

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).

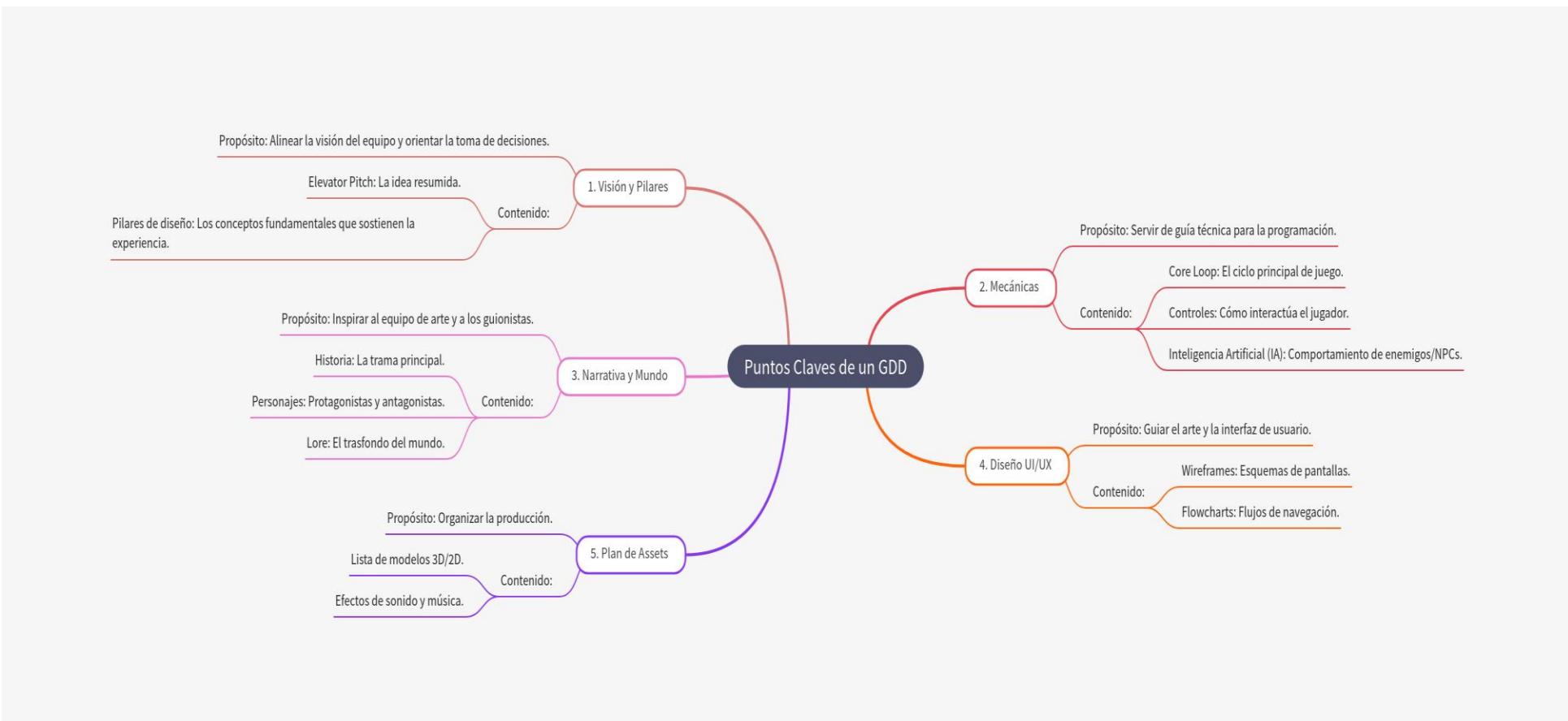


Tabla comparativa: Teoría GDD vs. Práctica MGS2.

| 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.