



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL  
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño  
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Diseño de videojuegos I

Unidad 2

Level 4, brainstorming e innovación

Docente  
Francisco Cascallares

## CONTENIDOS

1. Antes de empezar esta unidad .....	2
2. La caja de herramientas.....	2
3. Preguntas y respuestas .....	3
4. Defensa de la actitud .....	4
5. “Brainstormeando” conceptos de juego. Parte 1: Creación de nuevas preguntas.....	7
6. “Brainstormeando” conceptos de juego. Parte 2: Conceptos cruzados.....	9
7. La calma después de la tormenta (de ideas): Selección y descarte.....	11

## 1. Antes de empezar esta unidad

Los tres levels de la Unidad 1 estaban apuntados a aportarnos una manera en común de pensar en los aspectos básicos que componen un juego, así como acordar una primera terminología que podamos compartir durante el resto de esta materia.

En resumen, hemos visto que los *sistemas de juegos* son *artefactos* constituidos por reglas, objetivos y riesgos. En el corazón de estos sistemas encontramos una *mecánica núcleo*: la acción mínima, más básica y repetida, que realiza un jugador en un juego, y que le da forma al juego. Partimos de ella para construir el sistema completo de un juego –incluyendo no sólo reglas y objetivos sino también funcionalidades (*features*), temática, y demás. Finalmente, los sistemas de juego están diseñados para transmitir, en última instancia, una *experiencia* a uno o varios jugadores, que se apropian de esa experiencia y así adquieren un cierto grado de control sobre cómo la emplean (cómo *interactúan* con el sistema, cómo accede y utiliza cada uno la experiencia propuesta). Esta experiencia está claramente definida y analizada de antemano por el diseñador, para que “llegue” a los otros de una manera eficaz. Para lograrlo, el diseñador desmenuza una experiencia real o ficticia en las sensaciones básicas y en las partículas de experiencia esencial que la componen, y elige las más significativas para su tarea. Esta experiencia se transmite a partir de una mecánica que la exprese (es decir, la experiencia justifica a la mecánica empleada), y esta combinación de experiencia a transmitir y mecánica núcleo ayuda a tomar decisiones de diseño acerca del sistema de juego que estamos construyendo de modo que representa la justificación del sistema íntegro.

Ahora estamos listos para ingresar de lleno en el level 4.

## 2. La caja de herramientas

¿Cómo nace un juego?

Sería muy poco probable sugerir que todos los juegos, o los conceptos de juegos, nacen de la misma manera, siguiendo la misma serie de pasos y reglas. Pero cerrar la discusión en eso nos dejaría sin ninguna herramienta o estrategia que nos oriente en la creación de un juego.

En cambio, si continuamos esta discusión, podemos suponer que existen algunos procedimientos o estrategias que suceden comúnmente de un juego a otro, que en general están presentes en la creación de juegos que hasta pueden ser muy distintos entre sí.

Nuestro objetivo en esta unidad es explorar algunos de ellos.

Estos procedimientos son estrategias, y tranquilamente podemos imaginar conjuntos de estas estrategias como si fueran una caja de herramientas. Como diseñadores de juegos, llevamos nuestra caja de herramientas a todas partes. Incluso renovamos, desechamos, modificamos, agregamos o inventamos nuevas herramientas para nuestra caja. Rara vez vamos a usar todas nuestras herramientas en una sola tarea, y mucho menos vamos a usar las mismas en el mismo orden para encarar distintas tareas. Cómo apliquemos estas herramientas estará definido por nuestro criterio: la suma de experiencia, conocimientos y habilidad para buscar nuevas respuestas y plantearse nuevas preguntas –y, por supuesto, los riesgos que estemos dispuestos a tomar al encararlo de una u otra manera. Por último, cabría suponer que, por lo que contiene, cada caja de herramientas es distinta a la de otros diseñadores –tal vez en el mundo no existan dos cajas iguales.

Concretamente, las herramientas de diseño de juegos son procedimientos y estrategias creativas. Es decir, sirven para *crear*. Y crear es tomar decisiones y definir acciones a seguir acerca de algo que aún no existe del todo, que empieza a existir gracias a esas decisiones y acciones que tomamos. Sobre todo, crear problemas, y crear soluciones. (Ya en la Unidad 1, todos han empezado a agregar herramientas nuevas a otras que traían de su propia experiencia programando, diseñando, dibujando y jugando a juegos).

El activo (*asset*) más valioso de un diseñador de juegos es la caja de herramientas que uno sea capaz de armarse. Algunas de estas herramientas provienen de *otros*, o de un origen común, y se pueden tomar literalmente (es decir, aplicarlas como reglas inmutables) o modificarse para fines propios. Otras herramientas provienen de la *experiencia* que un diseñador va ganando en los juegos que diseña y están fabricadas por ellos mismos; estas herramientas tal vez sirvan a otros diseñadores con experiencias distintas y maneras de pensar diferentes, y tal vez no –eso no anula su validez, si a alguien le funcionan. Ciertas cajas intentan contenerlo *todo*; otras, han ido refinando los contenidos hasta arreglárselas perfectamente con unas pocas herramientas diseñadas a la medida de su dueño. Una buena parte (tal vez la mayoría) de las herramientas de diseño que más pueden servirles son modificaciones de herramientas de otros, así como herramientas personales, que ustedes mismos construyan de cero –desde cómo prefieren aplicar mecánicas hasta modos de pensar en la profundidad de los niveles, y desde maneras de entender y desarrollar funcionalidades hasta estrategias para generar conceptos de juegos novedosos.

La Unidad 2 trata sobre la caja de herramientas: una colección de estrategias de diseño para ir tomando, modificando, alterando y descubriendo que, en definitiva, definirá sus estilos de diseño.

