



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

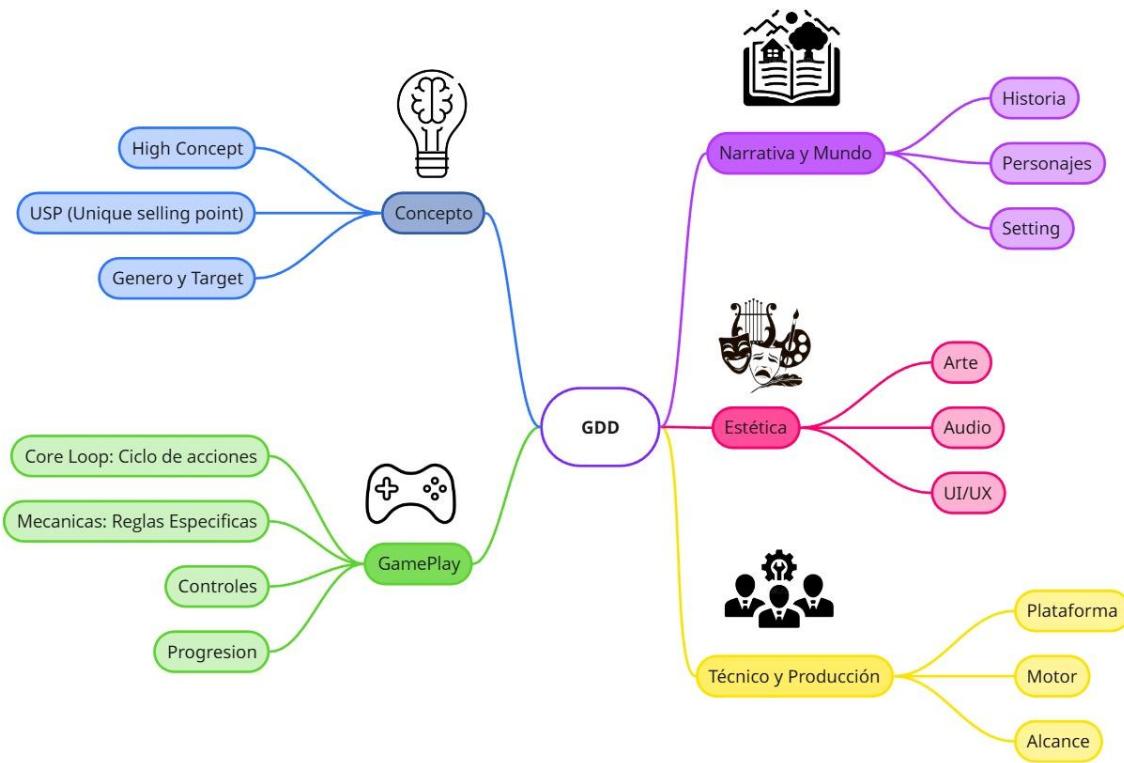
**PROFESOR**  
**VICENTE ADRIAN EGUEZ SARZOSA**

**INTEGRANTES**  
**ARIEL AMAGUAÑA**

**SEMESTRE**  
**2025-B**

## Taller 07

### Mapa Mental GDD



### Comparativa con Diablo Game Desing

*Stardew Valley* (2016), creado por Eric Barone (ConcernedApe), es un caso único en la industria: un GDD que **nunca existió formalmente**, sino que estuvo “disperso” en **notas personales, bocetos, listas y prototipos**. Barone fue desarrollador, artista, músico y diseñador al mismo tiempo, lo que lo llevó a un proceso donde las decisiones de diseño se hacían directamente en el motor, no en documentos extensos.

Esto convierte a *Stardew Valley* en un ejemplo perfecto de cómo un juego exitoso puede nacer de una combinación entre **visión clara + iteración constante**, incluso sin un GDD tradicional.

Punto del Mapa Mental	Cómo lo planteó el GDD de Diablo	La Lección de la Industria
<b>High Concept</b>	“Un simulador de vida agrícola inspirado en <i>Harvest Moon</i> , pero más profundo, más libre y más moderno”. La idea se mantuvo firme desde el inicio.	Un High Concept claro es suficiente para guiar años de desarrollo incluso sin un GDD formal. Una sola frase bien definida puede sostener un proyecto entero.

<b>Mecánicas (Core Loop)</b>	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.
<b>Género (El gran cambio)</b>	Desde el inicio: "Simulación de granja + RPG ligero". No hubo cambios radicales. El foco siempre fue la tranquilidad ("cozy gaming").	No todos los proyectos necesitan una reinención del género. Tener un objetivo emocional ("hacer un juego acogedor") es tan importante como definir el género.
<b>Estética</b>	Pixel art 16-bit inspirado en SNES. Style guide mínima (Barone trabajaba directamente en sprites). Paleta suave y estacional.	La coherencia visual puede lograrse sin un GDD formal si una sola persona ejecuta todo. En equipos grandes, esto sería imposible.
<b>Narrativa y Mundo</b>	Pueblo Pelícano y su gente nacen de notas dispersas y bocetos. Cada NPC tiene microhistorias que surgieron durante el desarrollo, no al inicio.	El mundo puede crecer orgánicamente. No todas las historias deben escribirse antes; algunas emergen durante la construcción de niveles y arte.
<b>Economía / Sistemas</b>	La economía agrícola, minería, pesca y artesanías se ajustó mediante prueba y error. No hubo tablas formales de balanceo; el balance fue "artesanal".	El diseño económico puede ser flexible si el desarrollador prueba constantemente. En equipos AAA, esto se documenta; en proyectos indie, el prototipo es la documentación.
<b>Marketing/Negocio</b>	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.
<b>Escalabilidad y Post-lanzamiento</b>	Las actualizaciones y expansiones se definieron después del lanzamiento, no en un GDD inicial. Barone escuchó a la comunidad.	En juegos vivos, la comunidad puede influir más que cualquier documento. El roadmap puede construirse después.

## Conclusiones

- Stardew Valley demuestra que un GDD no es obligatorio para crear un juego exitoso.

Eric Barone no escribió un documento formal; su “GDD” eran listas, bocetos y prototipos. La visión existía más en su cabeza que en papel.

- A diferencia de Diablo, no hubo un cambio drástico en género o mecánicas.

Desde el inicio la idea fue ser un sucesor espiritual de Harvest Moon, y esa línea se mantuvo durante todo el desarrollo.

- El desarrollo fue iterativo y artesanal, no técnico-documentado.

El balance de cultivos, minería, relaciones y sistemas surgió de probar y ajustar, no de un GDD detallado.

- Stardew Valley demuestra que los GDD son más necesarios en equipos grandes que en proyectos individuales.

En equipos grandes se necesita una “fuente de verdad” común. En un proyecto unipersonal, el diseñador es el documento.

- La diversión no nace del GDD, sino del prototipo y la iteración.

Barone pasó miles de horas puliendo sensaciones del juego hasta lograr el “cozy feeling” característico.