

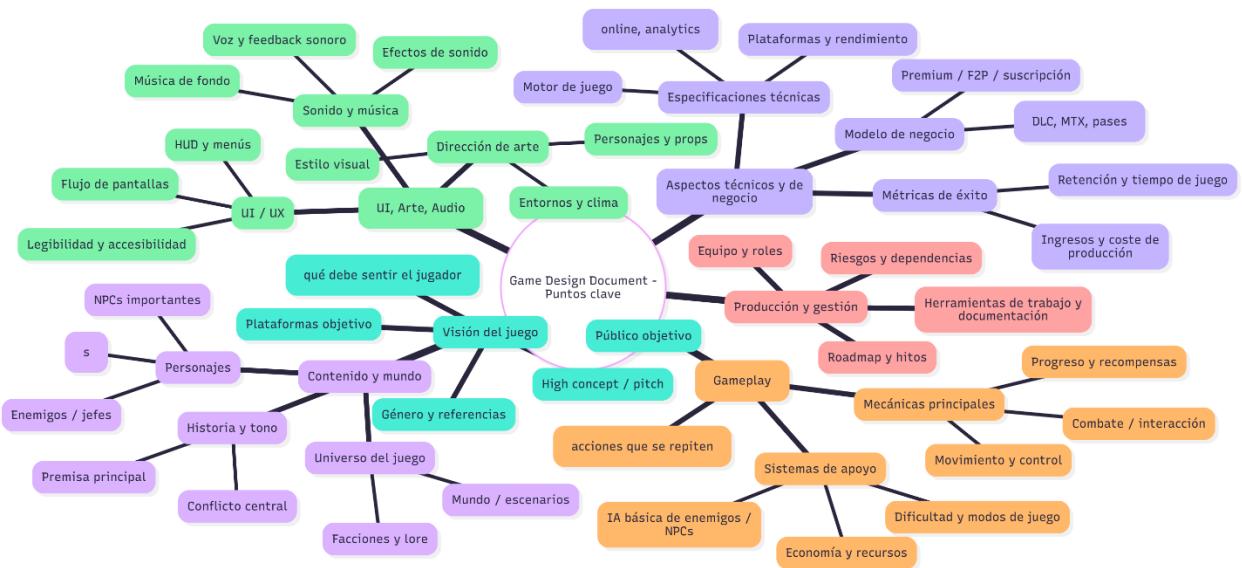


## DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

NOMBRE ESTUDIANTE: Marlow Armijo  
FECHA: 18-11-2025

TEMA: Mapa mental de los puntos claves de los Game Design Documents

### 1. Mapa Mental de Game Design Documents



### 2. Ejemplo real en la industria

Usemos ahora BioShock (2007, Irrational Games) como ejemplo real, porque su pitch / GDD original fue publicado por el propio estudio y está archivado por la Video Game History Foundation.

#### 1. Visión del juego (High concept, público, objetivos)

El pitch de BioShock hace exactamente eso: lo presenta como el “sucesor espiritual de System Shock 2”, un FPS narrativo que “redefinirá el shooter en primera persona en consola y PC” gracias a un mundo reactivo y modificable. Explica la fantasía central (explorar un entorno hostil, manipular el mundo y el propio cuerpo) y por qué sería atractivo para fans de shooters y juegos inmersivos.



## DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

### 2. Experiencia de juego / Gameplay (core loop, mecánicas, sistemas)

El documento de BioShock detalla que la jugabilidad gira alrededor de tres ejes de personalización: armas, manipulación del entorno y modificaciones genéticas (plásmidos y tónicos). Explica cómo el jugador combina disparos con poderes (electrocutar enemigos, prender fuego, controlar máquinas) y cómo eso crea diferentes estilos de juego. Esa es precisamente la sección de mecánicas y sistemas de tu mapa: core loop (explorar → luchar → saquear → mejorar), combate + recursos y progresión del personaje.

### 3. Contenido y mundo (historia, universo, personajes)

El pitch original sitúa la acción primero en una isla controlada por un culto religioso y, en versiones posteriores, en la ciudad submarina de Rapture; en ambos casos define muy bien el contexto, el tono y el protagonista (por ejemplo, el “deprogramador” Carlos Cuello en el pitch temprano). También describe enemigos clave (figuras tipo “Big Daddy”, splicers) y su papel en la fantasía de terror social y científico.

### 4. Presentación (UI, arte, audio) y técnica/negocio

El pitch de BioShock dedica espacio a vender el look & feel: habla de gráficos “de nueva generación” sobre motor Unreal, uso de física avanzada, atmósfera oscura inspirada en art déco, y hace énfasis en cómo el entorno es destruible y reactivo. A nivel técnico menciona el motor, físicas y características como multijugador, y a nivel de negocio se posiciona explícitamente frente a otros shooters para convencer a un publisher (mercado objetivo, elementos diferenciadores).

### 5. Producción

Como ocurre con muchos documentos que son a la vez pitch y GDD, la parte de producción (roadmap, hitos, riesgos) es mucho más ligera, se insinúa el alcance del proyecto y las características principales, pero los detalles de planificación vivían en otros documentos internos.