### 3. Preguntas y respuestas

Ya sugerimos antes que un diseñador (de juegos o de lo que sea) se encarga de diseñar soluciones. Es decir, la materia con la que trabaja son problemas, preguntas, y todo aquello que necesita ser solucionado.

Algunos problemas de diseño con los que se encuentra día a día un diseñador de juegos podrían ser:

- ¿Cómo puedo crear conceptos de juego originales una y otra vez?
- ¿Cómo hacer que un juego aproveche de manera ideal pero también original una plataforma de red social como Facebook?
- ¿Cómo inventaría un juego para no videntes? ¿Para niños de 8 años? ¿Para mujeres de 60 años que sean viudas?
- ¿Cómo puedo lograr que un sistema de management (como los de SimCity) se mantenga balanceado a lo largo de un juego de una hora sin que se anule a sí mismo?
- ¿Cómo diseñaría cien niveles (o diez) de un juego sin que se vuelva repetitivo... y sin volverme loco?
- ¿Qué hace que un jugador deje de jugar o siga jugando a un juego después de los primeros 3 (0 30) minutos de juego?
- ¿Cómo modifico un juego o un género específicamente femenino para que lo jueguen hombres de la misma edad?

Preguntas, preguntas y más preguntas. Y eso es lo que son los problemas de diseño: preguntas. Del mismo modo, las soluciones son respuestas... y respuestas a las que no se llega de un modo directo y obvio, porque si fuera así no constituirían un problema: ya otros las habrían respondido.

Se dice que si una pregunta no tiene respuesta, entonces por definición no es una pregunta. Es decir, que si un problema no tiene solución, entonces no es realmente válido como problema y hay que cambiar nuestra manera de entenderlo. Antes que nada, es importante enfocarse en trabajar las preguntas, los problemas, así como trabajamos arcilla para una escultura. A partir de esa primera pregunta, y de buscar otros modos de entenderla, es importante plantear nuevas preguntas... preguntas que sí tengan un atisbo de respuesta posible. Es decir, crear problemas a partir del problema inicial, en vez de intentar resolverlo de entrada. Las respuestas cierran un tema, y esto puede ocurrir antes de tiempo; las preguntas, en cambio, continúan abriendo un tema, desglosándolo en cuestiones cada vez más particulares. Este es un trabajo que requiere de todas las habilidades, criterio, aplomo, valor y experiencia de un diseñador. También, en mi opinión, es una de las tareas más interesantes a

las que uno puede dedicarse. La clase de preguntas nuevas que creamos definen el camino de cómo será esa respuesta eventual, a la que *eventualmente* llegaremos.

Las preguntas atraviesan cada aspecto de la creación de un juego, y no tiene sentido intentar abarcarlas todas en el espacio y tiempo del que disponemos en esta materia<sup>1</sup>. Algunas de las preguntas más fundamentales que veremos en esta Unidad están ligadas a uno o más de estas cuatro tareas básicas de un diseñador:

1. Conceptos.
2. Mecánicas.
3. Sistemas de juego.
4. Niveles.

Dentro de cada categoría, entran un sinnúmero de tópicos –y a muchos de ellos, como “jugabilidad”, los encontraremos en más de una categoría.

## 4. Defensa de la actitud

De más está decir que el mero acto de leer esta Unidad no convertirá a nadie en un diseñador de juegos. Del mismo modo, un juego de rol puede *proponerles* progresar con un personaje hasta su máximo nivel pero no va a hacerlo por ustedes. La Unidad es un artefacto; ustedes son sus jugadores; cuánto logren desarrollarse a través de esta unidad depende únicamente de ustedes, de la actitud que tomen hacia esa experiencia. Hay ciertas prácticas (yo las llamo *actitudes*) que pueden ayudarlos a aprovechar al máximo esta experiencia. Estas mismas actitudes son algunas de las muchas en las que diseñadores de juegos, así como gente de otras disciplinas artísticas y creativas, encaran su trabajo y su vida. No se trata ni de reglas ni de consejos: son prácticas habituales que una y otra vez se encuentran en diseñadores, escritores, cineastas, artistas, y demás profesiones creativas.

### Actitud #1

Desde este momento y por el resto de sus vidas, lleven siempre con ustedes una libreta, anotador, grabador de voz o el elemento de registro que prefieran. Hay que aprender a desconfiar de la memoria. Las ideas llegan de golpe, como un relámpago, cuando se produce alguna sinapsis neuronal, o alguna asociación al azar. Y lo importante acerca de esta idea desaparece igual de pronto. Además, nos llegan en un estado en bruto, y el mejor momento para desarrollarlas es el momento en que aparecen, mientras siguen frescas. Anoten sus ideas siempre, sin juzgarlas de antemano o esperar entenderlas de entrada. Algunas de ellas terminarán siendo parte de sus proyectos más inspirados y más inspiradores. Y algunas veces, estas ideas serán las que menos nos llamaban la atención en un principio. Eso sí: lean, cada tanto, sus libretas.

