

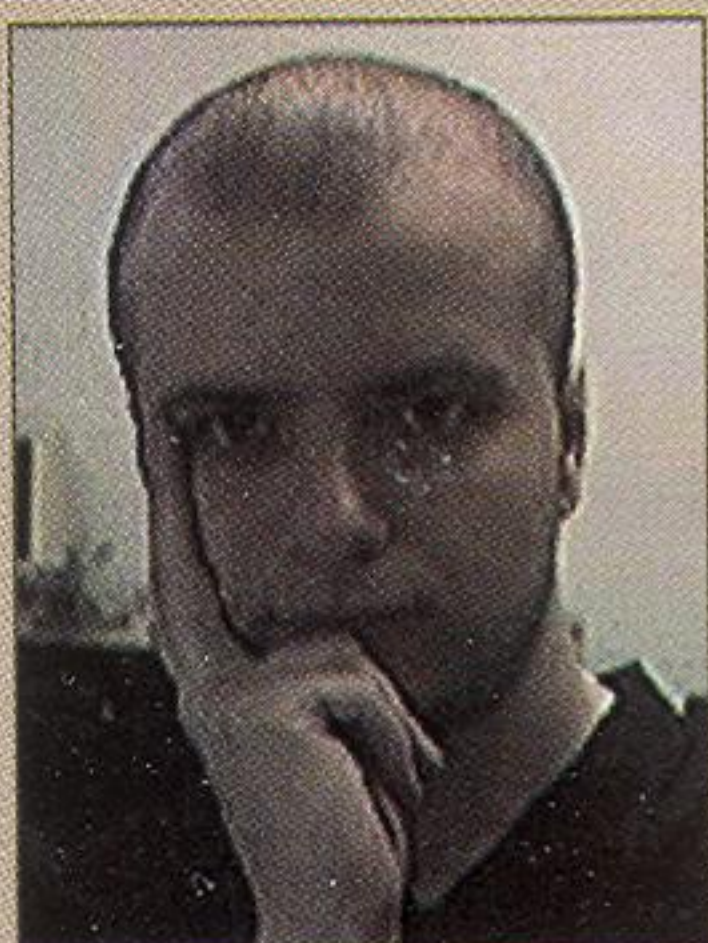
Piron Group

Un triunghi galben pe drumul spre Idealia

