

# ROMPIENDO SUPUESTOS EN EL GAME DESIGN: ANÁLISIS A UNA ESTRATEGIA PARA GENERAR DIFERENCIACIÓN

Diego Burgos Flores // [diego.burgos@usek.cl](mailto:diego.burgos@usek.cl)

## Resumen

*A diferencia de décadas anteriores, la industria del videojuego se ha transformado en un mercado altamente competitivo. Por ello, generar estrategias de diferenciación es un imperativo.*

*En el siguiente texto se presenta un método para fomentar el levantamiento de ideas innovadoras que, mediante el proceso de brainstorming, permita a diseñadores y desarrolladores de videojuegos salir del estancamiento creativo, sobre la base del ejercicio de iteración durante los procesos creativos.*

*Romper Supuestos, es la estrategia presentada en este manuscrito. Aquí se explica su metodología, así como las diferentes aplicaciones. Además, se analizan casos vinculándolos al diseño y desarrollo de los videojuegos Insanus Express y Teen Aliens: Tactical Mess, junto con observaciones del juego Overcooked.*

## Palabras clave

*Game Design, Brainstorming, Videojuegos, Diseño, Supuestos*

## Abstract

*Unlike in previous decades, the videogame industry has become a highly competitive market. Therefore, generating differentiation strategies is imperative.*

*In this text, we present a strategy to encourage more innovative ideas, through the process of brainstorming, allow videogame designers and developers to emerge from creative stagnation, by conducting iteration cycles based on the break of genre characteristics during creative processes.*

*Breaking Assumptions is the strategy presented in this manuscript, this methodology will be presented, as well as its different applications. In addition, cases are analyzed linking them to the design and development of video games, specifically Insanus Express, and Teen Aliens: Tactical Mess, as well as the review of the game, Overcooked.*

## Keywords

*Game Design, Brainstorming, Video Games, Design, Assumptions*

## Introducción: Mercado y diferenciación

La industria de los videojuegos es un mercado cada día más saturado. Esto se debe en gran parte a la diversificación de plataformas de código abierto, ya sea de programación, diseño gráfico y publicación que, para bien o para mal, han hecho más fácil desarrollar y publicar videojuegos; por ejemplo, hoy en día sólo en la plataforma de Valve, Steam, se publican al día más de 20 títulos (Statista, 2019), con ello la curva ascendente de publicaciones por año crece, haciendo más complejo que los medianos y pequeños estudios logren generar aquellas preciadas y valiosas descargas que les permitirán seguir creando y desarrollando videojuegos.

