

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.