

GDD

Ninjata

Luis Gutiérrez Márquez

lgutierrezmar@uoc.edu

TFG-Ninjata-UOC

Índice:

Concepto:	3
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:.....	3
Categoría:	3
Licencia:	4
Mecánica:	4
Tecnología:.....	4
Público:	5
Historial de Versiones:.....	5
Visión general del juego:.....	5
Mecánicas del juego:.....	6
Cámara:.....	7
Periféricos:.....	7
Controles:.....	7
Guardar/Cargar:	7
Estados del Juego:	8
Interfaces:.....	9
Mapa:	11
Progreso del Juego:	30
Personajes:	34
Habilidades:	48
Ítems:	49
Música y Sonidos:.....	50
Concept Art:.....	51

Concepto:

- Título: “*Ninjata*”
- Diseñador/es:
 - Luis Gutiérrez
- Género: Acción-aventura
 - Subgénero: Metroidvania.
- Plataforma:
 - PC
 - PlayStation 4/5
 - Xbox One, Xbox Series X/S
 - Nintendo Switch

Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:

En nuestro título, al tratarse de un juego Metroidvania, introducimos a los jugadores a un amplio mundo lleno de recompensas y de nuevos caminos, conforme más avancen y exploren, pleno de desafíos y combates, con un control fluido y dinámico.

El programa no cuenta con juego online, pero si con un modo cooperativo en el que dos jugadores pueden combatir pantalla, pero no personaje.

Al empezar una nueva partida aparece una cinemática que nos presenta la isla que recorreremos durante nuestra aventura y el origen de nuestro protagonista. Tras esto tenemos que explorar un vasto mundo lleno de bosques, montañas, cueva y ríos, donde conseguiremos nuevas habilidades que nos irán abriendo paso hasta llegar al villano principal de nuestra historia, con el que tendremos que enfrentarnos.

Por otra parte, nuestro título ofrece otros logros a conseguir, que pueden ser desde acabar con un número elevado de enemigos, a objetivos más complicados de desbloquear, como encontrar todas las herramientas escondidas por el mapa. Así ofrecemos aquellos jugadores más competitivos un aliciente adicional.

Categoría:

Nuestro juego está categorizado dentro del género de “acción-aventura”, en la subcategoría de Metroidvania.

Para el desarrollo de nuestro título hemos tomado como referencias títulos como: *Hollow Knight*, *Blasphemous*, *Ori and wild forest* y *Guacamele*.

Nuestra propuesta mezcla mecánicas de los títulos referenciados y los pone en un mundo PixelArt 2D, con pinceladas de humor para tener un toque distintivo.

Nuestro principal objetivo es conseguir transmitir al usuario una experiencia agradable, divertida y entretenida con la suficiente dificultad para que se sientan retados. Por eso hemos facilitado un control sencillo, acompañado de varias habilidades que le abrirán mundos y maneras de solucionar los problemas.

Licencia:

La idea principal del juego es original, por lo que no es necesario adquirir ninguna licencia.

Mecánica:

Como jugadores debemos recorrer y explorar un extenso mapa, acabando con los enemigos que hallemos y consiguiendo nuevas habilidades que nos permitan llegar a nuevas zonas. Debemos derrotar a los distintos jefes de nivel que encontremos por el camino.

Cada nivel aumenta la dificultad tanto de los combates como de los niveles de plataformas. Como jugadores nos enfrentamos a recorridos cada vez más complejos, enemigos más fuertes y nuevas amenazas, que nos obligan a utilizar nuevas habilidades.

Desde el inicio presentamos una historia de venganza, digna de cualquier superhéroe, donde nuestro protagonista busca acabar con el malvado Dr. Stroinger y liberar la isla y a su gente de la tiranía de este villano de película. Durante nuestro camino por la isla acabamos con los monstruos y las máquinas del doctor, interrumpiendo sus planes hasta terminar con él, cumpliendo nuestra venganza.

Finalmente, tras haber completado la historia, si queremos, podemos seguir explorando el mapa para desbloquear todos los objetos y secretos que hay.

Tecnología:

- PixilArt
- Adobe FireFly
- Pixel Game Maker MV
- PC:
 - Nvidia GeForce RTX 2060
 - Intel core I7 10th Gen
 - 16 GB RAM
 - Windows 10 Home 64 bits.

Público:

Siguiendo el ejemplo de los juegos de referencia ya nombrados, ponemos una etiqueta de PEGI 7 cuya descripción dice:

“El contenido del juego, con escenas y/o sonidos que pueden atemorizar a los niños más pequeños, debería incluirse en esta categoría. Las formas suaves de violencia (violencia implícita, no detallada o no realista) son aceptables para un juego con una clasificación PEGI 7”.

Ninjata es un producto para mayores de 7 años y su público objetivo es:

- Jugadores ya familiarizados con el género Metroidvania que busquen una nueva experiencia. Hoy en día hay muchos jugadores fans de este género que siempre buscan un nuevo reto que les proporcione una experiencia nueva.
- Jugadores que disfruten de los videojuegos de acción-aventura. *Ninjata* como cualquier Metroidvania es principalmente un juego de acción-aventura, con combates intensos y desafíos de plataformas.
- Jugadores que disfruten de la exploración del mundo. *Ninjata*, al igual que los demás juegos de este género, ofrecerá un mundo abierto que los jugadores pueden explorar a su propio ritmo e ir desbloqueándolo conforme más cosas descubran.
- Jugadores que busquen disfrutar de gráficos retro y del arte PixelArt.
- Jugadores que busquen una experiencia más desenfadada y humorística en este género. La gran mayoría de los juegos Metroidvania tienen un aura oscura y un tono serio, tanto en sus mundos, en sus historias como en los personajes, es por eso que en *Ninjata*, para diferenciarnos de los demás, tomaremos el camino que escogieron juegos que han triunfado, como *Guacamele*.

Historial de Versiones:

- **Versión 0.1:** 11/11/2023
- **Versión 0.2:** 16/12/2023
- **Versión 0.3:** 11/01/2024

Visión general del juego:

Nuestro título es un juego dentro del género acción-aventura, más específicamente dentro del subgénero Metroidvania, donde el objetivo principal es completar la historia y derrotar a los jefes finales de cada uno de los niveles.

Para poder completar los niveles contamos con una variada cantidad de habilidades, tanto de ataque como de movimiento, que nos ayudan a enfrentarnos a todos los enemigos y peligros que aparezcan.

Además, si queremos, podemos explorar el mapa, encontrando mejoras de vida, de combate, objetos que nos darán habilidades pasivas y otras habilidades que nos ayudan en nuestro viaje.

Mecánicas del juego:

Utilizando el joystick izquierdo podemos movernos por el mapa, junto con el botón de salto. Desbloqueando el resto de habilidades y objetos secretos mejoramos nuestras capacidades de combate y podemos acceder a nuevas zonas y niveles del mapa.

Cuando nos encontremos a un enemigo que se dirija hacia nosotros, podemos enfrentarlo con el botón de ataque X o podemos utilizar cualquiera de las habilidades de ataque que hayamos encontrado por el camino.

El cuerpo de *Ninjata* es un esqueleto y gracias a las brujerías y nigromancias de la **vieja bruja Aradia**, de la que hablaremos más adelante, podemos cambiar huesos de nuestro cuerpo por otros de antiguos guerreros.

- **Huesos:** Los Huesos son objetos que el usuario encuentra por el mapa conforme lo explora, proporcionándole habilidades pasivas. Cambian el sistema de ataque de nuestro protagonista, como por ejemplo que los tres primeros ataques sean muy rápidos, pero quiten menos vida y el cuarto ataque sea más lento de lo normal, pero haga más daño y golpee en área. Estos huesos podrán cambiar no solo la manera de atacar sino también la forma de moverse, e incluso podrán afectar a las mismas habilidades haciendo que tengan nuevos efectos. En total hay 21 huesos esparcidos por el mapa, y el jugador podrá tener hasta 4 distintos activados a la vez.
- **Piedras de Alma:** Piedras escondidas en cofres esparcidos por toda la isla, cada 5 piedras de Alma la vida del jugador aumenta un 33%. En total hay 15 piedras repartidas por todo el mapa.
- **Acero Astral:** Piezas de acero escondidas en cofres esparcidos por toda la isla, cada 4 piezas el daño que provoca el protagonista aumenta un 25%. En total hay 16 piedras repartidas por todo el mapa.

Cámara:

En nuestro título la cámara esta fija en el personaje con un enfoque 2D.

Periféricos:

Los periféricos ideales para jugar a nuestro juego son:

- Mando
- Auriculares/Altavoces

Controles:

- **Básicos/Iniciales:**
 - Moverse = Joystick izquierdo
 - Saltar = Botón A (X PlayStation / B Nintendo Switch)
 - Atacar = Botón X (□ PlayStation / Y Nintendo Switch)
 - Menú: Botón Start/Home
 - Dash = Botón R2
- **Desbloqueables:**
 - Ataque rompe paredes = Botón R1
 - Doble Salto = Botón A en el Aire
 - Pila de Huesos = Botón L2
 - Gancho = Botón Y (▲ PlayStation / X Nintendo Switch)
 - Ataque soporífero = Botón L1
 - Planear = Mantener Botón R2 en el aire
 - Disparo = Botón B (○ PlayStation / A Nintendo Switch)