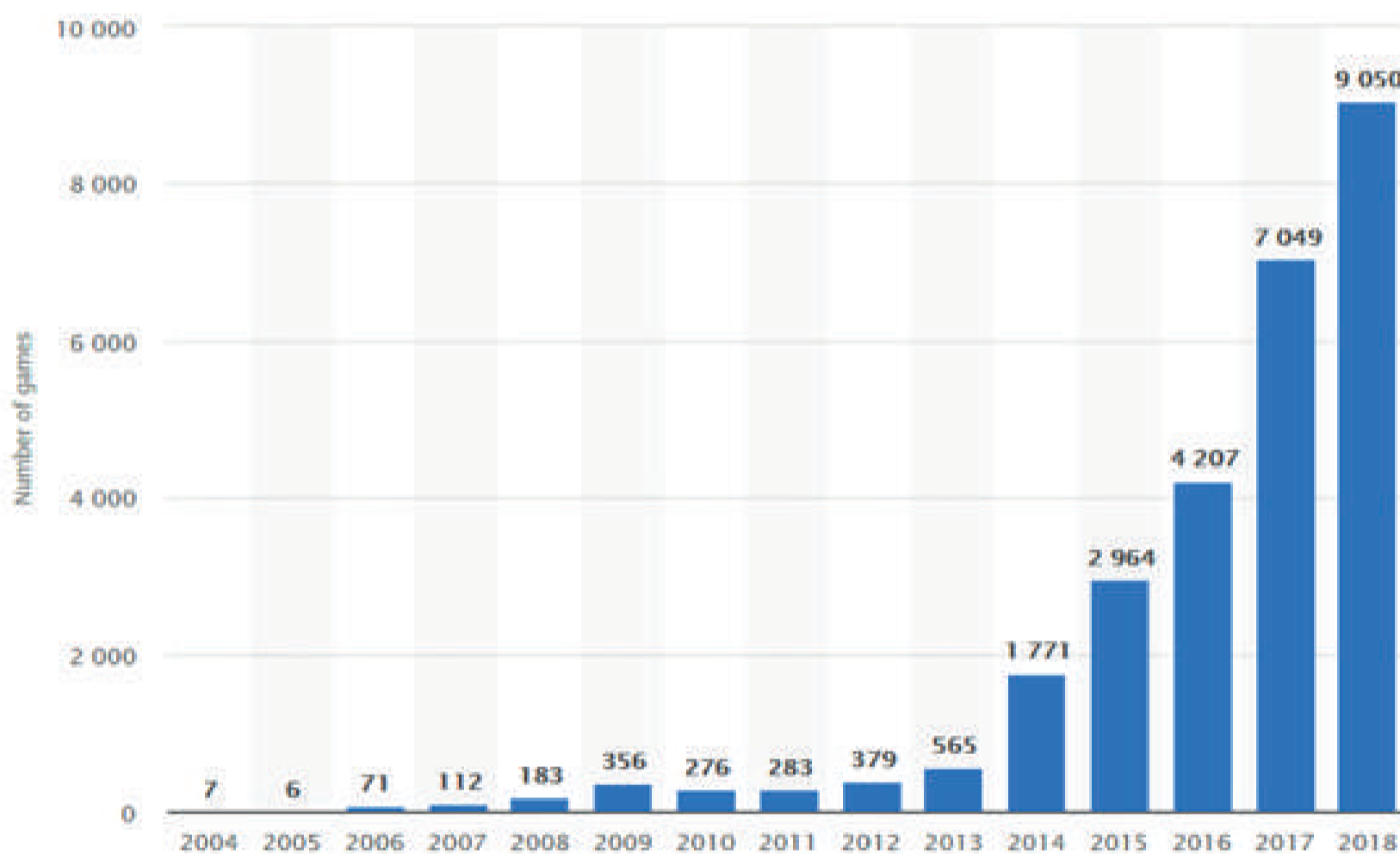


Imagen 1: Número de juegos publicados en Steam por año

Esto ha generado dos grandes desafíos para los diseñadores y desarrolladores de videojuegos: esto es, desarrollar una industria que sea capaz de reinventarse y generar estrategias para producir ideas innovadoras que potencien una diferenciación entre estudios de videojuegos.

En este sentido, pareciera ser que, en términos del diseño y desarrollo de videojuegos, todo ya está hecho; que es imposible ser original, porque todo es, aparentemente, una copia de algo ya existente o simplemente un cambio en los aspectos formales<sup>1</sup> (Perry & DeMaria, 2009) de algún otro juego. Por ello, es necesario ampliar las estrategias de diseño antes de conceptualizar alguna idea para comenzar a desarrollar un videojuego, solo con ello los pequeños y grandes estudios podrán diferenciarse de la enorme

cantidad de oferta que existe en el mercado.

Sin embargo, generar una idea nueva, creativa, imaginativa y diferente no es una tarea fácil. Estas ideas no siempre salen a la superficie cuando más se les necesita, por consiguiente, es preciso buscarlas, develarlas y sistematizarlas, puesto que, con ello, como señala Shirley (2011), los sujetos que participan en procesos creativos podrán acelerar la generación de ideas innovadoras.