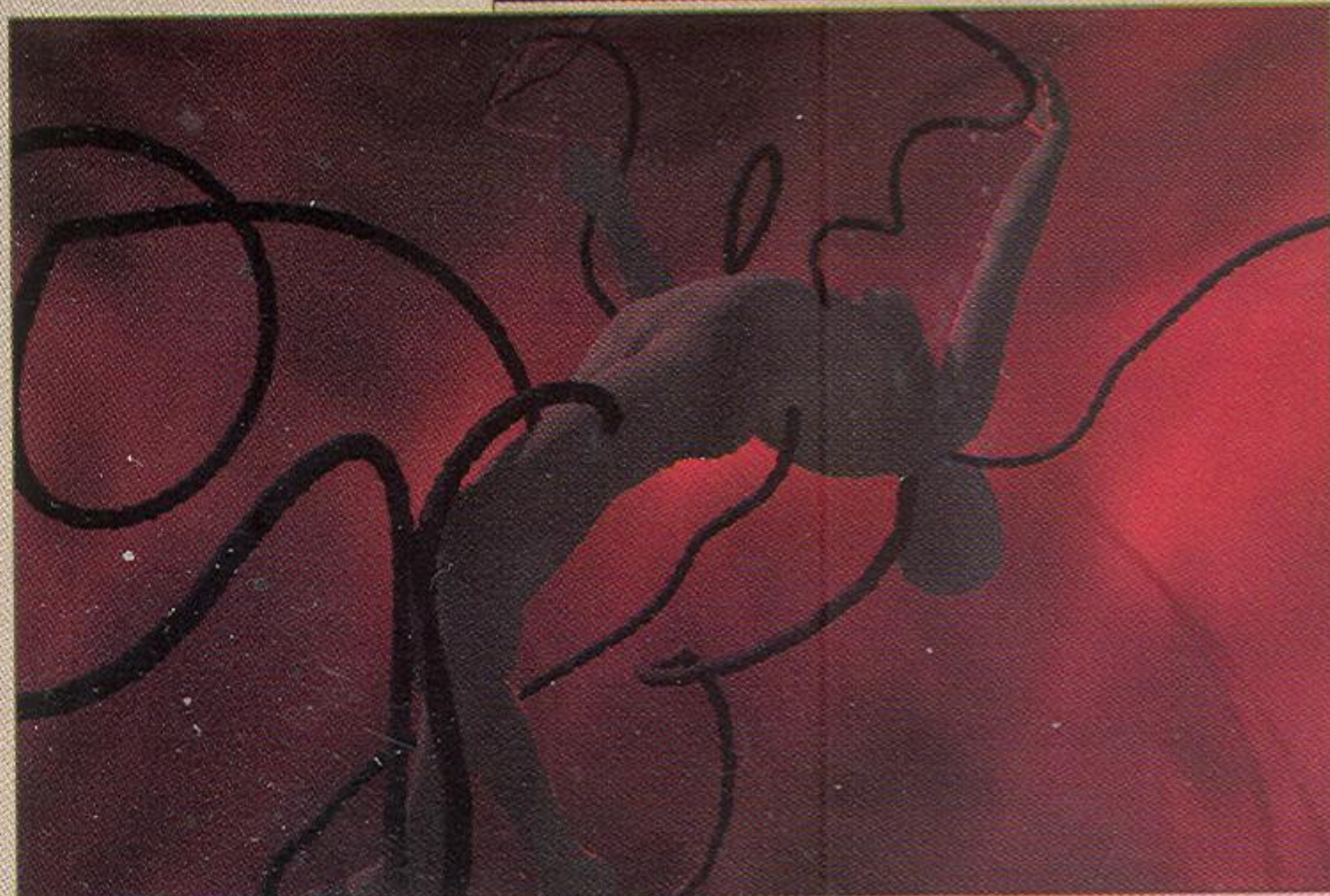
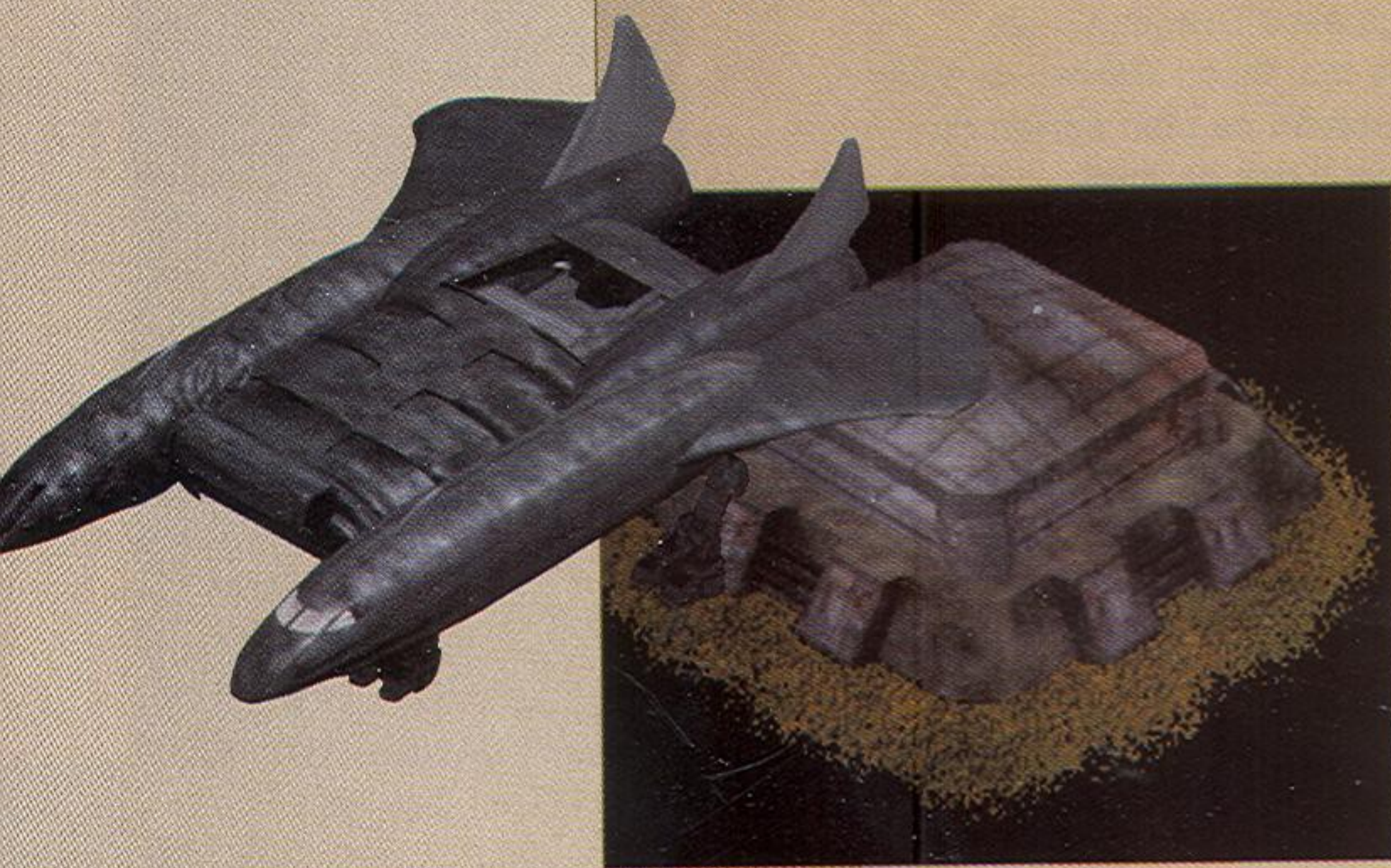


