

Desarrollo de Videojuegos

Diciembre 2013

Guion

- Aparece en el cine con la división del trabajo:
 - Actores, escenógrafos, directores y guionistas
- Es una herramienta fundamental sobre la que se construye una obra audiovisual
- Es la materialización en palabras del conjunto de imágenes pre visualizadas en la imaginación del autor
- Muestra detalladamente los aspectos literarios

Naturaleza del guion

- Puede ser original o fruto de una adaptación, teatro, cuento, novela, etc.
- Debe ser flexible y modificable
- Nunca debe plantearse como algo fijo o cerrado
- Expone historia, contexto del juego
- Se presentan los personajes

Fases en la construcción del Guion

- Idea
 - Principio y motivación (no documentada, es una declaración de intención)
- El Argumento (usar bocetos)
 - Primera fase a documentar
 - Desarrolla la idea, cuenta en breves líneas el contenido, la historia y la finalidad
 - Se narra en tiempo presente y debe mencionar brevemente los acontecimientos de la historia y sus personajes principales

Fases en la construcción del Guion

(1/3)

- Tratamiento
 - Describe los escenarios, la acción y los personajes, así como sus relaciones
 - Se estructura de manera secuencial, sin diferenciar escenarios
 - La descripción de los personajes incluye:
 - Descripción física
 - Descripción psicológica
 - Historia del personaje
 - Contexto del personaje (donde se desenvuelve, etc.)

Fases en la construcción del Guion

(2/3)

- Sinopsis
 - Breve y concisa narración de la historia y los personajes
 - Sigue el orden secuencial de los acontecimientos
 - Sirve para difundir el producto

Fases en la construcción del Guion

(3/3)

- Guion literario
 - Se considera la parte final del guion
 - Se definen capítulos o niveles con nombres
 - Acciones, relaciones, escenarios, diálogos, localizaciones perfectamente desarrolladas
 - Se deben usar frases simples (planteamiento, desarrollo, desenlace)
 - Por cada capítulo o escena especificar:
 - Momento (día, noche, etc.)
 - Descripción detallada del escenario
 - Personajes que actúan en ella
 - Diálogos
 - Sonidos

Guion Literario

La complejidad del guion depende del género del videojuego

- Disparos
 - Historia lineal, tal como una novela
 - Se busca sumergir al jugador en la trama
- Combate
 - La historia se centra en las habilidades de los personajes
- Estrategia
 - Definen un contexto histórico, visión global, ejércitos, etc.
- Rol
 - Enfocados en la trama, guiones extensos
- Deportes
 - En ocasiones es suficiente con definir las reglas del deporte

Guion Técnico

- Basado en el guion literario
- Especificar:
 - Duración de los niveles
 - Manejo de cámaras
 - Story board
 - Descripción de GUI
 - Ejecución de combos, poderes, especiales
 - Como inicia y que eventos terminan el nivel