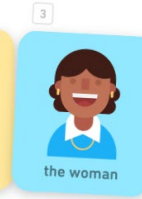
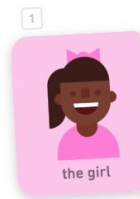
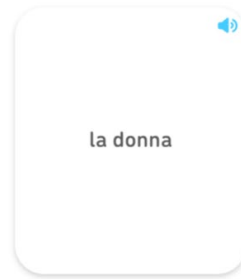


# Fast English

David Arnal García

✕



# Visión general

**Concepto:** Gana la carrera eligiendo rápidamente las traducciones correctas al inglés.

**Tema, escenario, metáfora:** Se realizarán carreras en distintos escenarios de espacios abiertos o cerrados en las que participarán distintos coches.

Aparecerán distintas traducciones para una palabra y al elegir la correcta, se ganará velocidad y puntos.

**Plataforma:** PC.

**Mercado. Público objetivo. Tipo de jugador. Franja de edades:** Será un juego orientado para todos los fanáticos de los coches y las carreras, así como para los que quieran aprender inglés, con edad recomendada entre 12 y 40 años.



# Análisis competitivo

**Referentes. Juegos conocidos similares y aspectos incluidos en el juego.**

- ❑ Duolingo -> Aprender inglés.
- ❑ Mario Kart -> Carreras.

**Competencia. Una lista de juegos existentes o en desarrollo contra los que competirá el juego a desarrollar.**

- ❑ Juegos de aprendizaje de inglés, como Duolingo, o de carreras, como Mario Kart.

**Características diferenciadoras.**

- ❑ Entretenimiento y aprendizaje de inglés a la vez.
- ❑ Sé el más rápido y demuestra que eres quien sabe más de inglés.
- ❑ El juego en sí será una motivación para querer aprender más inglés.

# Narrativa

---

**Protagonista:** Tú y tu(s) coche(s).

**Antagonistas:** Los participantes en la carrera. Además, tu rival principal será tu amigo de la infancia quien se está preparando para sacarse el C1.

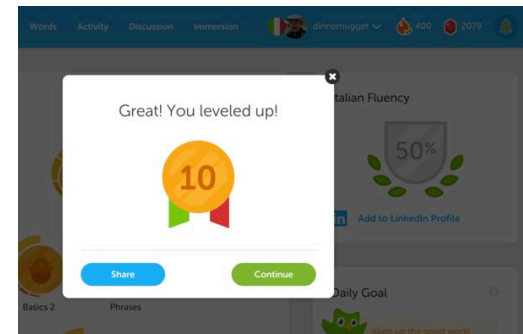
**Historia de fondo, complicación y resolución:** Tu mejor amigo y tú queréis sacaros un certificado de inglés. Os enteráis de una nueva manera de aprender inglés y os retáis para ver quien consigue los mejores resultados.

**Número de niveles en el juego:** 10 (número variable).





# Jugabilidad



**Objetivos del juego:** Aprender inglés de una manera divertida.

**Mecánicas básicas:** Acelera al máximo y elige las traducciones correctas.

**Obstáculos que determinan la dificultad de realizar las acciones de la mecánica:** Cuanto más se avance, las traducciones aparecerán más rápido durante un tiempo limitado. Los rivales escogerán traducciones más rápido.

**Recursos utilizados para "alimentar" la mecánica:** Diferentes coches y dificultad de traducciones.

**Formas en que esos recursos se producen y consumen:** Las traducciones aparecerán flotando en la pantalla y habrá que acelerar hacia ellas. Si eliges la correcta, ganas propulsión, sino, pierdes velocidad.

**Formas en que el juego concluye a través de una victoria, derrota o empate:** Ganará el primero que consiga realizar 30 o 50 (números variables) traducciones. Perderán los demás y aquellos que se queden sin velocidad por muchas traducciones erróneas.