## Brainstorming

Una práctica común en diferentes industrias al momento de enfrentarse a procesos creativos con el objetivo de encontrar soluciones a problemas

estacionarios o emergentes, o bien para idear nuevos productos, es desarrollar sesiones de brainstorming. Este concepto y estrategia de elaboración de ideas divergentes emerge en 1957 gracias a Alex Faickney Osborn, quien en su libro *Applied Imagination* (1957) describe el proceso en detalle.

Según este autor, el brainstorming es una técnica grupal para generar ideas y facilitar la resolución de problemas. Usualmente, hay un

líder o un moderador, algún sistema para generar un registro y un grupo de personas que actuarán como un panel. Se inicia el proceso con alguna pregunta o un problema y para resolverlo; luego, se conciben ideas diversas de todos los participantes. El objetivo es que todo el grupo aporte con ideas, independientemente de que estas resuelven de manera efectiva el problema planteado. Para esto, el moderador debe mantener el flujo de ideas rápidas, fomentar a la participación de todos los integrantes y desarrollar una sistematización que permita ir focalizando posibles soluciones al problema dado.

Existen diferentes técnicas respecto de cómo realizar una buena sesión de brainstorming, varias de ellas han sido documentadas y sujetas a investigaciones

<sup>1</sup> Por aspectos formales se entiende: modo un jugador o multijugador, cooperación o competición, objetivos, conflicto, recompensa y castigo, sistemas y reglas de juego, narrativa, espacio, tiempo, modelo de objetos, acciones simples o complejas, habilidades y azar.

empíricas a fin de develar cuáles son los factores que afectan al grupo creativo al momento de realizar una buena o mala sesión. Con ello, han surgido variaciones al brainstorming planteado por Osborn, por ejemplo, Electronic Brainstorming, Brainwriting y Verbal Brainstorming, son tres de las principales corrientes que se usan en la industria creativa (Paulus & Nijstad, 2019). Aunque disímiles, todas ellas tienen algo en común, se basan en la lógica de que solo generando una gran cantidad de ideas, podrán germinar ideas de calidad (Shirey, 2011).

En este sentido, no importa que tan alejada o cercana se encuentre la idea en relación al problema que busca solucionar o al objeto que se pretende crear, el primer objetivo es obtener una gran cantidad de ideas. Posteriormente, estas se enlistan, analizan y vinculan, siempre evaluando de manera cooperativa la factibilidad de cada una de ellas, ya sea por separado o unas en relación con otras. Más tarde, se ordenan, priorizando la viabilidad y efectividad en correspondencia a la solución de la pregunta o problema planteado.

Es necesario señalar que, como resultado, el brainstorming no soluciona necesariamente la pregunta planteada de forma inmediata, pero sí permite comenzar a desarrollar procesos dialógicos y participativos de contraposición de ideas que, como insumo, fomenta la creación de una base de ideas que más tarde son susceptibles de desplegarse en fases más avanzadas del proceso creativo: la iteración.

## Brainstorming en Game Design

La industria de los videojuegos no es diferente a cualquier otra industria creativa al momento de resolver problemas, es por esto que los estudios de videojuegos suelen realizar sesiones de brainstorming en general. Algunos estudios realizan esta estrategia de forma más regular que otros, pero sin lugar a dudas es una práctica común dentro de la industria.

En una sesión de brainstorming es importante tener claro qué problema se está tratando de resolver, junto con evidenciar claramente las limitaciones contextuales y específicas que tiene el producto, servicio u otro para encontrar esa solución (Schell, 2010). En el caso de los videojuegos, algunas

limitaciones derivan de distintos orígenes, entre las más comunes se encuentran: las mecánicas, el arte, la narrativa, la música, o el mood que se desea transmitir.

