

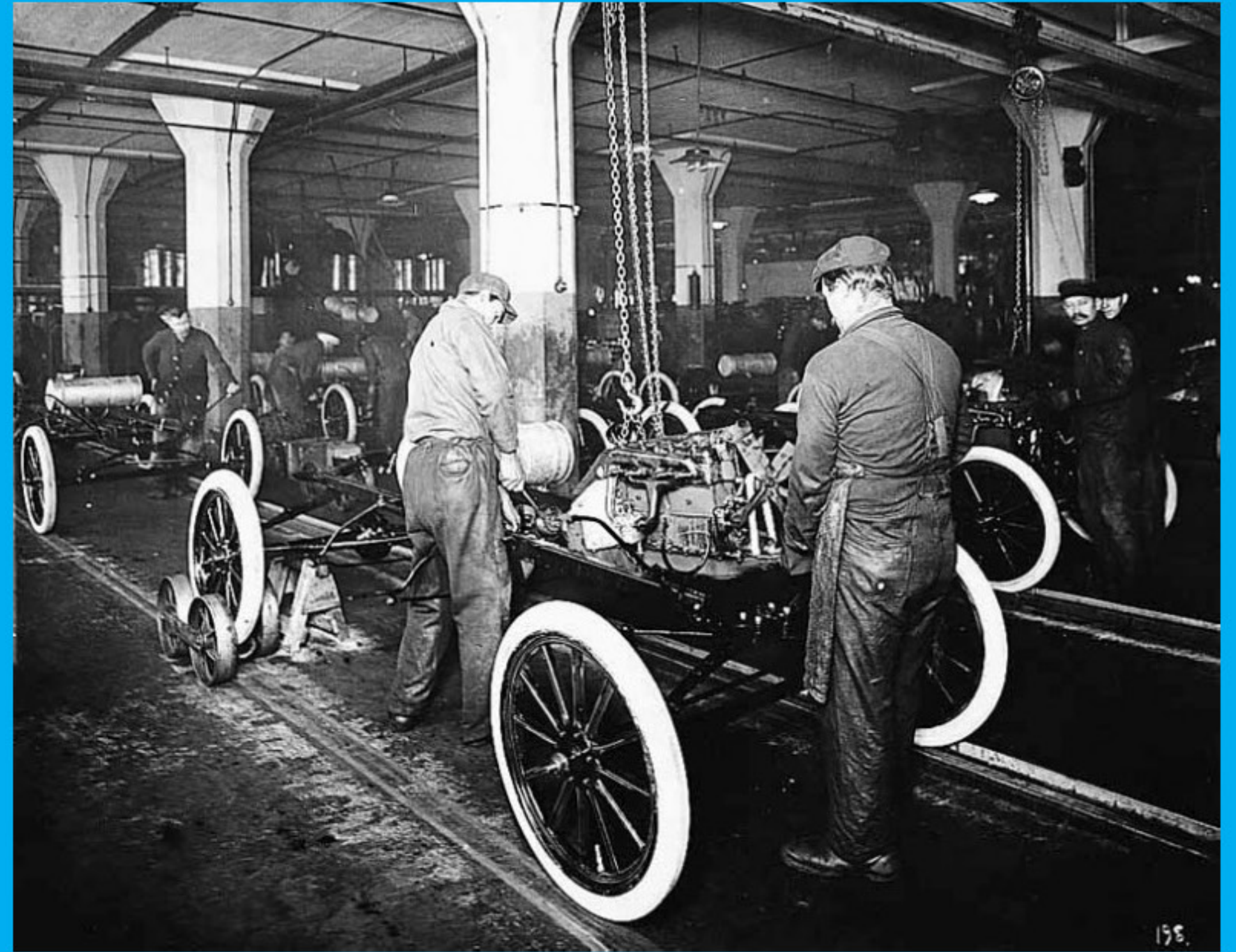
Pipeline de un juego 2d



De una idea a un juego

¿Qué es un Pipeline?