Stefan Dicu > sivi standard

Game Designer



- > Nume:
Stefan "Karg" Dicu
- > Virsta:
25
- > Ocupatie:
Designer la Piron Group
- > Proiect:
Pure Power
- > Jocuri preferate:
MechWarrior2
Mercenaries
- > Hobby:
Dormitul :P



Scop

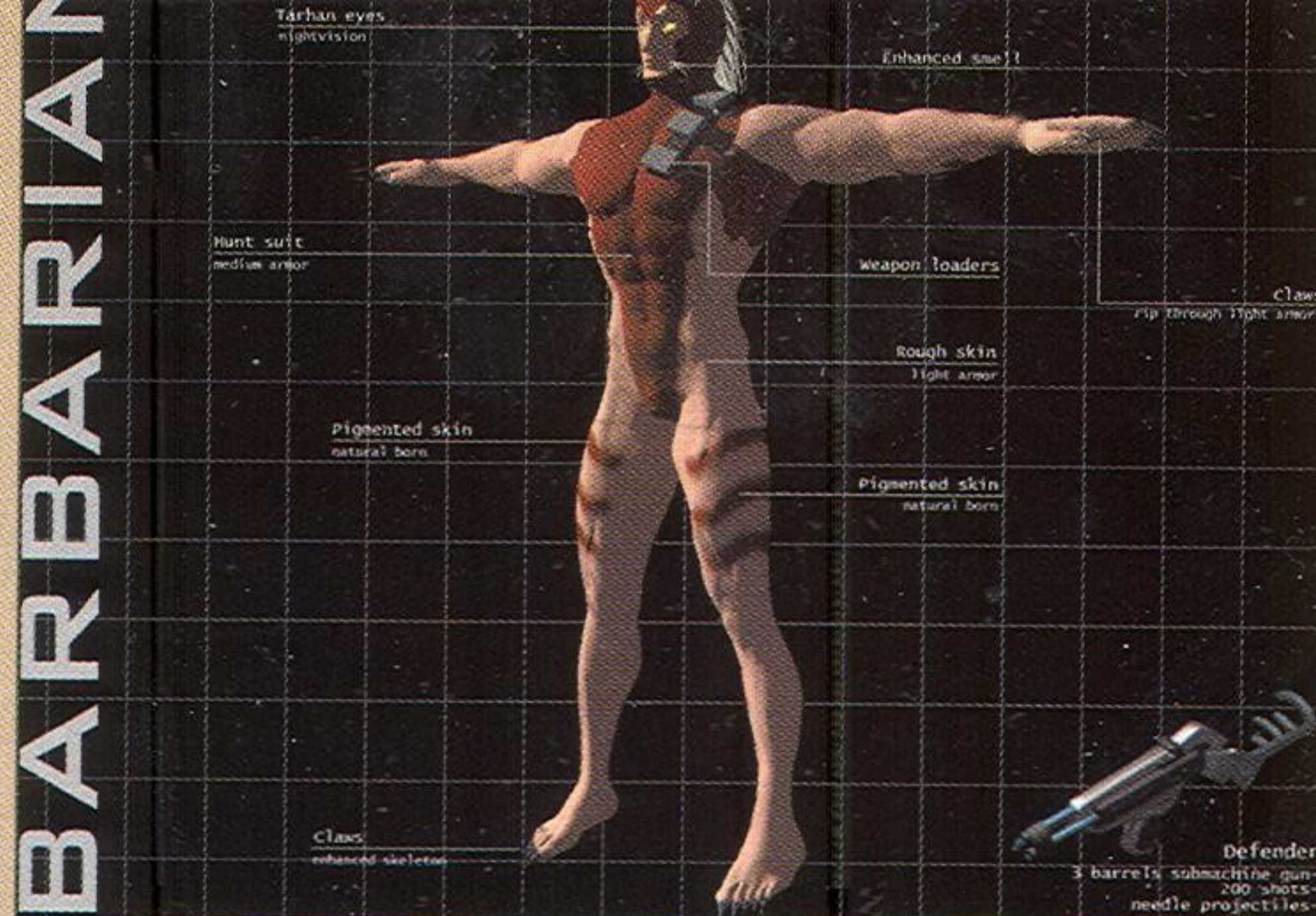
Adesea spun că jocul x are un "feeling" extraordinar, sau, pur și simplu, are "feeling". Câteodată spun că jocul y are un ceva și, de fiecare dată când o spun, un zîmbet nostalgic îmi înfloreste în colțul gurii. Pentru câteva momente mă scufund în gânduri, retrăind, ca cel aflat față în față cu moartea, cele mai importante momente din jocul y. Nostalgia după lumile imaginare, lumile visurilor noastre, lumile perfecte în care ne simțim eroi sau măcar bine pentru o vreme nu este un sentiment străin celor care au savurat jocuri. Departe de a reține toate amănuntele unui joc, în memorie rămân amintirile senzațiilor plăcute, exact așa cum, întors de pe drumuri, călătorul retrăiește momentele interesante. Desigur, orice creator de universuri își dorește ca "subiecții" săi să își amintească cu plăcere incursiunea în creația sa. Parafrazându-l pe Sun (Tzu), universul este de importanta vitală pentru joc; e drumul spre supraviețuire sau ruină. Să îl studiem, deci, în amănunțime.

Origine

Există trei elemente ce trebuie luate în considerare în procesul de creație al unui joc: univers, game-play și jucător. Pe de-o parte este universul, lumea idealizată, definită din concepte (sau idei) și din reguli (sau relații între concepte). De partea cealaltă a baricadei stă jucătorul, iar interfața între el și univers este gameplay-ul. Fără a implica prea mult psi-

hologia, trebuie măcar amintite canalele pe care jucătorul le are la dispoziție pentru a primi informația. Evident, este vorba de senzorii vizuali, auditivi și tactili. Toate aceste categorii de senzori contribuie la imprimarea memoriei senzoriale (de exemplu, se poate să nu îmi amintesc ce anume spunea paladina sau solară din Majesty, dar e o senzație plăcută când îmi amintesc că mă "ungea" pe suflet); senzorii vizuali și auditivi deschid un canal pentru comunicarea ideilor, iar acesta este de altfel și cel mai important. Odată ideile trimise spre jucător, acesta va procesa informația, își va crea un model (mental) al universului (adică al conceptelor și al regulilor), urmând să trimită comenzi și urmărind dacă rezultatele acestor comenzi sunt corecte din punct de vedere al modelului mental făcut. Un joc se spune că are game-play bun dacă interacțiunea cu universul este făcută corect: cu informațiile trimise de joc, jucătorul poate, la un moment dat, să estimeze corect starea următoare a universului, realizând concordanța între modelul mental și universul aflat, generic spus, în calculator.

Mai devreme am pomenit cuvântul "feeling", subînțelegându-se, evident, că acest "feeling" este "plăcut". În termenii descriși mai sus, un joc are feeling dacă universul cu care jucătorul interacționează e constituit corect și consistent - pe scurt, e unul din paradisurile imaginare căutate (de către



jucător). Ca o notă laterală, genurile de jocuri (RTS, shooter, platform, etc.) sunt conținute în game-play. Deși jocurile oferă mai multă libertate pentru cel care joacă decât un film sau o carte, ele suferă penalizări drastice atunci când se pune problema de a genera anumite reacții în jucător, pe această temă existînd o celebră problemă pusă între game-designeri, cam ca marea teoremă a lui Fermat pentru matematicieni: "Poate un joc pe calculator să te facă să plîngi"?

Construirea unui univers cât de cât consistent și plăcut jucătorului devine o necesitate pentru cel care se numește game-designer. Din moment ce cu toții încă trăim într-o lume în care mărul pică de obicei în jos cu accelerația $g=9.81$, este important de știut că universul imaginar va conține și un subset de realitate. Restul procentelor, cele de imaginar, trebuie să urmeze un principiu clar: nu poți face un joc pe care să îl joace toți oamenii. Rezultatul va fi existența unei limite a simbolurilor care arată către paradisul virtual; dacă această limită este prea mare, există riscul de a introduce inconsistențe în univers din cauza numărului mare al legăturilor care se crează, lăsînd la o parte pericolul realizării unui kitsch. Un univers care conține prea puține simboluri va avea puține relații, rezultînd o lipsă de profunzime, și, probabil, o lipsă de originalitate.

Nu există un standard pentru a crea un univers; nu există nici un generator de universuri căruia să i se poată seta niște parametri, urmînd să "toarne" la imprimantă specificațiile lui. Aș aminti, totuși, existența unui schelet pe care se poate altoi un univers; scheletul este preluat dintr-o carte groasă și de obicei neagră și are următoarea structură: cândva, într-un timp îndepărtat, s-a întîmplat ceva, ceva suficient de mare și de mult și de important încât

a alterat desfășurarea ulterioară a evenimentelor. Jucătorul nu se poate implica în acest eveniment, dar acest eveniment îl va afecta pe el, virtual, tot cursul jocului; practic, acest eveniment stabilește regulile de evoluție și stilul universului. Un număr foarte mare de universuri virtuale merg pe această idee: Fallout (conflictul nuclear și crearea vault-urilor), BattleTech (plecarea lui Kerenski și înființarea clanurilor), Diablo (soulstone-urile), Crimson Skies (aici se vede cel mai bine tehnica -craful care a rupt America).

Conflict

Atmosfera și regulile odată stabilite, este nevoie de un motor pentru a imprima dinamica universului. Conflictul este elementul esențial pentru ca universul să evolueze, evoluție văzută în sensul trecerii prin diferite stări (nu perfecționare). Evoluția este și o modalitate prin care se verifică în fața jucătorului regulile de funcționare ale universului, lucru care adaugă veridicitate creației imaginare. Evoluția mai

poartă numele și de scenariu. Ar fi imposibil să alcătuiesti un ghid al conflictelor posibile sau plauzibile în câteva rânduri. Pe de altă parte, depinde de nivelul de detaliu la care se dorește să se ajungă, dacă se dorește o pânză de păianjen sau un simplu fir. În ambele cazuri însă, sursele de inspirație, ca și realitatea sunt chiar în fața noastră, zi de zi. Iar zi de zi, în fața noastră defilează oameni. Deci simplu: un conflict poate fi analizat reducînd părțile implicate la oameni, iar motivațiile respectivelor părți la motivațiile de conflict între oameni. Ca de obicei, simbolistica e de bază. Asta este calea analizei. Dar dacă oamenii vă dau bătăi de cap, vă puteți găsi refugiu în istorie. Acea istorie care se repetă pentru ca oamenii nu învață nimic din ea. Rețeta e și mai simplă: se ia un conflict din istoria de câteva mii de ani a planetei Pământ. Se curăță de elementele care nu încap în premisele universului nostru și astfel ne-am făcut cu un conflict. Alții și-au bătut capul, de ce să reinventăm roata? Asta este calea experienței.

