

# Presentación Funcional

Descripción del proyecto	1
Definición y planificación del proyecto	2
Funcionalidades	2
Estudio de competencia	3
Costos / Requerimientos	3
Costos desarrollo	4
Costos mantenimiento	5

## Descripción del proyecto

**Robot Escape** es un innovador juego 3D multijugador de puzzles creado para PC. En este emocionante juego, cada jugador asume el rol de un robot atrapado en una fábrica misteriosa. La misión principal de los jugadores es colaborar entre sí para resolver una serie de desafiantes puzzles y lograr escapar de la fábrica.

Cada robot posee una habilidad especial gracias a los experimentos realizados en ellos, lo cual añade una capa estratégica adicional al juego. La mecánica principal de **Robot Escape** es la teletransportación, una característica que no se encuentra en otros juegos de puzzle multijugador, lo que hace de esta experiencia algo único y refrescante.

Además del juego en sí, **Robot Escape** ofrece una plataforma en línea donde los jugadores pueden descargar el juego, acceder a las últimas actualizaciones y ver los rankings de los mejores jugadores. Esta página web incluye funcionalidades tales como:

- **Descarga del Juego:** Los jugadores pueden descargar el juego directamente desde la página, asegurando una fácil y rápida instalación.

- **Rankings y Estadísticas:** Una sección dedicada a mostrar los rankings de los mejores jugadores, permitiendo a los usuarios ver sus estadísticas, comparar su progreso y competir por un lugar en la cima.

**Robot Escape** no solo se centra en la experiencia de juego, sino también en crear una comunidad robusta y comprometida, ofreciendo soporte continuo y contenido adicional para mantener el interés y la competitividad entre los jugadores.

## Definición y planificación del proyecto

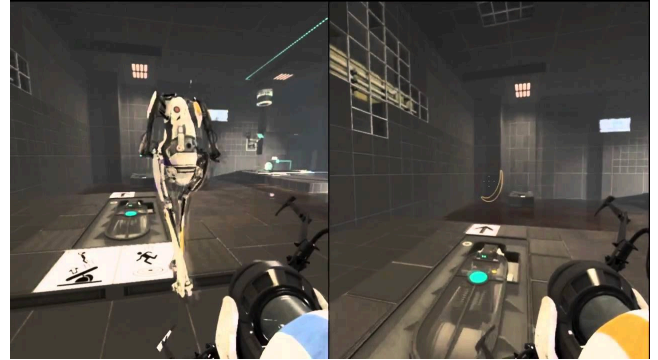
El proyecto Robot Escape está planificado en varias fases:

- **Fase de Concepto:** Investigación y desarrollo de la idea principal, definiciones de mecánicas de juego y creación del documento de diseño.
- **Fase de Preproducción:** Desarrollo de prototipos, pruebas iniciales y ajuste de mecánicas.
- **Fase de Producción:** Desarrollo del juego, creación de los activos necesarios, programación, y desarrollo de niveles.
- **Fase de Pruebas:** Pruebas beta cerradas, corrección de errores y ajustes finales.
- **Fase de Mantenimiento:** Actualizaciones post-lanzamiento, corrección de errores y adición de contenido nuevo.

## Funcionalidades

- **Teletransportación:** Mecánica principal que permite a los jugadores teletransportarse entre diferentes puntos del mapa.
- **Cooperación Multijugador:** Jugadores deben colaborar para resolver puzzles.
- **Multijugador en Línea:** Permite a los jugadores conectarse y jugar juntos desde diferentes ubicaciones.
- **Retos por Sala:** Cada sala presenta un reto único que debe ser resuelto para avanzar.

# Estudio de competencia



Existen juegos multijugador con un enfoque en la resolución de puzzles. No obstante la mecánica principal del juego, la teletransportación, no es visible en ninguno de ellos. Aun teniendo gran inspiración en Portal 2 en cuanto a escenografía, tanto la temática como la jugabilidad es diferente. Un elemento llamativo el cual no está presente en otros juegos similares es el multijugador en línea. Esto permite a los jugadores conectarse sin necesidad de estar en una misma sala facilitando la accesibilidad al juego.

