

PROYECTO FINAL

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN
DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS

FACULTAD DE INGENIERÍA
Universidad Nacional de Jujuy

GDD

FULL SPEED

ALUMNOS:

CÓRDOBA AGUSTINA AYLÉN
LU / TUV000471

EZEQUIEL ALEJANDRO PÉREZ
LU/TUV000625

PROFESOR: MG. ING.
ARIEL ALEJANDRO VEGA

FECHA DE LANZAMIENTO: 25-12-2024





Nombre del juego / Título:

FULL SPEED



Logo del juego:



Género:

- **Estrategia, Carreras:**

Un juego que combina la planificación estratégica con reflejos rápidos en un entorno de carreras lleno de obstáculos dinámicos.



Estudio / Diseñadores:

WHEEL GAMES

- Equipo independiente enfocado en crear experiencias accesibles, dinámicas y visualmente atractivas.



Historia del Juego

"Full Speed" es un emocionante juego de estrategia y carreras para PC, donde el objetivo principal es esquivar obstáculos en un frenético circuito interminable. Con controles intuitivos y gráficos impactantes, los jugadores pondrán a prueba sus reflejos y habilidades mientras intentan sobrevivir durante 60 segundos en niveles cada vez más desafiantes. Perfecto para quienes buscan acción rápida, adrenalina y progresión constante, *Full Speed* combina diversión arcade con una experiencia visual envolvente.

Público objetivo



Principalmente jóvenes de **10 años en adelante** que disfrutan de juegos rápidos y con desafíos estratégicos.

Clasificación ESRB: E+10 (violencia ligera de caricatura, como explosiones animadas al chocar con obstáculos).

Plataforma:

Exclusivo para **PC**, aprovechando las capacidades gráficas avanzadas y controles precisos con teclado y ratón.

Mecánica Principal:

- El jugador controla un vehículo que debe esquivar obstáculos en movimiento mientras acumula puntos por cada obstáculo evitado.
- Los movimientos precisos y la estrategia son esenciales para sobrevivir en un circuito interminable lleno de desafíos.



Objetivo:

- **Mantenerte vivo durante 60 segundos** en un circuito interminable lleno de obstáculos que se mueven de manera dinámica y desafiante.



Controles (PC):

- Movimiento lateral: Teclas **“A”** (izquierda) y **“D”** (derecha).
- Movimiento vertical: Teclas **“W”** (arriba) y **“S”** (abajo).



Obstáculos:

- Los objetos se **desplazan de manera continua y desafiante**, apareciendo desde la **parte superior de la pantalla hacia la inferior**.
- Los movimientos de los obstáculos pueden ser predecibles o completamente aleatorios, obligando al jugador a reaccionar rápidamente.