### Actitud #2

Busquen aplicar (mentalmente o en la práctica) TODAS las experiencias que van adquiriendo sobre juegos a los diseños con los que se encuentran en sus vidas reales. Así, van a producir sus propias respuestas y a ganar experiencia. ¿Juegan a algún MMORPG donde detectan algo que no termina de convencerlos, que los limita incómodamente en algún sentido, o que podría mejorarse muchísimo incorporando alguna experiencia para los jugadores que no sea típicamente parte de un MMORPG

<sup>1</sup> Encuentro mucho más preferible este camino: este enfoque les brindará conocimientos, herramientas y habilidades básicas para encarar y resolver algunos de los problemas de diseño más frecuentes que encontrarán en su día a día real como diseñadores de juegos, y les servirá de base para producir sus propias soluciones a problemas más avanzados o específicos que vayan encontrando a lo largo de sus carreras. También, a diferencia de las respuestas rápidas y enlatadas, les ayudará a desarrollar una actitud, que es el tema sobre el que continuaremos hablando en la próxima sección.



tradicional? ¿Son capaces de diseñar en su imaginación un sistema de semáforos, político, o para vender ropa mucho más eficiente que los sistemas actuales? ¿Han notado en sus conversaciones con distintas personas que podrían pensar en una mejora a los sistemas de diálogos de las aventuras gráficas? Los ejemplos son innumerables por la simple razón de que el mundo es inagotable.

### Actitud #3

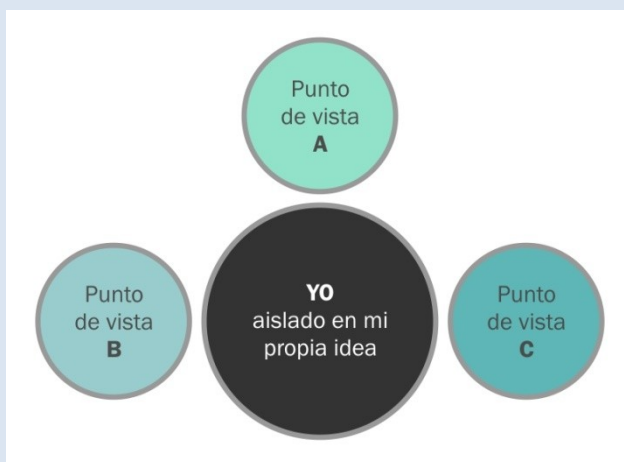
No limiten la idea de juegos a los videojuegos, ni se limiten ustedes mismos a un único interés. Es decir, no piensen únicamente en videojuegos. Nútranse de todo: experiencia, libros, artes, ciencias, campos de conocimiento, oficios, hobbies. *Híbrídense*, en vez de cerrarse en un solo campo de conocimiento. Ningún interés o curiosidad que persigan *afuera* de los juegos va a hacerlos peores diseñadores: sólo pueden *ganar* al ampliar sus intereses, porque expanden sus horizontes, su experiencia, sus conocimientos. Ningún oficio se beneficia con el aislamiento. Más bien, el aislamiento nos empobrece, empobrece nuestras ideas.

Una anécdota: Carlos Trillo, el guionista de historietas, una vez preguntó en un curso de guión qué cosas leíamos. Como era de esperar, todos empezamos a responder con los cómics que leíamos: de ciencia ficción o realistas, independientes o de grandes editoriales, serios o graciosos, famosísimos o arcanos, del presente o del pasado, tal título o tal otra. Trillo, mientras tanto, esbozaba una sonrisa sutil, esas sonrisas de sabio chino que surgen cuando sus alumnos están cayendo en la trampa que contiene una pregunta, y reformuló con cuidado: “¿Qué más leen *además* de cómics?” Nos explicó su punto más o menos en estas palabras: “Está muy bien leer cómics, no me malentiendan, jamás les diría que no los lean. He dedicado mi vida a los cómics. Pero si para hacer cómics solamente leen cómics, todas sus ideas van a venir de los cómics que ya se hicieron. Los mismos temas siempre van a retroalimentarse; no ingresa nada nuevo en sus ideas. Es muy distinto, y mucho más rico e innovador, cuando alimentan al cómic con ideas que traen desde afuera del cómic”. Desde leer el diario a leer libros de historia, desde revistas de mecánica popular hasta literatura, desde ciencia ficción y fantasía hasta revistas de acertijos, descubrimos que leíamos mucho más de lo que pensábamos. Y eso sin hablar de muchas otras actividades que todos hacíamos sin pensar hasta ese momento que podían ser fuentes de ideas para historietas.

Entonces, ¿a qué *más* juegan? ¿Qué otras cosas *hacen*? ¿Por qué otras cosas se *interesan*? ¿Qué piensan sobre esas experiencias? A algo por el estilo apuntábamos ya desde el level 1, cuando veíamos una manera de ver el mundo como materia prima para hacer juegos. El mundo tiene muchísimos problemas de diseño para brindarles continuamente, y también muchísimas propuestas y respuestas sorprendentes para nuestros juegos. Y, a través de sus habilidades como diseñadores, ustedes también tendrán una cantidad de propuestas y soluciones sorprendentes para muchos aspectos del mundo. Sólo es cuestión de estar atentos y acostumbrarse a ver.

### Actitud #4

Suspendan el juicio propio por un momento (que no es más que un punto de vista entre muchos otros posibles) y den lugar a la colaboración de puntos de vista distintos al de ustedes. Otras cabezas –es decir otras experiencias y otras formas de pensar– los llevarán a planteos a los que jamás habrían llegado por su propia cuenta. Busquen enriquecer y nutrir sus propias ideas con *todos* los puntos de vista posibles. Esto se encuentra en la colaboración con otros. Ya sea que trabajen en un proyecto de 150 personas, o que hagan un juego por su propia cuenta, no se aíslen: compartan, den lugar, colaboren, inviten, escuchen: la visión del otro sobre lo que hacemos nos enriquece de maneras imprevistas e impresionantes. Y participen de proyectos de otros. Vivimos encerrados en nuestra propia manera de ver las cosas, como en este ejemplo:



El contacto y la interacción verdadera con otras personas (que también viven encerradas en sus propias maneras de ver las cosas) tiene este efecto en nosotros y en el resto:



¿Ven todas las áreas que se superponen ahora, incluso más de una vez? ¿Todas las maneras extra y los puntos de vista adicionales con los que contamos ahora para encarar nuestro proyecto? Son maneras a las que jamás habríamos llegado sin la interacción con otros. Esta complejidad de cruces sólo se logra a través de la invitación a otros a proponer sus formas de ver una cuestión, y a estar abierto a que el otro puede aportar y participar con algo muy interesante, a veces mucho más interesante que nuestras originalísimas ideas... tan sólo si sabemos escucharlo, suspendiendo la crítica y dejando hablar al otro.

