

# GENDYR the RUNNER

Juan Antonio Palacios Galván

## DESCRIPCIÓN

*Gendyr the Runner* es un *runner* de scroll lateral con una estética *8-bit* propia de los videojuegos *retro*. El objetivo del juego es sobrevivir el máximo tiempo posible, esquivando a los enemigos que se interpongan en el camino de Gendyr, a un *death wall* que perseguirá al jugador hasta darle caza.

Como añadido se incluye la posibilidad de eliminar a dichos enemigos para conseguir una mayor puntuación y, conseguida una racha de cinco enemigos eliminados, un turbo que hará invencible a Gendyr durante un breve periodo de tiempo.



## AMBIENTACIÓN Y REFERENCIAS

La mecánica básica (*runner* de loop infinito) se basa en el archiconocido “juego del dinosaurio” de Google. A las opciones de saltar y agacharse se añade la posibilidad de acelerar y frenar la velocidad de Gendyr. Además, el juego toma prestada de Super Mario Bros. la mecánica de saltar encima de nuestros enemigos.

En cuanto a la ambientación del videojuego, se toma como referencia la séptima temporada de la serie Juego de Tronos, en la que un personaje llamado Gendry debe huir de los muertos vivientes conocidos como Caminantes Blancos para entregar un mensaje lo antes posible. Así, el *death wall* del que huye Gendyr serán los citados Caminantes, mientras que los enemigos a los que se enfrenta serán todo tipo de muertos vivientes.



## Mecánicas Principales

Como ya se ha comentado, la mecánica principal será huir de los Caminantes, para lo cual podremos acelerar y frenar utilizando los cursores del teclado. Cuanto más rápido avance Gendyr, mayor será la puntuación obtenida. Para evitar que los Caminantes le alcancen, deberá esquivar a las hordas de enemigos que intentarán cortarle el paso. Estos enemigos se generarán de manera aleatoria para aumentar la rejugabilidad. Además, se añaden las siguientes mecánicas adicionales:

- Cada enemigo que no esquive Gendyr (es decir, que choque frontalmente con él) reducirá su velocidad. Gendyr no podrá volver a acelerar hasta pasado un tiempo. Dicho tiempo dependerá del enemigo con el que haya chocado.
- Gendyr podrá saltar encima de los enemigos, obteniendo puntos por cada uno de ellos. Los enemigos saldrán a varios niveles diferentes, y la puntuación obtenida por eliminarlos dependerá de la dificultad para saltar encima de ellos. Se considera el más difícil de alcanzar el enemigo del nivel más alto.
- Cada cinco enemigos eliminados, Gendyr podrá esprintar durante un corto espacio de tiempo. Durante este tiempo, será invencible y obtendrá el doble de puntuación.
- A medida que avance el tiempo, la dificultad irá en aumento. Esto se controlará

incrementando la velocidad de los Caminantes o la frecuencia con la que aparecen los enemigos.

- Por último, se implementa un velocidad máxima alcanzable mediante la aceleración “clásica” (utilizando el cursor del teclado). Para acelerar por encima de esa velocidad, Gendyr podrá recoger “boosters” que aparecerán de manera aleatoria.

## POSIBLES RIESGOS

- Encontrar un punto medio para velocidades máximas y mínimas puede ser complicado.
- Un juego demasiado fácil o demasiado difícil puede no conseguir el nivel de rejugabilidad deseado.