Consecuentemente, una buena sesión de brainstorming en videojuegos no debería responder a la pregunta: ¿qué juego hacemos ahora?, más bien convendría iniciar con una pregunta más específica, pero que permita flexibilizar las posibles respuestas, por ejemplo: ¿cómo podemos generar diferencia en las mecánicas con nuestro juego de plataformas/sidescroller?, ¿cómo puedo contar la historia de “El gato con botas” a través de un juego?, ¿de qué forma podemos usar la tecnología del VR para generar una mecánica inmersiva y divertida? Estas preguntas, a diferencia de la primera, atacan un problema claramente definido, estableciendo ciertas limitaciones basales. Por ejemplo, en la primera se establece que el problema es generar diferenciación en las mecánicas y que el juego que se está creando tiene la limitación de pertenecer a cierto género en específico.

Es por ello que el proceso de diseño y desarrollo de un videojuego se caracteriza por ser un proceso de continua iteración, en el que constantemente se están revisando los elementos formales del juego con el objetivo de detectar problemas estructurales antes de lanzarlo al mercado. Durante esta iteración se confirman esos problemas, se buscan soluciones, se prototipan estas soluciones y se prueban, dando paso así a nuevos problemas que requieren nuevas soluciones. A veces estas complicaciones se corrigen y concluyen fácilmente, pero otras veces requieren de una búsqueda de alternativas más amplias, donde la idea más divergente y menos adecuada puede convertirse en la más atinada. De esta manera, el brainstorming se revela como parte importante del proceso creativo en la industria del videojuego.

## Rompiendo supuestos

A continuación, se presentará y analizará una estrategia alternativa y complementaria a cualquier proceso de diseño que se utilice para crear videojuegos, siempre considerando los procesos de Brainstorming e iteración como el corazón del proceso creativo. Es necesario señalar que para comprender la propuesta que aquí se presenta, es importante definir qué son los supuestos en el

proceso de diseño de videojuegos.

Los supuestos son esquemas o normas que se establecen al momento de desarrollar un videojuego. A veces están dados por el género al cual pertenece el juego, en otras por la narrativa, en ocasiones por las mecánicas e incluso por la estética. Por ejemplo, si se está desarrollando un juego de cartas de fantasía medieval, se asume que en este habrán turnos, que tendrá una fase de robar, otra de ataque, etc. Además, se considera que en su medio y entorno habrá fuertes monstruos y valientes guerreros. Estos supuestos se construyen desde la tradición, es decir, producto de lo que el género de cartas y el de la fantasía medieval ha establecido como "normas" en lo referente a las mecánicas, narrativa y estética. En este sentido, el supuesto es en sí mismo una creencia que se transforma en canon por el uso que socialmente se le ha adjudicado a esa creencia, por ejemplo, volviendo al caso de los juegos de fantasía medieval, una norma establecida es que deben estar situados en un contexto de magos, castillos, caballeros, brujas, etc. asumiéndose así ciertos patrones incrustados en el ADN del género.

En este sentido, Rompiendo supuestos emerge como una estrategia de diseño que busca fracturar esos supuestos durante las sesiones de brainstorming e iteración; busca guiar y encauzar el proceso. El procedimiento consiste en hacer un análisis de diferentes supuestos establecidos en un arquetipo de videojuego, luego se discute de manera grupal y colaborativa cómo se podrían modificar o romper estos supuestos haciendo un levantamiento de preguntas. Se responden dichas preguntas desde una perspectiva crítica, para luego evaluar la viabilidad de estas. De esta forma se genera un juego completamente diferente, con mecánicas, arte o narrativa alejadas a los primeros supuestos.

Hay que considerar que al momento de romper con los supuestos implícitamente se están estableciendo nuevos, y estos nuevamente pueden ser sometidos a evaluación en una siguiente iteración. En el siguiente esquema se muestra el flujo de la aplicación e iteración de esta estrategia.

