

# Análisis y Descomposición de Requerimientos del Game Design Document (GDD)

Emilio Jacome  
Rodrigo Haro

8 de diciembre de 2025

**Tema Central:** El GDD: De Requerimientos a un  
Proyecto Gestionable

## 1. Fase I: Arqueología de Diseño (Investigación y Contexto)

El presente análisis se enfoca en la transición de la visión conceptual a la planificación técnica, utilizando el **Game Design Document (GDD) de Diablo (1996)** como documento de especificación de requerimientos. En el desarrollo de software, la deficiente definición y gestión del alcance son causas comunes de fracaso, una realidad que en ingeniería lúdica se aborda mediante la articulación clara del GDD.

### 1.1. Análisis Estructural y Conceptual del GDD

El juego analizado es **Diablo (1996)**, cuyo documento de diseño original de 1994 sirve como la *fuentes de la verdad*. La visión central del diseño es un juego de acción y rol en tiempo real, ambientado en un entorno gótico oscuro, cimentado en el combate de “clic para matar” y la rejugabilidad mediante la generación aleatoria de mazmorras.

El GDD se estructura en secciones que abarcan: Visión General, Mecánicas de Juego, Generación de Mundo mediante tiles, Sistema de Personajes y Requerimientos Técnicos (incluyendo multijugador mediante Battle.net).

Un aspecto destacable es la sección de **Generación de Mundo**, que detalla el uso de tiles para la creación procedural de niveles. Este requerimiento facilita su traducción a tareas técnicas estimables. Sin embargo, se evidencia una carencia en la definición de **Requerimientos No Funcionales**, especialmente en métricas de rendimiento (FPS, carga de red, sincronización).

## 2. Fase II: Traducción a Historias (Desglose de Requerimientos)

Para gestionar el alcance del proyecto, el GDD se divide en unidades de trabajo manejables llamadas **Historias de Usuario**. El conjunto de estas historias, agrupadas en **Épicas**, describe el alcance total del sistema.

Se identificaron trece (13) épicas siguiendo el formato “Como [ROL], quiero [ACCIÓN], para [OBJETIVO]”.

### 2.1. Lista de Épicas (Entregable 2)

Cuadro 1: Desglose de Épicas Basadas en el GDD de Diablo

No.	Épica (Historia de Usuario)
1	Como <b>Jugador</b> , quiero mover a mi personaje y atacar con un solo clic, para participar en un combate fluido.
2	Como <b>Jugador</b> , quiero elegir entre tres clases (Guerrero, Pícaro, Mago), para tener distintos estilos de juego.
3	Como <b>Jugador</b> , quiero encontrar objetos de loot aleatorio, para mejorar mi personaje.
4	Como <b>Jugador</b> , quiero usar hechizos y habilidades, gestionando el Maná.
5	Como <b>Jugador</b> , quiero progresar de nivel y atributos.
6	Como <b>Jugador</b> , quiero moverme por la mazmorra haciendo clic en cualquier punto visible.
7	Como <b>Motor del Juego</b> , quiero mover enemigos con IA básica.
8	Como <b>Motor del Juego</b> , quiero generar niveles mediante tiles aleatorios.
9	Como <b>Jugador</b> , quiero acceder a Tristán para comerciar y hablar con PNJ.
10	Como <b>Jugador</b> , quiero ver vida, maná y habilidades en un HUD claro.
11	Como <b>Jugador</b> , quiero un sistema de muerte con reaparición en la ciudad.
12	Como <b>Jugador</b> , quiero gráficos y sonido que refuercen una atmósfera oscura.
13	Como <b>Jugador</b> , quiero jugar en red con otros jugadores.

### 3. Fase III: Mapa de Proyecto (Estimación y Priorización)

La estimación del proyecto se realiza mediante **Puntos de Historia (Story Points)**, usando la escala Fibonacci:

1, 2, 3, 5, 8, 13, 20

#### 3.1. Estimación por Épica

N.º	Épica	SP
1	Core Loop de combate y movimiento	13
2	Sistema de Clases	8
3	Loot y objetos aleatorios	13
4	Sistema de Magia y Habilidades	13
5	Progresión de atributos y niveles	8
6	Navegación por clic	5
7	IA de enemigos	8
8	Generación procedural con tiles	20
9	Ciudad de Tristán	8
10	HUD del jugador	5
11	Sistema de muerte y reaparición	5
12	Arte, sonido y ambientación	5
13	Multijugador y sincronización	20

**Total estimado del proyecto:**

131 Story Points

#### 3.2. Distribución por Fases

Fase	Épicas Incluidas	SP Totales
<b>Fase 1: Prototipo Jugable (MVP)</b>		
1, 6, 7, 8, 10	Core Loop, movimiento, IA, mazmorras, HUD	<b>51</b>
<b>Fase 2: Juego Completo</b>		
2, 5, 4, 3, 9, 11	Clases, progresión, magia, loot, ciudad, muerte	<b>47</b>
<b>Fase 3: Pulido y Expansión</b>		
12, 13	Gráficos/sonido + Multijugador	<b>33</b>

#### 3.3. Interpretación

- La **Fase 1** concentra el mayor riesgo técnico debido a la generación procedural.
- La **Fase 2** añade el núcleo RPG del proyecto.
- La **Fase 3** incluye alto impacto en experiencia y alto riesgo técnico (multijugador).