



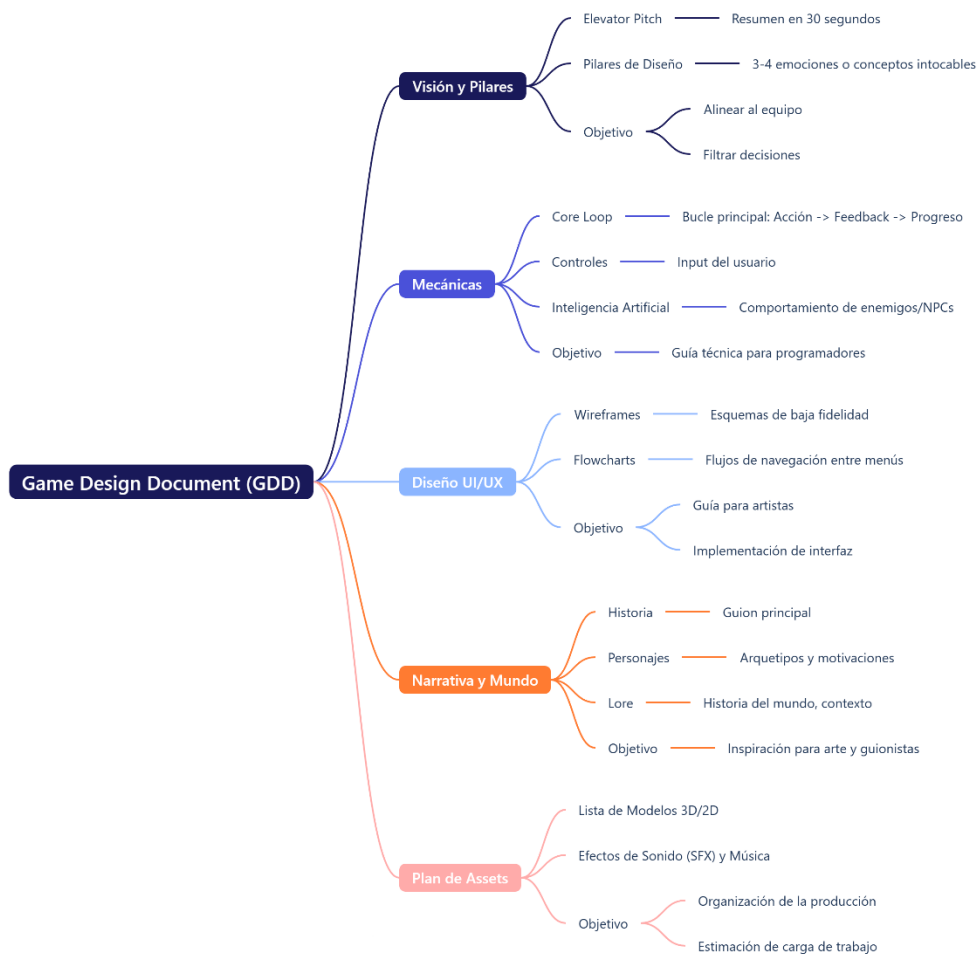
ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

Periodo Académico: 2025-B
Asignatura: Desarrollo de Juegos Interactivos
Nombre: Estefano Proaño

Fecha de Entrega:
Grupo: GR1SW
Carrera: Software

Taller Clase 007

1. Mapa Mental



2. Comparativa

El Game Design Document original de Diablo, redactado por Condor Games (luego Blizzard North), representa un modelo de propuesta visionaria que evolucionó drásticamente debido a imperativos técnicos y de mercado.

1. Visión Conceptual y Pilares

La documentación de Diablo dedicaba especial atención a definir la atmósfera y la filosofía que lo separaba de sus competidores:

- **Ambientación de Fantasía Gótica:** Un regreso a la oscuridad medieval, alejándose de la alta fantasía colorida típica de los RPGs de la época.
- **Enfoque:** "Rejugabilidad infinita" mediante la generación procedimental de niveles (Random Level Generation).
- **Filosofía de diseño clara:** Mientras que en juegos como Ultima o Wizardry el jugador pasaba horas leyendo textos y gestionando estadísticas complejas antes de actuar, la premisa de Diablo era la inmediatez. "El jugador debe matar a un monstruo en los primeros 5 minutos. Sin diálogos largos, acción directa desde el clic uno".

2. Especificación Exhaustiva en Pre-producción

El documento de diseño de Diablo ilustra el enfoque de especificación técnica característico de la ingeniería de software de los 90:

- El documento original ("Diablo Pitch") incluía especificaciones matemáticas sobre la generación de mazmorras, detallando cómo el algoritmo debía ensamblar "piezas de rompecabezas" pre-renderizadas para crear mapas únicos.
- Incluía matrices de clases y hechizos, definidos no por su narrativa, sino por su función en la economía del juego (daño por segundo vs. coste de maná).

3. La Evolución

Aquí es donde la comparación con la reescritura del guion de Silent Hill se vuelve fascinante desde la perspectiva de ingeniería:

- **La reescritura del Código Núcleo:** El GDD original definía a Diablo estrictamente como un **juego por turnos** (tipo ajedrez o X-COM). Sin embargo, durante el desarrollo, la gerencia presionó para cambiarlo a **Tiempo Real**.
- El equipo "Team Silent" mantuvo sus pilares narrativos; el equipo de Diablo mantuvo su pilar de "**Atmósfera Gótica**", pero tuvo que reescribir todo el motor de juego en un fin de semana para probar si la visión funcionaba en tiempo real. El éxito de esa prueba técnica cambió el GDD para siempre, creando el género "Action RPG".