

# Nindo

Luis Serrano Hernández



# Visión general

- Concept: Juego que pretende potenciar la memoria y los reflejos, al mismo tiempo que ofrece escenarios y momentos interesantes con unos controles sencillos
- Género: Endless runner con toques de juegos de memorización
- Metáfora: Un ninja sufre un ataque y pierde casi todas sus técnicas, su objetivo ahora es superar obstáculos y enemigos a base de esquivar y realizar técnicas formando sellos para poder recuperarlas
- Plataforma: Smartphones y tablets pero con fácil capacidad de porteo gracias a unos controles sencillos e independientes de las capacidades táctiles
- Mercado: Para jugadores de 3 a 90 años. El juego puede potenciar las habilidades memorísticas de los más jóvenes y ayudar a los más ancianos a conservar el nivel. Los adultos pueden encontrar un reto satisfactorio en niveles avanzados

# Análisis competitivo

- Referentes. Temple Run, Super Simon, Subway Surfers
- Competencia. Endless runners para dispositivos móviles (Temple Run, Sonic Dash), otros juegos para Smartphones. Mayor exponente actual: Sayonara Wild Hearts
- Características diferenciadoras.
  - Modo historia aparte del modo infinito -> Progresión por niveles que se entremezclan con la narrativa
  - Además de las clásicas mecánicas de saltar y esquivar incluye la necesidad de recordar y aplicar patrones para poder avanzar
  - Es como si Naruto se mezclase con un Temple Run



# Narrativa

- Protagonista: Eres un/a ninja reconocido y que domina una gran variedad de técnicas
- Antagonistas: Un grupo de bandidos hacerse con el control del país
- Historia: Los bandidos deciden que la mejor forma de obtener su objetivo es robar las técnicas del protagonista para obtener un gran poder. Tras lograr su objetivo mediante una elaborada trampa tu misión pasa a ser detenerles y evitar que tomen el país, a medida que avanzas vas recuperando tus técnicas
- Niveles: El juego se dividirá en varios “mundos” o escenarios (bosque, costa etc.) con de 4 o 5 niveles por mundo y un jefe al final de estos

# Jugabilidad

- Objetivos del juego: Recuperar tus técnicas y acabar con los bandidos
- Mecánicas básicas: Saltar, esquivar, agacharse y realizar ataques mediante técnicas que requieren de memorizar secuencias
- Obstáculos: Objetos físicos por los escenarios (rocas, troncos etc.) y los enemigos (bandidos)
- Recursos: Botones o “tiles” con los distintos sellos para formar las técnicas, una barra de vida y un diccionario al que se van añadiendo las técnicas a medida que las recuperas, este diccionario indica la combinación de sellos requerida para realizarlas
- Ganas un nivel al superar todos los obstáculos enemigos
- Pierdes cuando te quedas sin vida
- Ganas el juego al pasar todos los niveles