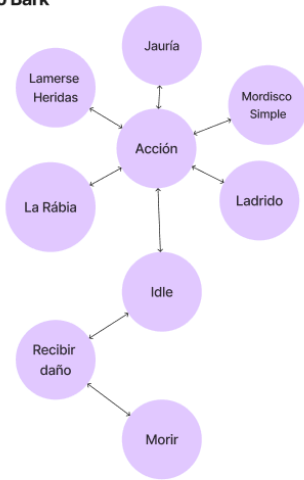
HP									
ATK									
DEF									
VEL									

26 PUNTOS DE STATS

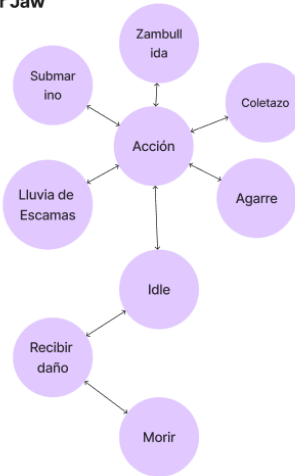
Nivel	Especie	Habilidades
Aprendiz	Puercoespín	Pelaje grueso o alternativa de colmillazos (lluvia de púas)
Veterano	Ciervo	Embestida (hace menos daño que el boss) y coz (pisotón).

Diagrama de estados

Astro Bark



Wonder Jaw



Varaj

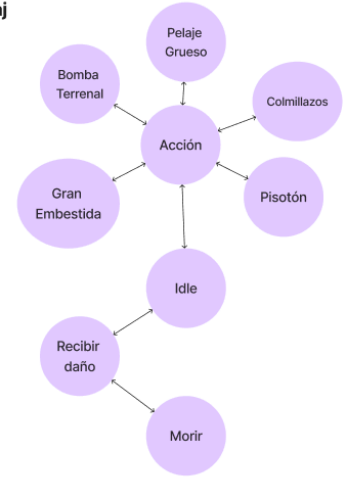


Tabla de animaciones

Primer Aprendiz (Paloma)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Mano divina (habilidad 1)
Torbellino (habilidad 2)
Morir

Astro Bark (Chihuahua)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Ladrado (habilidad 1)
Mordisco simple (habilidad 2)
Jauría (habilidad 3)
Lamerse las heridas (habilidad 4)
La rabia (ultimate)
Morir

Aprendiz Astro Bark (Bichón Frisé)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Mordida simple (habilidad 1)
Morir

Veterano Astro Bark (Dóberman)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Ladrado (habilidad 1)
Jauría (habilidad 2)
Morir

Wonder Jaw (Cocodrila)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Agarre (habilidad 1)
Coletazo (habilidad 2)
Zambullida (habilidad 3)
Submarino (habilidad 4)
Lluvia de escamas (ultimate)
Morir

Aprendiz Wonder Jaw (Lagarto de gorguera)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Coletazo (habilidad 1)
Morir

Veterano Wonder Jaw (Serpiente)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Coletazo (habilidad 1)
Agarre (habilidad 2)
Morir

Varaj (Jabalí)

Animaciones
Idle
Recibir ataque
Pisotón (habilidad 1)
Colmillazos (habilidad 2)
Pelaje grueso (habilidad 3)
Bomba terrenal (habilidad 4)
Embestida (ultimate)
Morir

Aprendiz Varaj (Puercoespín)

Animaciones
Idle
Recibir daño
Pelaje grueso (habilidad 1)
Morir

Veterano Varaj (Ciervo)

Animaciones
Idle
Recibir daño



OH MY GHOST!

Embestida (habilidad 1)
Coz/pisotón (habilidad 2)
Morir

4. Gameplay

4.2 Core Gameplay

En *¡Oh my ghost!*, el jugador controla al personaje de Springy. Este, durante el juego, se encarga de explorar Zootan City, además de luchar contra bosses en combates por turnos. Obteniendo así sus cuerpos y habilidades, para así mejorar progresivamente hacia las siguientes batallas.

Entre batallas, el jugador deberá explorar las zonas de la ciudad, con el fin de encontrar a su siguiente rival. Durante estas exploraciones se interactúa con NPC's, los cuales darán información al jugador a cambio de resolver ciertas misiones. Además, las zonas tendrán accesos y pasajes secretos, que esconden información extra sobre el contexto del personaje.

Una parte esencial del juego es la gestión de habilidades, pues como hemos mencionado anteriormente, el jugador irá obteniendo nuevas habilidades a medida que juega. Después de cada enfrentamiento, tiene la opción de escoger dos de las cuatro habilidades del boss que ha enfrentado y su ultimate cambia por la del cuerpo poseído. Dando lugar a diferentes combinaciones para resolver el juego, que se adaptan a cada jugador.

Estas habilidades pueden ser mejoradas mediante combates con otros enemigos de más bajo nivel, los cuales se encuentran esparcidos por el mapa.

Finalmente, el jugador también tendrá acceso a una tienda que ofrecerá diferentes ítems para favorecer la dinámica y supervivencia en las batallas. Estos objetos se comprarán a partir de dinero, el cual los enemigos soltarán al ser derrotados.

4.2 Diagrama de Capas de Cebolla

1. Explorar y luchar.

Las actividades más frecuentes durante el juego van a ser la exploración para conseguir información, y los combates con tal de mejorar las habilidades.

2. Luchar contra bosses y cambiar de cuerpo.

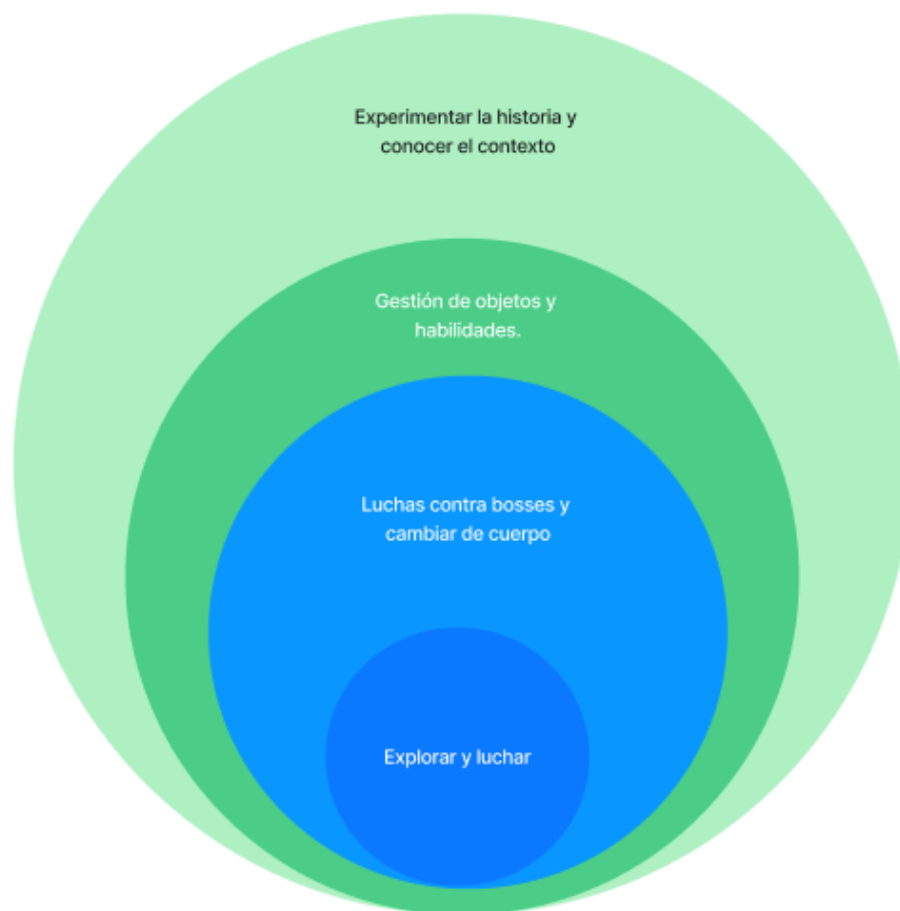
Al alcanzar el boss, el personaje obtendrá habilidades nuevas (cuerpos) y a su vez desbloqueará recuerdos, presentes en los cuerpos que posee, que le ayudarán a llegar a Copycat (el objetivo del juego).

3. Gestión de objetos y habilidades.

Para poder derrotar a los bosses progresivamente más fuertes, el jugador deberá combinar habilidades y mejorarlas. Además de comprar objetos, que le ayudarán en batalla.

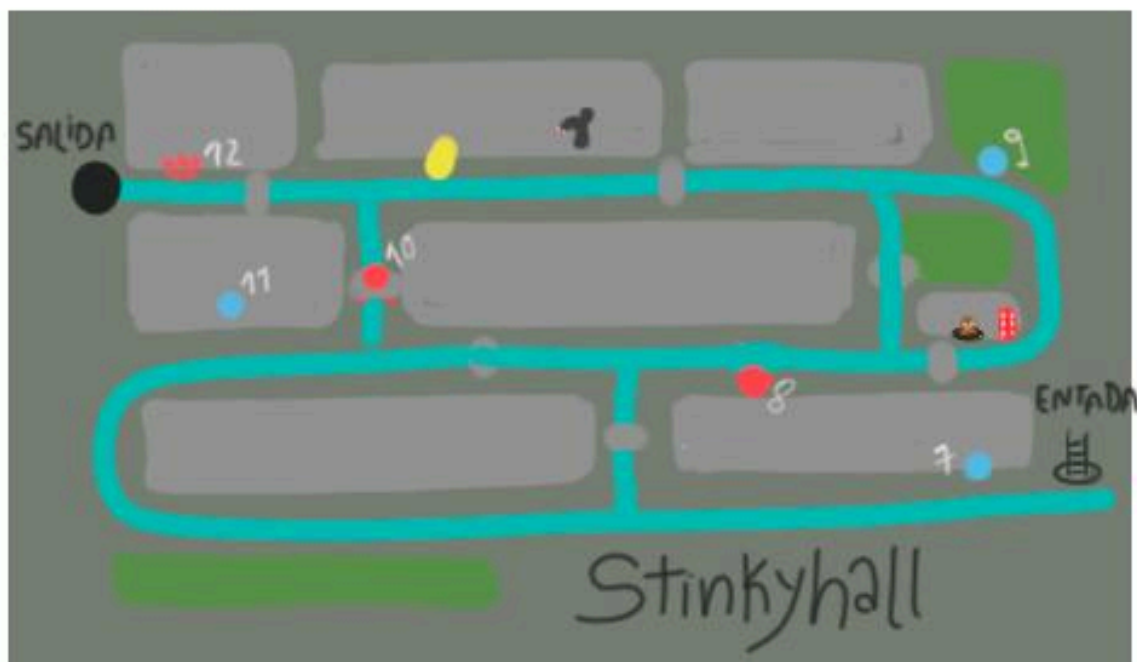
4. Experimentar la historia y conocer el contexto.

