



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
JUEGOS INTERACTIVOS**

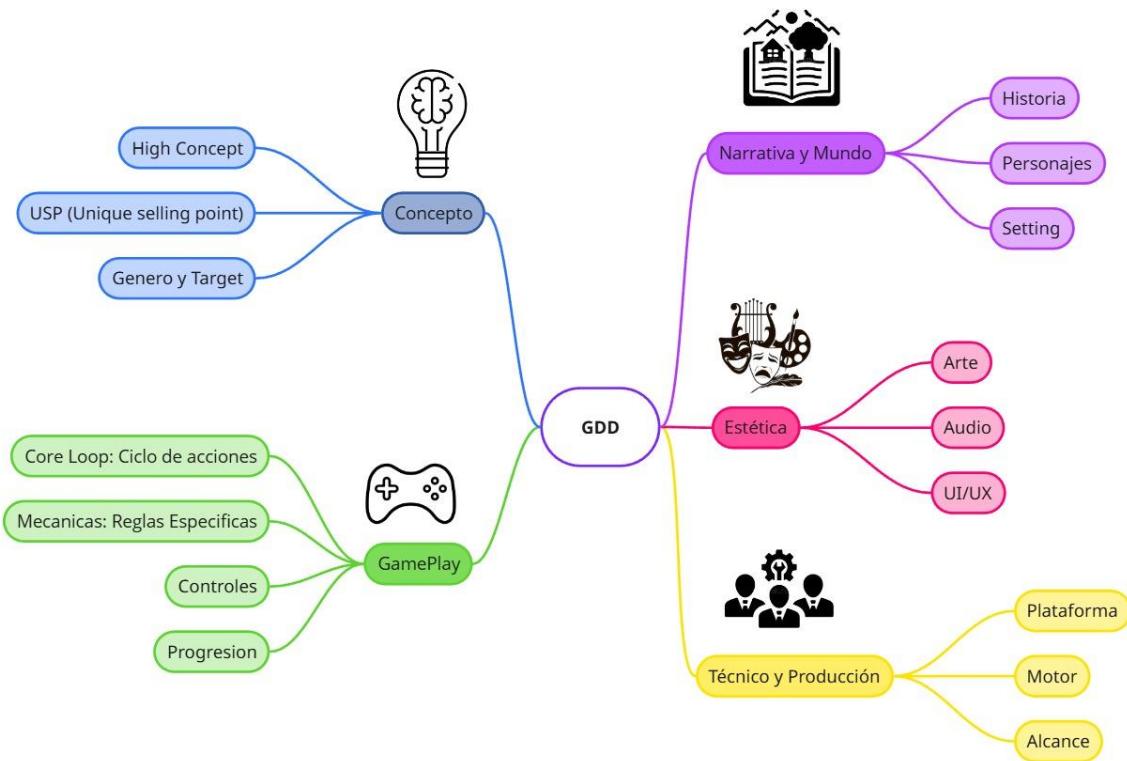
PROFESOR
VICENTE ADRIAN EGUEZ SARZOSA

INTEGRANTES
LUIS CAIZA

SEMESTRE
2025-B

Taller 07

Mapa Mental GDD



Comparativa con Diablo Game Design

Diablo (1996) nació de una propuesta de Condor Games (que luego sería Blizzard North) titulada simplemente "Diablo Game Design", un documento de apenas 8 páginas presentado en 1994. Lo fascinante de este contexto es la discrepancia entre el papel y el producto final: el GDD original describía un RPG clásico por turnos inspirado en juegos como X-COM y Nethack, con una estética de "arcilla" (stop-motion) y un modelo de negocio basado en vender disquetes de expansión pequeños como si fueran sobres de cartas de Magic: The Gathering. La magia ocurrió cuando Blizzard Entertainment (la matriz) sugirió cambiar el combate a tiempo real; aunque los creadores se resistieron inicialmente argumentando que "arruinaría la estrategia", al probar el prototipo en tiempo real se dieron cuenta de que habían descubierto una fórmula adictiva (el Action RPG moderno), demostrando que un GDD es útil para vender la visión, pero el desarrollo iterativo es lo que define la diversión final.

Punto del Mapa Mental	Cómo lo planteó el GDD de Diablo	La Lección de la Industria
High Concept	"Un juego de rol de fantasía gótica hack-and-slash donde exploras calabozos generados aleatoriamente".	Claridad total. Definieron la atmósfera y la jugabilidad en la primera página.
Mecánicas (Core Loop)	Se centró obsesivamente en la rejugabilidad. Propusieron niveles generados proceduralmente para que "nunca juegues el mismo juego dos veces".	El GDD debe enfatizar el punto más fuerte. Aquí, la proceduralidad era la clave técnica y comercial.
Género (El gran cambio)	Aquí está la sorpresa: El GDD original definía a Diablo como un juego por turnos (como X-COM o Nethack).	El GDD es un documento vivo. Durante el desarrollo, decidieron cambiar a tiempo real. Si se hubieran aferrado al GDD ciegamente, el juego habría sido muy diferente (y quizás menos exitoso).
Estética	Definieron una vista isométrica con iluminación dinámica y sombras para crear terror.	Usaron referencias visuales claras (Claymation y renderizado 3D prerenderizado) para vender la visión gráfica.
Marketing/Negocio	Incluyeron una sección de "Expansiones". Planearon vender discos de datos con nuevos objetos y monstruos (similar al modelo DLC actual).	Un GDD profesional a menudo incluye cómo el juego hará dinero o se mantendrá en el tiempo.

Conclusiones

- El caso de Diablo nos enseña que el GDD es un mapa, no un contrato inamovible. El cambio de "turnos" a "tiempo real" ocurrió porque probaron el prototipo y vieron que era más divertido hacer clic frenéticamente. El documento sirvió para empezar, pero el desarrollo dictó el final.
- El GDD de Diablo era corto. No necesitas 300 páginas para empezar. Necesitas comunicar la visión, la atmósfera y la mecánica central con claridad.
- Los mejores GDD usan diagramas de flujo para explicar mecánicas complejas en lugar de paredes de texto.

Referencia:

[1] Condor Inc., “Diablo Game Concept,” 1994. [En línea]. Disponible: http://www.graybeardgames.com/download/diablo_pitch.pdf. [Accedido: 23-nov-2025].