

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



NOMBRE DEL COMPONENTE FORMATIVO HISTORIA Y CONCEPTOS

EJEMPLO DE UN STORYBOARD

A partir de la información del guion técnico, se crean el storyboard y las escenas, mediante bocetos que explican, sin tanto detalle, lo que está sucediendo en cada una de las escenas, las cuales, a su vez, se encuentran enlazadas entre sí.

Storyboard de Flynn en el bosque Gaokerena

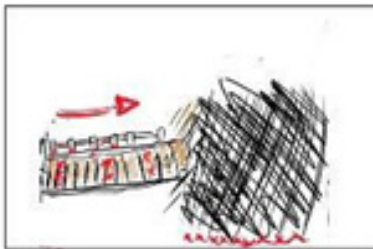
Storyboard

Título: Flynn en el Bosque Gaokerena

Página: 1



Flynn y Sara observando y hablando del Bosque Gaokerena y del Arbol de la Vida.



Flynn avanza hacia un puente que se oscurece, y su mamá Sara desaparece.



Flynn Divisa un Pangolín, Quien le pide ayuda a Flynn en recuperar sus Escamas.



Hay unos Sapos que tienen Veneno y Custodian los Cuervos del Arbol. Flynn derrota los Sapos y Se va al Arbol



Flynn sube al Arbol y recupera las Escamas



Los cuervos atacan a Flynn. (se despiertan)



NOMBRE DEL COMPONENTE FORMATIVO HISTORIA Y CONCEPTOS



Storyboard

Título: Flynn en el Bosque Gookere

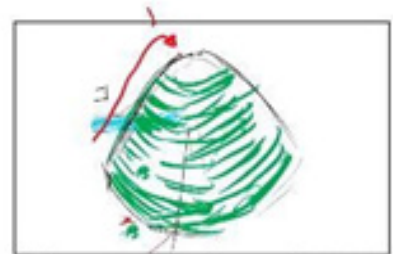
Página: 2



Ponglin Agradece y lleva a Flynn a otro sitio



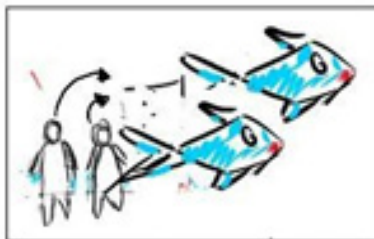
Niños Gemelos, que hablan Al unsono, le piden a Flynn que les diga donde este el Arbol de la vida



flynn Sube la montaña y ve un oasis y en medio el Arbol de la Vida



Meramente Sapos Peligrosos atacan a Flynn



los Niños se convierten en Peces, y llevan a Flynn al oasis.



Los Peces son Atacados Por una avar, y Flynn Debera Defenderlos