La narrativa de *Oh my ghost!* engloba la exploración y la lucha previas. A través de los diálogos y recuerdos que Springy va obteniendo, el jugador conoce el contexto e historia del juego llevándolo a su desenlace.



5. Niveles

5.1 Mapa de las zonas



Descripción

Springy aparecerá en el mapa por primera vez en la plaza de la ciudad (Central Fauna) y se enfrenta a un aprendiz (Silver Wings). Este podrá explorar y moverse libremente por la zona. En ella encontrará diferentes adversarios y locales a los que acceder, como la tienda del topo, que se situará en una zona alejada del parque, cerca de los bloques de pisos.

OH MY GHOST!

Hablaría con el primer NPC (1) que “le pediría ayuda” para luego darle información de donde está el primer enemigo y dónde dirigirse después de derrotarlo. Una vez derrotado el primer enemigo (2) va a hablar con el siguiente NPC (3) que también “le pide ayuda” para luego decirle donde se encuentra el segundo enemigo (4). Justo antes de caer derrotado el enemigo te dice información de donde está el primer boss (5). Vas a luchar contra el primer boss y antes escuchas que el segundo boss está en las alcantarillas. Una vez derrotado te diriges hacia las alcantarillas (6).

Seguidamente, encontraremos las cloacas, para poder acceder a ellas se hará a través de una alcantarilla ubicada en un callejón de la ciudad. Dentro de la alcantarilla bajarás por unas escaleras y llegarás a uno de los extremos de la ciudad subterránea.

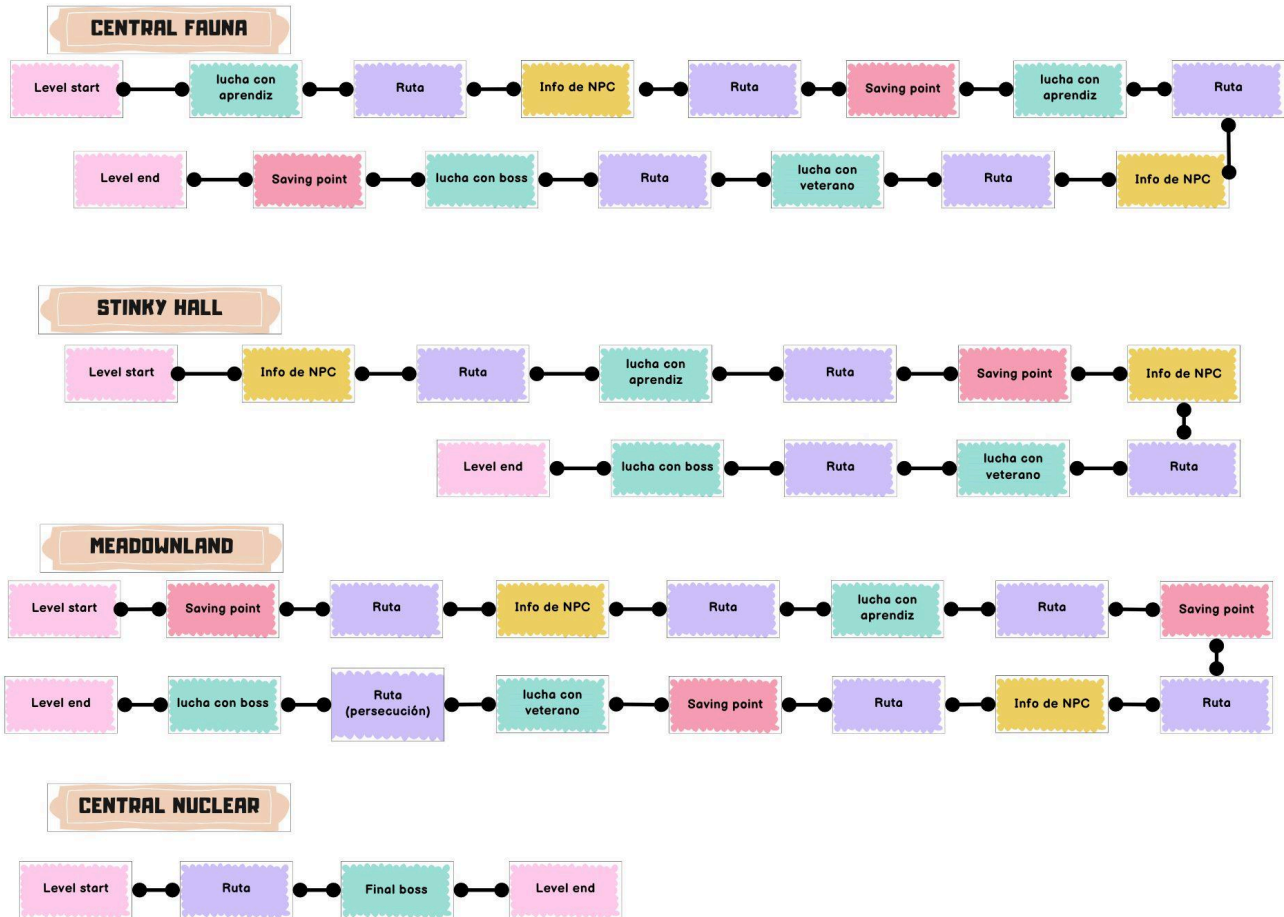
Nada más entrar un NPC (7) te cortaría el paso y una vez le ayudarás en su problema te dejaría pasar. A continuación te encontrarías el primer enemigo (8) y desbloqueamos más parte del mapa de las cloacas. Cuando derrote al primer enemigo encontrará la tienda del topo junto a una cabina telefónica para poder guardar la partida. Luego te encontrarás el segundo NPC de las cloacas (9) que te mandaría ir a hablar con el tercer NPC (11) pero para llegar al anterior NPC te cruzarás con el siguiente enemigo (10) que no te dejará pasar por el puente. Como añadido, cerca de la zona del Boss un habitante sospechoso de las cloacas nos ofrecerá comprar una pócima especial para usar en los combates. Una vez derrotado el enemigo irías a hablar con el NPC (11) que te diría que puedes salir por la salida de arriba. Cuando llegas a esta salida te encuentras con el segundo boss del juego (12) que no te dejará salir.

Una vez haya vencido al boss podrá acceder a la siguiente zona, las afueras (Meadowlands). Saldrá por un desagüe que dará al área superior del bosque. En las afueras podrá explorar con libertad. Antes de llegar a la aldea encontrará un NPC (13) que tiene miedo de ir a la aldea porque hay un villano en la plaza central. Al llegar a la plaza te encuentras con el enemigo (14). Una vez derrotado podrás ir a la tienda del topo y a la cabina telefónica. A continuación hablarías con otro NPC (15) que te diría que ha visto a los demás enemigos ir hacia la zona sudeste del mapa. Te dirigirás hacia allí y al llegar te encontrarías al boss que perseguirás de vuelta a la aldea y te encaminará a la central nuclear. Al llegar allí aparecerán dos de sus secuaces para protegerlo y combatirás contra ellos (16 y 17) y finalmente tendrías el combate contra él (18). Al vencer al Boss conseguirá una habilidad que le permitirá entrar en la central nuclear y tener la batalla final contra Copycat (19).

OH MY GHOST!

Las cabinas estarán al lado de cada tienda del topo y al final de cada zona. En ellas podrás guardar la partida y gestionar tus habilidades.

5.2 Diagrama del viaje



6. Arte

6.1 Definición de estilo y tono

El estilo de *Oh my ghost!* será cartoon y caracterizado por el trazo redondeado, colores vivos planos y elementos típicos de los cómics de superhéroes. Haciendo contraste con el tono cómico y más maduro del juego. Con momentos absurdos y haciendo críticas a través de diálogos con doble sentido.

En juego los personajes tendrán una versión simplificada con una estructura en común. En los diálogos y cinemáticas el diseño será más detallado.

Moodboard estilo

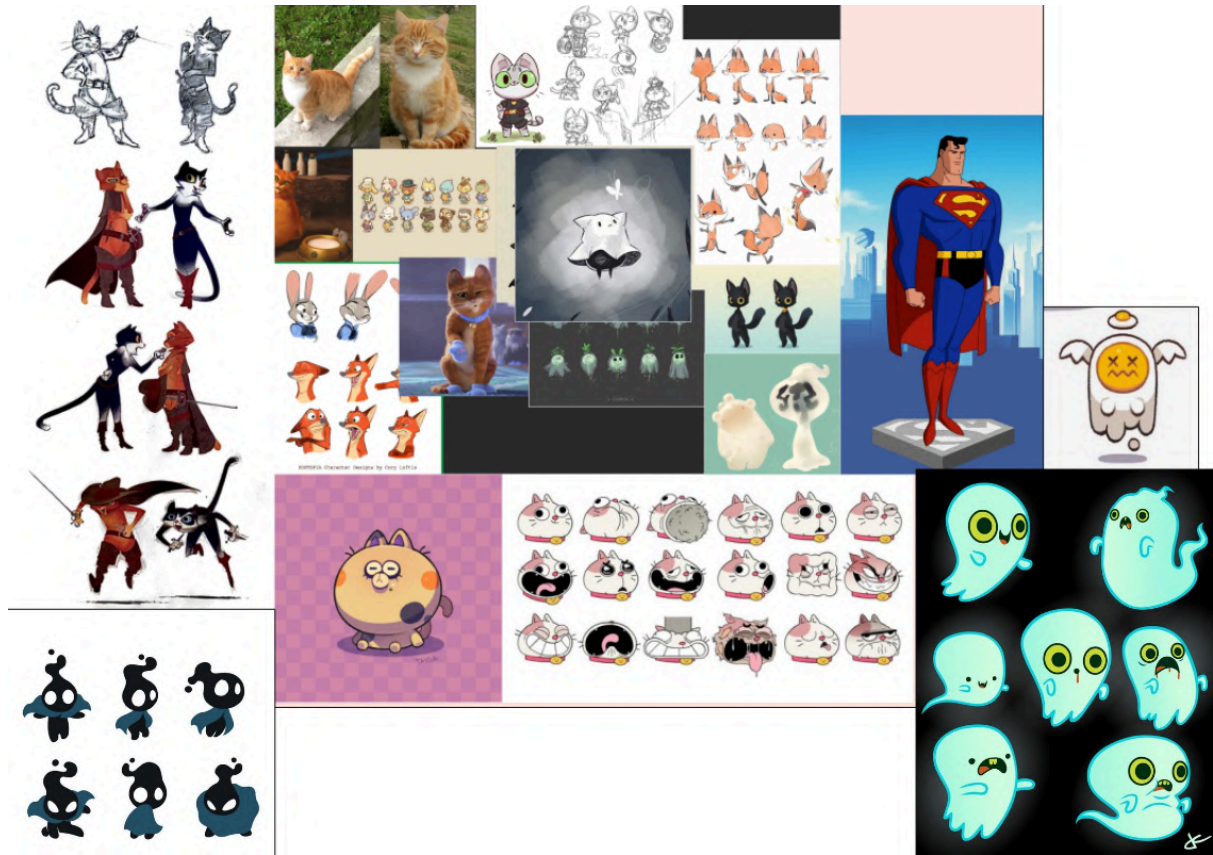


OH MY GHOST!