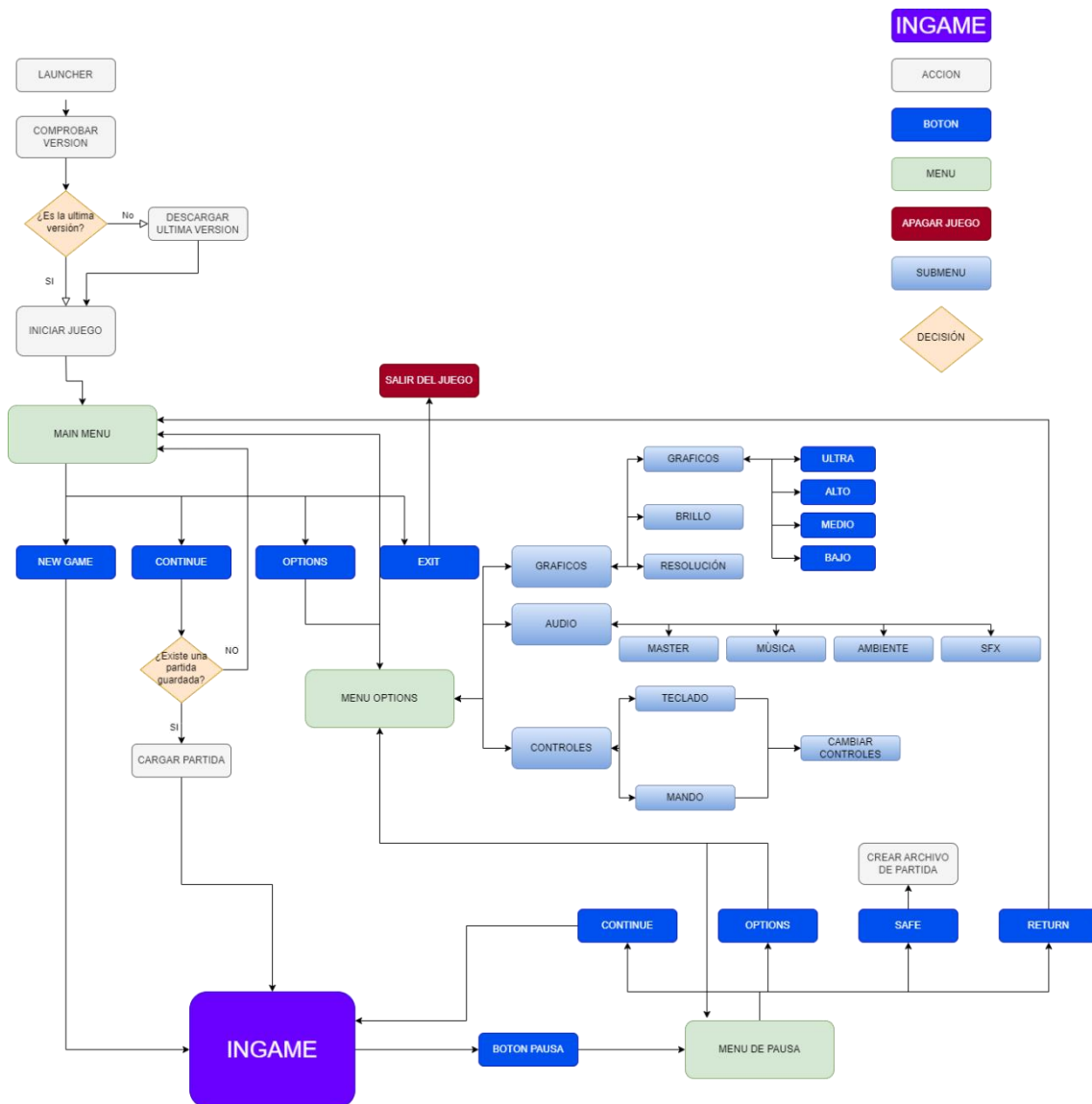
Guardar/Cargar:

Nuestro juego cuenta con un sistema automático que se activa cada vez que el jugador entra en contacto con un punto de guardado y que crea en el ordenador del usuario un archivo con la partida.

Además, el jugador puede guardar desde cualquiera de los puntos de respawn del personaje.

A la hora de cargar el juego, automáticamente aparece la partida almacenada más reciente. Si queremos cambiar de partida tenemos que ir al menú inicial.

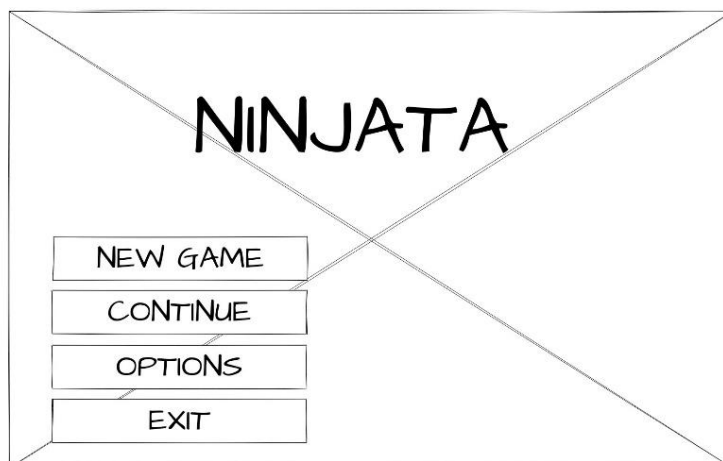
Estados del Juego:



Interfaces:

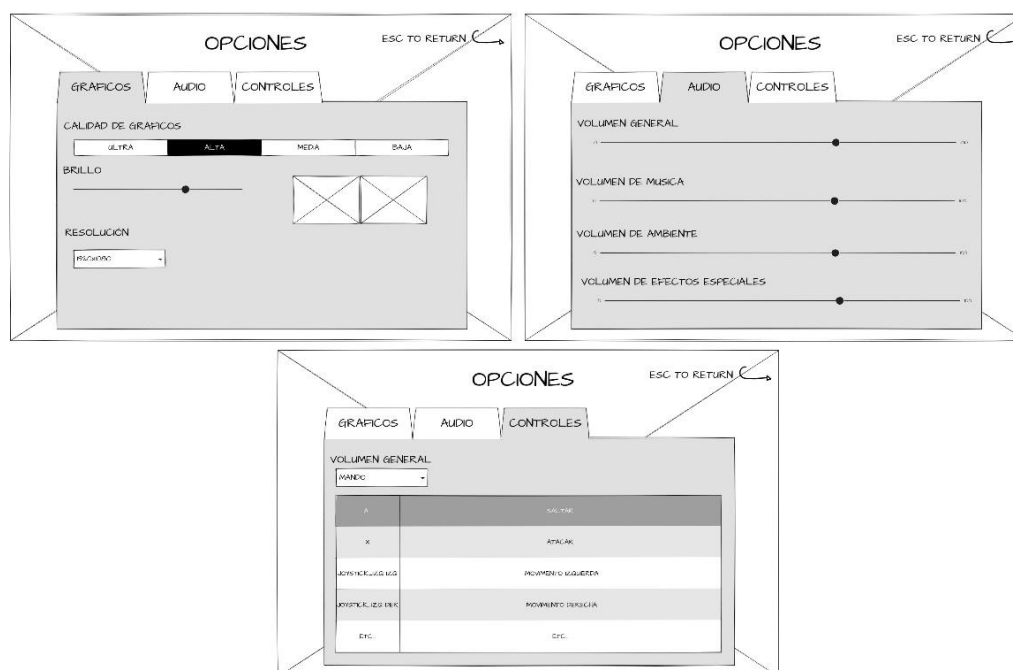
- **Menú Inicial.**

- Descripción de la Pantalla: Desde esta pantalla podemos iniciar nueva partida, cargar una partida pasada, entrar en el menú de opciones y salir del juego
- Estados del Juego: Ingame y fuera de partida.



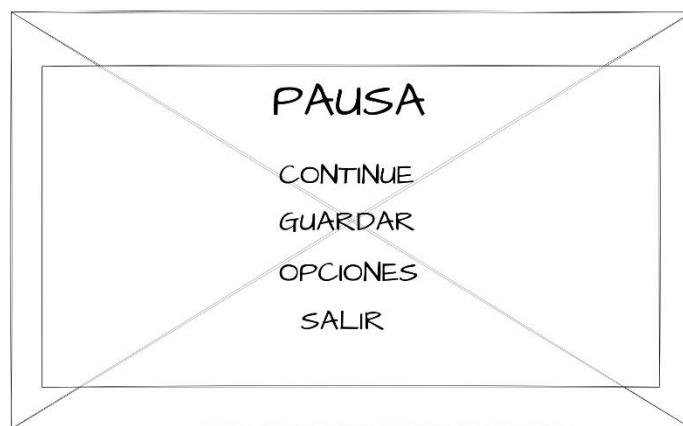
- **Menú de Opciones.**

- Descripción de la Pantalla: Desde esta pantalla podemos modificar nuestras preferencias (controles, gráficos, sonidos, idioma...)
- Estado del Juego: Ingame y fuera de partida.



- **Menú de Pausa.**

- Descripción de la Pantalla: Esta pantalla aparece dentro del juego al pulsar el botón pausa y desde aquí podemos volver al juego, guardar, acceder al menú opciones y salir al menú principal.
- Estado del Juego: Ingame y dentro de partida.



Mapa:

- **Título del Nivel:** Playa de los Abandonados

- **Encuentro:**

Al iniciar el juego, aparecemos en una playa llena de cadáveres de otros piratas y restos de otros barcos destruidos.

- **Objetivo:**

Aprender los controles básicos y conseguir salir de la playa son los objetivos principales. Como objetivos secundarios tenemos que sobrevivir a las trampas y peligros de la zona y acabar con los enemigos que nos ataquen.

- **Ítems/Habilidades:**

Al principio de la aventura *Ninjata* no cuenta con ningún ítem más que su espada inicial, y además de los movimientos básicos tiene la habilidad de dash. En esta zona conseguiremos su primera habilidad: el **ataque rompe paredes**.

- **Personajes:**

Ninjata: El protagonista de nuestra historia, cuyo nacimiento se introduce en la cinemática inicial, es la combinación de los espíritus del pirata Rackham Birala y el ninja Hako Izanami, ambos asesinados por el malvado Dr. Stroinger y que por eso buscan venganza.

Fantasma de Tadakatsu: Tras romper el primer tótem esqueleto, aparece el fantasma de Tadakatsu antiguo compañero de Hako (el espíritu ninja de nuestro interior), el cual nos enseña su **ataque rompe paredes**.

La Gata Cartógrafa Nani: La conoceremos más adelante en la Parte Baja del Bosque Oscuro. Si en algún momento volvemos a la playa, podemos encontrarla y nos dará el mapa de esta zona.

○ **Colorimetría:**

Los colores utilizados en este nivel hacen referencia a la naturaleza: a una playa de noche bajo la lluvia, con montañas y un bosque cerca.

#f2bc63	#347c99	#e7e7c5	#5992bc	#70534b	#33668a
#70c4c5	#dag64d	#478930	#4a3a45	#245b52	#1abac9
#ac533d	#a5dade	#1b94bf	#19486d	#77b535	#dde635
#e5f8f8	#3bc5c3	#192513	#7ff3f6	#111a2a	#115580
#73c4eb	#a28646	#887e63	#1d4648	#b48261	#1b3956
#e4d197	#bfc3c3	#eec147	#4ca3e5	#2fgobb	#598d93
#b49d97	#2f2a3e	#278157	#e6ef6c	#4ab4a1	#5fbc76
#703815	#1a3447	#83a2c4	#0c2739	#183c41	#1c2c42
#04253c	#0e1434	#161c36	#14293f	#090b27	#172834

○ **Música y Efectos de Sonido:**

En este nivel la música va acompañada de los efectos de sonido de la lluvia, el viento y las olas.

- **Título del Nivel: Pueblo de los Esclavos**

- **Encuentro:**

Tras la Playa de los Abandonados llegamos al Pueblo de los Esclavos. Un pueblo pobre, de sencillas casitas de madera, cuyos habitantes están atormentados por la tiranía del villano Dr. Stroinger.

- **Objetivo:**

Conocer a los ciudadanos, la situación social de la isla y aceptar su ayuda para continuar con tu aventura, desbloqueando la tienda y las mejoras.

- **Ítems/Habilidades:**

En este nivel conseguimos la habilidad **pila de huesos**, con la que *Ninjata* podrá hacerse más pequeño y acceder a la siguiente zona. Además, se nos presenta la mecánica de los objetos huesos y cómo estas habilidades pasivas afectan al modo de juego.

