



Jornada de dinamización del guión en el sector audiovisual

El rol del guionista en la industria del videojuego

Tomás Marco
Director & CSO

Nerlaska Studio

www.nerlaska.com

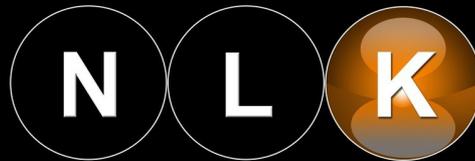
www.nlkgames.com



Un único *engine* portando a múltiples plataformas



Una sola y sencilla filosofía para generar y distribuir en el menor tiempo y al menor coste posible todos tus contenidos digitales



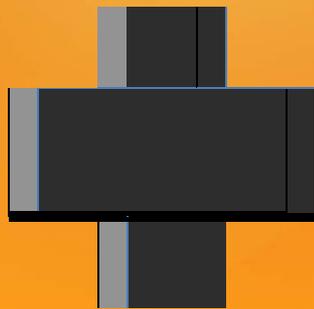
nerlaska
ENGINE™

One engine to rule them all

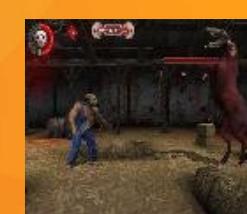


GAMES

One place to enjoy them all



Más de 30 videojuegos y apps presentes en más de 150 países



Recién salido del horno



Guionista de videojuegos

Diseñador de Videojuegos

Un perfil multidisciplinar

V.1.0 @ 2004-2013 Nerlaska Studio
All Rights Reserved

Una persona que crea Documentos de Diseño Maestros

GDD (Game Document Design)

V.1.0 @ 2004-2013 Nerlaska Studio
All Rights Reserved

El Diseñador de Videojuegos

No, no es el que dibuja, pinta, texturiza, modela y anima muñequitos y escenarios... aunque leáis la palabra “diseño”

Ni el que monta bocetos y storyboards

Ni el que se da de cabezazos contra la tecnología que hará posible el juego

Ni el que pica código con esa tecnología

Ni el que hace los ruiditos y las musiquetas

Ni siquiera el que coordina a toda esta tropa

El Diseñador de Videojuegos

Es el que conoce de todas estas ramas

El que es capaz de detallar en un documento la implicación de todas ellas

El que es capaz de tener una idea global de todo el proyecto

El que es capaz de sintetizarla en porciones hasta llegar a documentar el último elemento que dará coherencia a todo el GDD maestro

Todos le van a preguntar a él Todos le van a echar la culpa del fiasco

Un GDD a grandes rasgos

- Maestro
- De técnica y lógica
- De arte
- De jugabilidad y mecánicas (GamePlay)
- De sonido

GDD Parte I

1. Title Page
2. Table of Contents
3. Design History
4. Section I - Game Overview
5. Section II - Gameplay and Mechanics
6. Section III – Story, Setting and Character

Story &
_ Narrative Game
_ World
_ Characters

1. Section IV – Levels
2. Section V - Interface
3. Section VI - Artificial Intelligence
4. Section VII – Technical
 - Technical Bible
5. Section VIII – Game
 - Art – Art Bible
6. Section IX - Secondary Software
7. Section X - Management
8. Appendices: Asset List & Budget
 - Art: Concept Pack – Model Pack
 - Sound – Music - Voice
 - **Show me the money!**

La lógica te llevará desde A a B La imaginación, donde tú quieras

Albert Einstein

V.1.0 @ 2004-2013 Nerlaska Studio
All Rights Reserved

That's all folks, friends Eso es todo, amigos

Ha sido todo un placer estar con Uds.

One engine to rule them all

One place to enjoy them

all