



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA DE SOFTWARE

Nombre: Kenny Sthefano Navarrete Prado

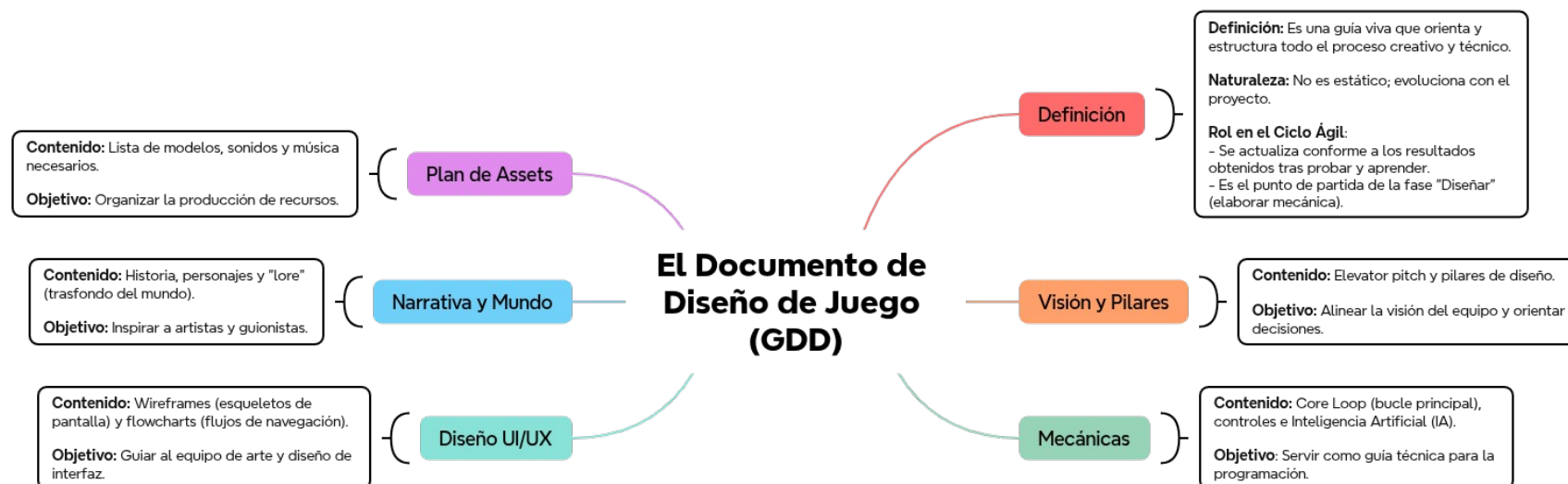
Asignatura: Desarrollo de Juegos Interactivos

Curso: GR1SW

Taller Clase 7

Game Design Documents

Mapa Mental: Estructura y Propósito del GDD



Comparación con un Ejemplo Real: The Doom Bible (1992)

Para contrastar la teoría del documento con la realidad, se utilizará "The Doom Bible", el GDD original escrito por Tom Hall para el videojuego DOOM. Este es uno de los documentos de diseño más famosos de la historia.

A. Visión y Pilares

- Teoría: Su objetivo es "alinear la visión" mediante un "elevator pitch".
- Realidad (Doom): El documento original establecía una visión de una historia profunda y compleja con múltiples personajes jugables.

Coincide en intención, pero difiere en resultado. El equipo técnico (Carmack/Romero) rechazó parte de esta visión por ser demasiado lenta, lo que valida el punto sobre la metodología Agile: "Fallar rápido" para descubrir la diversión.

B. Narrativa y Mundo

- Teoría: Incluye historia, personajes y lore para inspirar al arte.
- Realidad (Doom): El GDD tenía secciones detalladas sobre la personalidad de los personajes ("Lorelei Chen", "John Petro"). En la práctica, casi todo esto se eliminó para centrarse en la acción pura.

El GDD sirvió como punto de partida, pero el documento debe ser una "guía viva que evoluciona". En Doom, la evolución implicó recortar la narrativa drásticamente en favor de las mecánicas.

C. Mecánicas (Core Loop)

- Teoría: Define controles, IA y Core Loop como guía técnica.

- Realidad (Doom): Esta fue la parte que sobrevivió y prosperó. La descripción de armas, demonios y el comportamiento rápido (el "Core Loop") se convirtió en la biblia técnica real del juego.

Coincidencia total con la teoría. Tal como se sugiere, esta sección fue vital para que los programadores supieran qué construir.

D. Metodología (Agile vs. Rígido)

- Teoría: Las metodologías tradicionales son rígidas; Agile aporta flexibilidad y permite "detectar la diversión" temprano.
- Realidad (Doom): El desarrollo de Doom es un ejemplo perfecto de lo que tus diapositivas llaman "Prototipado Iterativo". Creaban un nivel, lo probaban, veían si era divertido, y si no, lo cambiaban, ignorando el plan original si era necesario.

El éxito de Doom validó la filosofía de iterar y aprender continuamente en lugar de seguir un plan rígido.