

A man with a beard and short dark hair, wearing a brown leather jacket over a dark hoodie and a grey t-shirt, stands in the foreground. He is looking slightly to the right. The background is a foggy, rainy street scene with a car and buildings visible in the distance. The overall atmosphere is somber and cinematic.

Cómo crear el guión de un **VIDEOJUEGO**

Por Daniel González

¿Cómo llego a realizar un guión?

Me dan la idea



Basado en una licencia



Germino la idea



Estas 2 opciones pasan a producción

Para esta opción, hay que conocer el mercado

Germinando la idea

Lo quiero escribir por placer y por puro arte.



OVER

Quiero adentrarme en la industria.

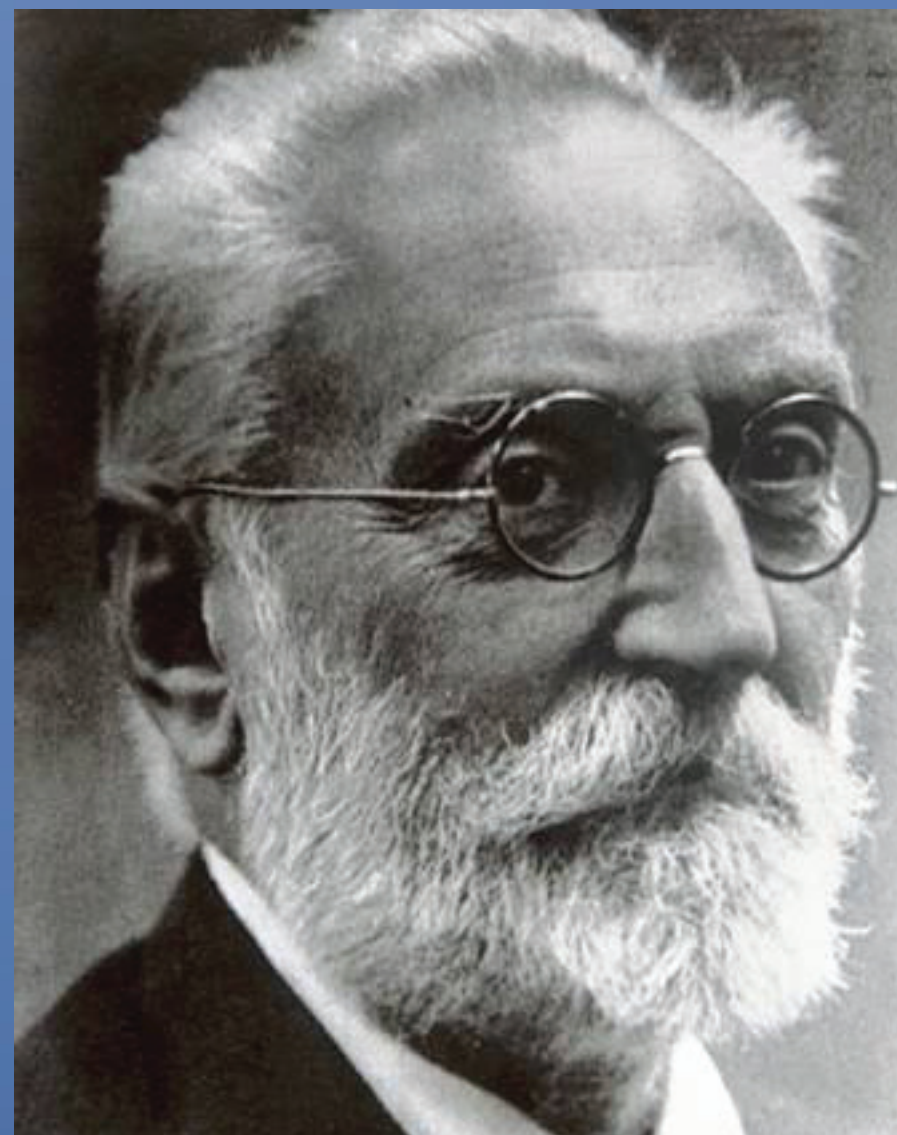


Entrando en la industria.

¿Qué nos encontramos cuando nos adentramos en el camino?

iiiiQue inventen ellos!!!!

Celebre frase de Miguel de Unamuno



Entrando en la industria.

¡Qué hagan cine ellos!



¡Qué juegen ellos!



¡Qué inviertan ellos!



Luchando contra los grandes.



No podemos competir porque no tenemos recursos

Ser más creativos

Buscar nuevos nichos de mercado

Aprovecharse de la tecnología

Elegir el videojuego correcto.



Tener muy claro qué proyecto queremos hacer

Tener muy claras las limitaciones

Lo importante es terminar

Identificar qué demanda el mercado

Creando el videojuego.

Lo que suelen decir los gurús y en lo que siempre tienen razón...



... O no, pero para esos son gurús

Creando el videojuego.



Toby Gard (Tomb Raider)

Se precisa realizar tres tareas:

Visualizar el sistema de control, incluyendo la mecánica del juego

Tener una idea técnica muy clara de cómo implementar lo anterior

Ponerlo todo por escrito

Creando el videojuego.

La palabra clave: **jugabilidad**

Tengo la historia y le añado la jugabilidad



Tengo la jugabilidad y le añado la historia



Diferencias con la literatura.



Hay que crear situaciones jugables

Los personajes son mucho más importantes porque te conviertes en ellos. Si no son atractivos no funcionan

Nos da igual describir el atrezzo de los escenarios, hay que centrarse en los obstáculos o puzzles

Hay que crear subtramas y tramas alternativa, la historia nunca es lineal como en el cine.

Estructura de un guión.

Documento con la línea argumental

Documento con la descripción de los personajes

Documento con la descripción de los escenarios

Documentos con los diálogos alternativos

Todo esto es por la principal premisa de que un guión no está concebido para ser leído, si no para meterlo en producción.

Si el guión está suficientemente detallado hacer el videojuego será más fácil

Lo más importante.

Un guión solo es bueno **si se puede trabajar con él.**

No lo vamos a leer, no es una novela, es un documento para definir un diseño de videojuego.

+ info_en la red:

<http://www.gamasutra.com>

<http://www.gamesindustry.biz>

<http://www.stratos-ad.com>

Podéis contactarme a través:

Blog: <http://www.advertainmen.com>

Twitter: http://twitter.com/daniel_tweet

e-mail: daniel@flas.es