6.2 Personajes

Springy

Moodboard

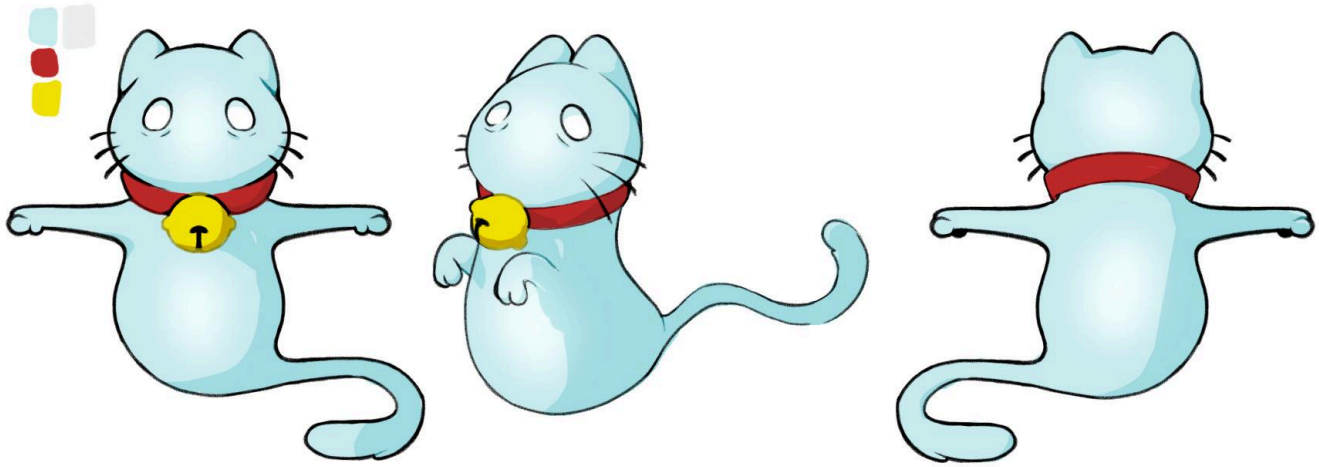


Sketches



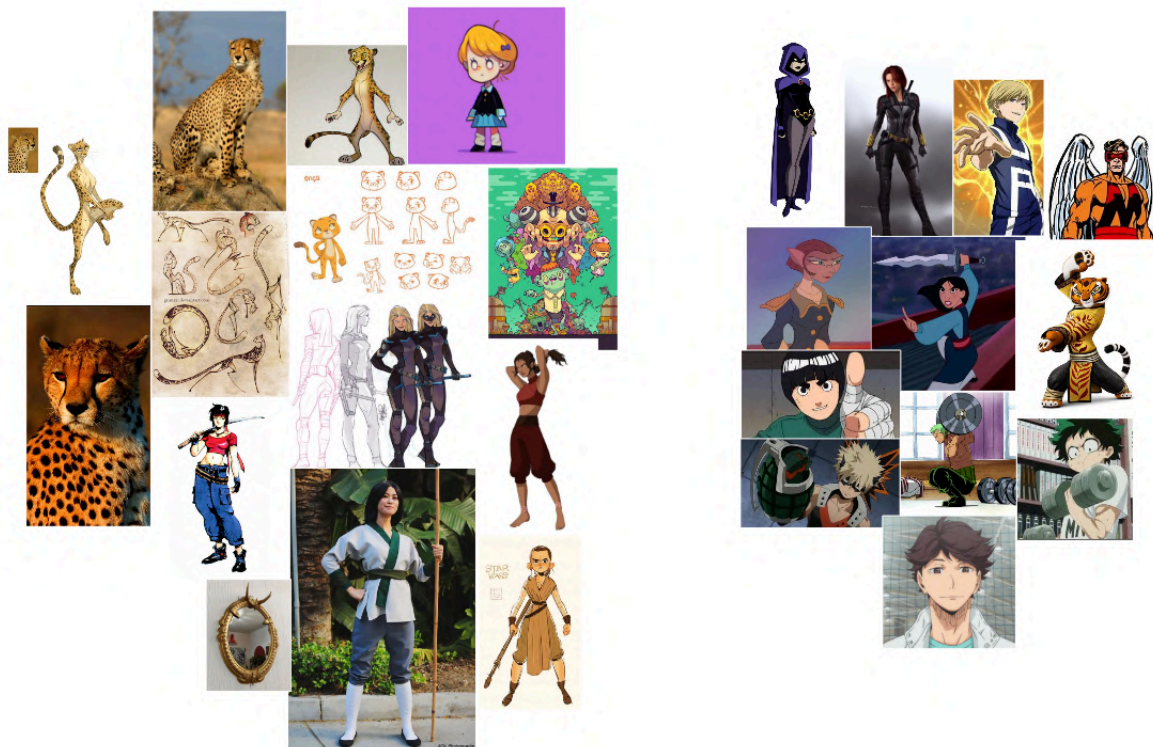
OH MY GHOST!

Turn Around



Copycat

Moodboard



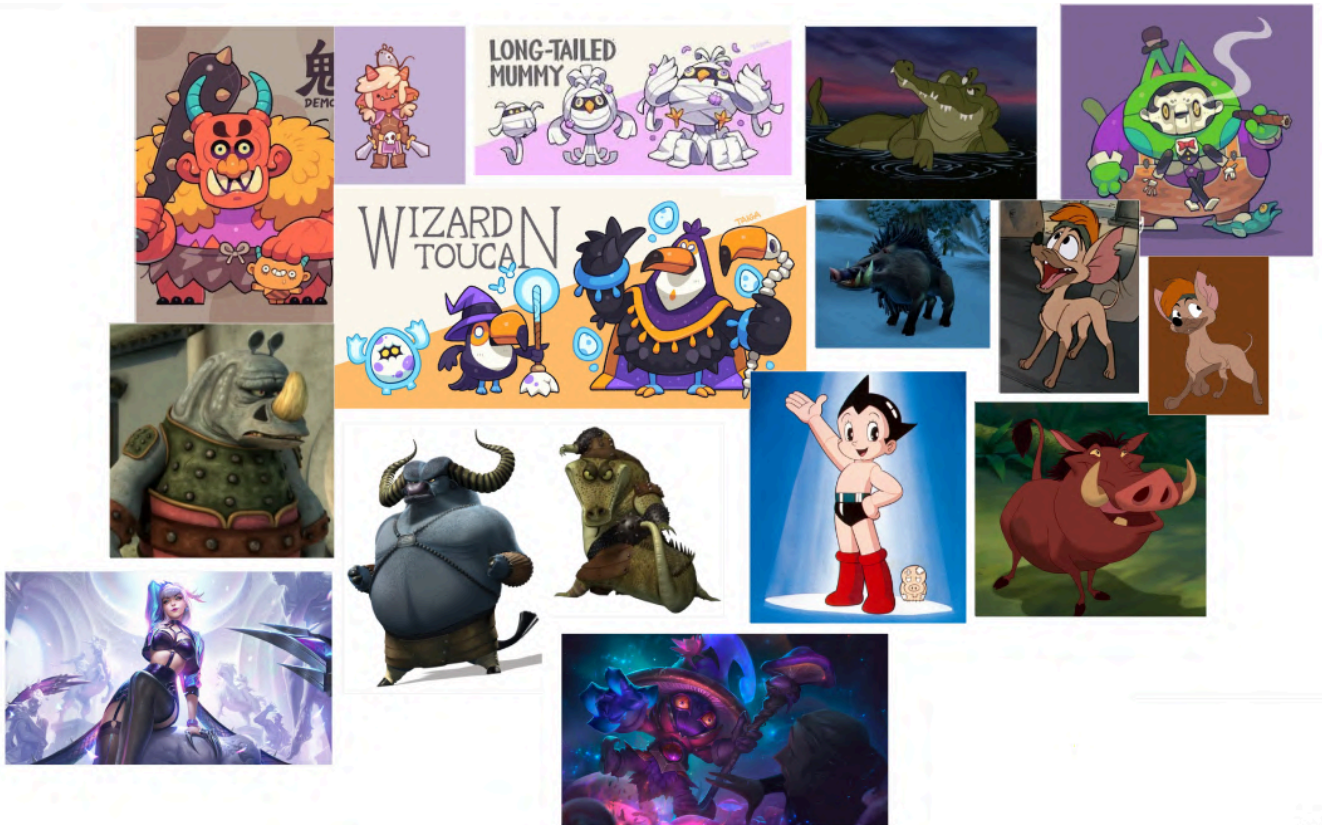
OH MY GHOST!

