**Corre, Dino, Corre**

Versión 1.0

Made by

Maria José Medina

Isaac Pachón Zuleta

Plantilla de GDD por Alberto Blanco, Cosmic Works Studios.

Contenido

[Introducción 3](#_Toc146276747)

[Trasfondo 3](#_Toc146276748)

[Arte 4](#_Toc146276749)

# Introducción

Descripción breve del contexto

El juego Nuestra es una adaptación inspirada en el famoso juego "Sin conexión a Internet" de Google Chrome. En esta experiencia de entretenimiento interactivo, los jugadores asumen el papel de un entrañable dinosaurio que se encuentra en una carrera sin fin a través de un desolado paisaje desértico. Su objetivo es sortear obstáculos mediante saltos precisos y mantenerse con vida durante el mayor tiempo posible.

Descripción breve de la historia y personajes

A pesar de carecer de una narrativa profundamente elaborada, el juego presenta a los jugadores un personaje principal en forma de un carismático dinosaurio. Este protagonista intrépido se aventura en un mundo postapocalíptico, sin que haya otros personajes específicos que interactúen con él. La atención se centra primordialmente en el dinosaurio, quien debe demostrar su agilidad y reflejos para superar los obstáculos.

Propósito, público objetivo y plataformas

El propósito fundamental del juego es proporcionar una experiencia de entretenimiento adictiva y atractiva para jugadores de todas las edades. Su público objetivo abarca desde niños hasta adultos que buscan un desafío divertido y ocasional. El juego se prevé disponible en plataformas de escritorio, más específicamente en Windows, con una posible expansión hacia dispositivos móviles, como Android e iOS, y otros sistemas operativos, para llegar a una audiencia aún más amplia.

# Trasfondo

Descripción detallada de la historia y la trama

El juego no se adentra en una trama extensa, su escenario se sitúa en un mundo desértico postapocalíptico. En esta ambientación, el dinosaurio protagonista se embarca en una carrera perpetua sin final aparente. La trama se caracteriza por la ausencia de una narrativa explícita, dado que la atención se centra en la mecánica del juego y el reto inherente de evitar obstáculos.

Personajes

El personaje principal es un dinosaurio simpático y corajudo, que es controlado por el jugador. No hay personajes secundarios ni antagonistas en el juego, ya que la premisa es mantener al dinosaurio vivo y superar obstáculos.

Entornos y lugares

El juego se desarrolla en un entorno desértico y apocalíptico, donde el suelo está cubierto de escombros y cactus. Los obstáculos incluyen troncos, rocas y pterodáctilos voladores. A medida que el jugador avanza, el fondo puede cambiar gradualmente para reflejar la progresión a través del desierto.

# Arte

Estética general del juego

La estética general del juego se inspira en un estilo visual que combina elementos minimalistas y nostálgicos. El juego adopta una paleta de colores suaves y desaturados para el fondo del escenario, lo que crea un ambiente de mundo apocalíptico en el que destaca el personaje principal, el dinosaurio. La estética general busca evocar una sensación de simplicidad y accesibilidad, al tiempo que rinde homenaje al aspecto del juego original de Chrome.

Apartado visual

* **Dinosaurio**

El personaje principal, el dinosaurio, se presenta en forma de un sprite en 2D, diseñado para ser simpático y expresivo. Sus movimientos de corrida y salto son fluidos y tienen un estilo cartoon.



* **Fondo**

El fondo del juego muestra un paisaje desértico con detalles mínimos, como cactus y escombros. Este fondo se extiende infinitamente, creando la sensación de un mundo interminable.

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente



* **Obstáculos**

Los obstáculos que el dinosaurio debe esquivar, como troncos y rocas, tienen un diseño simple pero reconocible para que los jugadores puedan identificarlos rápidamente.

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente