

Impale Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 1 -

Andrei Fântână
Project manager

A doua zi, pe la 10, m-am oprit. Slăbisem foarte mult și miroseam a hoit. De câțiva ani buni mă jucam non-stop și acum refuzam să continui. Am verificat perfuziile - erau în regulă, asistenta își făcuse treaba. În fața mea însă era o problemă mai mică și mai zuluflată decât acidul dezoxiribonucleic: "Ce-am simțit eu tot acest timp? Ce mi-a scăpat?"

> EMOTIOMETRU

Se spune că dacă la sfârșitul vieții îți poți număra cinci prieteni adevărați, ai dreptul să știi că n-ai trăit degeaba. Se mai zice că dacă n-ai construit o casă, n-ai întemeiat o familie, n-ai iubit măcar o femeie, dacă nu l-ai găsit pe Dumnezeu măcar în ultima clipă, dacă n-ai mâncat prăjituri făcute de mătușa Rica din Venezuela, dacă n-ai făcut armata la Cugir, dacă n-ai văzut "Cassabanca" pe ecran, dacă n-ai fost pe vârful Clopoțelu sau n-ai stat "dupe blocurile gri", ai făcut umbră pământului în van. Se mai zice și că sunt aberant, dar e numai ca să sperie copiii cu "ordinatoare". Cu ce rămâi când se trage linie? Cu realizările? Cu toate cunoștințele acumulate? Cu banii din saltea? Cu amintirile? Cu nimic? Realizările le lași în urmă, cunoștințele nu-ți aparțin, sau în caz că ești vreun geniu inventator, descoperitor și taciturn, oricum n-o să-ți prea folosească; banii, cu inflația de față, se duc toți pe înmormântare (ba or să-ți mai vândă și placa video să ajungă de lumânări), amintirile le lași la 3-Sud-Est (pe dreapta), iar să nu rămâi cu nimic ar fi prea absurd!

Mă rog, toate acele "ziceri populare" ar pieri în gaura-celor-lipsite-de-sens. Acele "ziceri" vorbesc de chestii majore, reprezentative ale unei vieți pline, vorbesc de experiențe personale de amplitudine mare; și cu astea rămâi, omulețule.

> EPAM

Ei, aceste experiențe sunt plăcute sau neplăcute. După modul lor de producere, prin felul în care ele stârnesc "trăiri", se pot împărți în două: reale și fictive. Cele reale sunt declanșate de stimuli acționați direct și de factori reali - știi, când te prind unii în gang, n-ai nici un ban, chiloții sunt murdari și mai ai și hardul la tine: "Printșorule, împărate... lasă-mă, că tare necăjit mai sunt, au viața mea, inima mea!" Cele fictive se formează (trans)punându-ne noi în pielea altcuiva - ca la film - "Nu bea, bă, că-i otrăvită!". Jocurile sunt experiențe mai mult fictive și mai ales plăcute - măcar asta se vrea. Din fericire, fiecare dintre noi își găsește plăcere în "câte-altceva". Chiar în

domeniul jocurilor, chiar în cadrul aceluiași joc (un RTS de exemplu - pentru unii este mai plăcut strânsul resurselor și făcutul bazei, pentru alții atacul furibund, ș.a.m.d.), fiecare cu lampa lui. Cel mai des, jocurile "noastre" (cele video) sunt asemănat, comparate, alăturate filmului (altă invenție fictivă). O pornire păcătoasă a rămașilor în audio-vizual, care s-au grăbit să se declare înțelepții noilor porniri. Ce "ne" separă de lumea lor de monștri? - (De audio-vizual nu prea scăpăm, oricum am da-o.) S-o luăm pe rând și repede ca iepurele, că vine seara și cititorul dă pagina. Jocurile, vizavi de filme, sunt experiențe unice și au încă două dimensiuni în plus - interfața și regulile. Să explicăm:

Unicitate - Chiar să vrei să joci un joc de două ori la fel, nu ai cum. Nu poți să dai exact la fel de mouse, sau de joystick, ori de taste, ori de ce-o fi vorba. Chiar prin absurd, dacă s-ar putea, două persoane nu pot juca în același timp același joc identic, pentru că numai unul dintre ei este la control. Un film poate fi vizionat în același timp de două sau mai multe persoane - ele vor trăi experiențe diferite (vizibil în cazul în care unul dintre ei știe deja filmul), dar filmul rămâne identic ori de câte ori se va rula și indiferent câți iau parte la consumarea lui.