Básicamente, estas cuatro actitudes se reducen a una misma cuestión: el diseño de juegos, como cualquier otra disciplina, no es un sombrero que uno se coloca sólo cuando es necesario diseñar un juego, y que luego se olvida en un perchero. Se trata de una actitud activa las 24 horas, todo el año, sin feriados, hacia nuestra manera de experimentar el mundo y hacernos preguntas sobre cada uno de sus aspectos. Es decir, una curiosidad vital.

Los juegos (en nuestro caso) nos ayudan a comprender las experiencias del mundo, y a la vez el mundo nos ayuda a comprender mejor lo que es un juego. Sólo de este modo, el momento en que debemos sentarnos a diseñar un juego será una extensión natural de lo que mejor sabemos hacer –porque es una actitud que practicamos todo el tiempo. Estas actitudes, más que estrategias de diseño, son estrategias *de diseñador*.

## 5. “Brainstormeando” conceptos de juego.

### Parte 1: Creación de nuevas preguntas

Con estas actitudes en mente, vamos a abordar nuestra primera estrategia concreta de *diseño* y *brainstorming*. Es una manera práctica (entre muchas otras) para resolver una de las cuestiones más frecuentes que enfrentarán en cada juego que diseñen en sus vidas.

En última instancia, dependerá de cada uno de ustedes, de la experiencia que acumulen. Las actitudes que vimos antes les van a servir mucho en este sentido.

¿Cómo hago para tener ideas novedosas?

También, noten que no hemos dicho “ideas innovadoras, jamás antes vistas” sino que hablamos de una “sensación de novedad”. Aunque en cierto punto, hay una relación directa y progresiva entre algo que se siente novedoso, interesante, nuevo, y algo asombrosamente innovador. Otra vez, llevar un concepto “novedoso” a que sea algo “jamás antes visto” dependerá únicamente de ustedes.

Pero en una profesión creativa, ser capaz de generar continuamente conceptos que resulten interesantes es una habilidad fundamental. (Existen otras habilidades, por supuesto, que veremos más adelante en otros levels). Esta capacidad se logra con experiencia en *brainstorming*, o “tirar ideas” sobre la mesa. Esto es exactamente lo contrario a *descartar* ideas<sup>2</sup>.

Es una cuestión de trabajar un problema hasta convertirlo en nuevos problemas o preguntas que arrojen soluciones más interesantes o más asequibles. En *Diálogos*, una extensa entrevista publicada en formato de libro, el pensador francés Gilles Deleuze sugiere que las respuestas que damos no tienen tanta importancia como las preguntas que somos capaces de generar:

Las preguntas, como cualquier otra cosa, se fabrican. Y si no os dejan fabricar vuestras propias preguntas, con elementos tomados de aquí y de allí, si os las “plantean”, poco tenéis que decir. El arte de construir un problema es muy importante: antes de encontrar una solución, se inventa un problema, una posición de problema.

Deleuze, G. *Diálogos*, Madrid, Pre-textos, 2004, p. 5.

¿Fabricar una pregunta? Recordemos lo que ya planteamos antes: el diseñador diseña soluciones a problemas, es decir respuestas a preguntas. Pero antes de hacerlo, se crean *nuevas* preguntas a partir de la pregunta original. Muchas veces, uno debe reformular la pregunta que recibe para que la respuesta que vamos a dar sea interesante. Hay un arte de construir nuestros propios problemas, dice Deleuze, de tomar un problema y reformularlo (mediante ciertas estrategias, “tomando de aquí y de allí”), inventar ese problema de nuevo de modo que arroje una solución interesante.

<sup>2</sup> Sean inflexiblemente flexibles con la única regla real del *brainstorming*: no se rechazan ideas. El *brainstorming*, es decir todo aquello que hacemos al reformular preguntas y “tirar ideas” y buscar abrir nuevos caminos conceptuales, necesita de nuestra inteligencia, intuición y astucia, pero también de que suspendamos honestamente el juicio crítico y la actitud de descartar durante la sesión de *brainstorming*. Sólo más adelante llegará el momento de analizar lo obtenido y arrojar a la basura lo que no funciona: como una red de pesca, el *brainstorming* sólo busca hallar nuevo material en bruto que sólo más tarde será analizado y del que se descartará lo que sirve de lo que no sirve. Es muy común –demasiado común, lamentablemente– que las sesiones grupales de *brainstorming* se bloqueen cuando una persona, en vez de colaborar ofreciendo nuevas ideas, se ubica en la actitud de ofrecer objeción tras objeción a cada idea planteada. Muchas veces lo hacen creyendo que así aportan lo suyo, pero esta actitud de “abogado del diablo” es una actitud equivocada, censuradora, que no ofrece aporte alguno en esta instancia: las ideas se bloquean, cada vez menos personas se animan a tirar una idea nueva, estas ideas se vuelven más inseguras, convencionales y trilladas, y la reunión suele terminar en un fiasco o en una colección inservible de ideas refritas. Más adelante, después del *brainstorming*, la actitud crítica será útil, pero no ahora. A veces, después de algunas advertencias razonables, al grupo no queda otra alternativa: no duden en echar al “abogado del diablo” de la reunión y retomar donde el resto había dejado. El *brainstorming* no es el momento para descartar y lo mejor es ser inflexible en este respecto. En todo lo demás, sean más que flexibles.