A veces los supuestos son fáciles de encontrar, pero en general es necesario indagar en lo más profundo del inconsciente, puesto que ellos están insertos en el sistema de creencias no solo del diseñador, sino también del jugador. Por eso mismo, en su mayoría,

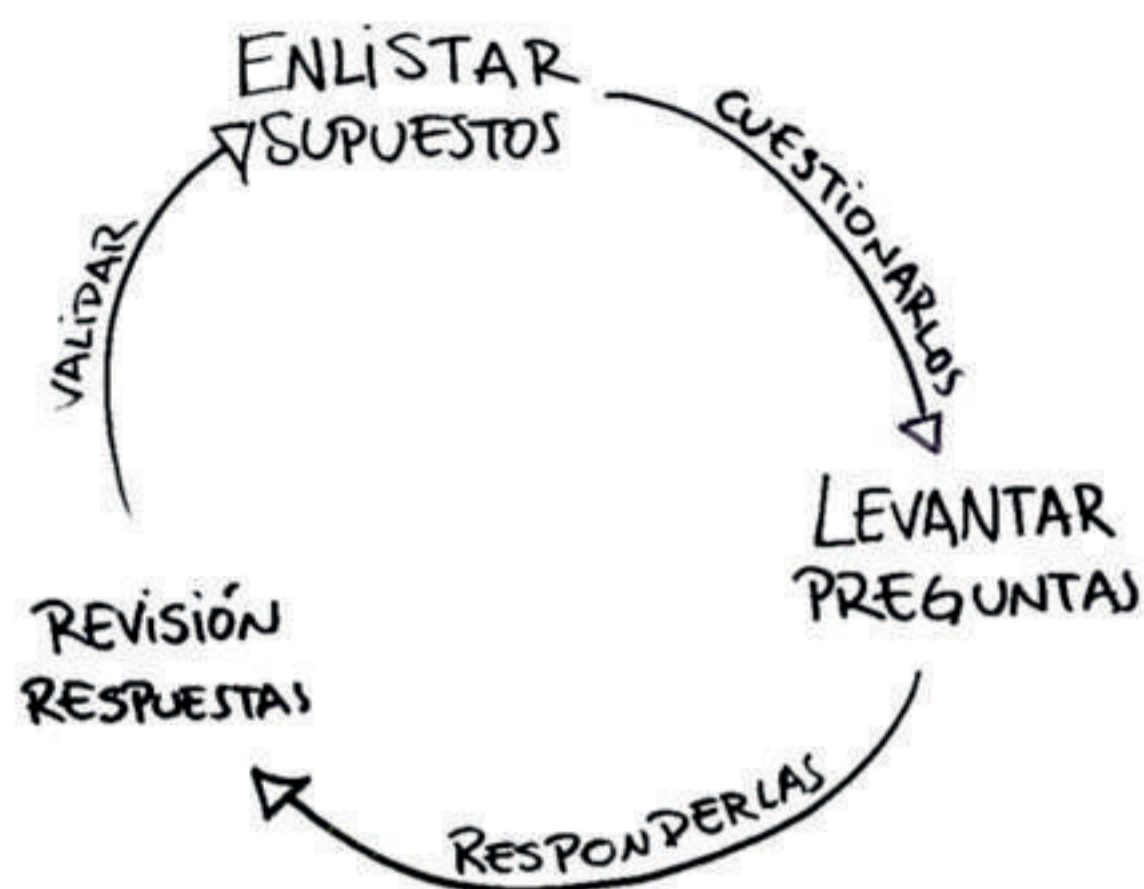


Imagen 2: Esquema Rompiendo supuestos

los supuestos no se cuestionan, son a la vez de un reconocimiento cultural, un sistema estético que define modos, acciones y contextos de juego (Sylvester, 2013).

Al respecto, Schell (2010) comparte una experiencia en relación a romper supuestos en el campo del diseño de juegos, a través del trabajo realizado por el diseñador de juegos de mesa Rob Daviau: "he arrived at the design for Risk: Legacy when he considered destroying the standard board game assumption: 'One game does not affect the next one' ([...] él llegó al proceso de diseño de Risk: Legacy, considerando la destrucción de los estándares asumidos respecto al diseño de juegos de mesa: un juego no necesariamente afecta al próximo).