- **Personajes:**

Alcalde John Sapappa: alcalde del Pueblo de los Esclavos, es quien nos explica la situación de la isla desde que el malvado doctor llegó, que el resto del pueblo está esclavizado en la Mina del Eco y nos pide que los rescatemos. Este personaje nos indica el camino para llegar al castillo del villano. Tenemos que cruzar el Bosque Oscuro, llegar a la parte alta, y alcanzar las Montañas Blancas donde está la Torre Verde. Nos advierte que hay una colina que no podemos saltar para llegar al Bosque Oscuro, para que podamos continuar nuestro viaje nos presenta a la vieja bruja **Aradia**.

Vieja Bruja Aradia: Una anciana del Pueblo de los Esclavos que desde pequeña estudió las artes de la brujería y la nigromancia. Es el personaje que nos enseña la mecánica de los huesos y será a quien tengamos que acudir cuando queramos cambiar nuestros huesos activos. Además, es quien guía al personaje hacia la siguiente zona y quien lo ayuda a conseguir la nueva habilidad para continuar.

Fantasma de Mamma Maima: Una antigua bruja vudú compañera de Rackham, la cual nos enseña la habilidad **pila de huesos**, que le permite a *Ninjata* separar su cráneo del cuerpo, moverlo y que le sigan el resto de los huesos, para después volverlos a unir. De esta manera podrá pasar por zonas pequeñas del

mapa. Nos la encontramos tras destruir el tótem esqueleto que nos muestra la Vieja Bruja Aradia.

La Gata Cartógrafa Nani: La conoceremos más adelante en la Parte Baja del Bosque Oscuro. Si en algún momento volvemos al pueblo, podemos encontrarla y nos dará el mapa de esta zona.

○ **Colorimetría:**

Para este nivel se utiliza una gama de colores más industrial, pero con un toque natural. Se buscan colores para un pueblo con casas de madera y piedra, con las calles del pueblo cubiertas de losas de piedra, con plantas creciendo entre ellas.

#9c773a	#5f5b71	#618822	#e3e4cf	#325e34	#95bc1f
#6ba3ad	#8gcddd	#674034	#4a3436	#dcc095	#c3733b
#abd1d2	#dfed48	#48465b	#a38d7a	#dab457	#184334
#c7a51e	#c78d55	#cbb334	#ceae7f	#707984	#6aacb5
#37272e	#0a1a23	#10e47c	#1b1c2a	#6e642e	#66bbcf
#8d472c	#65575d	#1a0d08	#deb66f	#247a2e	#2d3046
#a195a1	#59b9c7	#coa367	#99c07c	#9ec44b	#242d38
#11d44d	#f5bc64	#8f8f10	#8bboa6	#d5ce53	#5db41e
#c64f1f	#1a0b17	#aee624	#2c1f2a	#88311a	#211614

○ **Música y Efectos de Sonido:**

En el centro de la plaza del pueblo se ve un grupo tocar música, conforme más nos acercamos a ellos más alto se escucha y cuanto más nos alejamos se escucha más bajo.

- **Título del Nivel:** Mina del Eco

- **Encuentro:**

Siguiendo los consejos de la vieja bruja Aradia, llegamos a la Mina del Eco, el lugar de donde el malvado doctor saca el fluido y el hierro que utiliza en sus experimentos. Un lugar oscuro donde se escucha desde cualquier rincón el cantico de los mineros

- **Objetivo:**

El objetivo de este nivel es atravesar las minas, sobreviviendo a sus peligrosas trampas y enemigos, hasta llegar al fondo y destruir la maquina con la que están extrayendo el fluido, tras acabar con el jefe del nivel que está protegiéndola.

- **Ítems/Habilidades:**

Tras acabar con el jefe del nivel y haber destruido la máquina, seremos recompensados con la habilidad **doble salto**, que nos permite acceder a nuevas zonas. Además, si exploramos el mapa, podemos conseguir objetos para aumentar la salud o huesos que cambien nuestras habilidades pasivas.

- **Personajes:**

Fantasma de Jimmy Crow: Cuando acabamos con el jefe del nivel encontramos un tótem esqueleto, si lo destruimos aparecerá el fantasma de Jimmy Crow, antiguo compañero de Rackham, que nos enseña la habilidad **doble salto**.

La Gata Cartógrafa Nani: La conoceremos más adelante en la Parte Baja del Bosque Oscuro. Si en algún momento volvemos a la mina, podemos encontrarla y nos dará el mapa de esta zona

○ **Colorimetría:**

En este nivel queremos colores referentes a una mina de hierro y oro, pero de la cual se obtiene un líquido verde radiactivo. Por eso abundarán colores fríos y oscuros, pero tendremos algunos colores cálidos de las luces de los mineros.

#6dfode	#2d4557	#6cca2b	#26575d	#f4e65c	#348087
#e4d214	#a35a3b	#d9f4d9	#4f8823	#dde798	#4fcd95
#8a7a60	#dbbo4e	#afdb5c	#3fbc8	#766770	#165b12
#oboco8	#124617	#111216	#2f2e3e	#f5df36	#5ab4b8
#1f4047	#6e4215	#212d45	#623125	#7b4a27	#1cc42f
#eded7f	#5b808b	#612119	#23c9a5	#242737	#3dbd2c
#cce85b	#1c2030	#14212b	#ab938b	#143439	#19263c
#121426	#132c32	#67d3b7	#132234	#0c202a	#2f411e
#39844e	#0fob25	#a2aabc	#108279	#041e2a	#18422f

○ **Música y Efectos de Sonido:**

De fondo vemos mineros que pican piedras y la música irá acorde con los golpes de los picos. Cuando acabemos con el jefe del nivel y los mineros sean libres, se deja de escuchar la música.

- **Título del Nivel:** Parte Baja del Bosque Oscuro

- **Encuentro:**

Conseguida la habilidad **doblo salto**, los espíritus de Hako y Rackham comentan que ya pueden saltar la colina que les mencionó el alcalde John Sapappa, guiando así al jugador en esa dirección. Al saltar llegamos al Bosque Oscuro, pero, como no podemos acceder a la parte alta, tenemos que cruzarlo y encontrar la Jungla de las Bestias, desde donde podemos alcanzar la parte alta del Bosque. Es un lugar con árboles de troncos muy alargados y hojas oscuras, tan frondosos que apenas dejan pasar la luz del sol.

- **Objetivo/Habilidades:**

Cruzar la Parte Baja del Bosque Oscuro hasta la Jungla de las Bestias, sobreviviendo a los peligros y al jefe de nivel.

- **Ítems:**

Si exploramos el mapa, podemos conseguir objetos para aumentar la salud o huesos que cambian nuestras habilidades pasivas. Además, conseguimos el mapa del mundo y el objeto que nos permite teletransportarnos entre los distintos puntos de guardado.

- **Personajes:**

La Gata Cartógrafa Nani: Una gata inteligente, como cualquier persona, que se dedica a explorar la isla y cartografiarla. Tras ayudarla con el jefe del nivel, nos regala el mapa y el objeto para poder teletransportarnos entre los puntos de guardados dispersados por la isla.

○ **Colorimetría:**

Para este nivel queremos colores referentes a la naturaleza, en concreto a un bosque con tonos oscuros y fríos en las zonas de sombra y con tonos más cálidos en las zonas de luz.

#72c43a	#38bega	#755656	#216a75	#82efae	#e1a963
#aaf9bc	#aa555d	#b4765c	#126563	#4e4053	#174b4c
#c5ef51	#69c35c	#64dea8	#040609	#448e31	#362e40
#313955	#758c60	#11887b	#c4e924	#cde49b	#0ec890
#1d3347	#3d8c46	#282435	#409986	#a6ba5e	#3cebad
#57f6d6	#706177	#2f9382	#fod364	#0b1b26	#24643a
#7efbdd	#0e3738	#439ea5	#3bd5b7	#4b6555	#189e84
#286827	#39465b	#259f94	#6a325a	#48373b	#24887d
#102a3c	#148161	#4a234d	#1c2030	#0c2234	#0b2c31

- **Título del Nivel:** Jungla de las Bestias

- **Encuentro:**

Al cruzar la Parte Baja del Bosque Oscuro llegamos a la Jungla de las Bestias, que debemos pasar para poder acceder a la parte alta del bosque.

- **Objetivo:**

Cruzar la jungla y superar sus peligros, acabando con los enemigos y el jefe de zona, y encontrar el tótem esqueleto que nos permite avanzar a la siguiente zona.

- **Ítems/Habilidades:**

En este nivel conseguimos la habilidad **gancho**, y como siempre, explorando el mapa, podemos conseguir objetos para aumentar la salud o huesos que cambian nuestras habilidades pasivas.

- **Personajes:**

Fantasma de Kasuga: Fue la hija de Hako, que encontramos tras destruir el tótem esqueleto, Kasuga enseña al personaje la habilidad **gancho**, con la que podrá acceder a la siguiente zona.

La Gata Cartógrafa Nani: Tras haberla conocido en la Parte Baja del Bosque Oscuro, si exploramos la zona podemos encontrarla y nos dará el mapa.

○ **Colorimetría:**

En este nivel buscamos colores referentes a la naturaleza, en concreto a una jungla, con muchos árboles y lianas. Predominan colores verdes y marrones.

#dcf4e0	#6a4d43	#77ddd5	#359dab	#453436	#1f6773
#81b93e	#add740	#588f3f	#286443	#e8df88	#6fbc74
#0f4b58	#368f84	#bd8751	#fod75f	#153733	#a45c3a
#zebaco	#2b1f2e	#66e6f2	#43c5do	#124a43	#b3d713
#809d38	#d2ef48	#4e9563	#oe282d	#c2e969	#5b8d13
#496b38	#1c8146	#54b7a5	#83ba0e	#308351	#695115
#57b048	#132107	#090a23	#coac52	#of1736	#474556
#3b670d	#1c1429	#2e4e36	#122644	#276620	#244f39
#0b1428	#64b7c1	#0c1c25	#224b0c	#141127	#31ae38
#164a21	#15492c	#8ee441	#691914	#76a0ae	#070c14

○ **Música y Efectos de Sonido:**

En el fondo, entre los árboles, vemos como aparecen monos y gorilas con bongos, los cuales marcan el ritmo de la música.

- **Título del Nivel:** Parte Alta del Bosque Oscuro

- **Encuentro:**

Tras cruzar la Jungla de las Bestias y conseguir la habilidad **gancho**, llegamos a la Parte Alta del Bosque Oscuro, donde tenemos que saltar entre las copas de los árboles hasta llegar a la fábrica de monstruos del Dr Stroinger. Los árboles del Bosque Oscuro son tan altos que varias especies de insectos se han adaptado a vivir en la parte superior.

- **Objetivo:**

Atravesar la Parte Alta del Bosque Oscuro sobreviviendo a sus peligros, acabar con el jefe del nivel y destruir la fábrica de monstruos del Dr.Stroinger.

- **Ítems/Habilidades:**

Durante este nivel desbloqueamos la habilidad **planear**, con la que podemos llegar al final del nivel y abrir nuevos caminos, además conseguimos **la llave del Laboratorio Subterráneo**, cuya entrada está en la Parte Baja del Bosque Oscuro. Si exploramos el mapa, podemos conseguir objetos para aumentar la salud o huesos que cambian nuestras habilidades pasivas.

