

CÓMO PASAR DE UN PROTOTIPO A VERTICAL SLICE

PRODUCCIÓN

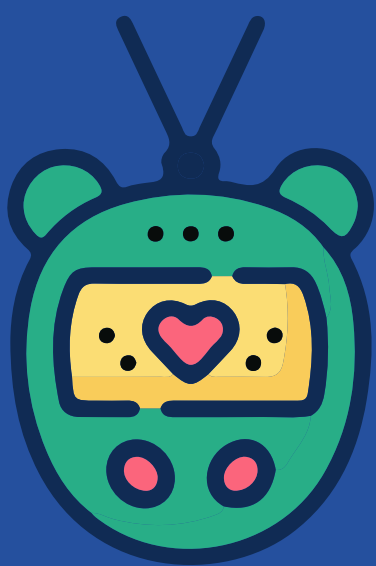
EL OBJETIVO DE LOS PROTOTIPOS ES PARA DETERMINAR SI EL JUEGO DEBE HACERSE Y EL VERTICAL SLICE PARA DETERMINAR SI SE PUEDE HACER EL JUEGO.

Una línea de tiempo común de un videojuego se vería algo así:

IDEA -> PROTOTIPADO -> VERTICAL SLICE -> PRODUCCIÓN -> ALPHA -> BETA -> CANDIDATO PARA LANZAMIENTO -> LANZAMIENTO

El problema de las ideas es que muchas veces **una idea genera más preguntas que respuestas** y cada quien puede tener conceptos diferentes en su cabeza de como debería ser esa idea, que no deben ser respondidas en esta etapa si no en la siguiente.

PROTOTIPADO: ¿DEBERÍAS HACER EL JUEGO?



Los prototipos sirven para **probar características del juego** como las **mecánicas, ideas visuales o bocetos**. **No debe ser de alta calidad** ni estar bien estructurado.

Cada parte del equipo debe prototipar, esto ayuda a tener una **misma visión del proyecto y debatir acerca de él**. Una vez hecho esto, la respuesta vendrá por sí misma: **¿Debo hacer el juego?**

VERTICAL SLICE ¿PUEDO HACER EL JUEGO?



El vertical slice no es un prototipo de diseño, si no **un prototipo de producción**. Aquí se debe **construir simulando la calidad final del juego**.

Una vez acabado el vertical slice podrás notar **cuáles son los problemas de producción y resolverlos**, también puede darte una idea del **tiempo de producción**.



RECOMENDACIONES



- Recuerda que puedes **presentar tu juego** desde el prototipo para ver si hay algún publisher interesado, a final de cuentas el vertical slice solo es para saber que lo puedes o no hacer.
- Se estricto contigo y tu equipo **no permitas cosas que no son necesarias**.
- **Evalúa tu proceso** y confirma en que fase estas (Prototipos o Vertical Slice).
- Practica comunicando la idea de tu juego solo usando **recursos a tu alcance** después de hacer la fase de prototipos.