En este caso, Daviau indagó en lo más profundo de los juegos de mesa y rompió con un supuesto que nadie se había cuestionado, el modo en que funciona el tablero en un juego de mesa, generando una nueva tendencia, los juegos legacy. Específicamente, el tablero se modifica de forma permanente, lo cual implica mayor riesgo en la toma de decisiones que hacen los jugadores, ya que estas no solo impactan a la partida actual, sino al juego total y permanentemente. Esta premisa logró que juegos que ya tenían varios años de publicación en el mercado fuesen recuperados, desplegando una experiencia de juego novedosa y desafiante, a la vez de fomentar un incremento en el número de jugadores y jugadoras.

Así como Daviau replantea un juego clásico como Risk, la estrategia de Romper supuestos busca analizar un juego existente e identificar los supuestos que en él se plantean de manera implícita o explícita,

para, más tarde, discutir cómo se pueden romper. Por ejemplo, en el juego Mario Kart, se pueden identificar supuestos con el objetivo de visionar variaciones que más tarde se pueden relacionar a la mecánica, narración o estética del mismo. Algo así ocurrió en el proceso de diseño de Mario Kart 8, donde se rompió con el supuesto concerniente a la física del juego Mario Kart, puesto que en las entregas anteriores, la fuerza de gravedad del sistema se direccionaba siempre hacia abajo, en cambio, en el último título no siempre es así, dando como resultado una experiencia de juego muy distinta a las entregas anteriores, lo que genera una sensación de mayor dimensión y dinamismo.

## Análisis de casos

A continuación se realizará el análisis de dos títulos en los que además de participar como Game Designer, se utilizó la estrategia de Romper supuestos durante el proceso de creativo: *Insanus Express* y *Teen Aliens: Tactical Mess*. Además, se hará un análisis de *Overcooked* donde se pueden identificar y analizar los supuestos que rompe el juego y cómo esto repercutió más tarde en el éxito del mismo en el momento de su lanzamiento al mercado.

### Insanus Express

*Insanus Express* es un videojuego desarrollado por Cienart Studios, éste pertenece al género Time Management, juegos caracterizados por la gestión y usualmente asociados a administrar cocinas y/o restaurantes. Supuestos dados por el género son:

- El tiempo es el mayor enemigo, obligando al jugador a tener en consideración la duración de los diferentes procesos de la gestión.
- El jugador debe controlar, administrar y gestionar todo el local con una persona que puede recibir ayuda de personajes no jugadores.
- Los personajes tienen la misión de atender a los clientes que vayan llegando e ir despachándolos una vez atendidos con el objetivo de ganar puntaje.

Estos supuestos se aplican a todos, o al menos a la gran mayoría, de los juegos pertenecientes a este género y son seguidos por la mayoría de los diseñadores de videojuegos simplemente por pertenecer a esta categoría. En este sentido, se asume que si un usuario va a jugar un Time

Management se enfrentará a un escenario como el descrito.

Con estos supuestos detectados se comienza a iterar ideas en base preguntas con el objetivo de de-construirlos:

- ¿Qué pasaría si en vez de tener que preparar platos y atender clientes tus clientes fueran al mismo tiempo los sujetos que gestionan el lugar?
- ¿Qué pasaría si en vez de gestionar objetos inanimados tus "platos" fuesen personas?

Durante el proceso de iteración surgen otras preguntas que no necesariamente se utilizan para crear el concepto del juego final, como por ejemplo; ¿qué pasaría si en vez de estar contra el tiempo estuviesen contra un medidor de cordura? En este caso, luego de realizar un análisis y de evaluar posibles usos dentro del sistema de juego, la pregunta fue descartada debido a temas relativos con el balance del mismo, además, se alejaba de la premisa del juego, que en términos generales es: administrar una consulta siquiátrica, con un acercamiento caricaturesco, donde los límites entre pacientes y doctores están difusos.