- **Personajes:**

Fantasma de Barba Aérea: Durante nuestra estancia en la Parte Alta del Bosque Oscuro, nos encontramos un tótem esqueleto, y al destruirlo sale el fantasma de Barba Aérea, que nos enseña la habilidad **planear**.

La Gata Cartógrafa Nani: Tras haberla conocido en la Parte Baja del Bosque Oscuro, si exploramos la zona podemos encontrarla y nos dará el mapa.

○ **Colorimetría:**

En este nivel buscamos una colorimetría igual que la del nivel de la Parte Baja del Bosque Oscuro.

#72c43a	#38bega	#755656	#216a75	#82efae	#e1a963
#aaf9bc	#aa555d	#b4765c	#126563	#4e4053	#174b4c
#c5ef51	#69c35c	#64dea8	#040609	#448e31	#362e40
#313955	#758c60	#11887b	#c4e924	#cde49b	#0ec890
#1d3347	#3d8c46	#282435	#409986	#a6ba5e	#3cebad
#57f6d6	#706177	#2f9382	#f0d364	#0b1b26	#24643a
#7efbdd	#0e3738	#439ea5	#3bd5b7	#4b6555	#189e84
#286827	#39465b	#259f94	#6a325a	#48373b	#24887d
#102a3c	#148161	#4a234d	#1c2030	#0c2234	#0b2c31

- **Título del Nivel:** Laboratorio Subterráneo

- **Encuentro:**

Tras conseguir la llave y ver que el acceso a la Torre Verde está bloqueado, nos dirigimos hacia el laboratorio, cuya entrada está en la Parte Baja del Bosque Oscuro.

- **Objetivo:**

Inspeccionar el laboratorio del Dr. Stroinger en busca de la llave de la Torre Verde que se llevó uno de sus generales, sobreviviendo a las peligrosas máquinas y experimentos que hay dentro.

- **Ítems/Habilidades:**

Tras acabar con el general, conseguimos **la llave a la Torre Verde**. Si exploramos el mapa, podemos conseguir objetos para aumentar la salud o huesos que cambian nuestras habilidades pasivas. Además, podemos encontrar un tótem esqueleto del que surge el fantasma de Yoki que nos enseña la habilidad **ataque soporífero**.

- **Personajes:**

Fantasma de Yoki: Antigua compañera de Hako, que nos enseña la habilidad **ataque soporífero**, con la que podemos dormir a los enemigos.

La Gata Cartógrafa Nani: Tras haberla conocido en la Parte Baja del Bosque Oscuro, si exploramos la zona podemos encontrarla y nos dará el mapa de esta zona.

○ **Colorimetría:**

En este nivel buscamos colores grises y marrones para las paredes, mesas y otros aparatos del laboratorio, y una diversidad de gamas de verde para los líquidos con los que trabaja el villano.

#cbbb89	#413c34	#13ca17	#454945	#b48662	#638363
#77b678	#465847	#636b64	#eaecdd	#7c7c6c	#1f4025
#9ea19d	#b9ef99	#dodabb	#ceaa5f	#c29c75	#5c5a50
#2d2d27	#795548	#fodo81	#168a16	#192d1f	#caa929
#8b9f81	#1e1d18	#9fcc8d	#9b7d63	#31d344	#9ce788
#8fc983	#313334	#8a7a10	#573935	#8b6d47	#0b5bob
#8d9086	#212324	#4fd04e	#45813f	#a0bea6	#060605
#0b1f11	#7bcd4b	#5d4b09	#5f6c59	#5e4931	#121214
#5e443f	#af5943	#268838	#78382d	#41844f	#72c62d

○ **Música y Efectos de Sonido:**

La música de fondo de esta zona será una combinación de los sonidos que producen las maquinas del laboratorio.

- **Título del Nivel:** Montañas Blancas

- **Encuentro:**

Una vez destruida la fábrica de la Parte Alta del Bosque Oscuro y conseguida la habilidad **planear**, ya tenemos acceso a las Montañas Blancas. Son unas montañas nevadas donde el Dr. Stroinger construyó su base, la Torre Verde, y donde sus tropas más fuertes pasan el rato. Al final de la zona está la Torre Verde, cuyas puertas están cerradas y a la que solo podemos acceder tras completar el Laboratorio Subterráneo.

- **Objetivo:**

Tras haber conseguido la llave de la Torre Verde en el Laboratorio Subterráneo, cruzamos las Montañas Blancas y acabamos con todos los enemigos de la zona hasta llegar a las puertas de la torre, donde nos intentará detener el jefe del nivel.

- **Ítems/Habilidades:**

Si exploramos el mapa podemos conseguir objetos para aumentar la salud o huesos que cambian nuestras habilidades pasivas.

- **Personajes:**

La Gata Cartógrafa Nani: Tras haberla conocido en la Parte Baja del Bosque Oscuro si exploramos la zona podemos encontrarla y nos dará el mapa de esta zona.

○ **Colorimetría:**

En este nivel buscamos colores muy fríos referentes a la nieve, a piedras y a rocas.

#c2894c	#8f9178	#3aagdf	#845638	#89d8d2	#204b69
#ae724c	#b8a984	#0a080c	#68b9ba	#bedfe5	#3491c4
#5a7a6d	#222439	#6997a1	#1883b8	#80bedd	#428ca3
#0a1d33	#173b5d	#57a7af	#4e352e	#d7c39b	#8fb7bf
#663b27	#fafbf5	#5694a5	#2f698c	#173650	#53493d
#2d4945	#1d1a20	#d8edf2	#e6dac1	#297a9e	#52d3f1
#362d3a	#34dof5	#4b9cab	#507d80	#896256	#f5ca57
#0e3974	#faf5e4	#f4eed9	#387496	#ecf6f7	#e4f3f5
#140b1d	#34809e	#3f7c9a	#4590b4	#d8d3d6	#447f8c
#0e599c	#e6e3e6	#b47464	#94ac4c	#908d44	#84cca4

- **Título del Nivel:** Torre Verde

- **Encuentro:**

Tras superar los peligros de las Montañas Blancas y conseguir la llave en el Laboratorio Subterráneo, llegamos a la Torre Verde, base y hogar del Dr. Stroinger, llena de peligros, trampas y enemigos.

- **Objetivo:**

Subir a lo alto de la Torre para enfrentarse al Dr. Stroinger, superando todos los desafíos y peligros.

- **Ítems/Habilidades:**

Conseguimos la habilidad **disparo**, y si exploramos todos los secretos de la Torre Verde podemos conseguir las últimas mejoras de puntos de vida y los últimos huesos del juego.

- **Personajes:**

Fantasma del Maestro Hatake: El antiguo maestro de Hako, quien nos enseña la habilidad **disparo**, que permite a *Ninjata* generar poderosas balas de energía.

La Gata Cartógrafa Nani: Tras haberla conocido en la Parte Baja del Bosque Oscuro, si exploramos la zona podemos encontrarla y nos dará el mapa de esta zona.

○ **Colorimetría:**

Este nivel será una combinación de colores cálidos y fríos que marquen las zonas de luz y sombra.

#fadd55	#c47e42	#efb64f	#7fb4a1	#71413b	#afegba
#33404a	#4c696d	#b33c39	#523035	#3c4d60	#f38648
#b35342	#2b3345	#262c38	#egad83	#3f292d	#201417
#638696	#834656	#1a1924	#d56c15	#807354	#d89f44
#a06a40	#ca8c69	#711416	#8e483a	#dde095	#1b2529
#8a5e3c	#521119	#2e2122	#0f1418	#f2f6ca	#79370c
#040405	#faea1c	#0c080a	#0f0b14	#5a384c	#52260c
#2f0910	#534f41	#31202c	#3f1207	#2e1421	#332c2a
#412c3c	#140809	#85596d	#3f1420	#3f0b17	#301508

- **Título del Nivel:** Ciudad Alada

- **Encuentro:**

Tras llegar a lo alto de la torre, vemos que el malvado doctor ha huido en un teleférico que se pierde entre las nubes. Si lo seguimos, el protagonista llega a una ciudad en construcción en lo alto de las nubes.

- **Objetivo:**

Acabar con el Dr. Stroinger en el combate final.

- **Personajes:**

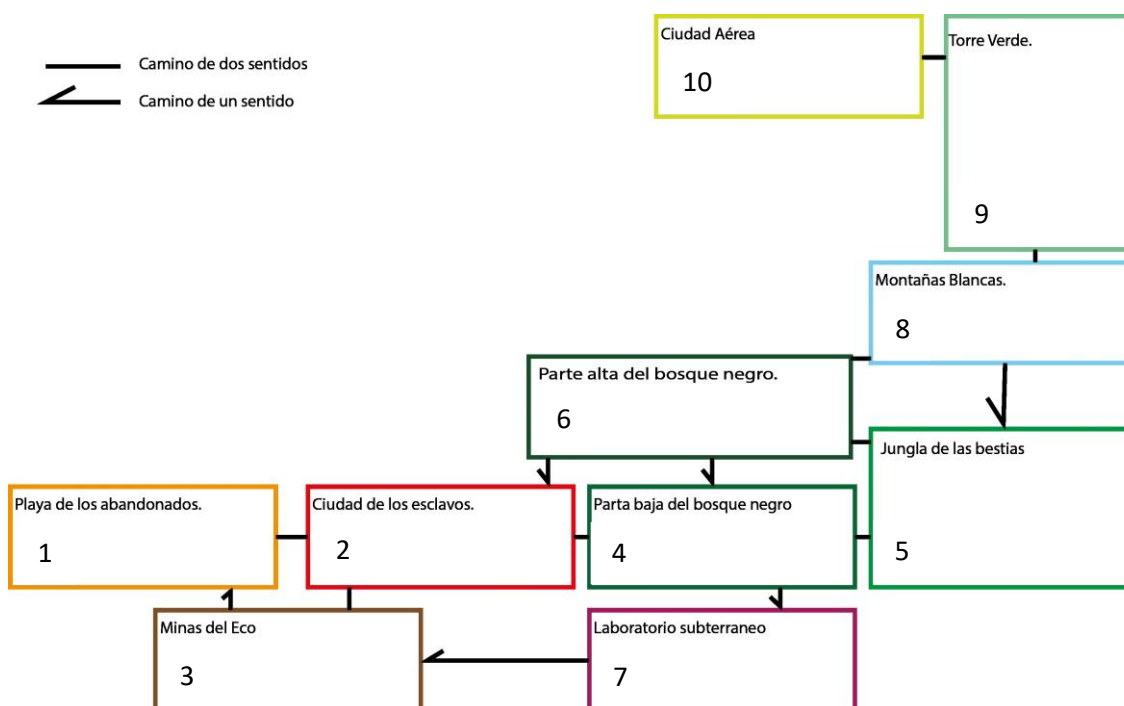
El villano Dr. Stroinger: Con el que tendremos que acabar para completar la historia de nuestro héroe y terminar el juego.