Sketches



Enemigos

Moodboard



Astro Bark

Sketches



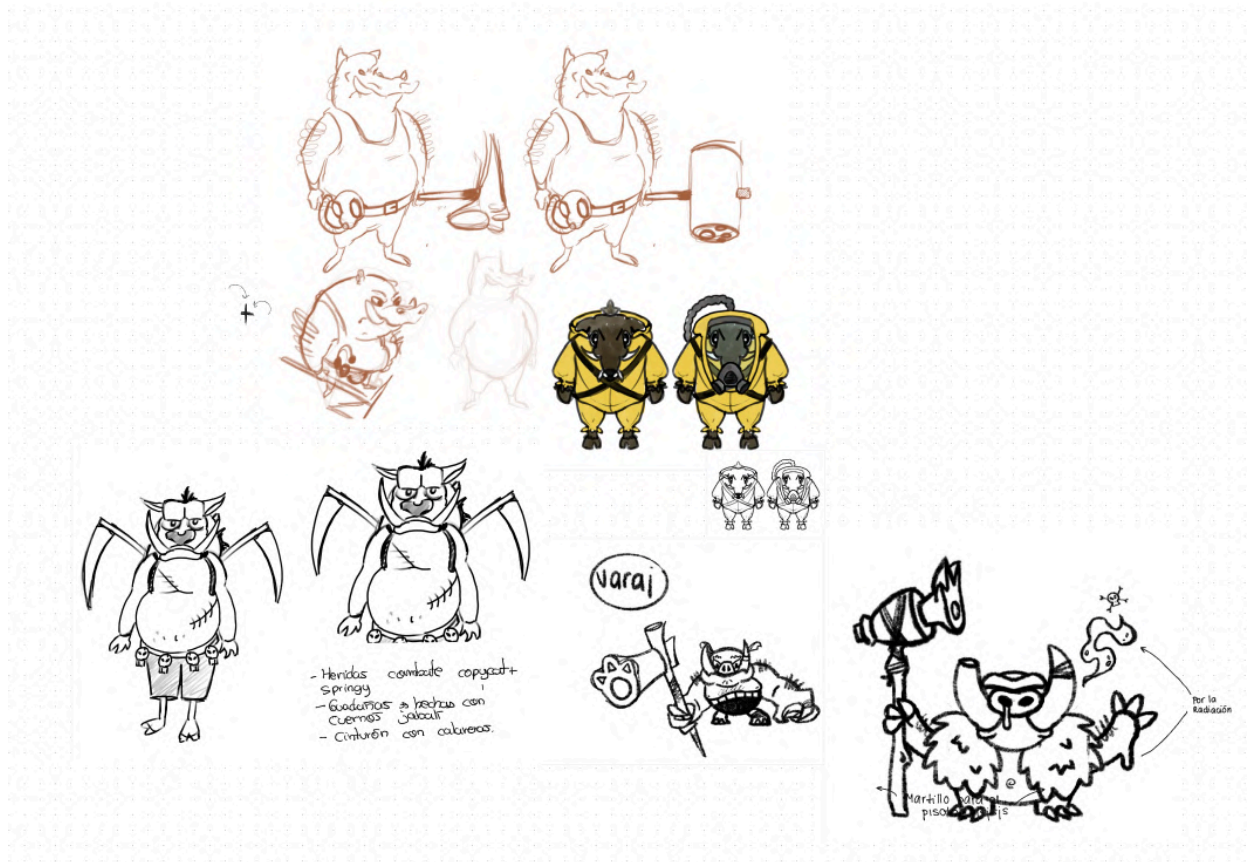
Wonder Jaw

Sketches



Varaj

Sketches



OH MY GHOST!

6.3 Escenarios

Central Fauna

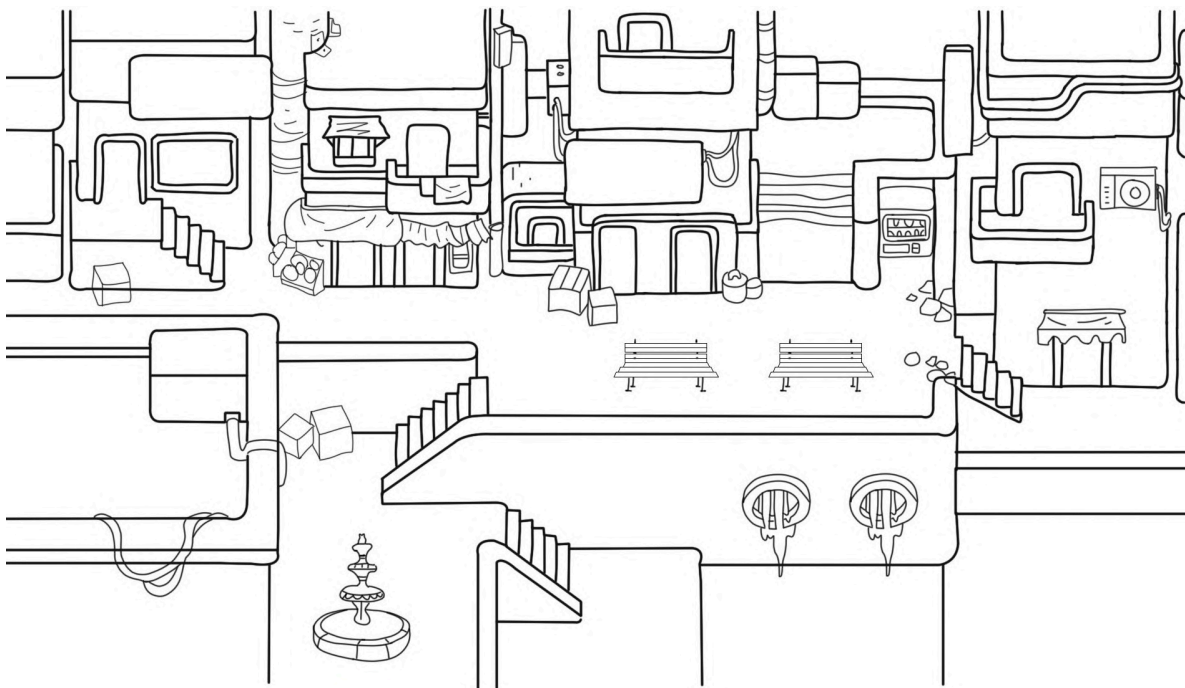
Moodboard



Assets:

- edificios varios
- farolas
- contenedores
- bancos
- vegetación decorativa
- Señales de tráfico
- Monumentos
- Carteles
- Coches/motos
- Bicis
- Parkings
- Tiendas
- Bocas de incendios
- Elementos decorativos (fontes, parques)
- Cabinas telefónicas

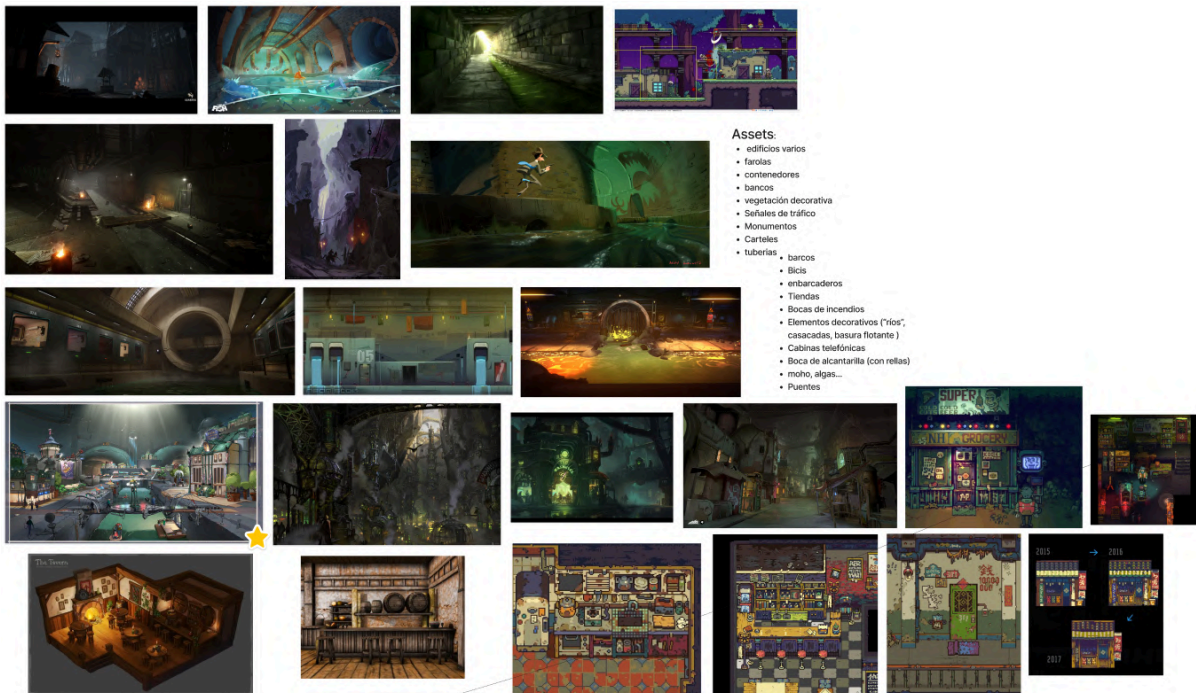
Sketches



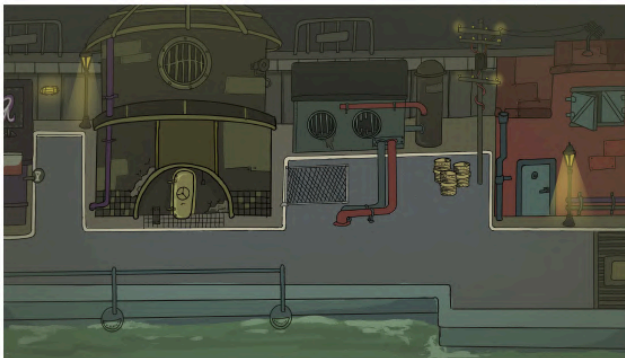


Stinkyhall

Moodboard

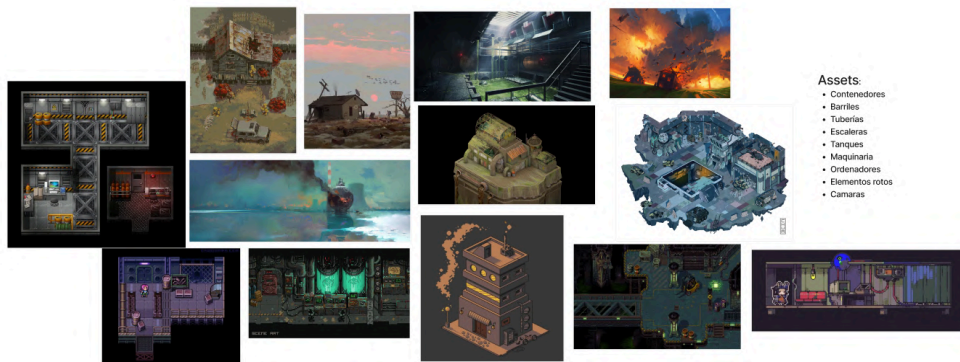


Sketches (Alcantarillas + interior taverna)



Meadowlands (+ Central Nuclear)

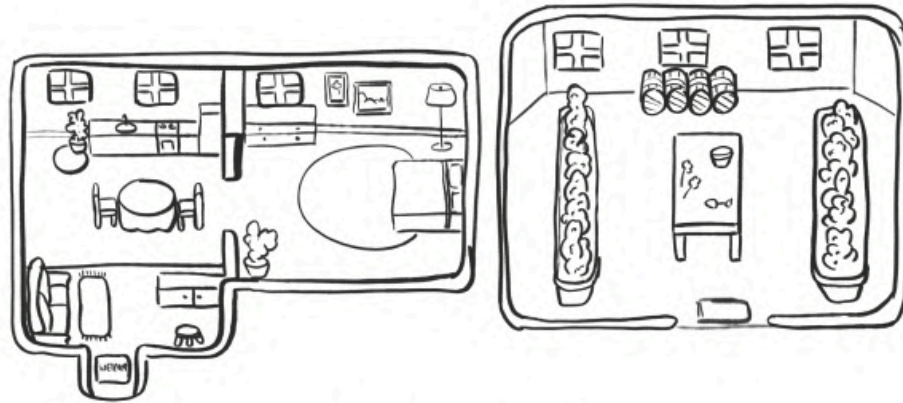
Moodboard



OH MY GHOST!

