

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



EJEMPLO GUION TÉCNICO

Mediante este tipo de formato se pueden describir las escenas y los elementos que contiene, además de lo que se requiere para el diseño de un videojuego; de una manera clara y sin perder detalle, como, por ejemplo, completar datos de la cámara, los sonidos, tipos de mecánica, etc.

Nivel	Vista	Descripción	Lugar	Sonido	Mecánica
1	Frontal, elevada	Flynn y Sara hablan sobre el árbol de la vida (relato)	Ext. Día. Bosque Gaokerena	Viento, hojas secas	Clic diálogo
1		Se divisa puente que se oscurece, se ve un bosque detrás de este y se vislumbra el árbol de frutos azules	Ext. Día. Bosque Gaokerena	Aves	Mover mouse para panear
1	La cámara los sigue	Flynn y Sara se acercan al puente (Exclamación)	Ext. Día. Puente	Pasos	Mover con flechas
2		Al cruzar el puente, se ha oscurecido todo.(Genera escalofríos en Flynn)	Ext. Atardecer. Puente	Susurros y hojarascas que se quebrantan, animales	Caminar, correr
2		Flynn debe avanzar o retroceder	Ext. Atardecer. Puente. Oscuro	Pasos, viento	Caminar, saltar, atacar
2		A lo lejos se ve iluminado. Oscuro, brillo en la oscuridad.	Ext. Atardecer. Puente	Viento	Caminar, correr
3		Flynn se encuentra con un pangolín, que es la fuente de luz. (Diálogo)	Ext. Atardecer. Claro.	Viento.	Clic en pangolín para diálogo
3		Avanza hacia el árbol de los cuervos, aquí debe esquivar y aplastar los sapos que atacan a Flynn.	Ext. Atardecer. Árbol de los cuervos.	Sonidos de sapos	Salto



HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



Nivel	Vista	Descripción	Lugar	Sonido	Mecánica
3		Flynn sube hasta la copa del árbol, saltando o subiendo como escalera	Ext. Atardecer. Árbol de los cuervos	Saltos	Subir, escalera
3		Flynn coge escamas	Ext. Atardecer. Copa de árbol	Grillos, arrastrar	Recoger
3		Flynn coge varita y ataca con ella	Ext. Atardecer. Copa de árbol	Sonidos de movimientos contra el viento	Recoge y ataca.
4		Flynn sigue pangolín y esquiva sapos	Ext. Noche. Río	Hierbas secas quebrándose, pasos	Caminar, saltar, correr, pegar
4		Flynn, diálogo con pangolín	Ext. Noche. Río	Susurros	Clic diálogo
4		Acercarse a niños y dialogar.	Ext. Noche. Río	Río, voces	caminar y clic diálogo
4		Trepar montaña y esquivar enemigos. Flynn debe ubicar el árbol de la vida y seleccionarlo.	Ext. Noche. Río	Viento, susurros, pisadas.	Seleccionar, saltar, aplastar, atacar
5		Flynn se sube al lomo de los peces, que lo transportan	Ext. Amanecer. Peces	Agua.	Subirse, saltar.
5		Atacan aves, Flynn se debe defender mientras llega al destino. Toma la daga.	Ext. Amanecer. Peces	Cantos de aves. Ataques con espada.	Atacar, recoger
6		Dorka, enojado porque no dijeron dónde estaba el árbol, ataca a Flynn.	Ext. Amanecer. Oasis	Enojo. Grito. Ataques.	Ataque, corre, salta, camina, defiende.
6		Dorka cae vencido.	Ext. Amanecer. Oasis	Espadas. Muerte.	Ataque, corre, salta, camina, defiende
		Premio, espada de Dorka	Ext. Amanecer. Oasis		Avanza, recoge, no recoge.
		Salta sapo			