

Diseño de Videojuegos

MARZO 2017

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 (1/4)

Idea

- Principio y motivación (no documentada, es una declaración de intención)
- 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 (2/4)

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 (3/4)

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 (4/4)

Guion literario

- 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

2.1 Actividad

Utilizando el párrafo de la actividad 1.7 prepara un guion con los elementos anteriores.

Puedes inspirarte en un videojuego actual.

Fecha: 16 de marzo de 2017