A pesar de que *Insanus Express* no fue un éxito comercial, su premisa llama la atención. Es un juego verdaderamente único, esto se debe en gran medida a que rompe con supuestos arraigados al género en el cual se enmarca.

### Teen Aliens: Tactical Mess

*Teen Aliens* es un juego que actualmente está siendo desarrollado por Cienart Studios, perteneciente al género de tácticas en tiempo real, tomando como referencia esquemas de jugabilidad de juegos clásicos del género, tales como *Commandos: Behind Enemy Lines*, o *Desperados: Wanted Dead or Alive*. Específicamente, se aplicó la estrategia de Romper supuestos para repensar los componentes narrativos vinculando al videojuego, sobre todo, cuando estos impactan la mecánica del juego.

En este sentido, durante el proceso de diseño, y con ello de iteración de *Teen Aliens*, se acordó que se quería desarrollar un juego de sigilo y comedia, con alienígenas tratando de pasar desapercibidos en un contexto donde habitan seres humanos. Ya se habían establecido mecánicas de tácticas en tiempo real, por

ejemplo, ir de un punto A a un punto B sin ser detectados. Además, se definieron ciertos elementos de diseño en relación a un estilo caricaturesco de los personajes y la realización de animaciones 3D.

Entonces, lo que faltaba desarrollar en profundidad era la justificación narrativa. Lo que ya se había establecido permitió generar lineamientos base: alienígenas, sigilo y comedia. Y con esto se empezó a analizar algunos de los supuestos:

- Los alienígenas son una raza avanzada tanto en tecnología como en intelecto, una raza "superior" a la nuestra.
- Al relacionar sigilo con alienígenas, estos serán vinculados a una organización gubernamental, para la cual serán una amenaza o sujetos de estudio.

Una vez identificados estos supuestos, se comenzó a iterar interrogantes para innovar en la narrativa del juego, siempre teniendo como pilares la temática (alienígenas), el género (sigilo) y la tónica (caricatura o comedia). De esto surgen las siguientes preguntas:

- ¿Qué pasaría si los alienígenas actuaran como humanos?
- ¿Qué ocurriría si las creencias ancestrales que se tienen de los alienígenas no son más que algo mundano?
- ¿Qué pasaría si en vez de ocultarse de una agencia confidencial del gobierno sus enemigos son personajes comunes y corrientes?

Luego de desarrollar procesos de brainstorming e iteración en vínculo con la estrategia de Romper supuestos, comenzaron a surgir las primeras líneas de la narrativa. Por ejemplo, los alienígenas son adolescentes, le roban la nave espacial al papá y después de festejar la extravían. Con esto se establece el objetivo principal del juego: recuperar la nave espacial del papá. De esta manera, va surgiendo el inicio del relato general. Lo interesante de esta estrategia es que abre la puerta a una narrativa diferente.

A pesar de ser un juego que aún está en desarrollo, la premisa de:

Alienígenas vienen a festejar a la tierra y, para hacerlo, deciden robarle la nave espacial a su papá. Después de la fiesta estos se despiertan y la nave espacial ha

desaparecido. Ahora su tarea es recuperarla sin ser descubiertos. Ha generado interés en las audiencias de videojuegos.

Con Teen Aliens se evidenció que la estrategia de Romper supuestos se puede utilizar para generar diferenciación en la narrativa, y que producto de esta pueden surgir mecánicas que potencien este quiebre de supuestos en el sistema de juego.

## Overcooked

Overcooked es un videojuego desarrollado por el estudio Ghost Town Games, y al igual que Insanus Express, pertenece al género de Time Management. En este juego corresponde administrar una cocina, algo bastante común en éste género. Consecuentemente, llegarán pedidos de platos que se deberán preparar y servir, además, se deben picar los vegetales, la carne o pescados, luego prepararlos y finalmente juntar todo en el plato para despacharlo.

