

Taller Clase 007

GR1SW

14 DE NOVIEMBRE DEL 2025

JUEGOS INTERACTIVOS
ING. ADRIÁN EGÜEZ

EQUIPO

Said Luna

Damaris Suquillo



ESCUELA
POLITÉCNICA
NACIONAL

Mapa mental - Game Design Documents (GDD).

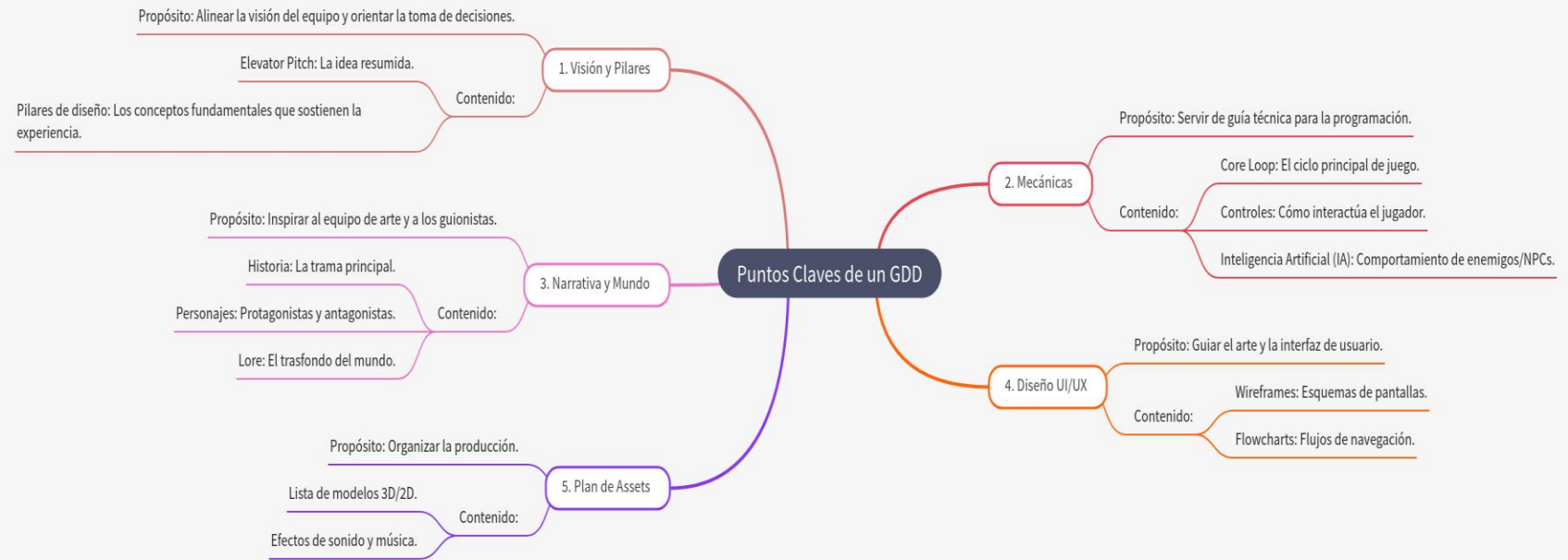


Tabla comparativa: Teoría GDD vs. Práctica MGS2.

Sección Clave	Teoría	Aplicación Real en MGS2	Diferencia / Valor Añadido
1. Visión y Pilares	<p>Objetivo: Alinear la visión y orientar decisiones.</p> <p>Contenido: Elevator pitch y pilares de diseño.</p>	<p>Concepto: “La tensión del sigilo” llevada al máximo.</p> <p>Pilar: Realismo sobre cinemática, no perseguiremos visuales de película, sino un mundo realista.</p>	El documento real incluye una estrategia comercial: justifica por qué es una secuela MGS III y cómo retener a jugadores veteranos mientras se atrae a nuevos.
2. Mecánicas (Gameplay)	<p>Objetivo: Guía técnica para programación.</p> <p>Contenido: Core Loop, controles, IA.</p>	<p>IA Avanzada: Enemigos trabajan en equipo (escuadrones), no como individuos.</p> <p>Físicas: Arrastrar cuerpos para esconderlos y disparar a luces para crear sombras tácticas.</p>	Las mecánicas se definen en función del hardware de PS2. Se explica qué era imposible antes y qué es posible ahora como por ejemplo: sombras en tiempo real.
3. Narrativa y Mundo	<p>Objetivo: Inspirar arte y guionistas.</p> <p>Contenido: Historia, personajes, lore.</p>	<p>Temas Filosóficos: Se centra en “qué dejamos a las futuras generaciones”, cultura/memes vs. genes.</p>	No es solo una trama lineal; define temas sociales como digitalización militar y control de información que el juego debe transmitir a través de la experiencia.

		Complejidad: Incluye giros de guion explícitos Fact vs Fiction y desgloses psicológicos de los villanos Dead Cell.	
4. Diseño UI/UX y Cámara	Objetivo: Guiar el arte y la interfaz. Contenido: Wireframes y flujos.	Cámara Dinámica: Define el uso de la vista en primera persona (FPV) integrada en el gameplay, no solo para mirar. Feedback: Uso de vibración y efectos visuales para simular sentidos (vista/oído) de los enemigos.	Se enfoca menos en menús (UI clásica) y más en cómo la cámara y la perspectiva afectan la jugabilidad y la sensación de inmersión.
5. Plan de Assets y Producción	Objetivo: Organizar la producción. Contenido: Lista de modelos, sonidos, música.	Gestión de Recursos: Decide limitar los polígonos por personaje (1,500) para permitir 300 enemigos en pantalla. Recortes: Elimina explícitamente el modo “VR Training” para enfocar recursos en el juego principal.	El documento real no solo lista lo que hay que hacer, sino que toma decisiones estratégicas sobre qué no hacer para optimizar el rendimiento del equipo y la consola.

REFERENCIAS.

[1] H. Kojima, Metal Gear Solid 2 – Grand Game Plan, Preliminary Draft, Konami Japan, 1999. Traducción por M. Laidlaw.