



UNIVERSIDAD TÉCNICA
FEDERICO SANTA MARÍA

TALLER DE VIDEOJUEGOS

BUILD A BOT

- Eduardo Ramírez.
- Yerson Escobar.
- Alonso Sandoval.

¿DONDE ESTÁ PUBLICADO EL JUEGO?

Kongregate:

<http://www.kongregate.com/games/edmolten/build-a-bot>

¿Quienes han jugado el juego?

Conocidos, 12 personas.



PRUEBAS DE JUEGO

Algunos **comentarios** del juego:

1. Juego **divertido** y **dinámico**.
2. Algunas **dificultades** al **manejar** el robot.
3. El movimiento de **cámara** produce leves **mareos**.
4. Falta **tutorial** en la parte de edición.



LA COMPETENCIA

Todo **juego multiplayer** en el cual se **enfrenten autos o robots** previamente configurados por el usuario.



DIFERENCIACIÓN



- El estilo de juego **combina batalla de robots** configurables con la dinámica de los **videojuegos de autos**.
- Las **armas impactan en la dinámica de los robots** añadiendo distinta movilidad y formas de ataque.

TRABAJO FUTURO



- **Contenido:** Mejorar armas, más niveles, más armas, nuevas formas a los robots.
- **Trabajo de arte:** texturas de escenarios y robots.
- **Rediseño de la interfaz:** más intuitiva, con tutoriales y ejemplos.
- **Ambientación:** Dar un contexto al juego.

COSTOS

Asumiendo **\$4.000** la **hora hombre**.

En total los 3 hemos trabajado:

210 horas + 108 horas = **318 horas**,

Lo que se traduce en **\$1.272.000** para el trabajo actual.



COSTOS A FUTURO

Artista para el rediseño de UI y trabajo de texturas:

\$500.000 x un mes.

Desarrollo de mejoras de juego:

$\$4.000 \text{ hr/hombre} \times 8 \text{ hr/día} \times 20 \text{ días} = \textbf{\$640.000}$ al mes

$\times 3 \text{ integrantes} = \textbf{\$1.920.000} \times 2 \text{ meses} = \textbf{\$3.840.000}$

Diseño del contenido del videojuego:

Diseñador de videojuego **\$400.000** x un mes

SUB-TOTAL: **\$3.840.000 + \$400.000 + \$500.000 = \$4.740.000. Total: \$6.012.000**

APRENDIZAJE

- Uso de Unity.
- Trabajo en equipo.
- Control de versiones.
- Manejo de proyectos.

