



# GENDYR the RUNNER

Desarrollo de Videojuegos mediante Tecnologías Web



Juan Antonio Palacios Galván



# CONCEPTO Y REFERENCIAS

- Runner de scroll lateral
- Loop infinito
- Dificultad ascendente
- Pixel art
- Ambientación basada en última temporada de Game of Thrones
- **Gendyr** debe entregar un importante mensaje evitando que los **Caminantes del Invierno** lo atrapen



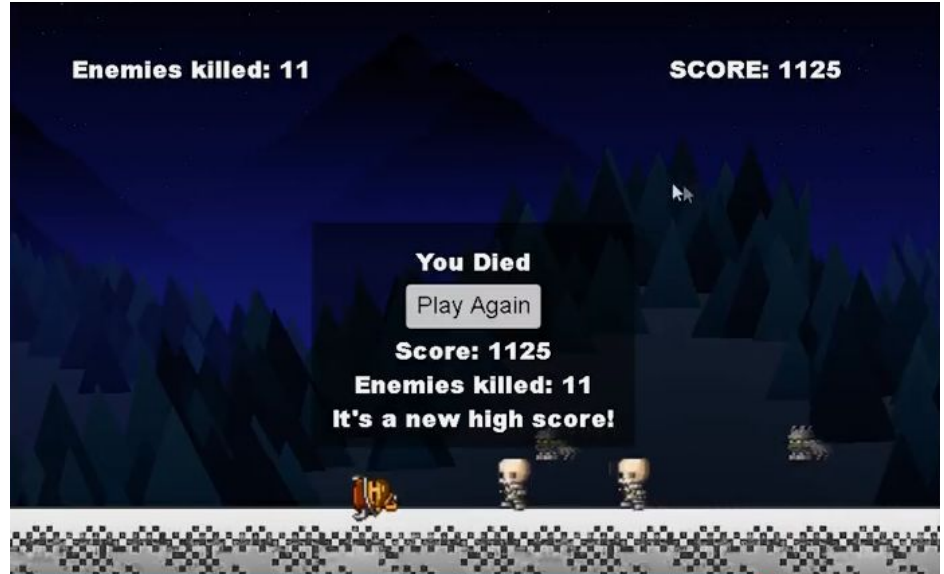
# Mecánicas Principales

- Acelerar/frenar
- Esquivar enemigos
- **Wall of death**
- Matar enemigos para mejorar puntuación
- **Turbo**
- Velocidad máxima + **boosters**
- Puntuación dependiente de la velocidad



# NIVELES DE DIFICULTAD

- Fácil al principio.
- Objetivo: máxima velocidad posible
- Los **Caminantes del Invierno** aumentan de velocidad con el tiempo, hasta un máximo.
- El número de enemigos también aumenta con el tiempo.
- Difícil al final.



# ENEMIGOS Y AMIGOS

- Tres tipos de enemigos
- Tres alturas diferentes
- Cada uno suma más puntos que el anterior.
- También ralentizan a Gendyr.
- Puntos y ralentización basados en la dificultad para esquivarlos.
- Boosters: única forma de aumentar la velocidad por encima del máximo.
- 5 enemigos muertos = TURBO



# POSIBLES MEJORAS

- Nuevas mecánicas
  - Doble salto
  - Nuevo amigo: el **Dragón**. Al usar doble salto, Gendyr podrá subirse a un dragón durante un tiempo y matar varios enemigos de golpe.



# créditos

- Sprites:
  - [KAZZADOR](#)
  - [SPACE GECKO](#)
- Sound effects:
  - [Download Free Sound](#)
- Music:
  - [Eric Skiff](#)



 GRACIAS 