

# Desarrollo de Videojuegos

Octubre 2014

# 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