## Costos / Requerimientos

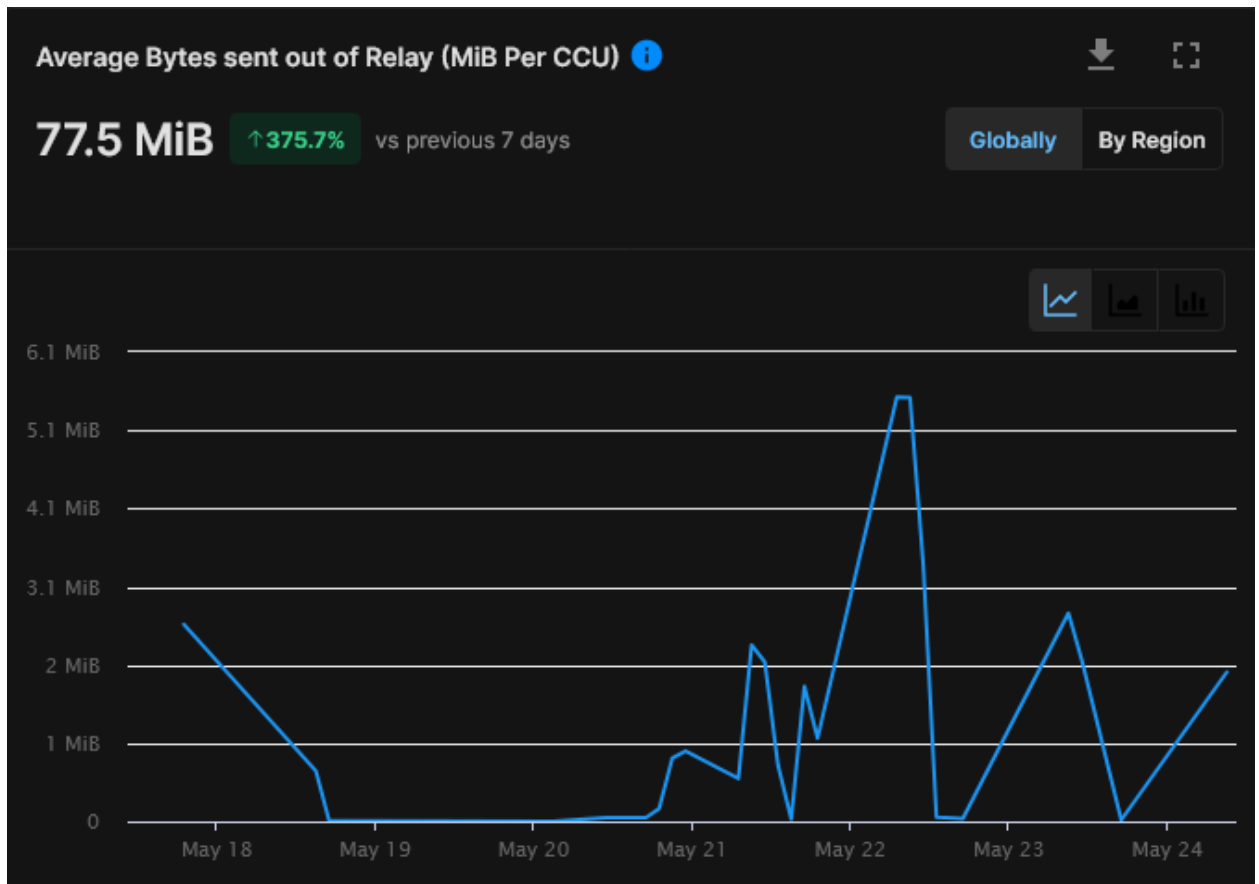
### SERVER

- ~€ 5/mes cloud
- ~€ 100/mes dedicado

### Unity Services Cost

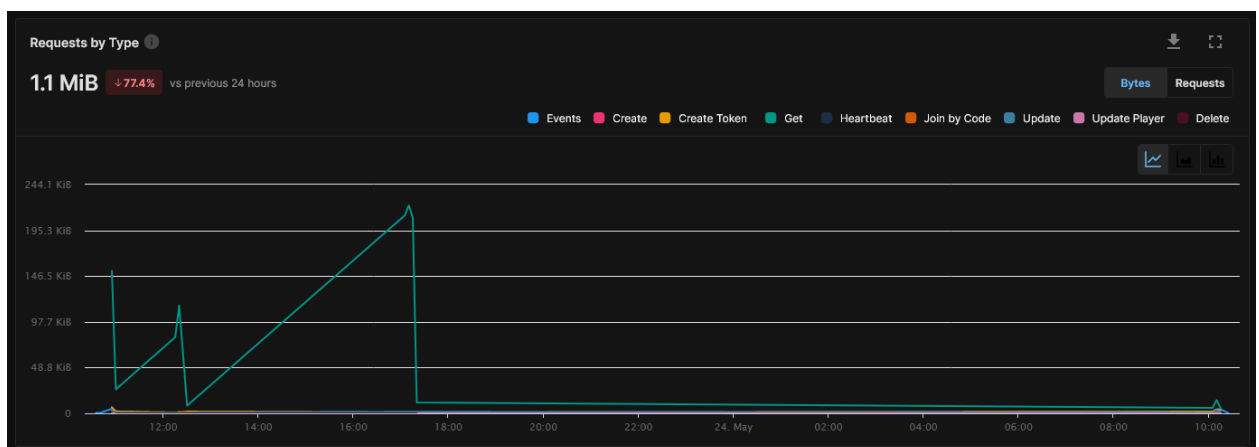
### RELAY

- \$0.09 por GiB (gibibyte)
- \$0.16 por CCU adicional promedio (aproximadamente 43200 minutos de conectividad)



## LOBBY

- Después de 10 GiB: \$0.09 por GiB



## Costos desarrollo

- Desarrollador Unity: €35,203 por desarrollador
- Marketing: €10,042
- Items 3D: €1000 - €2000 por item

## Costos mantenimiento

- Desarrollador Unity: €35,203
- Marketing: €5,000
- Servidor Cloud: €60
- Relay: ~ €1,020