Es una serie de procesos conectados entre ellos, donde la salida de un proceso es la entrada de otro.

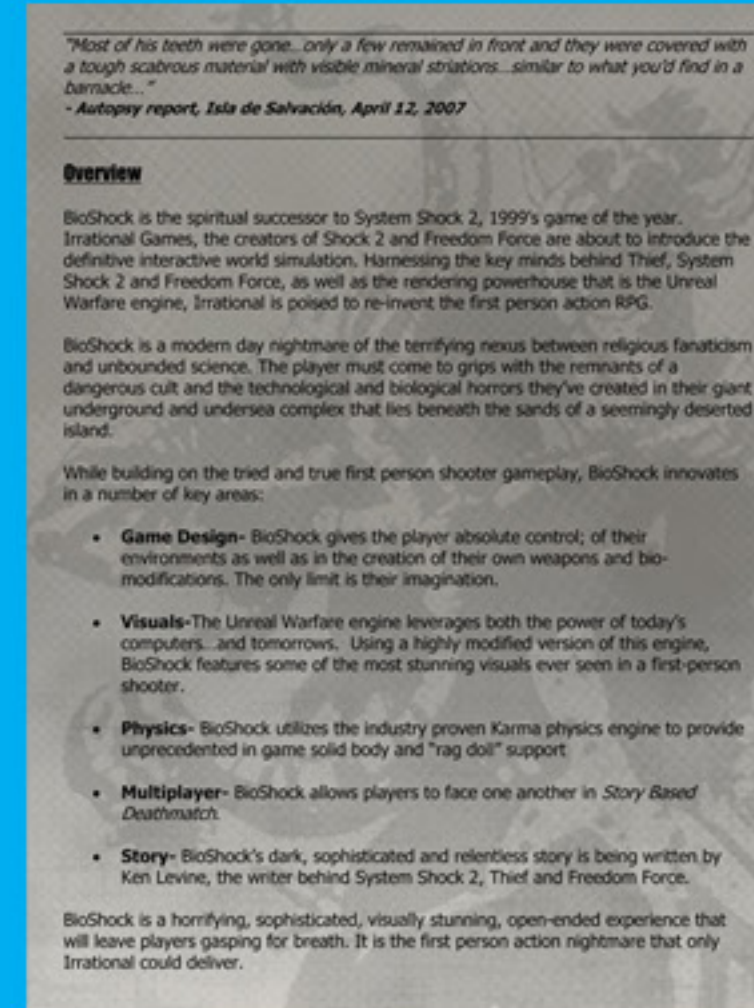


Concepto

Ésta es la idea del juego.

Describe sobre qué puede ser un juego.

El concepto también puede ser una secuela, un juego basado en personajes, franquicias o historias de otros medios.



Pre-Producción

En la pre-producción trabajan un grupo de productores, escritores, diseñadores, programadores y artistas trabajan en storyboards, la historia y todos los detalles del juego.