- **Colorimetría:**

Para este nivel queremos colores fríos que representen las nubes y el cielo, y colores oscuros para el castillo que el malvado Dr. Stroinger está construyendo.

#bee7ef	#337e8b	#366172	#f7de27	#c9552a	#7ab2c9
#7497b7	#345660	#344552	#effbfb	#63e3ee	#3a93a7
#5b798f	#7c898f	#596787	#793d18	#dd9027	#47c8d8
#2dbbc9	#081a1d	#a3c1d6	#1d170f	#a0a6a9	#2b3131
#181920	#2493ac	#343434	#88810f	#303744	#542b10
#8bb30a	#3c3c3f	#f1dc8a	#040404	#0c0a09	#2a2f3c
#24242f	#6d6b73	#2f4443	#1c252d	#0b5b7a	#040c0a
#1164a6	#7fa4d4	#142a31	#7dada1	#380806	#080b14
#1e0808	#140a0b	#10346c	#04040c	#2b3c3b	#20251c

Progreso del Juego:

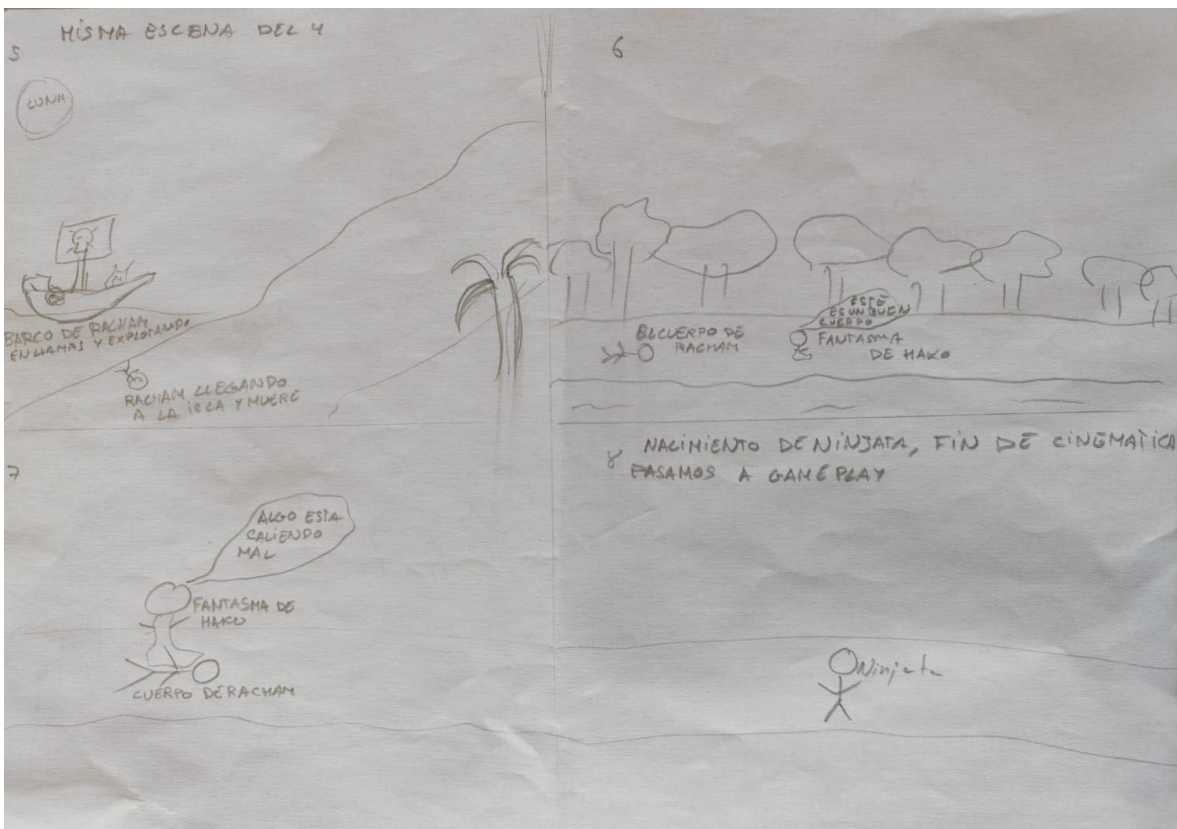
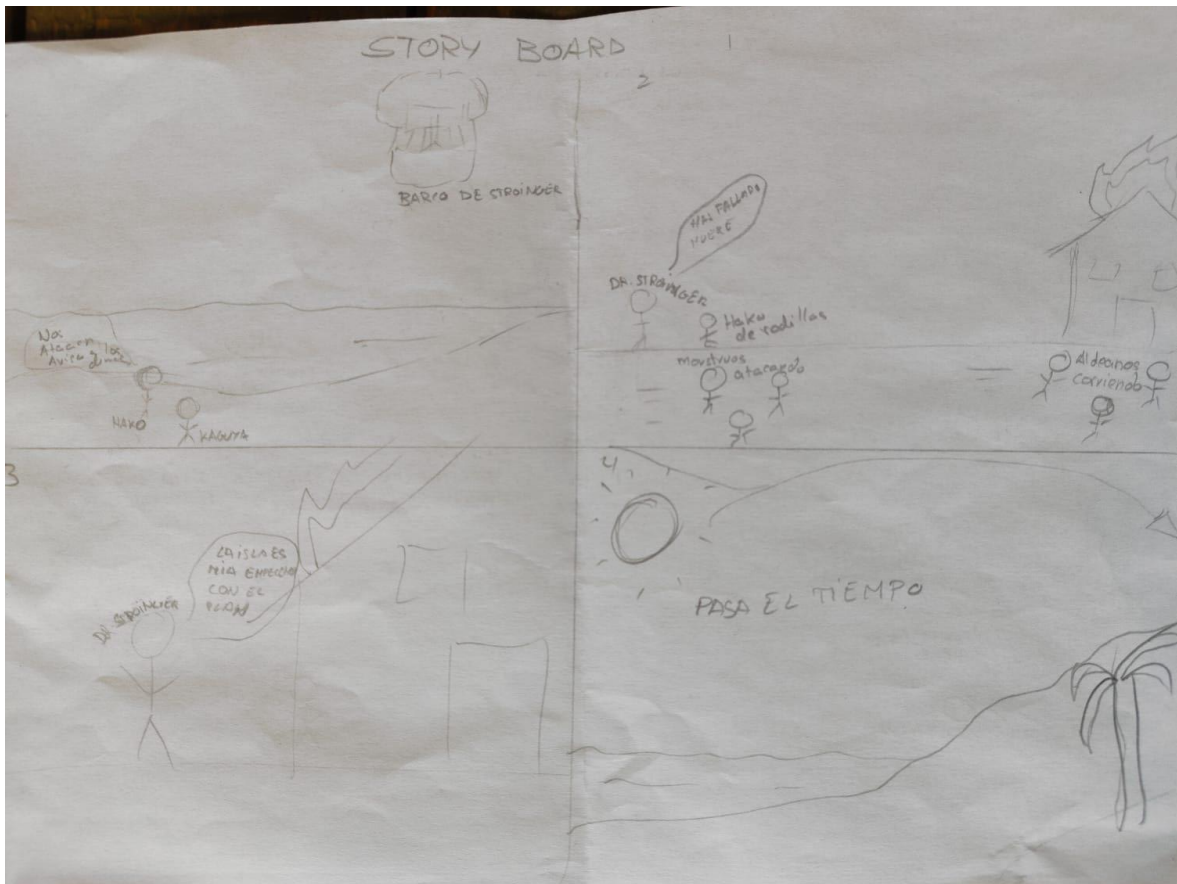


Esta es la distribución de los niveles, de los caminos y portales por los que vamos pasando, y en qué sentido funcionan. El jugador al iniciar una nueva partida ve una cinemática introductoria de la historia y el personaje, después se encuentra en la Playa de los Abandonados donde empezará su aventura. El usuario acaba la historia en la Ciudad Alada, donde tras derrotar al villano salta a una cinemática final, que narra como acaba la historia de nuestro héroe y sus camaradas. Después aparecen los créditos y se le da al jugador la posibilidad de acabar el juego e ir al menú, o continuar explorando la isla y descubrir todos sus secretos.

- **Storyboard:**

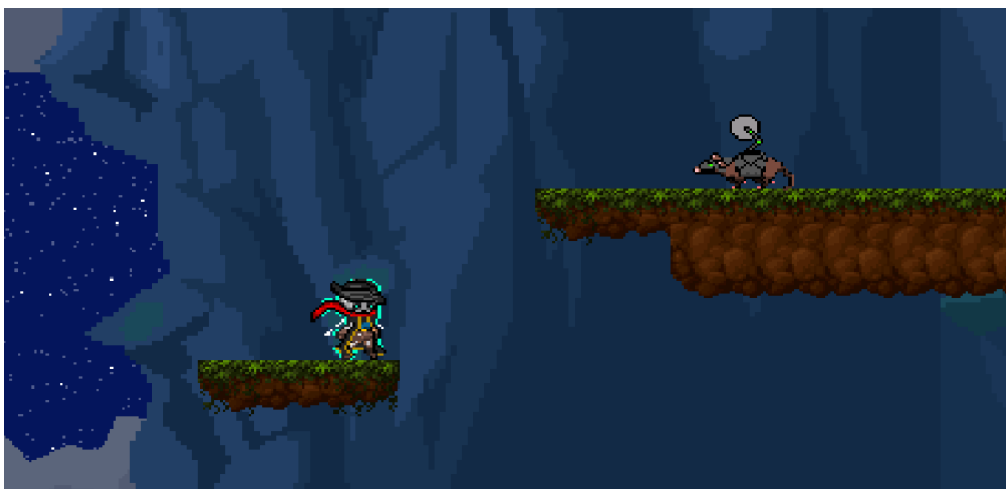
En cuanto a cinemáticas, realmente hay pocas en el juego. Durante la partida el jugador puede entrar en secuencias Ingame, donde sigue teniendo el control de su personaje, además el protagonista tendrá conversaciones con distintos NPCs (No Player Character) del juego.

Cinemática Inicial: Podemos ver al Dr.Stroinger llegar a la isla y vencer a Hako que intentaba defenderla. Mucho tiempo después aparece el barco de Rackham, que es atacado y derrotado por el doctor. Al final se ve como se fusionan ambos héroes y nace *Ninjata*.

