**WOLF RUNNER**

Versión 1.0

Made by

Maria José Medina

Isaac Pachón Zuleta

Plantilla de GDD por Alberto Blanco, Cosmic Works Studios.

Contenido

[Introducción 3](#_Toc150335226)

[Monetización 3](#_Toc150335227)

[Planificación y Costes 3](#_Toc150335228)

[Mecánicas de Juego y Elementos de Juego 4](#_Toc150335229)

[Trasfondo 4](#_Toc150335230)

[Arte 5](#_Toc150335231)

[Interfaz 7](#_Toc150335232)

# Introducción

Descripción breve del contexto

Wolf Runner trata sobre un lobo nocturno el cual es un juego de plataformas de desplazamiento lateral en el que el jugador controla a un lobo que debe saltar fantasmas y esquivar murciélagos para sobrevivir en un bosque a medianoche.

Descripción breve de la historia y personajes

El lobo es un solitario que vive en el bosque. Una noche, es atacado por un grupo de fantasmas y murciélagos. El lobo no sabe por qué los monstruos lo persiguen, pero está decidido a sobrevivir.

El lobo es un animal fuerte y ágil. Puede saltar, correr y deslizarse. También tiene un sentido del oído muy agudo, que le ayuda a escuchar a los monstruos que se acercan.

Los fantasmas son enemigos peligrosos. Además, los murciélagos son menos peligrosos, pero ambos pueden matar al lobo.

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.

# Monetización

**Tipo de modelo de monetización**

Lobo Nocturno utiliza un modelo de monetización gratuito sin compras dentro de la aplicación.

# Planificación y Costes

**El equipo humano**

El equipo de desarrollo de Wolf Runner está formado por:

* Dos ingenieros de sistemas y computación.

**Estimación temporal del desarrollo**

El desarrollo de Lobo Nocturno se estima en un semestre académico.

# Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

**Descripción detallada del concepto de juego**

Lobo Nocturno es un juego de plataformas de desplazamiento lateral en el que el jugador controla a un lobo que debe saltar fantasmas y esquivar murciélagos para sobrevivir en un bosque a medianoche.

El jugador puede controlar al lobo con las teclas de flecha. El lobo puede saltar, correr y agacharse.

**Descripción detallada de las mecánicas de juego**

Las principales mecánicas de juego de Lobo Nocturno son:

* Saltos: El jugador debe saltar para evitar obstáculos y enemigos.
* Agacharse: El jugador puede deslizarse por debajo de obstáculos.

**Controles**

Los controles de Lobo Nocturno son los siguientes:

* Teclas de flecha abajo: agacharse
* Barra espaciadora y flecha arriba: salto

# Trasfondo

Descripción detallada de la historia y la trama

El lobo es un animal solitario que vive en un bosque encantado. El bosque es un lugar mágico, pero también es peligroso. Está habitado por fantasmas y murciélagos.

Una noche, el lobo es atacado por un grupo de fantasmas y murciélagos. El lobo no sabe por qué los monstruos lo persiguen, pero está decidido a sobrevivir.

El lobo huye a través del bosque, pero los monstruos lo siguen de cerca. El lobo debe usar sus habilidades de salto y deslizamiento para evitar a los monstruos.

Personajes

Lobo: El protagonista del juego. Es un animal fuerte y ágil, pero también es solitario y misterioso.

Fantasmas: Enemigos del lobo. Son rápidos y pueden atravesar paredes.

Murciélagos: Enemigos del lobo. Son menos peligrosos que los fantasmas, pero pueden aturdir al lobo con sus gritos.

Entornos y lugares

El juego se desarrolla en un bosque a medianoche. Los obstáculos incluyen fantasmas y murciélagos. A medida que el jugador avanza, el fondo puede cambiar gradualmente para reflejar la progresión a través del bosque.

# Arte

Estética general del juego

El juego tiene una estética oscura y misteriosa. El bosque está lleno de árboles retorcidos y sombras amenazadoras. Los fantasmas y murciélagos son criaturas siniestras y espeluznantes.

Apartado visual

* **Lobo**

El personaje principal, el lobo, 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 píxel.



* **Fondo**

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



* **Enemigos**

Los obstáculos que el lobo debe esquivar, como fantasmas y murcielagos, tienen un diseño simple pero reconocible para que los jugadores puedan identificarlos rápidamente.

Imagen borrosa de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Música**

La música del juego es atmosférica y misteriosa. Crea un ambiente de suspense y emoción.

**Ambiente sonoro**

El juego utiliza efectos de sonido para crear una experiencia inmersiva. Los jugadores pueden escuchar los gritos de los murciélagos, el aullido de los lobos y otros sonidos del bosque.

# Interfaz

**Diseños básicos de los menús**

Los menús del juego son sencillos e intuitivos. Los jugadores pueden acceder a las opciones de juego, y a las estadísticas.