



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS
TALLER 9

Integrantes: Santiago Torres, Atik Tuquerrez

Fecha: 19/11/2025

1. Mapa Conceptual de los Game Design Documents



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

2. Comparación: GDD Teórico vs Deus Ex

Estructura Ideal vs Implementación en la Industria

Comparación por Secciones Clave

1. Visión y Pilares de Diseño

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Elevator Pitch	Debe ser conciso: 2-3 frases máximo	Título Original: "Shooter: Majestic Revelations" Concepto: "Roleplaying in a World of Secrets, Lies and Conspiracies" Un RPG inmersivo en primera persona con múltiples soluciones
Design Pillars	3-5 pilares fundamentales que filtran decisiones	Pilares Identificados: <ul style="list-style-type: none">• "Problems, not Puzzles" (múltiples soluciones)• Simulación del mundo coherente• Elecciones significativas con consecuencias• Inmersión narrativa en conspiración global
Referencias	Inspiraciones claras del género	Documentado explícitamente: <ul style="list-style-type: none">• Half-Life (narración en primera persona)• Fallout (elecciones morales)• Thief (sigilo)• GoldenEye 007 (acción FPS)• System Shock (inmersión simulada)
Público Objetivo	Definición demográfica	Jugadores hardcore de PC, fans de RPGs complejos y simulación inmersiva

2. Mecánicas de Juego

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Core Loop	Definición del ciclo repetitivo principal	Documentado: <ol style="list-style-type: none">1. Recibir misión con múltiples objetivos2. Explorar entorno y recopilar información3. Elegir enfoque (sigilo/combate/social/hack)4. Ejecutar plan y lidiar con consecuencias5. Completar misión y desbloquear siguiente área
Controles	Mapeado completo de inputs	Esquema detallado para teclado/ratón PC

ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

		Cambio: El port de PS2 requirió rediseño completo del sistema de controles
Sistemas	Mecánicas principales detalladas	Extensamente documentado: <ul style="list-style-type: none"> • Sistema de augmentaciones (upgrades corporales) • Sistema de habilidades (Weapons, Lockpicking, Hacking, etc.) • IA reactiva a acciones del jugador • Inventario tetris-style • Conversaciones con múltiples opciones
IA de NPCs	Comportamiento de enemigos y aliados	Detallado pero cambió: <ul style="list-style-type: none"> • Original: IA podía ver en la oscuridad usando información de Daedalus • Final: Sistema más simple por limitaciones técnicas

3. Diseño de Niveles y Mundos

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Estructura del Mundo	Mapa general, progresión lineal/abierta	Planeado: Estructura hub con múltiples ubicaciones globales Cortado: Casa Blanca, Monte Weather, estación espacial, base lunar Final: 15+ niveles interconectados
Lista de Niveles	Descripción de cada área	Cada nivel documentado con: <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos primarios y secundarios • NPCs clave presentes • Recursos disponibles • Rutas alternativas planeadas
Curva de Dificultad	Progresión calibrada	Cambio: Sistema de dificultad planeado, pero implementación incierta según el documento
Secretos	Áreas opcionales y colecciónables	Múltiples rutas secretas y áreas ocultas documentadas Conversacionesopcionales que revelan lore

4. Narrativa y Mundo Narrativo

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Historia Principal	Premisa, estructura de 3 actos, giros	Extremadamente detallado: <ul style="list-style-type: none"> • Trama de conspiración con Majestic-12, Illuminati, NSF • Múltiples finales planeados (3 finales implementados) • Giros narrativos documentados con precisión

ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

Personajes	Biografías, motivaciones, arcos	Backstories extensas: <ul style="list-style-type: none"> • J.C. Denton: biografía completa desde nacimiento • Paul Denton: historia paralela documentada • Bob Page, Everett, Daedalus: motivaciones detalladas Cambio: Algunos personajes como Sam Carter tenían roles más grandes originalmente
Worldbuilding	Lore, historia del mundo, facciones	Documento masivo "The State of the World": <ul style="list-style-type: none"> • Historia política global hasta 2052 • Backstory del Presidente Philip Mead (clones de Majestic-12) • Orígenes de la Grey Death plague • Mucho contenido cortado del juego final pero conservado en "Deus Ex Bible"
Mecánicas Narrativas	Cómo historia se integra con gameplay	Innovador para su época: <ul style="list-style-type: none"> • Emails y datacubes que expanden lore • Conversaciones ramificadas con consecuencias • NPCs que reaccionan a acciones pasadas

5. Dirección de Arte UX/UI

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Estilo Visual	Definición artística clara	Cyberpunk realista con influencia de conspiracy thrillers Estética de fines de los 90 (limitaciones gráficas de la época)
Concept Art	Mood boards y referencias	Limitado: Menos énfasis visual que GDDs modernos El equipo de arte (liderado por Jay Lee) trabajó más directamente en assets
UI/UX	Wireframes, flowcharts de menús	Documentado: <ul style="list-style-type: none"> • Inventario estilo Tetris diseñado • HUD con bioelectric energy bar Cambio: "TechGoggles" originalmente "GogglesIR" Restricción: No podías iniciar conversaciones con arma equipada
Assets 3D/2D	Lista completa de modelos necesarios	Lista exhaustiva de objetos, enemigos, props Cortado: Muchos assets planeados nunca se modelaron

ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

6. Diseño de Audio

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Música	Estilo, temas dinámicos	Música electrónica/ambient planeada Banda sonora de Alexander Brandon implementada
Sound Effects	Lista de SFX necesarios	Lista de sonidos documentada SFX para todas las armas, pasos, ambientes
Voice Acting	Cantidad de diálogos, casting	Extenso: Cientos de líneas de diálogo grabadas Limitación de época: Compresión de audio agresiva por limitaciones de almacenamiento

7. Especificaciones Técnicas

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Motor de Juego	Engine elegido y justificación	Unreal Engine 1 Modificado extensivamente para soportar RPG systems y IA compleja
Plataformas	PC, consolas, móvil	Inicial: PC (Windows) Port posterior: PS2 (2002) requirió optimización masiva Desafío: Memoria limitada de PS2 forzó rediseño de niveles
Control de Versiones	Sistema de versioning	No especificado en el documento (herramientas de 1999)
Herramientas	Pipeline de desarrollo	UnrealEd para level design Herramientas custom para diálogos y misiones

8. Plan de Producción

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
Timeline	Pre-prod, prod, alpha, beta, gold	Documentado: <ul style="list-style-type: none"> • 6 meses de pre-producción (equipo de 6) • 28 meses de producción completa (equipo de 20) • Meta original: Lanzamiento en 1998 • Realidad: Lanzamiento en Junio 2000 (2 años de retraso)
Milestones	Hitos clave del desarrollo	Definidos pero ajustados múltiples veces Realidad del desarrollo: El scope creció constantemente
Asset List	Inventario completo de contenido	Lista masiva:

ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

		<ul style="list-style-type: none">• Enemigos planeados: insectos, mandriles nano-augmentados, tiburones <p>Cortados: Muchos enemigos nunca implementados</p> <ul style="list-style-type: none">• Niños femeninos planeados pero cortados• Robots voladores cortados
Gestión de Riesgos	Planes de contingencia	Implícito, pero no formalizado: Warren Spector tuvo que hacer cortes masivos para cumplir deadline