Lo que hace a Overcooked único, es que rompió con un supuesto muy establecido en el género: los juegos de Time Management se caracterizan por ser jugados en solitario. En contraposición, este juego está pensado para ser jugado por más de una persona, obligando a los jugadores a colaborar, de esta manera, el juego logra replicar el estrés que supone trabajar en una cocina; administrar ingredientes, recetas y pedidos potenciando espacios de comunicación que permitan a los jugadores cooperar. En este sentido, todos los elementos del juego giran en torno a la comunicación: tanto el diseño de niveles como el movimiento de los personajes consideran al otro jugador para lograr alcanzar los objetivos que el juego plantea.

Efectivamente, romper con supuestos da cabida a espacios de diferenciación. Overcooked es evidencia de que en el mundo del diseño y desarrollo de videojuegos no basta solo con romper el supuesto, además es necesario obtener el máximo beneficio, ahondar en el quiebre y analizar de qué manera este se articula en el diseño y desarrollo de un videojuego que en su narrativa, mecánica y arte desplieguen un sistema de juego que, si bien es cierto posee elementos formales tradicionales, también ofrece a los jugadores un experiencia lúdica novedosa y desafiante .

## Conclusión

En este manuscrito se ha analizado la estrategia de Romper supuestos, como un componente del proceso de diseño que fomenta la creación de sistemas de juegos que permiten generar diferenciación en un mercado donde la cantidad de publicaciones de videojuegos se incrementa cada año.

Romper supuestos emerge como parte importante del proceso de brainstorming, donde la develación de ideas divergentes promueve el quiebre con creencias que por cuestiones de tradición se adjudican a los géneros asociados a las experiencias de juego.

Por ello, es necesario identificar estos supuestos, analizando cuándo el quiebre de alguno de ellos potencia el sistema de juego, evaluando los diferentes matices e implicancias que estos conllevan, discutiendo las posibilidades, en término de experiencia de juego, que estos pueden otorgar al contingente de jugadores que cada año se integra al universo de los juegos y los videojuegos.

Es necesario señalar que, a pesar de ser una estrategia interesante que puede desembocar en ideas únicas y llamativas, Romper supuestos es solo da el puntapié inicial durante el proceso de diseño y desarrollo de un videojuego y por lo mismo no asegura el éxito del mismo. Hay supuestos que están tan profundamente adquiridos por un grupo de jugadores que romperlos podría significar un revés económico y no necesariamente una diferenciación positiva. Por ello, los procesos de iteración y testeo son inmensamente importantes durante el proceso creativo. Al respecto Frank Lantz (2019), director del Game Center de NYU (New York University) señala: "Nobody can teach you how to make games" (Nadie puede enseñarte como hacer un juego). Sin embargo, lo que todo diseñador y desarrollador de video juegos debe hacer es buscar diferentes estrategias para generar propuestas innovadoras que sean capaces de diferenciarse en un mercado cada vez más saturado.

## Bibliografía

Lantz, F. (2019). Game Design MFA - NYU | Game Center. [online] NYU | Game Center. Disponible en: <https://gamecenter.nyu.edu/academics/game-design-mfa/> [Accedido el 24 Jun. 2019].  
Osborn, A. F. (1957). Applied imagination: Principles

and procedures of creative thinking (rev. ed.). New York: Scribner's.

Paulus, P. and Nijstad, B. (2019). The Oxford handbook of group creativity and innovation. 1st ed. Oxford University Press.

Perry, D. and DeMaria, R. (2009) Game Design: A Brainstorming Toolbox. Charles River Media. First Edition.

Schell, J. (2010). The Art of Game Design, A Book of Lenses. USA: CRC Press

Shirey, M. (2011). Brainstorming for Breakthrough Thinking. JONA: The Journal of Nursing Administration, 41(12), pp.497-500

Statista. (2019). Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2018. Hamburgo, Alemania. Ströer Media. Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/> [Accedido el 24 Jun. 2019].

Sylvester, T. (2013). Designing games:A Guide to Engineering Experiences. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.