Adesea se consideră că nu merită făcută o prezentare și o analiză a conflictului, ci doar preluarea lui din nișa memoriei populare unde stau clișeele. Unul din clișeele întîlnite în jocurile ce se desfășoară într-un univers SF este folosirea ca ciucă a bătăilor extraterestri mulți sau slinoși, iar ca făcăleț, administrator de corecții pe soldații spațiali în armuri lustruite. Fără a face o judecată de valoare asupra folosirii clișeelelor, se remarcă totuși că ele sunt mult mai ușor percepute de către jucători, de vreme ce sunt o cărare bătută înainte și înapoi. Banalizînd conflictul bine versus rău suntem puși în pielea unor oameni, ni se spune că "ei" sunt răi și vor să ne șteargă de pe fața planetei (universului), iar noi suntem cei buni pentru că "ei" nu arată ca noi, sunt verzi, miros rău și mănîncă bame. Fără a motiva în vreun fel conflictul, astfel de jocuri exploatează xenofobia jucătorilor și, de cele mai multe ori, rezultatul tinde spre dezatsuos. Sau spre ridicol.

O importanță deosebită trebuie acordată grandorii conflictului, pentru că nimănui nu-i face plăcere să joace chiar și un banal arcade dacă nu i se oferă posibilitatea de a răscoli cerurile și pămîntul, de a merge pîna în iad și a se întoarce, sau, pur și simplu, dacă nu i se oferă posibilitatea de a salva lumea. Asta pentru că lumea imaginară înfățișată este un suport pentru crearea unei legende sau, după gust, a unei povești nemuritoare în care personajul principal este jucătorul. Iar în povești, eroul principal e Făt-Frumos și cu toții știm ce puteri are și ce fapte face. După cum se vede, jocurile trebuie să ofere suportul pentru ca jucătorul să se manifeste ca erou, iar conflictul este un punct important în realizarea acestui deziderat.

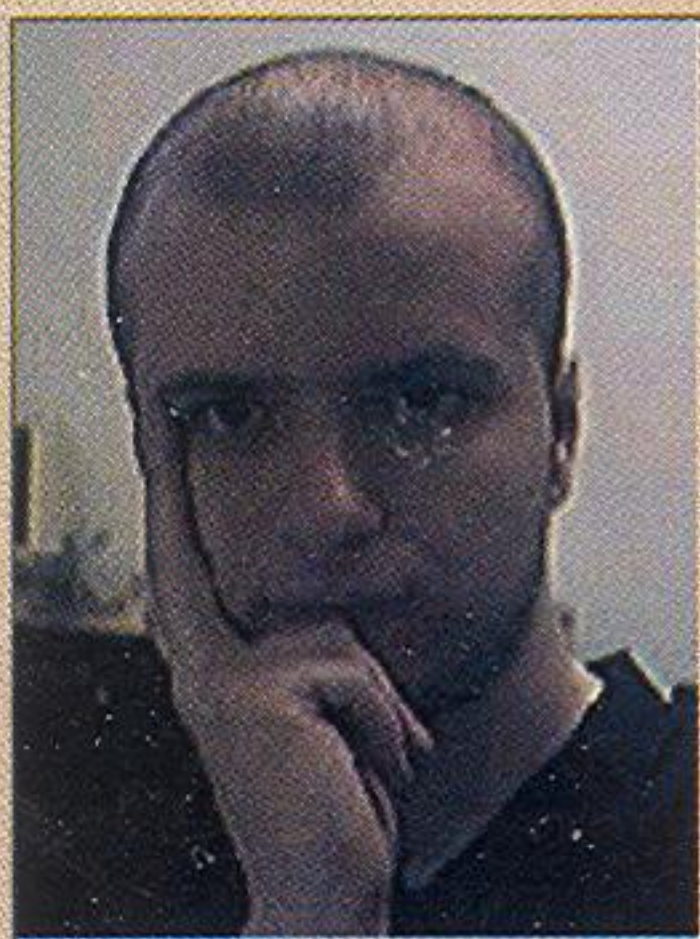
-va urma-



Piron Group

Un triunghi galben pe drumul spre Idealia

Stefan Dicu >
Game Designer



Sivi standard

- > **Nume:**
Stefan "Karg"
Dicu
- > **Virsta:**
25
- > **Ocupatie:**
Designer la
Piron Group
- > **Proiect:**
Pure Power
- > **Jocuri
preferate:**
MechWarrior2
Mercenaries
- > **Hobby:**
Dormitul :P

Deci avem o idee de univers, nemaivăzută și nemaiauzită. Am găsit un conflict și am trasat liniile de evoluție ale universului virtual. Am păstrat o porție de realitate și am introdus exact atâta ficțiune încât poțiunea rezultată are gust plăcut și culoare de ochi mângietoare. Acum, că am pus bazele, vor veni jucătorii? Și dacă vor veni, vor sta? Și dacă da, cât?

