



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



Clase 07: GDD

Tema: Game Design Documents

Integrantes: Miguel Mendoza

Curso: GR1SW

1. Mapa Mental del GDD



2. Comparación con un Ejemplo Real: *Diablo* (1996)

El documento de *pitch* original de **Diablo** (1994) es un ejemplo famoso de un GDD temprano.

- **Alineación con "Visión y Pilares":** El documento de *pitch* de Diablo era extremadamente conciso. Se centraba casi por completo en la **Visión y los Pilares**, estableciendo los fundamentos del juego: una ambientación gótica infernal, un *dungeon-crawler* y, lo más importante, **mazmorras generadas aleatoriamente** para una rejugabilidad infinita.
- **Evolución del Documento:** El GDD de Diablo es un ejemplo perfecto del concepto de "guía viva". El *pitch* original proponía un juego de rol por turnos, similar a *roguelikes* tradicionales. Fue durante el desarrollo (prototipado iterativo) que se tomó la decisión de cambiar la mecánica de "turnos" a "tiempo real", creando así el género *Action RPG*. Esto demuestra cómo la **Visión** (terror gótico, *loot*) se mantuvo, pero la **Mecánica** (Core Loop) se modificó drásticamente tras la experimentación, y el GDD se actualizó para reflejarlo.