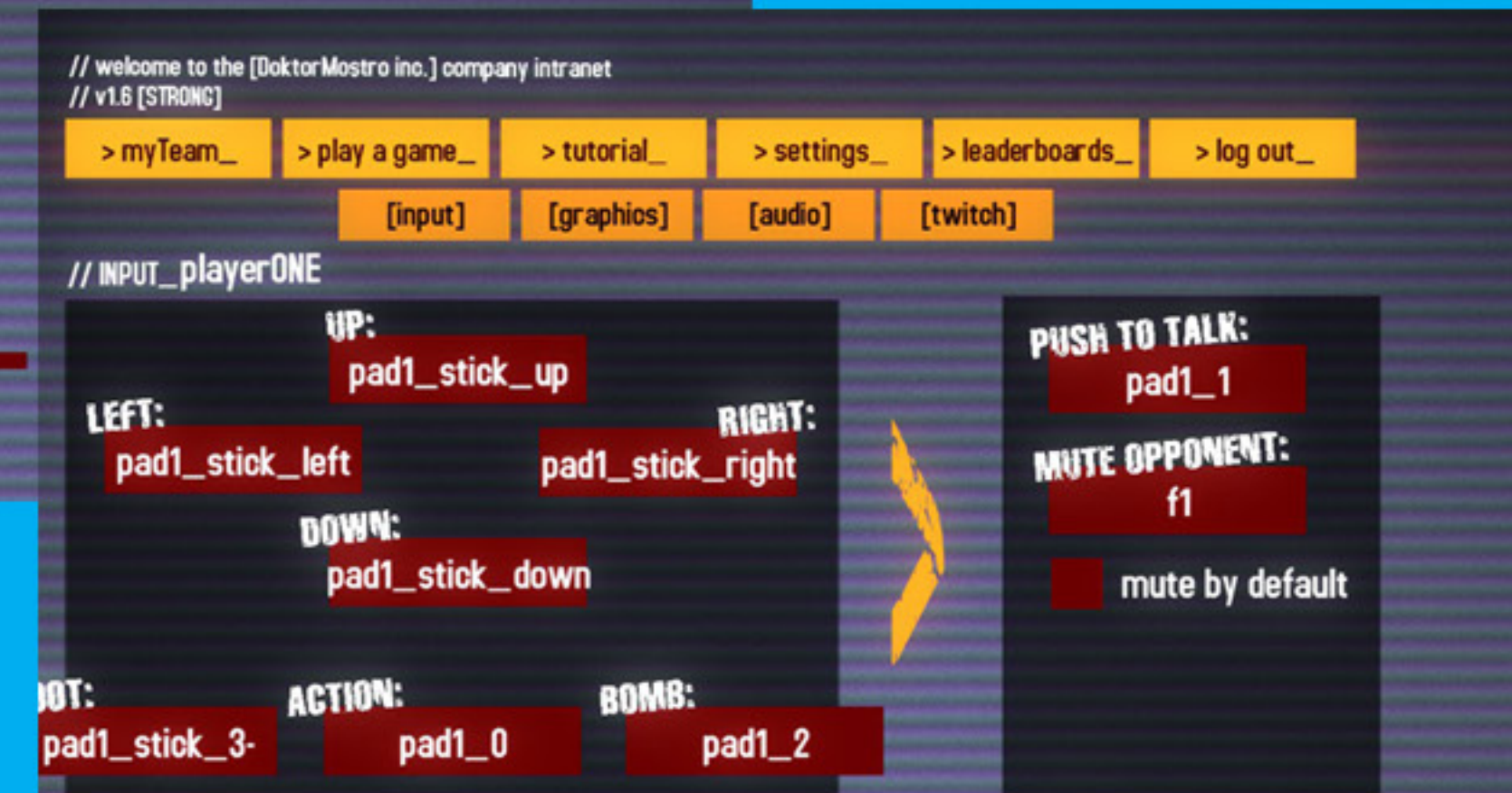
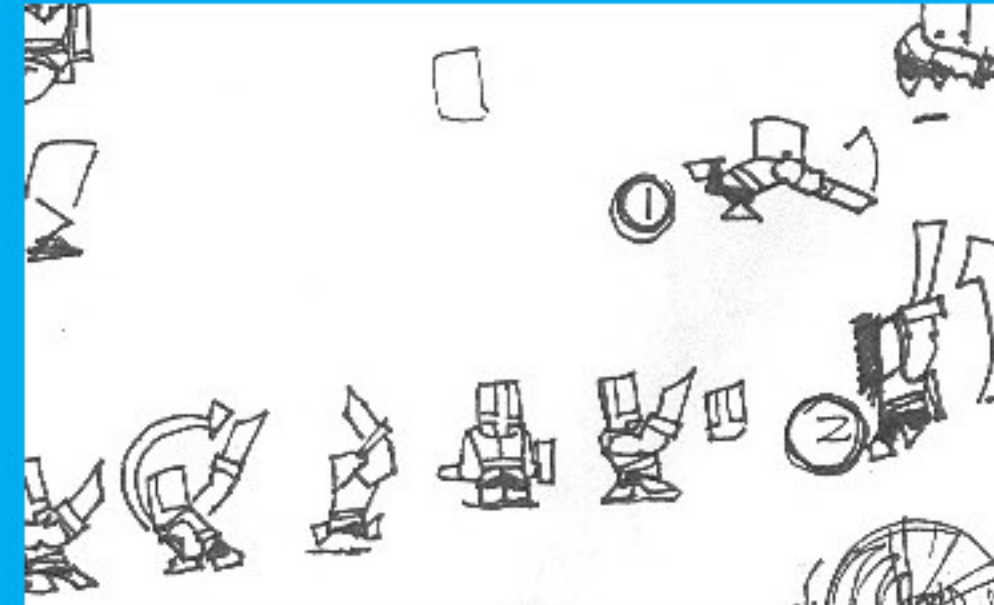
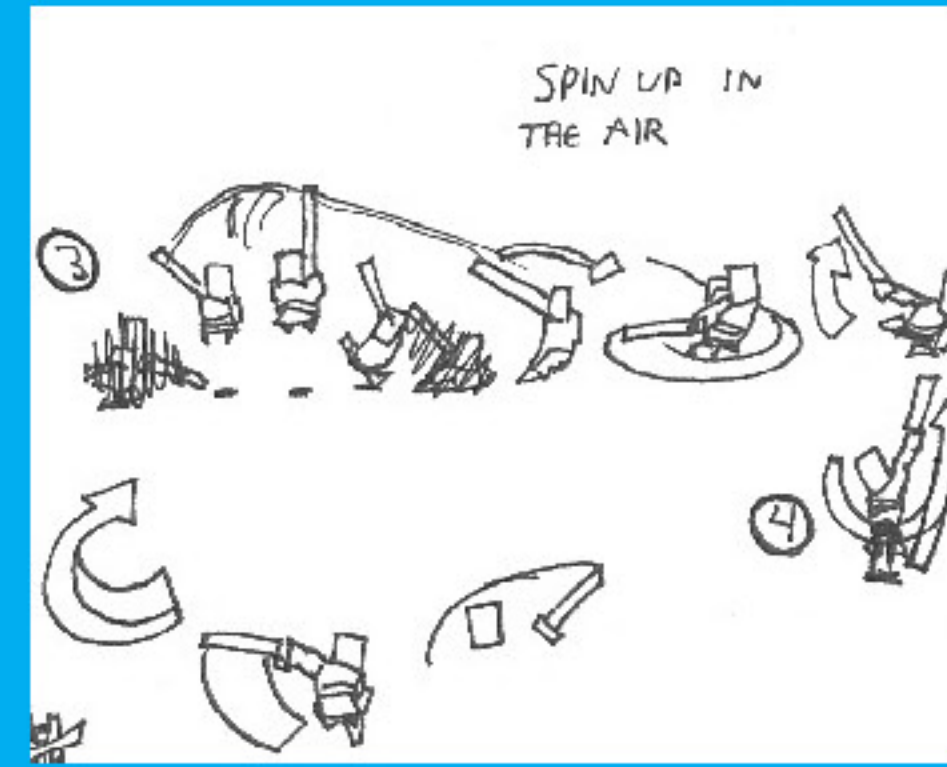
Dependiendo del concepto del juego, el equipo puede encontrar límites en cuanto al diseño.



