

IMPLEMENTANDO:

cambiar sprites ninja lanza enemigo
añadir sprites sangre devora tiburón
lanzar enemigo al mar cuando queda poca vida
lanzar enemigo al mar desde límite superior de la arena

IMPLEMENTAR

señal cae cuando golpean
presionar repetidas veces para arrancar señal (aparece animación dedo pulsando botón Samurai Shodown) / señal vuela por los aires cuando le pegan / animación recoger señal
efecto calor a mitad pantalla playa (Rocket Knight Adventures Mega Drive)
animación ninja cansado cuando queda poca vida
más enemigos
chocar enemigos (Batman Returns Super Nintendo <https://www.sprisers-resource.com/snes/batmanreturns/sheet/7673/?source=genre>)
lanzar enemigo contra suelo y se puede volver a levantar si aún le queda vida cuando le queda poca vida, opción de lanzar enemigo hacia fondo escenario (Batman Returns Super Nintendo <https://www.sprisers-resource.com/snes/batmanreturns/sheet/7673/?source=genre>) con efecto de zoom
cambio de cuerpo de ninja a enemigo y viceversa
herir enemigo con espada / cortar brazos y poder recogerlos para lanzárselos a enemigo / cuando le quede poca vida a enemigo cortarlo en dos
dibujo impacto (AOF2 o FF1?)
tiembla cuando golpean ninja y enemigos (AOF2)
animación salto enemigo máscara de hockey (dibujar Piti)
lanzar estrellas ninja
sombra disminuye al saltar y aumenta al caer

flecha avanzar player pantalla
sonidos golpes (AOF2 o FF1?)
espada brillo parpadea (Samurai Shodown Neo Geo)
pantalla selección personaje
paleta colores personajes
dibujos personajes pantalla selección de personaje
inventario armas poder acumularlas y cambiarlas
droga speed más rápido y fuerte por corto periodo de tiempo, después bajará vida

Edificio fondo gimnasio (estilo Sunset Riders Arcade) / redibujar todos sprites ninja musculado
fondo escenario pantalla Michael Max Fatal Fury
crear escenarios nuevos