



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS Y DE COMPUTACIÓN

Materia

Desarrollo de Juegos Interactivos

Elemento de Evaluación

Taller 07

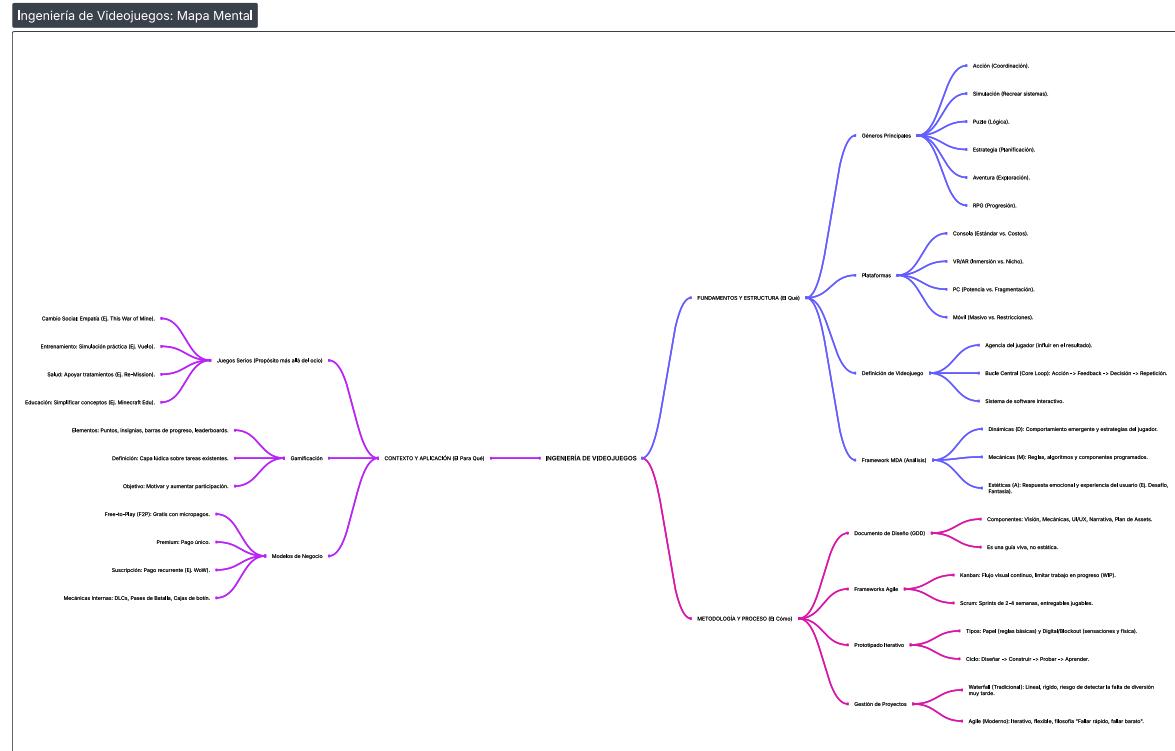
Integrantes

Josue Peralta

Ariel Sánchez

Taller: El Documento de Diseño de Juego (GDD)

Parte 1: Mapa Mental de Puntos Claves del GDD



Parte 2: Comparación con un Ejemplo Real de la Industria



Para este análisis, compararemos la estructura teórica del GDD vista en clase con uno de los documentos de diseño más famosos de la historia: "The Doom Bible" (1992), escrito por Tom Hall para el juego DOOM.

Punto de Comparación	Teoría de la Clase (PDF)	Ejemplo Real: The Doom Bible (1992)	Análisis de la Diferencia
Naturaleza del Documento	El GDD es una guía viva que evoluciona y se actualiza mediante iteración.	<i>The Doom Bible</i> fue un documento muy detallado escrito al inicio. Sin embargo, el equipo (liderado por John Carmack) descartó gran parte de él durante el desarrollo porque las ideas no resultaron divertidas al programarlas.	Este caso confirma la teoría de la clase: un GDD rígido (Waterfall) suele fallar. <i>Doom</i> tuvo éxito porque el equipo adoptó un enfoque más Agile (aunque no se llamaba así entonces), priorizando "fallar rápido" y modificando el diseño sobre la marcha, en lugar de seguir la biblia al pie de la letra.
Mecánicas y Core Loop	El GDD debe definir el Core Loop y los controles para guiar la programación.	El documento describía mecánicas complejas (interacción con consolas, historia profunda). El juego final simplificó todo al bucle: <i>Moverse -> Disparar -> Abrir Puerta</i> .	El documento real intentó abarcar demasiado. La lección de la clase sobre prototipado iterativo ²¹ es clave aquí: el equipo descubrió que la velocidad era más divertida que la complejidad descrita en el papel.
Narrativa y Mundo	El GDD define historia, personajes y <i>lore</i> para inspirar el arte.	El documento detallaba una historia profunda sobre teología y ciencia ficción con múltiples personajes jugables y diálogos. En el juego final, la historia se redujo al mínimo (casi inexistente).	Muestra cómo la Visión y Pilares pueden cambiar. Aunque el GDD proponía una narrativa densa, el "Pilar" real del juego se convirtió en la acción visceral, obligando a recortar la sección narrativa del documento.