

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

**2. Mecánicas de Juego**

Aspecto	Estructura Teórica	Deus Ex - Caso Real
<b>Core Loop</b>	Definición del ciclo repetitivo principal	<b>Documentado:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Recibir misión con múltiples objetivos</li><li>2. Explorar entorno y recopilar información</li><li>3. Elegir enfoque (sigilo/combate/social/hack)</li><li>4. Ejecutar plan y lidiar con consecuencias</li><li>5. Completar misión y desbloquear siguiente área</li></ol>
<b>Controles</b>	Mapeado completo de inputs	Esquema detallado para teclado/ratón PC

# ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

## DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

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

### 3. Diseño de Niveles y Mundos

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

### 4. Narrativa y Mundo Narrativo

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

# ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

## DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

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

### 5. Dirección de Arte UX/UI

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

# ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

## DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

### 6. Diseño de Audio

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

### 7. Especificaciones Técnicas

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

### 8. Plan de Producción

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

**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS**

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