Sketches (afueras/campo + interior)





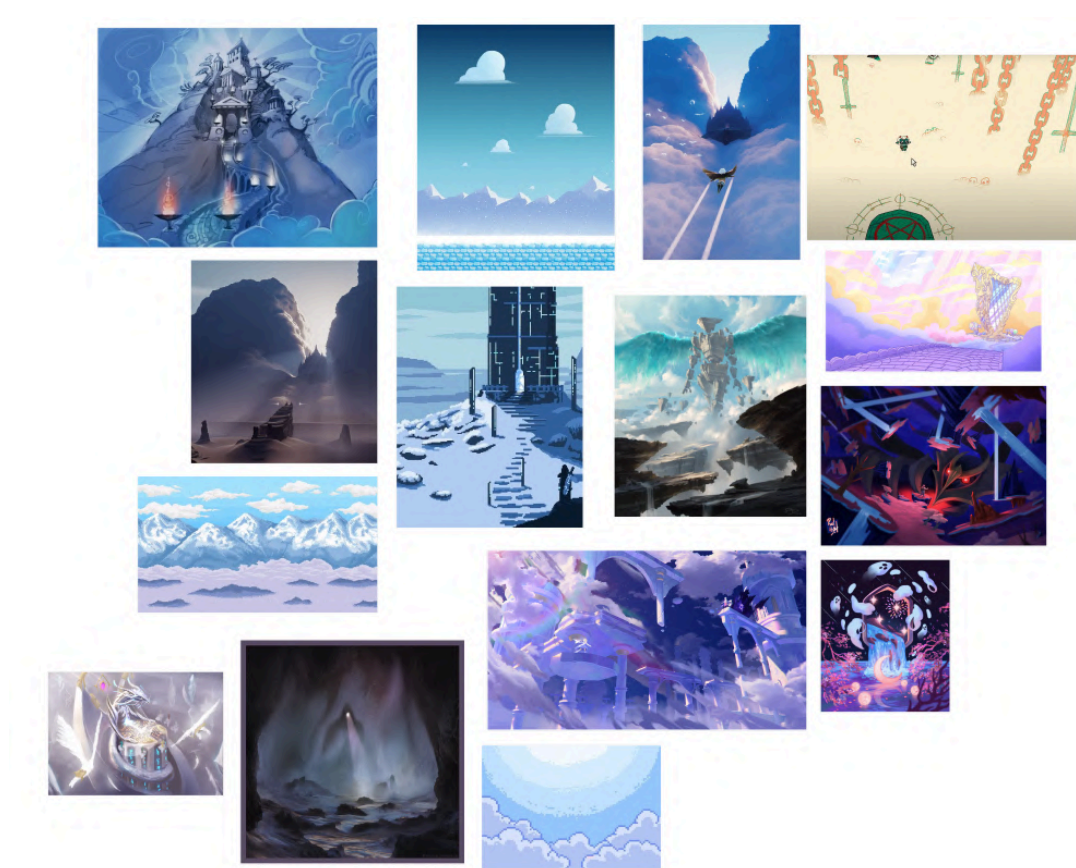
Listado Props (Afueras/campo)



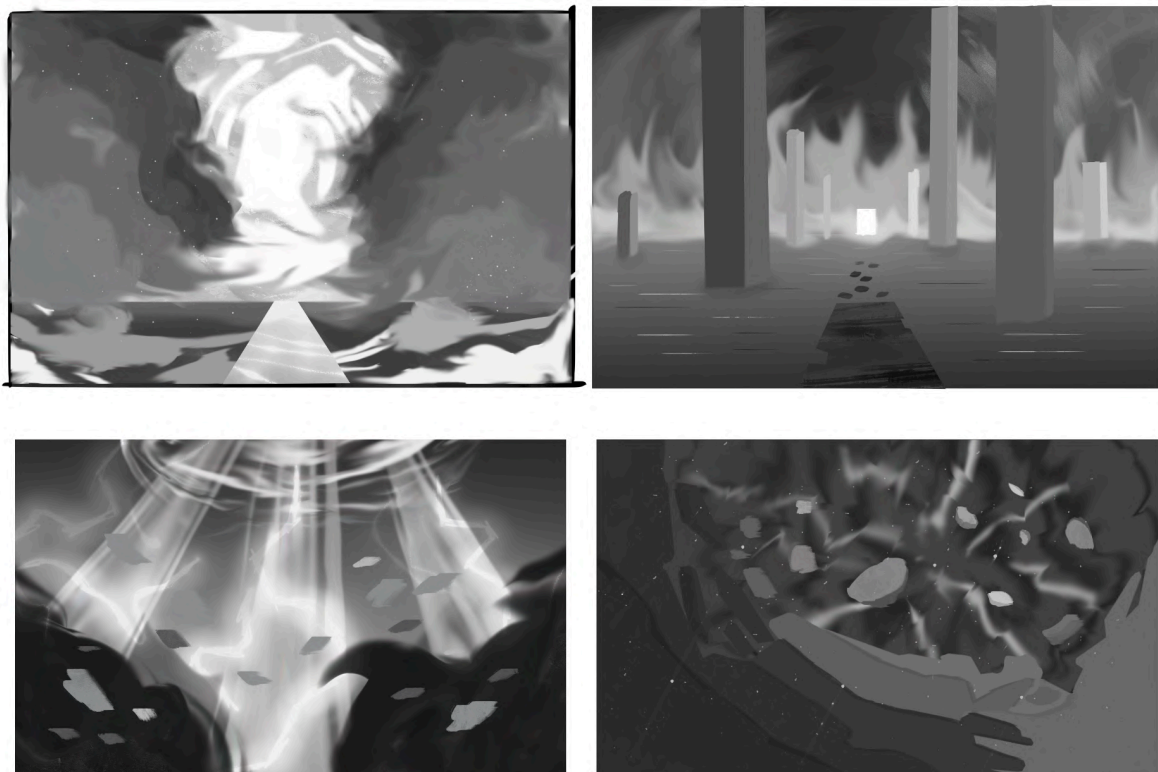
OH MY GHOST!

Más allá / Cielo

Moodboard



Thumbnails



OH MY GHOST!

7. Interfaz

7.1 Propuestas para el Esquema HUD

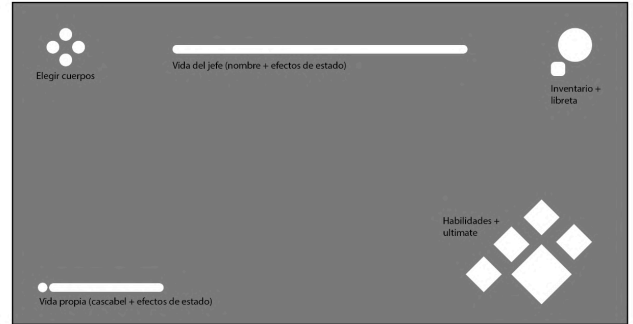
Muestrario y selector de los poderes que dispones.

Barra de vida. Se representará con un cascabel, que es el amuleto que te permite estar en la tierra.



Libreta con información y recursos (también puede ser una bolsa que contenga el inventario)

Minimapa



Elegir cuerpos

Vida del jefe (nombre + efectos de estado)

Inventario + libreta

Habilidades + ultimate

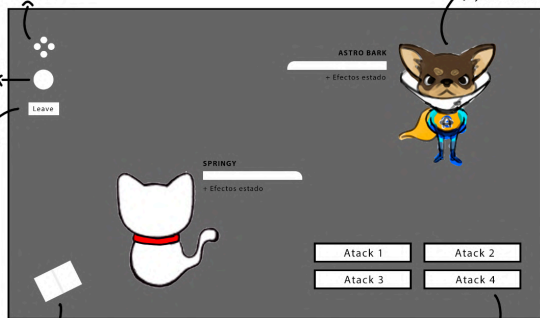
Vida propia (cascabel + efectos de estado)

Elegir cuerpo

Boss, junto a la vida y los efectos de estado

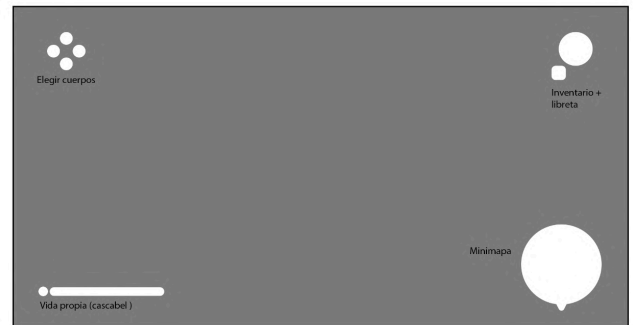
Bolsita con pociones y objetos

Abandonar pelea



Podría consultar la libreta para ver sus apuntes sobre los hérores y como luchar

Habilidades para luchar



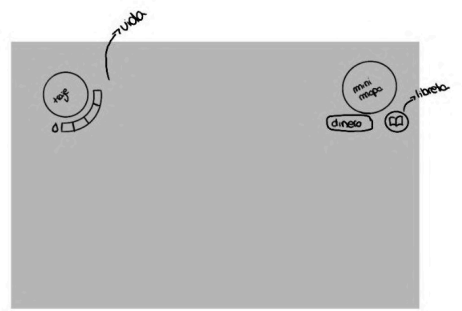
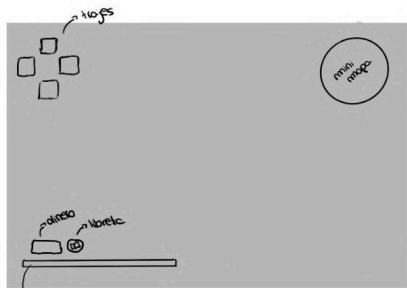
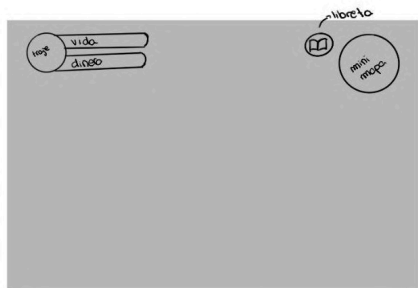
Elegir cuerpos

