

# Desarrollo de Videojuegos mediante Tecnologías Web

**Práctica:** Proyecto Final

**Alumnos:** Adolfo Machín Fernández, Fernando Rivilla Bravo, Carlos Raspeño Priego.

**Profesores:** Guillermo Jiménez Díaz, Pedro A. González Calero

## 1. Ficha de Juego

**Título:** Ninja Adventures

**Generos:** Plataformas y lógica

**Plataformas:** PC

**Modos:** Un jugador

**Edad:** 5+

## 2. Descripción

Ninja Adventures es un juego de plataformas basado en el juego PID. El jugador tendrá que manejar las distintas habilidades del ninja para poder ir avanzando por el escenario a la vez que va eliminando los diferentes enemigos que le van surgiendo.

## 3. Ambientación

El protagonista del juego se llama Nakamura, un ninja sanguinario que tendrá que salvar a su maestro Teki Kyoyo, el cual ha sido secuestrado por la banda criminal japonesa Yakuzaki. Para ello, deberá infiltrarse en la base del enemigo para salvar a su maestro de una muerte segura.

## 4. Mecánicas Centrales

- Nakamura podrá **moverse a izquierda y derecha**, así como realizar saltos.
- También podrá **planear**, usando su capa especial de ninja, cuando se encuentre en el aire.
- Además, con esta capa, podrá **elevarse** cuando haya una **corriente de aire**.
- A su vez, gracias a su duro entrenamiento en el templo Hishimuri, puede **deslizarse por el suelo** durante un breve periodo de tiempo **cuando esté corriendo**.
- Por otro lado, podrá **lanzar sus shuriken** ninjas especiales para **derrotar** las sanguinarias hordas de **enemigos** que le quieren impedir avanzar y lograr su noble misión de salvar a su maestro.
- Por último, podrá **recoger los objetos** que se le han caído a su maestro durante el rapto para así poder conseguir más **puntos al final del nivel**.

## 5. Referentes

- **PID**: juego de plataformas y puzzles bidimensional.
- **Rogue legacy**: juego de acción indi ambientado en un mundo de fantasía medieval.
- **Ibb & Obb**: juego para dos jugadores en modo cooperativo que está situado en un mundo lleno de puzzles donde la gravedad va hacia arriba y hacia abajo.

## 6. Riesgos

- La inexperiencia de realizar un juego desde cero puede jugarnos malas pasadas a la hora de decidir las mecánicas del juego para la mayor diversión del usuario.
- Dificultad para obtener sprites y crear escenarios en los cuales se desarrollara el juego.