**INVESTIGACIÓN DE MERCADO**

*Juegos de ninjas*

Ninja Gaiden

1. Un jugador, continuaciones ilimitadas (Cada continuación vale 3 créditos)
2. Características de los controles

· La altura de salto depende de cuánto tiempo el jugador mantuvo apretada la tecla.

· Al estar en el aire, si se presiona rápidamente abajo + B es posible pegar varios golpes en el aire, que se ven como si fuera uno solo. El sonido del corte de espada se repite cada vez que el jugador logra emitir un golpe.

· Cuando se tiene una de las *Artes* o *Técnicas Ninja* (habilidades especiales) con suficientes puntos para atacar, al presionar cierta combinación de teclas se libera un ataque.

N

1. Un jugador, y elude a sus enemigos en un intento de accionar un interruptor que abre una puerta de salida, y para llegar hacia ella a salvo.
2. El jugador maneja a un ninja que corre y salta a través de los niveles, recoge oro, elude enemigos, abre y cierra puertas mediante interruptores.
3. Se utilizan tres controles: girar a la izquierda, a la derecha y saltar. La combinación de estas en los distintos escenarios, le permite al ninja correr y saltar pared en pared y sobre plataformas.

Mark of the ninja

1. Un jugador , los niveles estan separados en áreas de luz y oscuridad. La diferencia entre estos es que al estar a la luz es visible por los enemigos facilmente , que mientras al estar a oscuras los enemigos solo pueden verte si estas a una cierta distancia.
2. El sonido también es parte de el sigilo de un ninja , cuestión que debe tener cuidado con un índice de alerta de pérdida de sigilo.
3. Este juego utiliza una mecánica de línea de visión, algo poco comun para un juego de plataformas, lo que implica que los enemigos que sería invisibles para el personaje también son invisibles para el jugador, aunque sus sonidos son representados en la pantalla de la misma manera que los del jugador.
4. Al acercarse a los enemigos sin ser detectado, el jugador puede destruirlos en un solo golpe.

**VISION**

Nuestro objetivo es desarrollar un juego runner de ninjas, cuya velocidad de cada nivel ponga a prueba las capacidades de reacción del jugador, y lo desafíe a usar inteligentemente cada uno de los power-ups del personaje.

**USUARIO TÍPICO**

Nuestro juego esta abierto a todo público , para entretenerse y divertirse un rato. Este, principalmente, es un juego que requiere cierta habilidad para poder completarse ya que a diferencia de otros juegos de este estilo, este desafía los reflejos y la inteligencia del jugador. Nosotros pensamos que este estilo de juego son jugados usualmente por jugadores de entre 10 y 16 años, ya que este tipo de juegos estilo “runner” resultan altamente atractivos para ellos, en contraposición a los mayores de 16 años.