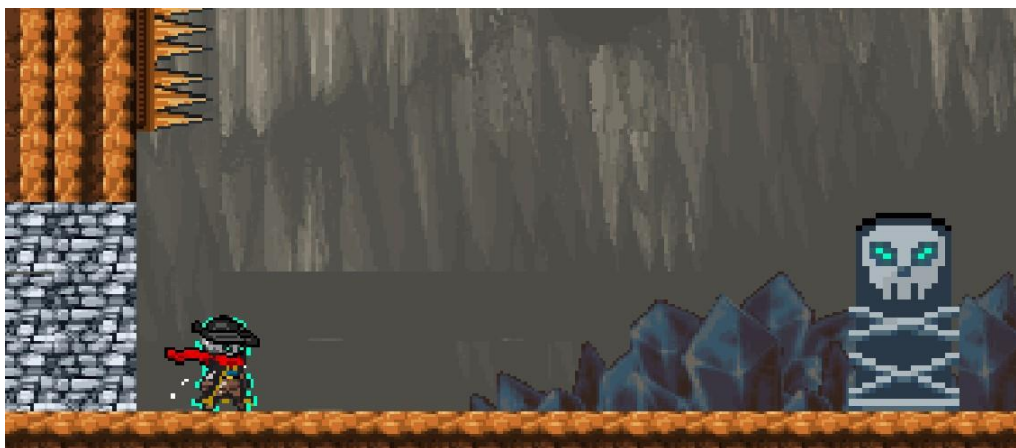


Tras esta cinemática empieza el gameplay, a partir de aquí el jugador encuentra principalmente tres retos durante el camino:

- Explorar el mapa y enfrentarnos a los enemigos que encontremos.



- Encontrar NPCs con los que hablar, objetos y habilidades nuevas.

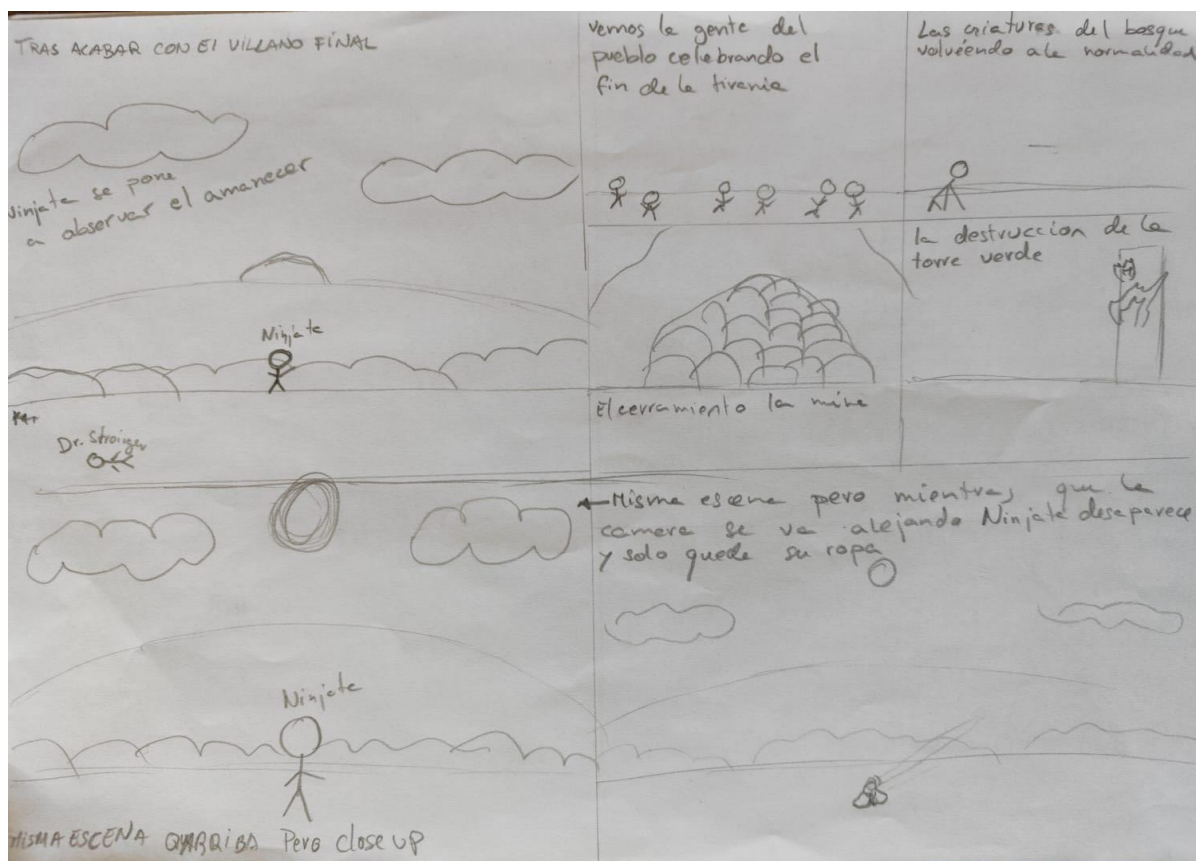


- Encontrar y acabar con los jefes de los niveles hasta llegar al Dr. Stroinger.



Durante el viaje en algunos niveles el jugador experimenta secuencias Ingame donde se muestra un aspecto oculto del nivel.

Tras completar todos los niveles, llegar a la Ciudad Alada y acabar con el Dr. Stroinger el juego pasa a la cinemática final automáticamente, donde vemos la isla ya libre de la tiranía, incluidos los animales esclavizados por el doctor para obligarles a enfrentarse con el héroe, el cierre de la mina y la desaparición de la Torre Verde tras una explosión. Después nuestro protagonista se desvanece, con su venganza ya cumplida.



Personajes:

Héroes:

- **Rackham Birala:**

Orígenes: Un pirata joven que en pocos años se hizo famoso y consiguió que pagaran una recompensa muy alta por su cabeza. Al acercarse a la isla del doctor, fue atacado por sorpresa y cayó con sus compañeros. Tras eso se fusionó con el ninja Hako y juntos se convirtieron en *Ninjata*.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Al principio del juego aparece una cinemática en la que vemos, que años después de la muerte de Hako Izanami, cuando Rackham se acerca a la isla es atacado. Luego se ve su cuerpo llegar a la isla y como el fantasma de Hako decide poseerlo para vengarse del Dr. Stroinger. Pero al estar aun el alma de Rackham atrapada en su cuerpo, se produce un fallo y acaban ambas almas juntas dentro, dando nacimiento al protagonista *Ninjata*.

- **Hako Izanami:**

Orígenes: Un ninja de tiempos antiguos que intentó defender la isla de la invasión del Dr. Stroinger junto a sus compañeros. Pero todos cayeron y el malvado doctor empezó su reino de terror. Años más tarde, al intentar poseer el cuerpo de Rackham Birala acaban encerrados juntos, convirtiéndose en *Ninjata*.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: En la cinemática inicial del juego vemos como Hako intentó defender la isla y como fracasó. Años después aparece el pirata Rackham y el ninja decide intentar poseer su cuerpo. Como el alma de Rackham esta aun dentro de su cuerpo, se produce un error y los dos acaban fusionados creando a *Ninjata*.

- ***Ninjata*:**

Orígenes: El protagonista es la fusión de las almas del pirata Rackham y el ninja Hako en el cuerpo del pirata.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Es el personaje que lleva el usuario.

- **Fantasma de Tadakatsu:**

Orígenes: Antiguo compañero de Hako, era uno de los guerreros más fuertes de la isla, capaz de lanzar shurikens gigantes con los que destruía paredes.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Murió mucho tiempo atrás junto a su amigo Hako, pero su espíritu quedó atrapado en uno de los muchos tótems esqueletos que habían construido sus antepasados. Cuando destruimos el tótem de la Playa de los Abandonados aparece y nos enseña la habilidad **ataque rompe paredes**.

- **Alcalde John Sapappa:**

Orígenes: Alcalde del Pueblo de los Esclavos, un hombre bueno y humilde, que decide aliarse con *Ninjata* por el bien de su pueblo, pero sin hacerlo público para no ser objetivo de la ira del malvado doctor. Guía a *Ninjata* hacia la siguiente zona.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Al llegar al pueblo vemos que el alcalde está dando un discurso a sus ciudadanos. Al acabar, se acerca a nosotros a darnos la bienvenida. Nos cuenta la situación de la isla desde la llegada del Dr. Stroinger y como están sufriendo su tiranía, también que saca un producto asqueroso de las minas con el que alimenta a sus máquinas y que gran parte de los ciudadanos se ven obligados a trabajar en la mina como esclavos. Tras su explicación nos ayuda presentándonos a la Vieja Bruja Aradia.

- **Vieja Bruja Aradia:**

Orígenes: Una anciana del Pueblo de los Esclavos que desde pequeña ha estudiado los misterios de la brujería y la nigromancia, convirtiéndose en una erudita de la magia.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: El alcalde John Sapappa nos presenta en nuestra primera visita al pueblo. Ella nos enseña la mecánica de los huesos y será a quien tengamos que acudir para cambiar los huesos que queremos llevar activados.

- **Fantasma de Mamma Maima:**

Orígenes: Desde pequeña su familia le enseñó las artes del vudú. De mayor se lanzó al mar a descubrir el amplio mundo, alistándose en la tripulación de Rackham. Al llegar a la isla muere con sus compañeros y su alma queda atrapada en un tótem esqueleto.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Tras nuestra conversación, la bruja Aradia nos lleva a su jardín, donde encontramos un tótem esqueleto. Nos explica que son construcciones de tiempos muy antiguos de los que apenas se tienen registros, pero que surgen cuando un alma queda atrapada. Tras romper el tótem sale el Fantasma de Mamma Maima, la cual no enseña la habilidad **pila huesos**.

- **Fantasma de Jimmy Crow:**

Orígenes: Era el novato de la tripulación de Rackham. Delgado y ágil, era capaz de hacer un doble salto en el aire. En vez del típico loro pirata, a Jimmy acompaña un cuervo, de ahí su mote de por vida, Jimmy Crow.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Después de acabar con el jefe del nivel de la Mina del Eco, avanzamos a una habitación donde encontramos uno de los tótems esqueleto. Al romperlo aparece el Fantasma de Jimmy, el cual nos enseña la habilidad **doble salto**, que él solía hacer.

- **La Gata Cartógrafa Nani:**

Orígenes: Fue la gata de un explorador, que le enseñó a hablar, dibujar y leer mapas. Fue su fiel compañera durante muchos años hasta que el explorador murió. Tras eso Nani siguió explorando el mundo para cartografiarlo y así fue como llegó a la isla.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: En el Bosque Oscuro la encontramos atrapada en una enredadera. Tras liberarla nos recompensa con el mapa que estaba haciendo de la isla. A partir de aquí cada vez que la encontremos en una zona, nos dará el mapa del nivel.

- **Fantasma de Kasuga:**

Orígenes: Kasuga era la hija de Hako, una kunoichi hábil, que intentó junto con su padre derrocar al malvado doctor.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Mientras intentamos cruzar la Jungla de las Bestias, nos encontramos una pequeña cueva tapada por unas enredaderas, dentro hayamos un tótem esqueleto. Al destruirlo sale el Fantasma de Kasuga, quien nos enseña la habilidad **gancho**, que nos permitirá derrotar al jefe de nivel y subir a la Parte Alta del Bosque Oscuro.

- **Fantasma de Barba Aérea:**

Orígenes: Fue la primera persona que se unió a la banda de piratas de Rackham y su segundo al mando desde entonces. Su ingenio le permitió crear globos aerostáticos, con los que planear y disparar desde arriba a los enemigos.