¿Demasiado abstracto? Vayamos a un ejemplo más concreto de problema de diseño de juegos, que iremos desarrollando poco a poco. Imaginemos que contamos con los medios necesarios como para hacer el tipo de juego que siempre quisimos hacer; imaginemos que ese juego es un *first person shooter* (FPS). Imaginemos, por último, que deseamos que ese juego resulte, además, novedoso.

El problema de diseño que enfrentamos de entrada es el de la novedad: existen tantos FPS en el mundo que resulta difícil pensar cómo hacer un FPS más que no termine siendo una copia (“clon”) de otros anteriores. ¿Cómo hacer para innovar lo suficiente en un terreno casi agotado, en el que todo parece haber sido hecho ya? ¿Ven cómo aquí mismo ya estamos fabricando nuevas preguntas, nuevas maneras de encarar este problema, de dividirlo cada vez en sub-problemas más específicos y más manipulables? ¿Se comprende cómo estas nuevas preguntas que nos hacemos sobre una pregunta previa, que nos “plantean”, son una manera de empezar a destrabar el problema para tantear posibles soluciones (y para encontrar soluciones “personales”, frescas, a esos problemas)? ¿No estamos buscando acaso un nuevo punto de vista desde donde facilitar una respuesta posible?

Volvamos a leer la propuesta de Deleuze pensando en nuestro ejemplo, para ver si ahora arroja un sentido un poco más claro:

Las preguntas, como cualquier otra cosa, se fabrican. Y si no os dejan fabricar vuestras propias preguntas, con elementos tomados de aquí y de allí, si os las “plantean”, poco tenéis que decir. El arte de construir un problema es muy importante: antes de encontrar una solución, se inventa un problema, una posición de problema.

Deleuze, G. *Diálogo*, Madrid, Pre-textos, 2004, p. 5.

Hay zonas todavía indefinidas de la cita. ¿Qué significa, por ejemplo, tomar elementos “de aquí y de allí”? ¿Y qué es exactamente una “posición de problema”?

Una posición es un lugar en el que alguien o algo se ubica. En este caso, ubicamos el problema a resolver en un lugar, o varios. Como si fuera un objeto frente a una vela que, al cambiar su ubicación, provoca sombras diferentes. Si miramos desde un lugar, tal vez no veamos lo que necesitamos; pero si cambiamos nuestra posición o manera de ubicarnos frente al problema (reformulando las preguntas que nos “plantean”), todo cambia. Así, al cambiar nuestra manera de encarar el problema, liberamos distintos tipos de soluciones, como veremos en un momento.

Al cambiar nuestra manera de encarar (“ubicar nuestra cara frente a algo”) un problema, cambia nuestro punto de vista. Al principio, sólo contábamos con los elementos que nos planteaba el problema que nos proponían: hacer un FPS que sea novedoso en algún sentido. Nos parecía muy difícil de resolver de entrada. Por eso mismo, no constituía un problema válido: no parece tener solución, porque esos elementos (FPS, innovador) no nos alcanzan para formular una pregunta que sí tenga una solución –y que la misma resulte interesante. Recordemos que todo problema, para ser realmente un problema, *debe* tener una solución. Es decir, no deberíamos quedarnos tan sólo con ese problema: hay que crear nuevas preguntas a partir de este problema si queremos llegar a una solución. Veamos la siguiente “ilustración” del asunto, antes de pasar a la parte 2 de esta estrategia creativa:

#### La importancia de pensar como un náufrago

Un náufrago (Robinson Crusoe, o Tom Hanks en el film *Náufrago*) es alguien que sabe generar estrategias para cambiar el problema inicial por un problema que sí tenga solución (de otro modo, más que náufrago sería una víctima). Al llegar solo a una isla desierta tropical, se enfrenta a un problema básico de supervivencia: no posee un refugio, ni cuerdas ni tablones para construirse uno –ni tampoco una heladera bien abastecida, armas, herramientas, y ni hablar de una consola de juegos que funcione. Su única acción posible frente al problema de no tener ni cuerdas ni tablones para construirse un refugio es dormir a la intemperie. Y esto no es una respuesta, porque no soluciona ningún problema.

Ahora, nuestro náufrago podría comenzar a hacerse preguntas sobre esa pregunta inicial: “¿Cómo puedo obtener cuerdas, tablones, clavos?” Tomando elementos de

aquí y de allá, trayendo cosas que a veces no parecen tener relación (por ejemplo, ciertos tallos que descubre en la otra punta de la isla que, al partirlos, tienen una corteza flexible que se puede trenzar para fabricar sogas) el náufrago empieza a construir el problema desde otra dirección, a encararlo de otra manera. Y ya desde el principio, empieza a sospechar que desde ciertos ángulos nuevos es posible llegar a una respuesta mucho más satisfactoria que si se quedara con la pregunta inicial.

## 6. “Brainstormeando” conceptos de juego.

### Parte 2: Conceptos cruzados

Volviendo a nuestro ejemplo de FPS, y al tema de fabricar las preguntas, Deleuze continúa diciendo algo muy importante acerca de esto, y es en lo que se basa la estrategia creativa que exploramos en esta sección:

No hay que tratar de saber si una idea es justa o verdadera. Más bien habría que buscar una idea totalmente diferente, en otra parte, en otro dominio, de forma que entre las dos pase algo, algo que no estaba ni en una ni en otra. Ahora bien, generalmente esa otra idea uno no la encuentra solo, hace falta que intervenga el azar o que alguien os las dé. Nada de ser un sabio, saber o conocer tal dominio, sino aprender esto o aquello en dominios muy diferentes.

