PREPRODUCCIÓN EN VIDEOJUEGOS

¿Libro o cómic sin plan?

→ Rehacer, borrar, perder tiempo

Con los videojuegos: IGUAL

Preproducción = Planificar antes de empezar



Planificación

Organizar ideas antes de crear



Ahorro de tiempo

Evitar retrabajos y correcciones



Claridad

Proyecto bien definido



Documentos de la preproducción

Solo necesitaremos 3 documentos



Guion básico

Define la historia, personajes, enemigos y escenarios del videojuego



Diseño visual

Bocetos de personajes, enemigos, escenarios y pantallas principales



Plan de trabajo

Organización de roles, tareas y cronograma del equipo

Guion básico del videojuego

¿De qué trata la historia?

¿Quién es el protagonista y qué debe lograr?

¿Qué enemigos o retos habrá?

Qué escenarios o niveles aparecerán?

Ejemplo: Escape de la Cueva

"El jugador es un **explorador** que debe recoger **3 llaves** para salir de una cueva, evitando **trampas** y **monstruos**."



Diseño visual



Protagonista

Explorador con linterna que se mueve por la cueva buscando llaves



A

Enemigo

Murciélago gigante que vuela por la cueva y ataca al jugador





Escenario

Cueva oscura con trampas, pasadizos y escondites





Menú de inicio

Título del juego y opciones para comenzar



Nivel 1

Primera parte de la cueva con llaves y enemigos



Pantalla final

Victoria al escapar de la cueva con las 3 llaves

Plan de trabajo del equipo

- Roles del equipo
- Guionista

 Crea la historia y los diálogos
- Artista
 Diseña personajes y escenarios
- Programador

 Desarrolla la mecánica del juego
- Sonidista
 Crea efectos y música

- **Orden de tareas**
- Escribir el guion

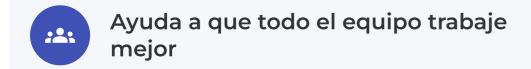
 Todo el equipo
- Hacer los dibujos
 Artistas
- Programar movimiento

 Programadores
- Montar los niveles
 Equipo completo
- Un buen plan de trabajo permite organizar las tareas y optimizar el tiempo del equipo

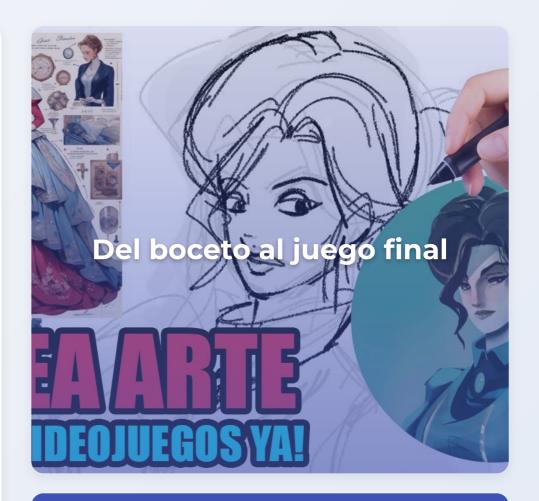
Idea clave

Un videojuego no empieza con código ni gráficos. Empieza con papel y lápiz.





La preproducción es la base de todo buen videojuego



"Un buen plan es la mitad del trabajo"