Imagen conceptual/diseño:

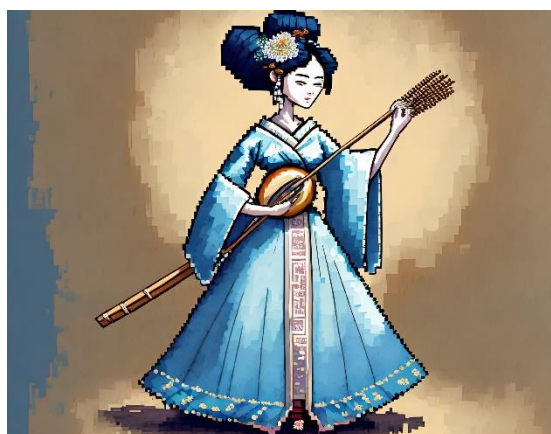


Encuentro: Tras destruir la fábrica del malvado doctor y salir por el lado de la Montaña Blanca, encontramos un tótem esqueleto, al destruirlo aparecerá el fantasma de Barba Aérea, que nos enseña la habilidad **planear**.

- **Fantasma de Yoki:**

Orígenes: Fue la esposa de Hako, una gran artista que aprendió a tocar muchos instrumentos, su favorito fue el shamisen, con el que aprendió a tocar bellas baladas que eran capaces de hacer que se durmieran tigres y bestias.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Cuando acabamos con jefe de la zona del Laboratorio, encontramos una puerta que nos conecta con la Mina del Eco. Delante encontramos un tótem esqueleto y al destruirlo aparece en fantasma de Yoki. Nos enseña la habilidad **golpe soporífero**, con el que podemos dormir a nuestros enemigos para asestarles un golpe crítico a continuación.

- **Fantasma del Maestro Hatake:**

Orígenes: Conocido como el ninja más fuerte de la historia de la isla, el maestro Hatake le enseñó a Hako todo lo que sabía del ninjutsu y a combatir. Lo ayudó en su batalla contra el Dr. Stroinger, pero tras una jugada sucia, los esbirros del doctor consiguieron acabar con él. Se decía que era capaz de crear poderosas esferas de energía con la que destruía a sus enemigos.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Inspeccionando la Torre Verde encontramos una habitación con unas celdas. En una de ellas hayamos un tótem esqueleto, y al destruirlo aparecerá el Maestro Hatake, el cual al ver los avances y lo poderosos que somos ahora, nos enseñara la habilidad **disparo**, su técnica definitiva con la que creaba las esferas de energía.

Villanos:

- **El villano Dr. Stroinger:**

Orígenes: Un malvado doctor de origen desconocido. Llegó a la isla en un barco lleno de terroríficos monstruos robots y se hizo con el poder. Escaba en las profundidades de la Mina del Eco para extraer un líquido verde que utiliza como combustible para sus máquinas y experimentos. Su objetivo es tener el mayor ejército de criaturas robóticas en la fortaleza aérea que está construyendo para conquistar el mundo

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Nos encontramos con él en varias ocasiones. Al principio del juego lo vemos en la cinemática, donde acaba primero con Hako y después de muchos años con Rackham. Tras esto no lo volvemos a ver, sino que nos vamos encontrando con sus generales. Hasta el final, en la Ciudad Aérea, donde acabaremos con su tiranía tras vencerlo.

- **MechaTauro:**

Orígenes: Uno de los múltiples experimentos del Dr. Stroinger, que por su poder y capacidades llega a ser uno de sus generales.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Es el jefe de nivel de la Playa de los Abandonados, al cruzarla lo encontramos e intenta impedir que continuemos.

- **AracnoMonster:**

Orígenes: Una de las mayores construcciones del doctor, que se encarga de vigilar la mina y proteger las maquinas extractoras del fluido verde.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Es el jefe de nivel de la Mina del Eco, al cruzarla lo encontramos e intenta impedir que continuemos.

- **MechaWorm:**

Orígenes: Uno de los últimos experimentos del Dr. Stroinger, el cual aún está en su fase de larva y que al evolucionar se convertiría en MoonMoth.

Imagen conceptual/diseño:

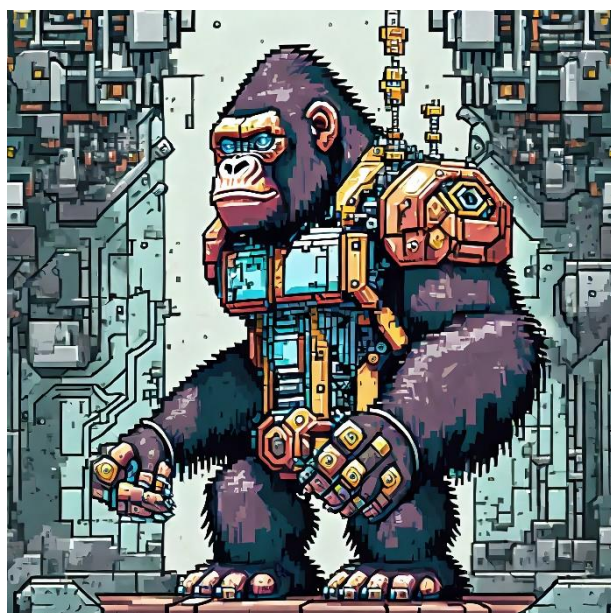


Encuentro: Es el jefe de Nivel de la Parte Baja del Bosque Oscuro, al cruzarlo lo encontramos e intenta impedir que continuemos.

- **TechKong:**

Orígenes: Uno de los múltiples experimentos del Dr. Stroinger que por su poder y capacidades llega a ser uno de sus generales.

Imagen conceptual/diseño:

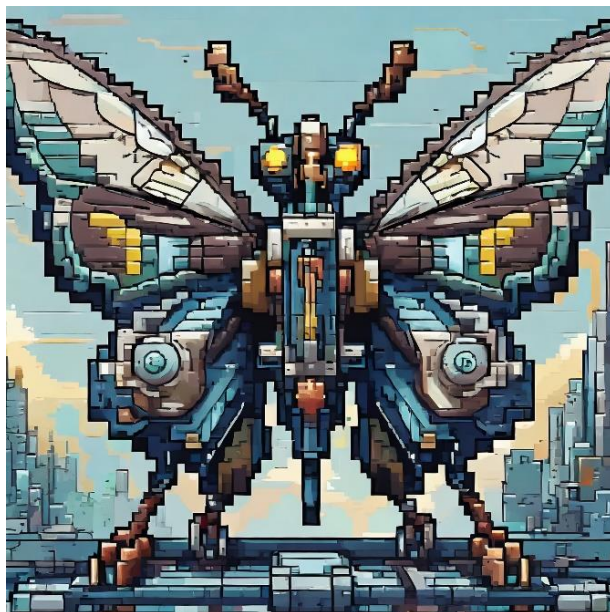


Encuentro: Es el jefe de Nivel de la Jungla de las Bestias, al cruzarla lo encontramos e intenta impedir que continuemos.

- **MoonMoth:**

Orígenes: La fase adulta del MechaWorm, una poderosa criatura que se alimenta de la luz lunar y es capaz de lanzar grandes rayos de energía. La única persona que podía hacer algo parecido fue el ninja Hatake, maestro de Hako.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Es el jefe de nivel de la Parte Alta del Bosque Oscuro, al cruzarlo lo encontramos e intenta impedir que continuemos.

- **El Carnicero:**

Orígenes: Uno de los múltiples experimentos del Dr. Stroinger que por su poder y capacidades llega a ser uno de sus generales. Además, ayuda al Dr. Stroinger con sus experimentos, hasta el punto de que el mismo doctor lo deja al cargo del laboratorio.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Es el jefe del Laboratorio Subterráneo, al cruzarlo lo encontramos e intenta impedir que continuemos.

- **PunkMamut:**

Orígenes: Uno de los múltiples experimentos del Dr. Stroinger el cual por su poder y capacidades llega a ser uno de sus generales. Es el más fuerte físicamente de todos y el malvado doctor lo deja como guardián de la puerta de la Torre Verde.

Imagen conceptual/diseño:

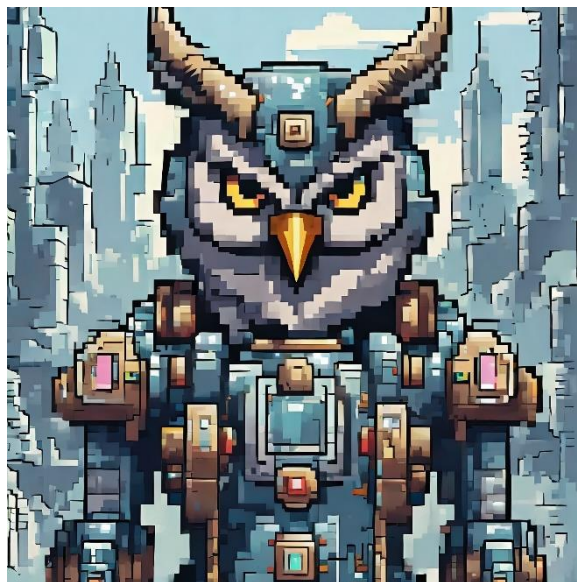


Encuentro: Es el jefe de Nivel de la Montaña Blanca, al cruzarla lo encontramos e intenta impedir que continuemos.

- **Owl:**

Orígenes: La mano derecha del Dr. Stroinger, su experimento más exitoso y el más inteligente. Ayuda al doctor a cumplir su plan de conquistar el mundo.

Imagen conceptual/diseño:



Encuentro: Al llegar a lo más alto de la Torre Verde descubrimos que el malvado doctor se está subiendo al teleférico para subir a la Ciudad Alada. Cuando intentamos pararlo, Owl nos ataca y empieza un encarnizado combate.

Excepto *Ninjata*, MechaTauro y AracnoMonster, el resto de las imágenes han sido generadas con Adobe FireFly como conceptArt y referencias para la futura creación de estos personajes

Habilidades:

Ataque rompe paredes

Botón R1.

Un poderoso ataque que nos enseña el fantasma de Tadakatsu y que consiste en lanzar un gran shuriken fantasmal que rompe ciertas paredes, distintas de las normales y fácilmente identificables.

Se desbloquea en la Playa de los Abandonados.

Doble salto

Botón A en el aire.

Una habilidad que nos enseña el fantasma de Jimmy Crow, y que permite a *Ninjata* dar un segundo salto en el aire.

Se desbloquea en la Mina del Eco.

Pila de huesos

Botón L2.

Una habilidad que nos enseña el fantasma de Mamma Maima, y que permite a *Ninjata* mover solo su cráneo, al que siguen los huesos, y que luego su cuerpo se vuelva a armar.

Se desbloquea en la Ciudad de los Esclavos.

Gancho

Botón Y (▲ PlayStation / X Nintendo Switch)

Con esta habilidad, que nos enseña Kasuga, *Ninjata* es capaz de engancharse a ciertas piedras y propulsarse hacia ellas.

Se desbloquea en la Jungla de las Bestias.