Inventario + libreta

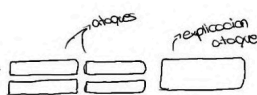
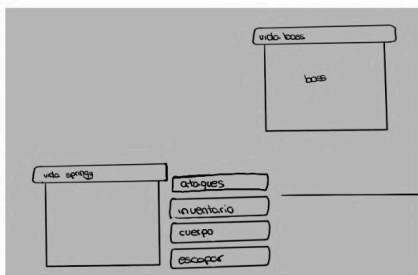
Minimapa

Vida propia (cascabel)

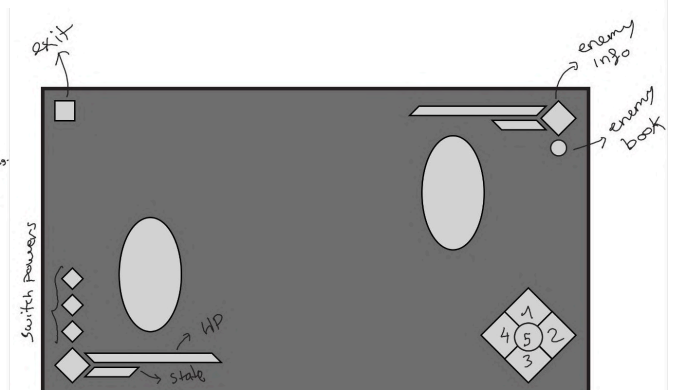
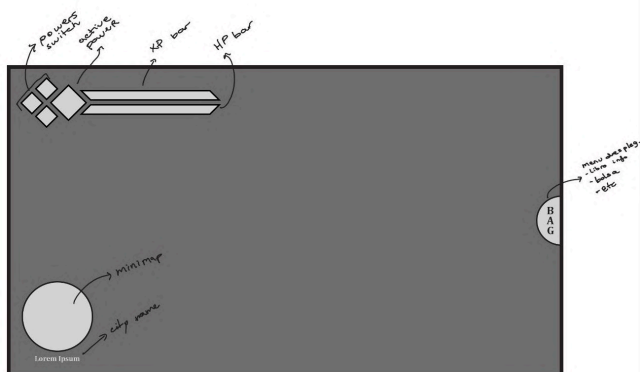
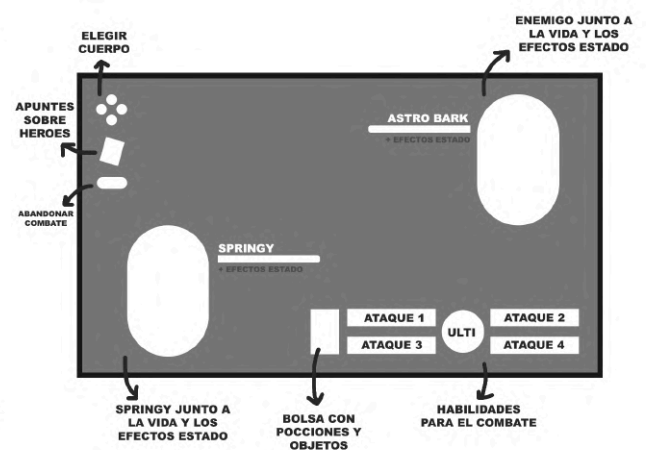
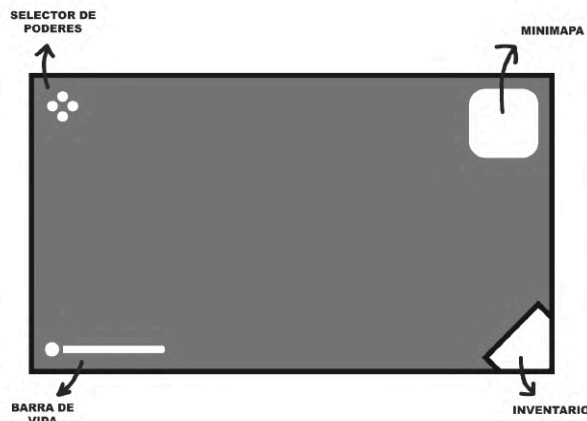
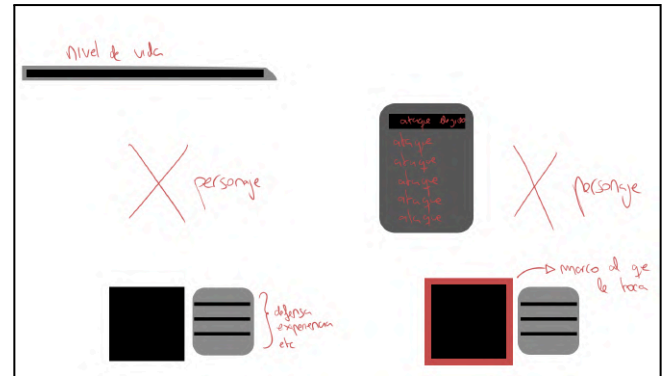
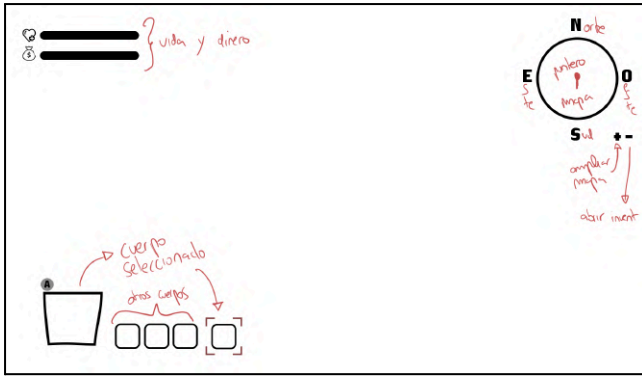
IN GAME



BATALLA

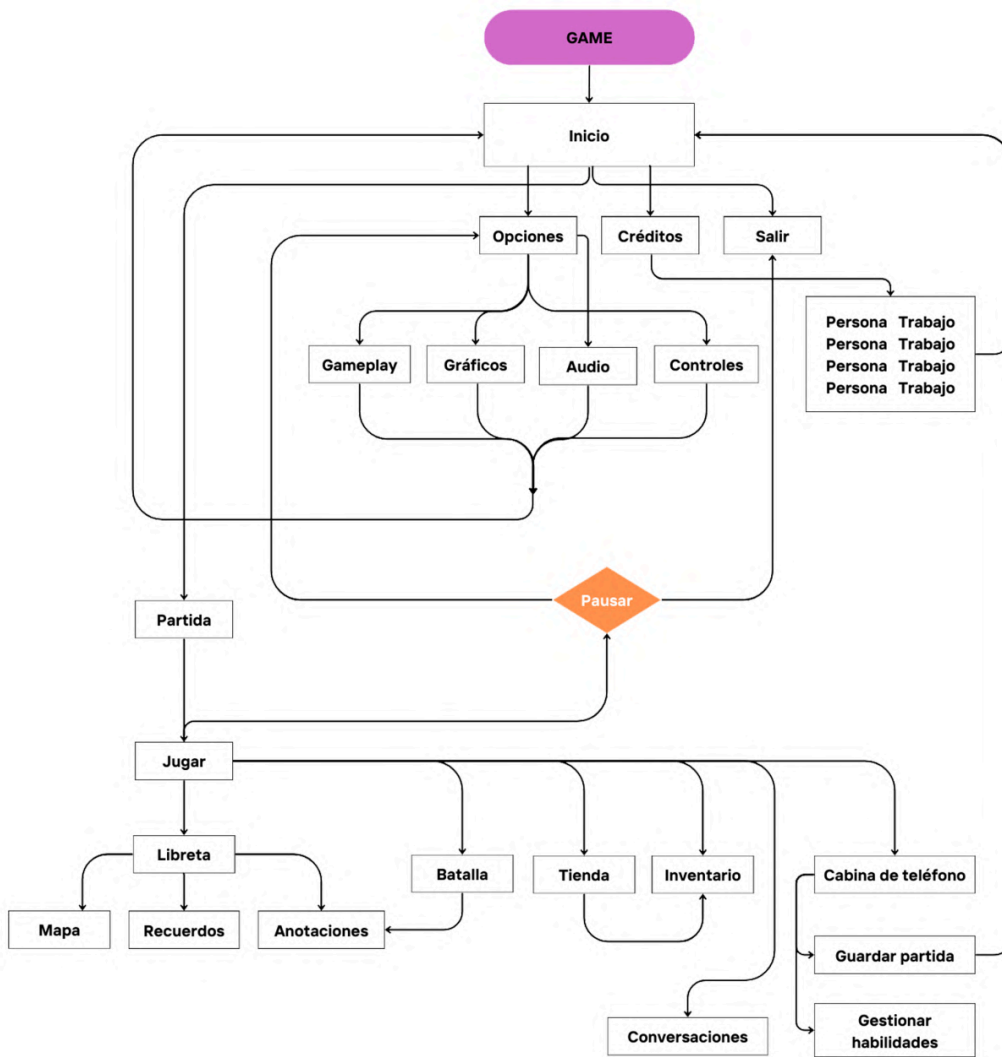


OH MY GHOST!



OH MY GHOST!