Deleuze, G. *Diálogos*, Pre-textos, Madrid, 2004, p. 14.

*Cruzar* una idea, un concepto o una pregunta, con otra idea, concepto o pregunta que sea totalmente distinta, que provenga de otro lugar. Una viene de “aquí” (la ubicación en la que me encuentro ahora) y la otra viene de “allá” (a una gran distancia de donde estoy actualmente ubicado). Esta es una manera de cambiar nuestro modo de encarar un problema y, así, reformular el problema de distintas maneras. Curiosear por lugares y saberes muy diferentes nos acerca a más posibles soluciones que aislarnos en una única fuente de saber. *Cruzar* dos conceptos muy distintos entre sí es la estrategia para llegar a una idea innovadora.

Entonces, *crucemos* algún elemento que ya tenemos (FPS) con otro muy distinto. ¿Cuál puede ser? (El azar y la conversación/colaboración con otros son dos modos de descubrir otras direcciones).

Podría ser una *mecánica de otro tipo de juego* que podríamos cruzar con un FPS. Por ejemplo, el azar quiso que hace un rato estuviéramos jugando a, digamos, *Bejeweled 2*. La mecánica base de *Bejeweled 2*, “combinar 3 joyas” (*match 3*), puede parecer muy diferente a lo que se suele ver en un FPS. Ya tenemos una dirección muy distinta entonces). Tampoco sabemos todavía *cómo* combinaríamos un FPS con una mecánica *match 3*, pero no descartemos nada todavía: ya sabemos que aún “no hay que tratar de saber si una idea es justa o verdadera”, y además esa misma será la base de la nueva pregunta que estamos creando (una pregunta muy distinta a la pregunta original, ¿no?).

Por el momento, intentemos ver qué pasa cuando cruzamos de distintas maneras ambos conceptos. Después de un rato de probar distintas maneras de combinarlos, podríamos llegar a algunos de estos conceptos:

- En un FPS, una acción típica es recargar el arma. Las armas se recargan al combinar 3 bolas. Tal vez, dependiendo de qué combino con qué, se cargue un tipo de disparo diferente. Eso podría querer decir que en vez de juntar una variedad de armas, iré juntando una variedad de bolas de colores y materiales diferentes. Estas armas extrañas podrían ser alienígenas, y así el juego tendría una temática de ciencia ficción.
- En un FPS, otra acción bastante vista es abrir puertas y activar sensores. En vez de llaves, podría haber dispositivos con mecánicas de *match 3*.

- Al matar combinaciones de 3 o más enemigos del mismo tipo, sucede algo interesante. Por ejemplo, es el modo en que el juego me da power ups, munición, vidas, etcétera.

De nuevo, no descartemos nada todavía. Todas estas son ideas distintas. Tratemos de encontrar más modos en que la mecánica *match 3* podría aplicarse a un FPS, cambiando nuevamente nuestro punto de vista frente al problema. Cambiemos de ángulo y en vez de mecánica pensemos en otro aspecto. (Como dijimos, un concepto de juego puede nacer de muchas maneras distintas, desde cualquier elemento que nos produzca una asociación de ideas interesante).

Podríamos pensar en *géneros o temáticas de juego*. ¿Con cuáles podríamos mezclar un FPS tradicional para obtener algo un poco más novedoso? De las siguientes opciones, ¿cuál te parece que te llevaría a hacer el FPS más distinto de lo que conocés hasta ahora?

- Situación militar realista y actual
- Terror psicológico
- Pandillas
- Invadir otro planeta
- Oficina

Espero que salte a la vista que las primeras cuatro opciones no vienen de “allá”, de una dirección diferente, sino de FPS o TPS anteriores que todos conocemos, como *Modern Warfare 2*, la serie de *Grand Theft Auto*, *Silent Hill*, y los miles de juegos que se han desarrollado sobre marines espaciales, como la serie *Halo*. Son la clase de opciones que resultan callejones sin salida la mayor parte de las veces: caminos en los que nos encerramos de antemano si no pensamos desde una dirección o ángulo *radicalmente distinto* a lo que estamos acostumbrados a ver.

En cambio, la última opción viene claramente de un ángulo muy diferente. No tiene *nada* que ver con lo que en general pensamos cuando pensamos en un juego FPS, ¿no? La persona que pensó originalmente esta idea (no es mía, surgió en un taller de creatividad que dicté tiempo atrás) llegó hasta esta combinación de “FPS” y “oficina” buscando una idea *que no tuviera absolutamente nada que ver* con sus preconcepciones y experiencias sobre un FPS. *Algo que viniera completamente de otra dirección*. ¿El resultado? Depende de cómo pongamos en práctica este cruce de ideas. Pero ya se ve el potencial para un FPS que ofrezca una experiencia de juego bastante novedosa, que se sale de lo que estamos habituados a ver.

¿Cómo hago para pensar en otra dirección? Una estrategia (dentro de esta estrategia) es recibir con una sonrisa el azar que nos rodea. La sala en la que estábamos en el taller donde surgió esta idea daba a unas oficinas. En el ejemplo anterior, escribí *Bejeweled 2* al azar, mucho antes de saber *cómo* cruzarlo con un FPS, simplemente porque el día anterior conversaba con otro diseñador de juegos sobre cómo programar un *match 3* básico en Actionscript 3. El resto surge solo –bueno, en realidad con algo de trabajo de nuestra parte y aplicando nuestro criterio. El punto es que nuestras interacciones con el mundo (que casi siempre son azarosas, y que muchas veces implican un contacto con otros) son una fuente inagotable de nuevas direcciones para nuestras preguntas. Y al principio no sabemos *cómo* vamos a usarlo... pero es cuestión de trabajar un poco esas direcciones para ir descubriendo nuevos caminos posibles. Lo repito: esto es meramente una estrategia; existen muchas otras.