Departate de conflict, o lume întregă așteaptă. Unda de șoc a conflictului va lovi această lume și o va modela. Timpul va trece și își va lăsa amprenta asupra lumii materiale și asupra celei spirituale. Jucătorul intră în această lume și își ia locul de erou, sub indicațiile creatorului, urmând să o cerceteze, să o înțeleagă și să își găsească locul. Câteva aspecte ale universului trebuie luate în considerare atunci când se pune problema integrării jucătorului, și aceste aspecte privesc timpul, spațiul și ideile.

Explorarea timpului

Începând de la secunda 0, momentul în care jucătorul a apăsă "new game", timpul virtual începe să se scurgă către final. Din acel moment, jucătorul devine exploratorul timpului universului virtual. Vor trebui create condițiile pentru ca jucătorul să dorească să ajungă la final, stimulând acel tip de curiozitate care ne face să citim o carte până la ultimul rând de pe ultima pagină.

Universul are o istorie, istorie ce începe odată cu originile lui, conține perioada conflictului - a jocului propriu-zis și continuă într-un viitor nedefinit. În această istorie, jucătorul este plasat în preajma conflictului, urmând să parcurgă drumul în

viitor către final sau către unul din finaluri. Călătoria sa în timp va fi presărată (cu pericole) cu goal-uri intermediare, care vor ține aprins interesul. Folosirea goalurilor intermediare se bazează pe un "defect" al persoanei umane, acela de a se întreba tot timpul ce urmează. Cum ar spune persoanele engleze, "what's next?".

Bun. L-am urnit pe jucător din pasivitatea caracteristică celui care apasă "start game" - "uau! Ce interesant!" va zice el, punând mâna pe mouse și pe tastatură,

dând apoi semnalul de trezire subsistemelor de logică, memorie și altele din gama psihologică. Dar dacă - "what if"? Ce ar fi dacă... goal-urile n-ar fi înșirate precum covrigii pe sfoară, unul după altul, ci unul lângă altul lângă altul, lângă altul (nu covrigii, goal-urile). Desigur! Am obținut un arbore de goal-uri, una din cheile spre neliniaritatea atât de mult dorită. Pe lângă complexitatea care se adaugă, și care dă bine la un review, universul capătă proprietatea ca cel intrat aici trebuie să facă alegeri. Alegeri? Aoleu...





ultima dată când a făcut-o, jucătorul s-a ales cu un proces de divorț și cu trei copii la Comlosu Mare. În realitatea în care trăim, dificultatea alegerii vine din faptul că nu se știe niciodată ce anume va urma. Creatorul universului știe acest lucru, și va încerca, uneori subtil, alteori brutal, să înștiințeze jucătorul asupra consecințelor alegerii sale virtuale. Este, probabil, una dintre cele mai grele sarcini ale creatorului legate de aranjarea conflictului în pagina universului.

Teoretic, o "abordare arborescentă" a conflictului duce la mai multe finaluri, ceea ce întotdeauna e un lucru pasionant. Practic însă, e dificil să susții realizarea tehnică a mai multor finaluri de conflict. De aceea, se poate alege o soluție de compromis: câteva goal-uri cheie, între care alegerile aparțin jucătorului, având grijă ca finalurile (dacă se dorește introducerea mai multor finaluri) să fie, cumva, înrudite între ele pentru a nu ruina întreaga construcție. Astfel, se lasă o iluzie de neliniaritate, cu un minim de efort tehnic.

Investiția de timp și resurse în crearea unei istorii pentru univers - "un manual alternativ de istorie alternativă" ca să citez pe cineva - se poate dovedi benefică ulterior. Prin descrierea părților implicate (fie că sunt personaje sau grupuri) - motive, relații, uneori chiar și simple referiri - se face loc pentru tratarea conflictului din alte unghiuri de vedere, fără a produce efectul "da' ăsta de unde a mai apărut, frate?". Deși mai puțin practicate, deși de

efect, întoarcerea în trecut și sublinierea unor alternative - "what if"-uri - pot revela noi fațete ale istoriei create. "What if Wehrmacht could resist at Stalingrad?"