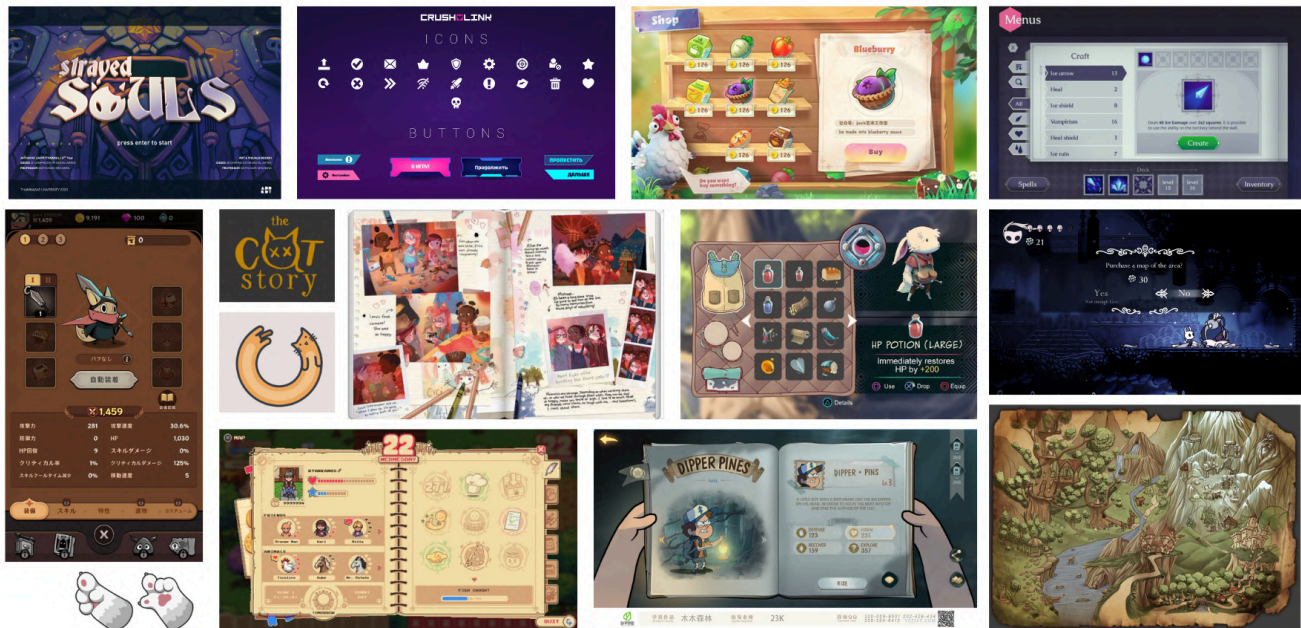
7.2 Diagrama GUI



7.3 Moodboard estilo gráfico HUD



7.4 Moodboard estilo gráfico GUI



7.5 Explicación del HUD

El HUD destacará por su sencillez y buena integración en la pantalla. Buscamos una imagen minimalista que permita al jugador poder concentrarse en el juego sin que note que el HUD ocupa demasiado en pantalla. Pero a su vez queremos que visualice adecuadamente los elementos distribuidos a lo largo de la interfaz.

Al tratarse de pocos elementos nos centraremos mucho en ellos para que tengan el atractivo necesario y se integren con la imagen global del videojuego. Nos hemos inspirado en juegos con un arte muy llamativo y una interfaz muy sencilla que acompaña y no genera ruido visual.

Elementos del HUD:

- Vida propia (cascabel)
- Minimapa
- Inventario (libreta/bolsa)
- Cuerpos adquiridos
- Efectos de estado
- Vida del boss
- Habilidades/Ataques
- Botón de abandonar la pelea
- Nombre del boss

OH MY GHOST!

- Pociones

7.6 Explicación del GUI

En cuanto al GUI, al tratarse de menús desplegables que no estarán permanentemente en pantalla, nos permitiremos elaborarlos de una manera más creativa. Estos seguirán la temática del juego en la línea de los personajes y los escenarios. Utilizaremos principalmente formas sinuosas, elementos cartoon, una paleta de colores mezclando fríos y cálidos y una tipografía con serifa para destacar títulos junto a una de palo seco para redactar los textos, acompañando así al estilo del juego.

Menús:

- Inicio
- Pantalla de carga
- Pausa → settings
- Tienda
- Recuerdos
- Inventario
- Conversaciones
- Tutorial
- Mapa
- Créditos

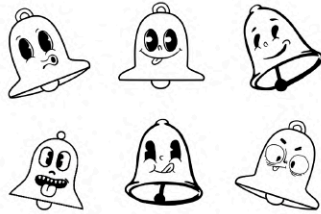
Juegos de inspiración:

- Armello
- The sword of Ditto
- Moonlighter
- Hades
- Zelda
- Horizon
- Child of light
- Stray
- Dragon Quest
- Elden Ring
- Kena bridge of spirits
- Meteorfall: Krunit's tale
- Hi-fi Rush
- Kirby Star Allies
- Pokemon

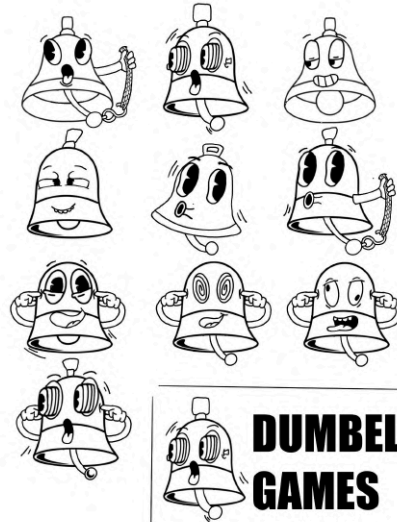
OH MY GHOST!

- Hollow Knight
- Guilty gear
- Roki

7.7 Bocetos logotipo del equipo



DumBell
DumBell
DumBell
DumBell



8. Audio

8.1 Música

Personajes:

- **Springy:**
 - Flauta de embolo
 - Trompetas
 - Triangulo
 - Bocina de payaso
 - Música de circo
 - Pandereta
 - Buena vibra
- **Copycat:**
 - Mezcla de instrumentos (dependiendo del ataque que esté usando)
- **Astro Bark:**
 - Mezcla de pop/clásica
- **Wonder Jaw:**
 - Trombón.
- **Varaj:**
 - Bajo
 - Bombo
 - Banjo

Zonas:

- **Central Fauna:**
 - Música más relajada/chill
 - Ejemplos: https://www.youtube.com/watch?v=H6yTin_39EU&list=PLjW43BMgRBoaXP5F796KuYI6VHvqOuY61&index=7
 - https://www.youtube.com/watch?v=H6yTin_39EU&list=PLjW43BMgRBoaXP5F796KuYI6VHvqOuY61&index=7

OH MY GHOST!

- **Stinkyhall:**
Techno/Rap
Música de mazmorra; tono bajo
Ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=lkfFe36Jzy4&list=PLbw_k1jIZPSd4Qj57YVCyPWdJAeakqf8M&index=26
- **Meadowlands:**
Rural
Música tribal
Country
Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=rGKfrgqWcv0>
- **Más allá/cielo:**
Celestial
Arpa
Violines
Flautas de viento
Ejemplo: <https://www.epidemicsound.com/track/ZD8tQPjUWM/>
- **Interiores:**
Tienda topo → Música de ascensor.
Ejemplos: <https://www.youtube.com/watch?v=uhbeG632ufc>
<https://www.youtube.com/watch?v=09AAZtbXQ40>

8.2 Sonidos

Lista de sonidos (Interfaz)

Comprar	https://pixabay.com/es/sound-effects/cash-register-fake-88639/ https://freesound.org/search/?q=cash&page=2#sound
Adquirir dinero	https://pixabay.com/es/sound-effects/coin-and-money-bag-3-185264/ https://freesound.org/people/The-Sacha-Rush/sounds/336932/
Ganar una batalla	https://pixabay.com/es/sound-effects/winfantasia-6912/ https://freesound.org/people/Baltiyar13/sounds/507202/

Perder una batalla	https://pixabay.com/es/sound-effects/cresent-hell-escalate-3-11647/ https://pixabay.com/es/sound-effects/low-impactwav-14905/
Elegir opciones	https://pixabay.com/es/sound-effects/interface-button-154180/
Ir pasando por las opciones	https://pixabay.com/es/sound-effects/tap-notification-180637/
Abrir y cerrar el mapa	https://elements.envato.com/es/whoosh-whoosh-ZQ7FYJW https://freesound.org/search/?q=map
Pasar página	https://pixabay.com/es/sound-effects/pageflip-01-81244/ https://freesound.org/people/paulocorona/sounds/334994/
Cambiar de cuerpo	https://pixabay.com/es/sound-effects/swoosh-6428/ https://pixabay.com/es/sound-effects/power-down-02-82200/
Habilidades	https://pixabay.com/es/sound-effects/rock-cinematic-161648/ https://pixabay.com/es/sound-effects/morphed-metal-discharged-cinematic-trailer-sound-effects-124763/ https://pixabay.com/es/sound-effects/hit-brutal-puncher-cinematic-trailer-sound-effects-124760/ https://pixabay.com/es/sound-effects/glitch-sound-effect-12796/ https://pixabay.com/es/sound-effects/aggressive-hit-logo-139133/
Desbloquear un recuerdo	https://pixabay.com/es/sound-effects/success-bell-6776/
Nuevo logro/Subir nivel	https://pixabay.com/es/sound-effects/new-level-142995/ https://pixabay.com/es/sound-effects/level-passed-142971/
Indicador estar a punto de morir (low health)	https://pixabay.com/es/sound-effects/futuristic-system-alarm-71403/
Bocadillo conversación	https://pixabay.com/es/sound-effects/marimba-bloop-3-188151/ https://pixabay.com/es/sound-effects/atmospheric-metallic-swipe-4-195748/
Poción	https://pixabay.com/es/sound-effects/effect-notify-84408/
Volver al menú principal	https://pixabay.com/es/sound-effects/whoosh-cinematic-16102/

	1/
Guardar partida	https://pixabay.com/es/sound-effects/magic-charge-mana-2-186628/
Cargar partida	https://pixabay.com/es/sound-effects/anime-charge-03-96230/ https://pixabay.com/es/sound-effects/magical-focus-energy-40083/

Lista de sonidos (animaciones de los personajes) Springy (Protagonista)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle (x 4 cuerpo)	-	
Caminar (3 lados) (x 4 cuerpo)	3 sonidos de pasos de acuerdo con el terreno	https://youtu.be/QRruEKnHB-g https://youtu.be/-3_y937pgcw?si=PRE0zMaY9mqEbc94 https://youtu.be/u6ffDOBEtaY
Correr (x 4 cuerpo) x3	Sonidos de galope de acuerdo con el terreno	https://youtu.be/INsuAKtbLU https://youtu.be/WBknige66f0
Recibir daño	Maullido de dolor	https://youtu.be/jdrRx6OlnzM
Atravesar objetos	Sonido espectral	https://youtu.be/bwXglz38r7Q https://youtu.be/HFtx82SFYg?si=z_0KJspUZ_GQc0k3
Cambiar de cuerpo	Remolino/Ráfaga de viento	https://youtu.be/Y6q9XpEqIgs?si=kOZIK8xbgn7VyGao https://youtu.be/Am4wYTiH Hx8?si=kUQL_Vz1oaW14yqA
Transformarse en fantasma	Ráfaga de viento	https://youtu.be/0R_qtRB54-Q https://youtu.be/Am4wYTiH Hx8?si=kUQL_Vz1oaW14yqA
Rest/Siesta (habilidad 1)	Ronquido	https://youtu.be/1PJcDn6x7pQ

OH MY GHOST!

		https://youtu.be/xXtiFqrtcQo?si=lwe9Fk_gy-zAIE09
Booh! (habilidad 2)	Susto	https://youtu.be/_4syXVr9T5s?si=VyakJOxlebChhdQk
Morir	Mau llido alto de dolor	https://youtu.be/0UWSedyPVDY?si=d6Xpy9vvhwAuU_1s https://youtu.be/XmYP8jCfvF0
Resucitar	Caer del cielo	https://youtu.be/3FE7AQYbqGY