Ataque soporífero

Botón L1

Una habilidad que nos enseña el fantasma de Yoki, con la cual podemos dormir a los enemigos (no a los jefes de nivel) y después les podemos dar un golpe crítico.

Se desbloquea en el Laboratorio Subterráneo.

Planear

Mantener Botón R2 en el aire

Una habilidad que nos enseña Barba Aérea con la cual *Ninjata* será capaz de planear tras hacer un dash en el aire.

Se desbloquea en la Parte Alta del Bosque Oscuro.

Disparo

Botón B (○ PlayStation / A Nintendo Switch)

Habilidad que nos enseña el Maestro Hatake con la que disparamos una poderosa bola de energía. Cuanto más la carguemos mayor será y más daño hará.

Se desbloquea en la Torre Verde.

Ítems:

- **15 piedras de alma:** Cada 5 piedras de alma la vida de *Ninjata* subirá un 33%
- **16 piezas de acero astral:** Cada 4 piezas el daño que inflige *Ninjata* subirá un 25%
- **21 huesos:** Que le darán habilidades pasivas a *Ninjata*.
- **La llave al Laboratorio Subterráneo:** Que consigues tras destruir la fábrica en la Parte Alta del Bosque Oscuro.
- **La llave de la Torre Verde:** Que consigues tras destruir el Laboratorio Subterráneo

Música y Sonidos:

La música en *Ninjata* forma parte del mismo mundo. En cada nivel tenemos un tema musical que se compone por distintos elementos del fondo de la escena, como, por ejemplo, en la Mina del Eco veremos que la melodía de la música de fondo está hecha por los silbidos de los mineros y el ritmo lo marcan los golpes de los picos y martillos a modo de tambor.

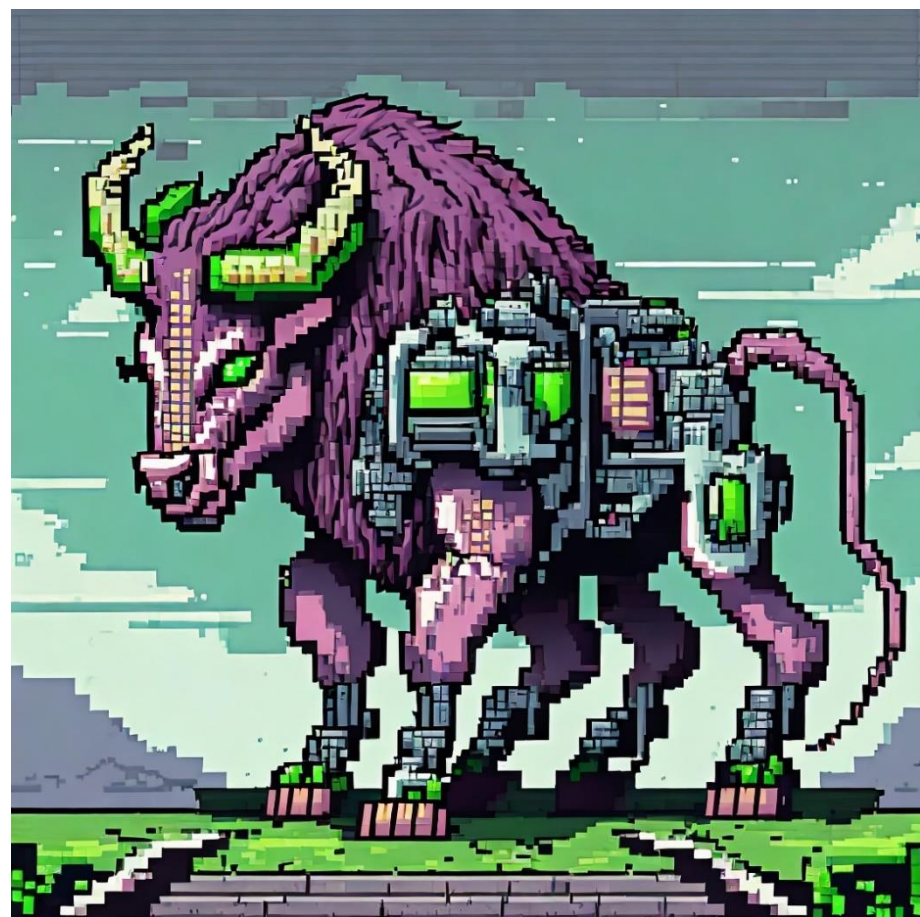
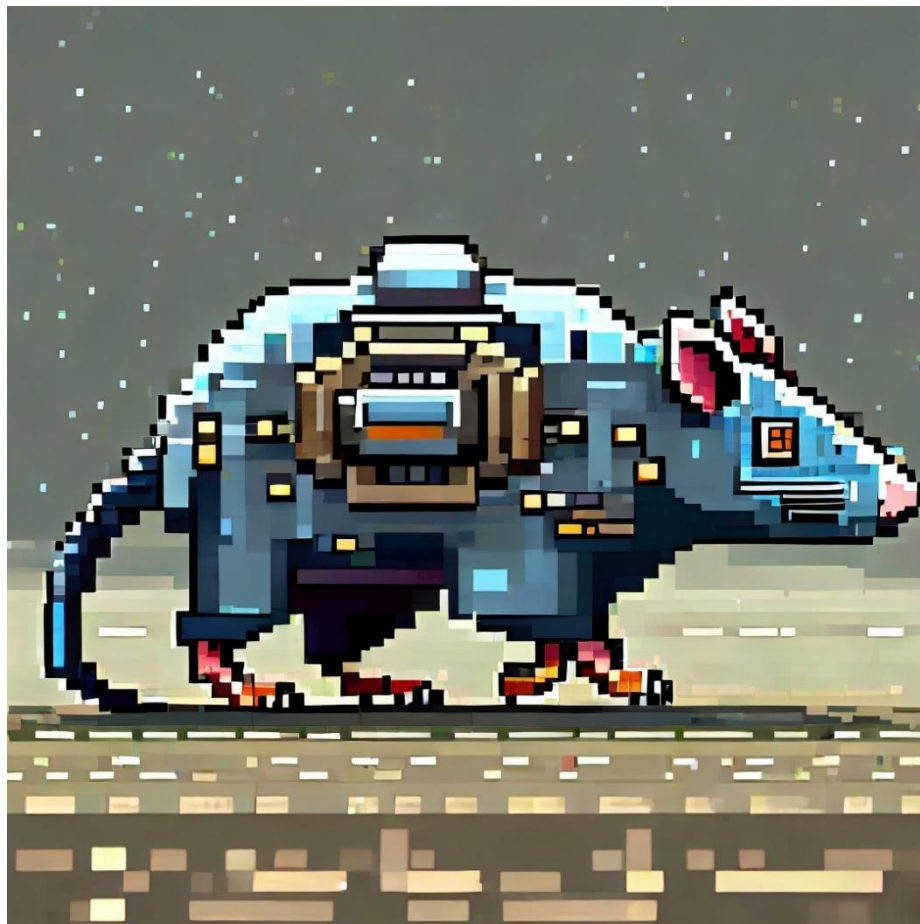
Le damos un gran protagonismo a la música, que irá unida al juego de manera más destacable de lo normal. Conforme se desarrolle la historia, habrá zonas en las que cambie la melodía o incluso que desaparezca, dejando un terrorífico silencio, con el único acompañamiento de los sonidos de la naturaleza.

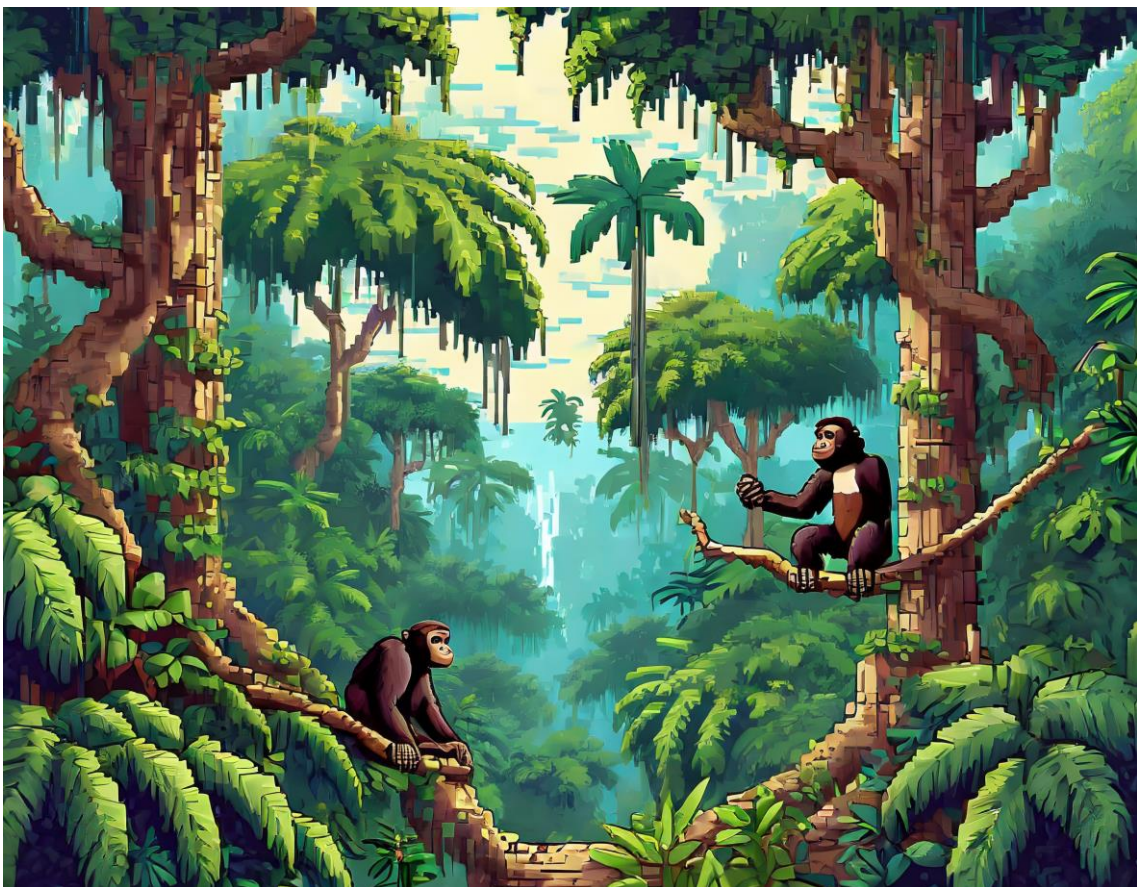
El Main Theme que se escucha en la demo lo ha realizado a un familiar matriculado en el Conservatorio Superior de Música de Sevilla. Le pedimos un tema solemne y calmado, con sintes típicos de la música de juegos de 16 bits. Nos ofreció un tema que cumplía con todos nuestros requisitos, incluso nos comentó que el instrumento que dobla el sinte principal es el charango, una guitarra cubana utilizada en los tiempos de la piratería.

Concept Art:









Todas estas Imágenes han sido generadas por Adobe FireFly como ConceptArt y referencias.