En este punto, exploraríamos varios posibles cruces entre FPS y Oficina, incluso para juegos distintos entre sí, que quedarían anotados en una lista, como en el ejemplo anterior. Para “aflojar los músculos creativos”, les propongo que quienes tengan inclinación de hacerlo, escriban su propia lista antes de seguir leyendo (esta no es una actividad con puntaje, ni para entregar, sino para ustedes mismos). ¿Cuántos juegos distintos pueden crear a partir de este cruce entre FPS y Oficina? ¿Cuáles les parecen más novedosos? Y, después de leer lo que resta de esta sección, ¿cuáles de estos conceptos novedosos aún les parecen “jugables”, honestamente?

Así, iríamos explorando otras cosas con qué cruzar nuestro FPS. Y no sólo cruzarlo con aspectos del universo de los juegos. El caso de “oficina” muestra que muchas veces hay que salirse de los moldes de un juego para llegar a una idea más original.

¿Recuerdan el juego *Mirror's Edge*, que vimos en el level 3? ¿Con qué experiencia se cruza la idea de FPS para lograr un juego novedoso? Con una disciplina deportiva urbana y de tintes marginales llamada Parkour, que no había sido representada antes en un juego –por más que saltar sea una mecánica clave de todo un género: los juegos de plataformas. Es decir, con una dirección que provienen desde *afuera* de los juegos. Muchas veces, los elementos de la realidad que nos rodean o sobre los que algo sabemos son la fuente de innovación que necesitábamos... eso que a veces se llama inspiración.

## 7. La calma después de la tormenta (de ideas): Selección y descarte

Digamos que ya hemos explorado varias direcciones distintas y que hemos llegado a muchas alternativas. Ha llegado la hora de ponerse la mano en el corazón y ser honestos con uno mismo. Ha llegado la hora de descartar lo que no nos sirve y definir cuál de estos conceptos queremos desarrollar.

Espero que no se hayan enamorado de ninguno de estos conceptos, porque lo que sigue a continuación es una masacre.

Usemos como ejemplo la lista que combina FPS con la mecánica de *match 3*. Ahora sí, debemos imaginar cómo sería jugar a cada uno de esos conceptos de juego y ser críticos. La pregunta que nos interesa resolver es doble: ¿Es este concepto de algún modo original? ¿Es este concepto jugable?

Con una mano en el corazón, confieso que el concepto de recargar el arma con una mecánica *match 3* y así usar una sola arma en todo el juego me resultó, a primera vista y antes de desarrollarlo más, un favorito. En un principio, me pareció que proponía dar una vuelta de tuerca interesante a un aspecto del juego en el que pocas veces se piensa –en relación a la importancia y frecuencia de la acción de recargar el arma, y a la cantidad y exageración de las armas disponibles. Si bien se trata de una funcionalidad, daría un cierto grado de novedad al juego. Pero hay que ser honestos. Y para serlo, por qué no encarar una *sesión imaginaria de gameplay*.

Imaginemos por un momento el siguiente escenario: el jugador ingresa sigilosamente en la colonia de bichos extraterrestres de nuestro juego FPS. La escena es oscura y morbosa, horriblemente orgánica y babosa, pero al menos el recinto parece vacío. Mientras el jugador sea sigiloso, seguirá estando a salvo, a pesar de la sensación de desastre inminente. El jugador continúa avanzando por el único pasillo disponible, hacia una puerta lejana que podría llevarlo a otra área... cuando escucha un gruñido y comprende que todo era una trampa: de repente, decenas de bichos saltan de sus escondites y lo rodean por doquier. Sólo queda una opción: abrirse paso a los tiros. Pero estos bichos son inteligentes (o lo es el level designer que hay detrás de ellos) y saben que ellos son más numerosos que las balas de las que uno dispone en un cargador. Y así, en el medio de la contienda, en lo más fogoso e inmersivo del combate, nos encontramos tarde o temprano obligados a desviar nuestra atención del riesgo inminente para resolver un *match 3* en un contexto en el que hacerlo resulta más frustrante que interesante. ¿Por qué? Porque destruye la atmósfera inmersiva del juego que tanto esfuerzo de diseño, arte, sonido y programación había costado construir. Y lo hará en *cada uno* de los combates que ocurran en *cada nivel* del juego. Honestamente y con la mano en el corazón, ¿nos interesaría pasar por esta experiencia? ¿Nos haría exclamar "¡qué buen juego este que arruina cada posibilidad de inmersión que ofrece el juego!" ¿Queríamos infligir esta experiencia a otros?

En el momento en que nos estamos haciendo nuevas preguntas, estamos buscando resolver la pregunta anterior. Ese es un indicador infalible de que hay un problema aún no resuelto. Y, en este caso, el problema es un gran obstáculo. Aquí llegamos a una nueva encrucijada. O resolvemos este tema y *re-jugamos* imaginariamente el concepto aplicando las nuevas soluciones que descubramos, cambiando para siempre lo que haya que cambiar, o bien la descartamos y seguimos a la siguiente idea en nuestra lista.

Como (por supuesto) hemos escrito esto en la libreta que siempre llevamos con nosotros desde hace unas diez o doce páginas, descartar no significa exactamente

*descartar*. Significa dejarla en la libreta, en estado de hibernación temporal, pero fuera de nuestras opciones inmediatas. Mucho más adelante, esta idea podrá servir para otra cosa, o el azar nos puede poner frente a la cara la solución perfecta para este problema. Por ahora, sigamos adelante con la segunda idea.