Primer Aprendiz (Paloma)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Gruñido de paloma	https://youtu.be/oOZy7JedAQQ
Mano divina (habilidad 1)	Sonido de puñetazo	https://youtu.be/CR4QDvOTyNE
Torbellino (habilidad 2)	Viento	https://youtu.be/Nm3Pi2d5KSo
Morir	Gruñido de tristeza	https://youtu.be/HIKJbzXPfjg

Astro Bark (Boss Chihuahua)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Sollozar	https://youtu.be/Kb74DvmBlJ8
Ladrado (habilidad 1)	Ladrado fuerte	https://youtu.be/ljllJ-GLdjk
Mordisco simple (habilidad 2)	Rugir/Gruñir	https://youtu.be/lloXMm-U7SI?si=JYt1cFPKTKk74veM
Jauría (habilidad 3)	Ladridos	https://www.youtube.com/watch?v=2FvGQlqc0BE (Multiplicado)
Lamerse las heridas (habilidad 4)	Lametazo	https://youtu.be/yYOuSgJmDGk?si=t8LKz8F9BO16tlYd
La rabia (ultimate)	Rugir alto	https://youtu.be/GmoVWwrl4

		Xn8
Morir	Aullido triste	https://youtu.be/9WTbALunCTM

Aprendiz Astro Bark (Bichón Frisé)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Sollozar	
Mordida simple (habilidad 1)	Rugir/Gruñir	https://youtu.be/lloXMm-U7SI?si=JYt1cFPKTKk74veM
Morir	Aullido triste	https://youtu.be/ytxfzQ9Oy6k?si=uaVorA0xZnV6XkM0

Veterano Astro Bark (Doberman)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Sollozar	https://youtu.be/Kb74DvmBlJ8
Ladrado (habilidad 1)	Ladrado fuerte	https://youtu.be/E9bv25JJE3s
Jauría (habilidad 2)	Ladridos	https://youtu.be/PID2NdriF1E?si=K_m_jmgGQfhU6PsK
Morir	Aullido triste	https://youtu.be/ytxfzQ9Oy6k?si=uaVorA0xZnV6XkM0

Wonder Jaw (Boss Cocodrila)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Rugido de dolor	https://www.youtube.com/watch?v=0WQ23S8fp04
Agarre (habilidad 1)	Sonido de mordisco	https://www.youtube.com/watch?v=AR1oHln6_LY
Coletazo (habilidad 2)	Látigo	https://www.youtube.com/watch?v=l2rFeL8aFrQ
Zambullida (habilidad 3)	Turbulencia de agua	https://www.youtube.com/watch?v=heFmLoaKTbc

OH MY GHOST!

Submarino (habilidad 4)	Sonido de burbujas	https://www.youtube.com/watch?v=21C9aPB_idU
Lluvia de escamas (ultimate)	Lluvia pesada	https://www.youtube.com/watch?v=8HI9F7_SZ_c
Morir	Planchazo y burbujas	https://www.youtube.com/watch?v=5k2d194tc9s

Aprendiz Wonder Jaw (Lagarto de gorguera)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Gorjeo	https://www.youtube.com/watch?v=0Q_1KW0Q-10 (0:15)
Coletazo (habilidad 1)	Látigo	https://www.youtube.com/watch?v=i2rFeL8aFrQ
Morir	Croar	

Veterano Wonder Jaw (Serpiente)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Sisear	https://youtu.be/4sqq8VIEyKQ?si=I1KA3ocddo6bOyU1
Coletazo (habilidad 1)	Látigo	https://www.youtube.com/watch?v=i2rFeL8aFrQ
Agarre (habilidad 2)	Sonido de cascabel	https://youtu.be/87x1HF0rPv0?si=LUC2hYvXIfWULjYY
Morir	Siseo triste	

Varaj (Boss Jabalí)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir ataque	Bufido	https://www.youtube.com/watch?v=QIyvsJaanWU
Pisotón (habilidad 1)	Sonido de patas en el suelo	
Colmillazos (habilidad 2)	Mordida	
Pelaje grueso (habilidad 3)	Sonido de aire cortado	

OH MY GHOST!

Bomba terrenal (habilidad 4)	Sonido impacto de rocas	
Embestida (ultimate)	Impacto fuerte	https://youtu.be/MUwPF2WRg2k?si=ahDWGh6gdkAG-bGR
Morir	Guarrido	

Aprendiz Varaj (Puercoespín)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Sollozar	
Pelaje grueso (habilidad 1)	Sonido de aire cortado	
Morir	Gruñido	

Veterano Varaj (Ciervo)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Berrear	
Embestida (habilidad 1)	Impacto fuerte	https://youtu.be/MUwPF2WRg2k?si=ahDWGh6gdkAG-bGR
Coz/pisotón (habilidad 2)	Sonido de patas en el suelo	
Morir	Berreo triste	

Copycat (Antagonista)

Animaciones	Sonido	Ejemplos
Idle	-	
Recibir daño	Mauullido alto	https://youtu.be/u_36_hyxLM0?si=QFWUnbJluLJaahXI
Espejo (habilidad 1)	Sonido de brillo/reluciente	https://youtu.be/3Aacbck_9x4
Zarpas (habilidad 2)	Arañazo	https://www.youtube.com/watch?v=Fji98lWr3kU
Humo (habilidad 3)	Vapor	
Ráfaga/Barrido (habilidad 4)	Corte en el aire	



OH MY GHOST!

Eco del engaño/Réplica fantasma (ultimate)	Mauillido en eco	
Morir	Mauillido triste	https://youtu.be/XmYP8jCfvE0

9. Organización del grupo

Antes de pasar a la división de tareas por cada miembro del grupo, es importante mencionar que las ideas clave para la creación del juego han sido desarrolladas durante las clases y reuniones con todo el equipo. Así que cada grupo de trabajo ha podido empezar a trabajar con una base desde las diferentes lluvias de ideas que tuvimos (reunidas en la aplicación *Figma* y en un GDD Grupal). Además, en las siguientes reuniones generales cada grupo de trabajo ha actualizado el equipo sobre el trabajo que han realizado.

- **Puntos desarrollados en grupo:**
 - Product sheet
 - Definición protagonista y antagonista
 - Gameplay

9.1 Organización Grupo Arte

- **Addaia Ferrés**

Tareas:

- Moodboard personajes
- Concept art personajes
- Turn Around Protagonista
- Músicas del juego
- Definir personajes secundarios y enemigos (descripción y habilidades)
- Tabla de animación y sonidos
- Desarrollo inicial de la premisa y argumento
- Definición del estilo y tono

- **Aina Cuffí**

Tareas:

- Moodboard escenarios
- Concept art escenarios
- Diseño de niveles/mapa
- Diagrama del viaje
- Desarrollo inicial de la premisa y argumento
- Definición del estilo y tono

- **Alexandra Enache**

Tareas:

- Moodboard estilo gráfico de la Interfaz
- Esquema de HUD
- Diagrama de GUI
- Desarrollo logotipo del equipo
- Sonidos interfaz
- Músicas del juego
- Moodboard escenarios
- Concept art escenarios
- Definir personajes secundarios y enemigos (descripción y habilidades)
- Desarrollo inicial de la premisa y argumento
- Definición del estilo y tono
- Definición mapa de las zonas

- **Ana Clara Sousa Costa**

Tareas:

- Moodboard personajes
- Concept art personajes
- Tabla de animación y sonidos
- Diagramas de estados protagonista y enemigos
- Redactar premisa y tema definitivos
- Desarrollo inicial del setting
- Maquetación y organización del documento final
- Definición del estilo y tono
- Organización de grupos y reuniones

- **Emma Calero**

Tareas:

- Moodboard personajes
- Concept art personajes
- Redactar Argumento definitivo
- Tabla de animación y sonidos
- Diagramas de estados protagonista y enemigos
- Desarrollo inicial del setting
- Definición del estilo y tono

- **Erika Sanchez**

Tareas:

- Moodboard estilo gráfico de la Interfaz
- Esquema de HUD
- Diagrama de GUI
- Sonidos interfaz
- Desarrollo logotipo del equipo
- Moodboard escenarios
- Concept art escenarios
- Desarrollo inicial del setting
- Presentación Pitch
- Definición del estilo y tono

- **Gemma Zahinos**

Tareas:

- Moodboard personajes
- Concept art personajes
- Desarrollo inicial de la premisa y argumento
- Redactar premisa y tema definitivos
- Maquetación y organización del documento final
- Definición del estilo y tono
- Organización de grupos y reuniones

- **Marc Gil**

Tareas:

- Tabla de animación y sonidos
- Diagramas de estados protagonista y enemigos
- Desarrollo inicial de la premisa y argumento
- Presentación Pitch
- Definición del estilo y tono

- **Marc Giménez**

Tareas:

- Moodboard escenarios
- Concept art escenarios
- Diseño de niveles/mapa

OH MY GHOST!

- Moodboard estilo de la Interfaz
- Desarrollo inicial del Setting
- Esquema de HUD
- Sonidos Interfaz
- Definición del estilo y tono

9.2 Organización Grupo Videojuegos

- **Bernat Cifuentes**

Tareas:

- Diseño de niveles/mapa
- Desarrollo inicial del tema
- Esquema de HUD

- **Edgar Mesa**

Tareas:

- Definir decisiones dentro del juego
- Músicas del juego
- Presentación Pitch
- Organización de grupos y reuniones

- **Eric Palomares**

Tareas:

- Redactar Argumento definitivo
- Presentación Pitch

- **Ferran Llobet**

Tareas:

- Desarrollo inicial del tema

- **Pau Hernández**

Tareas:

- Esquema de HUD

- **Pau Mena**

Tareas:

- Definir decisiones dentro del juego
- Músicas del juego



OH MY GHOST!

- Presentación Pitch
- Organización de grupos y reuniones

- **Rafael Esquiús**

Tareas:

- Definir personajes secundarios y enemigos (descripción y habilidades)
- Diseño de niveles/mapa
- Desarrollo inicial del tema
- Presentación Pitch

- **Roger Puchol**

Tareas:



OH MY GHOST!

10. Enlaces

GDD Grupal:

<https://docs.google.com/document/d/1M86o-vfyVbqp9wRbVCQfYq5oQsx89adS0Tje7aBX8ls/edit?usp=sharing>

Figma:

<https://www.figma.com/file/N4liDBpcgc2MJAgY4QM6XJ/Proyecto-II?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=JAvwskj9ZMTtpBv5-1>