Explorarea spațiului

Multe mituri au ca element principal călătorii ale eroului în diferite locații ale lumii - locații geografice - în mlaștini, în deșerturi, în păduri, în peșteri, aici sau acolo, unde sunt testate capacitățile sale. Lăsând la o parte motivațiile specifice, care fac obiectul ultimei părți a eseului, eroii, fie că au fost Heracle, Ulisse sau Magellan, au în ei dorința de a stăpâni necunoscutul, de a-și măsura forțele cu orice s-ar afla dincolo de marginile lumii civilizate, de a înfrunța pericolul; ei îmblânzesc sălbăticia și creaturile ei devenind subiect de admirație pentru semenii lor.

Situația nu se schimbă în cazul jocurilor, lumi virtuale în care jucătorul este eroul. Construind locații în lumea virtuală, se urmăresc două scopuri: testarea capacităților jucătorului și crearea mediului în care jucătorul să se manifeste ca stăpânitor. Fie că este vorba de misiuni, nivele sau "planșe", ca în vechile arcade-uri, fie că este vorba de locații palpabile - orașe, așezări, ca în jocurile de aventură (sau RPG-uri), toate slujesc cele două scopuri de mai sus. De aceea, încercăm să curățăm de monștri un labirint; de aceea luptăm să ajungem la nivelul următor, pentru că vrem să cucerim și să explorăm.

Privind partea tehnică, există un balans între explorarea timpului, a spațiului și a imaterialului. Virtual vorbind, ideal ar fi să putem face alegerile pe care le vrem și să putem călători oriunde vrem, în timp ce idei mirobolante să ne gâdile mintea. Practic, este dificil tinzând spre imposibil să realizezi un univers și un joc plasat în acest univers care să satisfacă fraza anterioară. Ținând cont că și explorarea timpului este adesea dificil de stăpânit și de realizat, iar explorarea imaterialului necesită implicarea filozofilor (ca să spun așa), explorarea spațiului rămâne singura opțiune pentru a realiza un joc interesant. Iată de ce game developerii se luptă pentru jocuri cu zeci de nivele, zeci de arme și zeci de monștri, gândind că vor scoate tot ce e mai bun din jucător. Ce-i drept, cantitatea nu rezolvă problema calității (ca întotdeauna) - a succesului respectivului joc - de vreme ce Heracle a avut de rezolvat doar 12 quest-uri, nu 120, Ulise a avut și el de înfruntat în jur de 10, nu sute. Concluzia nu mai trebuie scrisă, nu?

"It's 106 miles to Arroyo, we got a full fusion cell, half a pack of radaway...". Ce mai așteptăm?

Explorarea imaterialului

Pe lângă timp, ce imprimă evoluția universului și spațiului, care arată lărgimea universului, imaterialul (sau elementele de spiritualitate) dă adâncimea (sau profunzimea) lumii virtuale. Este greu de definit dimensiunea spirituală, pentru că în ea sunt cuprinse elemente

pornind de la logica pură (rezolvarea de puzzle-uri) până la stări, sentimente și probleme de conștiință. În termeni de integrare în lumea virtuală, cu siguranță că introducerea adâncimii este foarte ușor de realizat, spre deosebire de timp și spațiu, din simplul motiv că, având la dispoziție aceleași medii de comunicare ca și artele - cuvinte, sunete și imagini pe numele lor - transmiterea de mesaje profund-filozofice sau trezirea sentimentelor în privitor (ah, jucător) se reduce la o problemă artistică clasică.

Important de observat: contactul cu lumea virtuală a unui joc nu se termină atunci când se folosește butonul de "quit" din joc; păstrăm legături cu lumea virtuală mult după ce am ieșit din joc, fie că este vorba de un puzzle a cărui rezolvare nu se lasă găsită, fie pentru că jocul a ridicat spre analiză idei (probleme) de ordin moral. Totuși, cele mai multe lumi virtuale nu înfățișează o filozofie, existența sau o formă a unei existențe. Bineînțeles, se pune problema utilității: la ce bun să ne legăm la cap cu integrarea elementelor filozofice, când poate nici 1% din jucători nu le vor percepe, iar dacă le vor percepe, le vor ocoli cu eleganță.

"Ugh... bătaie de cap? Nu, mulțumesc, dar azi nu servim". Dar, din nou, ideile - lumea imaterială - dau profunzime unui joc. Și n-ar fi un lucru rău faptul că nu găsim filozofie în jocuri; este rău faptul că, în general, nu se găsește nici un fel de "hrană spirituală" în lumea virtuală.