El concepto de abrir puertas mediante una mecánica basada en *match 3* es una funcionalidad, que la mayor parte de las veces se utilizaría en momentos de calma en el juego. Típicamente, en un FPS, uno entra en un recinto, ocurre un combate o varios con los habitantes de ese recinto, y cuando el combate termina y regresa la calma, nos dedicamos a explorar el recinto con todo el tiempo del mundo. (Por supuesto, es una generalización: hay excepciones, y todo depende de cómo se encare el diseño de niveles de un juego en particular). Este momento del *gameplay* es lo que Eduardo Rodríguez Ortega, director de Game Design en QB9, denomina “el punto de equilibrio” de un juego. Son aquellos momentos del juego en los que salimos de la acción frenética y nos encontramos por un momento en una situación donde es posible tomarse un respiro, recuperarse mínimamente, explorar un poco, cambiar de “modo” de juego. De maneras obvias o muy sutiles, los juegos suelen alternar entre ambos modos y el jugador suele agradecerlo y sentirse más cómodo con esta variación. (Exploraremos más a fondo este tema y otros de level design en un level posterior).

Entonces, abrir puertas mediante un sistema basado en *match 3* ocurriría en los momentos más relajados del juego. (A diferencia de recargar mediante *match 3* en el medio de una batalla frenética). De algún modo, esta alternativa resuelve el problema del concepto anteriormente descartado. Sin embargo, lo que podemos hacer durante un punto de equilibrio en el juego, ¿es únicamente abrir puertas? ¿En qué otras cosas podríamos pensar? Nuevamente, creamos una pregunta, en este caso una que nos lleva a desarrollar más a fondo una idea para aprovechar *todo* su potencial y no sólo una fracción. Abramos cofres también, ¿por qué no? ¿Qué más se les ocurre? Aquí, haríamos listas de todo lo que se nos ocurre, y también de cosas nuevas que podrían hacerse mediante una mecánica *match 3* durante un punto de equilibrio (recordemos la técnica de la pirámide invertida del level 2). Estaríamos utilizando de nuevo la estrategia sugerida en esta sección, pero ahora para generar listas de nuevas interacciones o funcionalidades para momentos de equilibrio, que se resuelvan mediante una mecánica basada en *match 3*. Este segundo punto promete llegar a un concepto de algún interés.

Pero pasemos al tercer concepto (eliminar combinaciones de tres o más enemigos para lograr combos). Honestamente, este me resultaba a primera vista el menos interesante de todos los conceptos. Pero ahora podemos desarrollarlo, ya que por suerte, en su momento, no lo descartamos. Imaginando el *gameplay* de este concepto, es fácil imaginar que va a haber distintos tipos de enemigos mezclados en cada nivel, y que las estrategias del jugador para eliminarlos no va a ser exactamente la misma que en otros FPS, sino mucho más selectivo y táctico, incluso en el fragor de un combate casi cuerpo a cuerpo. La manera del jugador de encarar la defensa y el ataque va a estar siempre intrínsecamente ligada a lo que necesita obtener a cada momento (salud, munición, etcétera) y estas necesidades cambian paso a paso con cualquier imprevisto. A diferencia del primer concepto, este sí se ajusta a la parte más importante de un FPS: la batalla. ¿Y no resulta más que una funcionalidad? ¿No apunta a lo más básico de cómo funciona la mecánica de este juego? Es decir, ¿no se ubica en la base de la pirámide invertida de donde emerge todo el juego? Es más, este concepto apunta a una experiencia para el jugador: ¿el jugador no experimentaría continuamente la sensación de que al tirotear enemigos está jugando a un extraño *match 3*, de un modo muy diferente? Por supuesto, los niveles deberían estar diseñados *a propósito* de esta mecánica y de esta experiencia de juego, para sacar el mayor provecho de ellas en cada momento, y esto genera nuevas preguntas qué resolver: por ejemplo, qué variaciones implementaríamos sobre este concepto a lo largo de distintos niveles, para que el *gameplay* no deje de sorprender o al menos interesar al jugador. Sin embargo, son de las preguntas que no parecen indicar un obstáculo sino que más bien nos invitan a seguir adelante en esta dirección.

En mi opinión, el concepto número tres es el ganador –por varias cabezas– y ya estoy desarrollando este concepto en un juego. Y ustedes, ¿cuál de los conceptos en sus propias listas decidirían desarrollar en el juego que nos proponíamos en un principio?

Este level, que aquí termina, intenta transmitir la experiencia de un *brainstorming* real aplicando la misma técnica que describe. Ninguno de los conceptos existía antes de redactar esta lección. ¿Por qué? Porque más allá de que una actividad tenga o no

puntaje académico, cualquier experiencia de aprendizaje y de enseñanza, cada contacto con alguien o con algo (un tema, un objeto, un hecho, un lugar) es, si saben aprovecharla, una oportunidad perfecta para descubrir un concepto en el que antes no habíamos pensado y así crecer personalmente. Nunca se puede prever de dónde “saldrán” los juegos que nos harán mejores *game designers*. A eso me refería al principio, al hablar de actitudes que no sólo se aplican en el momento de sentarse a diseñar en el trabajo sino como un modo general de encarar nuestras vidas. No creo ser el único que termine este level con un juego nuevo entre manos para empezar a desarrollar de inmediato. Si llegaron a este punto del level 4 con una lista propia de alternativas de conceptos para su propio FPS novedoso, o para el tipo de juego que sea, con al menos una idea que les resulte fresca y de algún modo novedosa, entonces ya van por buen camino.