Pre-Producción

Aquí es donde se decide sobre el comportamiento de las diferentes pantallas del juego, las acciones del jugador, los objetos que se encuentren en el universo, etc.

También se deben tomar en cuenta todas las limitaciones técnicas de la plataforma en la que se hará el juego.



Producción

Aquí, el grupo completo de programadores, diseñadores, artistas y productores entran a la mezcla.

El productor trabaja con todos los grupos y se asegura que todos trabajen en el mismo canal.

También se encargan de las licencias que se usen en el juego y de mandar la información necesaria a los de mercadotecnia.



Producción

Los diseñadores se encargan de vigilar que el juego se implemente de acuerdo a los documentos de diseño.

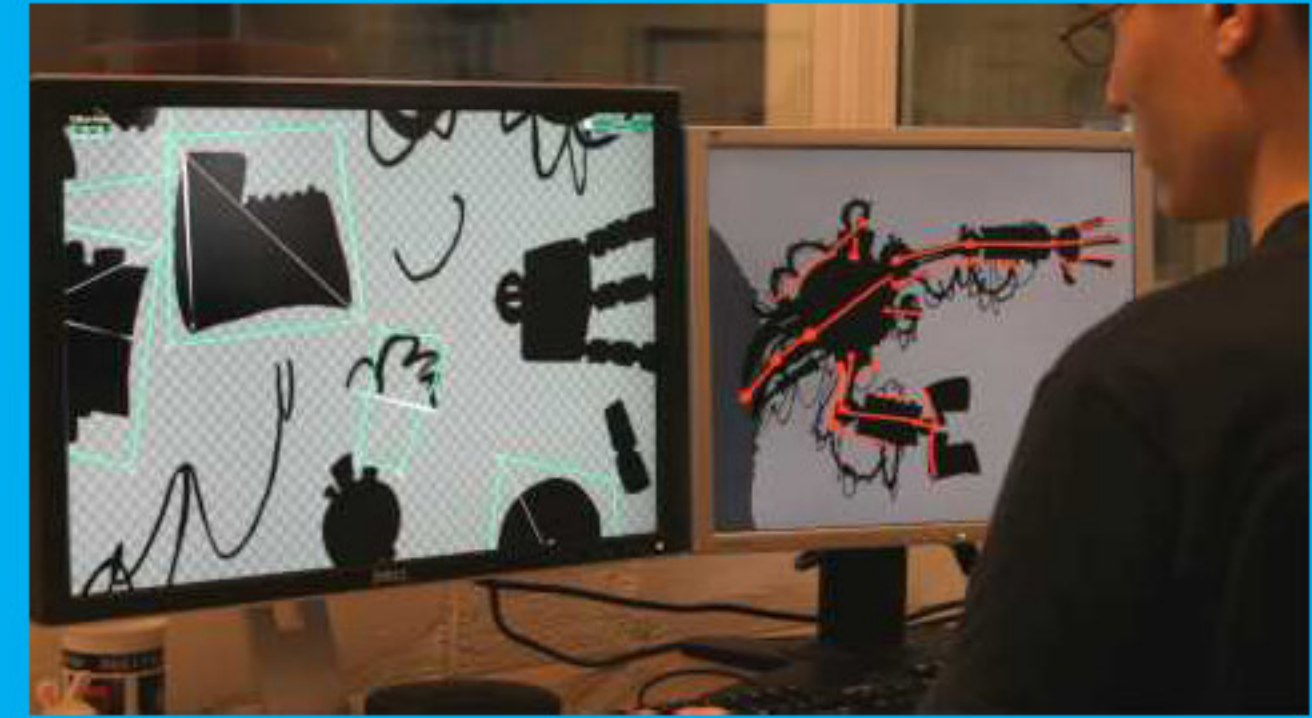
También deben encontrar soluciones a los problemas de diseño que salgan durante esta fase del pipeline.



Producción

Los artistas trabajan en las animaciones y arte que se verá dentro del juego.

Los programadores se dedican a crear las librerías del juego, el engine y la inteligencia artificial.



Producción

Una vez que todos los elementos básicos se han implementado los productores juntan todo y tratarán de optimizar cada aspecto.

Post-Producción

En esta fase, toda la programación y arte se han completado.

El juego pasa a la parte de testing para encontrar todos los bugs y fallas que los artistas y programadores puedan corregir.

Una vez corregidos los errores, el juego pasa a su versión final y está listo para su distribución.