Interfața - nu se poate iniția un joc dacă nu pui mâna să-l joci. Ceea ce înseamnă că la Audio-Vizual mai punem o latură care se cheamă "Tactil". Din păcate, ea nu există din punct de vedere artistic (sau al experienței pe direcția și sensul JOC-JUCĂTOR) decât la jocurile cu ForceFeedback. Funcționează însă convingător și în jocuri experimentale gen X-quest sau Elastomania. Regulile - ce balamuc de dimensiune. Ea separă cel mai bine jocurile (ca mijloc de expresie) de orice alt mediu, însă dă niște bătăi de cap groaznice. Din punct de vedere al "generării de reacții, stări, sentimente și emoții, este o pacoste". Spre exemplu: prin însuși mediu interactiv (care nu poate exista fără reguli și interfață), faptul că jucătorul își alege punctul de concentrare, jocul devine mai greu descifrabil. Nu este greu descifrabil în sensul



CMXVXXII

impale ent.

> Nume:

Andrei Fântână

> Firma:

 Impale Entertainment

> Functie:

Game Designer/
Project Manager

> Proiecte:

Zamolxe, 2nd
Project,
Firepower

Anterior

> Redactor-Sef (co-fondator) - Revista GameOver
> Corespondent GameOne la European Games Channel
> Game Designer proiectul No Name War - Firma AMC

Impale este un trademark al **Nemira Media**

rezolvării lui, ci în sensul receptării lui imediate. Adică nu că n-aș putea să trec mai departe de monstru, ci faptul că am încercat să mă feresc tot timpul m-a făcut să nu văd că are un punct vulnerabil în buric și am pierdut o groază de timp și muniție și m-am enervat și nu mi-a plăcut - ori nu era asta intenția creatorilor, să te facă să nu-ți placă, ci invers. Ia o carte, de exemplu, și compar-o cu un film. Pe lângă faptul că unii sar direct la dialoguri sau citesc în diagonală ori pe deasupra, reprezentarea vizual-senzorial-cum mai vrei - logică din gândul fiecăruia se compune mai greu decât în AV (audio-vizual). Cam așa e și în jocuri - pierzi repede firul.

> HAOLEU, FARAOANE, IFATASI HENGLEZA, LIMBI STRAINE?

Acum nu toate cărțile sau filmele sunt distractive sau amuzante. Se întâmplă să plângi sau să te îngrozești, lucru pe care nu l-aș forța să se încadreze musai în distractiv, dar care l-aș ruga să se alieze termenului "plăcut". Da, când sunt generate fictiv, multe din stările "rele" sunt plăcute. Seamănă un pic cu o situație de genul: cari o canistră cu benzină până la etajul 9 - vecinul te-a scos din sărite cu reclamații despre noul subwoofer - și obosești, mușchii mâinii te dor - o senzație neplăcută. Cu o zi mai înainte, însă, erai la sala de fitness, te spărgeai în fibră, vânturai o greutate oarecare, te durea același mușchiuleț, dar era plăcut. Cu alte cuvinte, plăcerea poate veni de la stimuli (exteriori sau interiori), din emoții, stări și sentimente. La emoții se bagă și bucuria, dar nu este singura care generează plăcere. Ceea ce înseamnă, că dacă o carte poate fi valoroasă și plăcută, chit că e Platon sau Joyce (pe care nu i-aș forța să se clasifice drept distractivi), se poate afirma că un joc nu trebuie să fie distractiv pentru a fi plăcut, valoros sau "bun". Fără voia lor, nici nu sunt. Nu pricepeți greșit - nu zic toate. Un JazzJackRabbit ori X-Quest ori... multe altele sunt eminamente distractive, dar irelevante prezentării de față.

Eu vreau un joc în care să am parte de emoții din cele mai variate: bucurie, dragoste, recunoștință, mândrie, mulțumire, ușurare, tristețe, furie, dezamăgire, gelozie, regret și rușine. Toate acestea sunt plăcute într-un context fictiv - chiar și dezamăgirea. Dacă jocurile pot să-mi dea așa ceva, ele devin automat manifeste artistice - și, cu cât amplitudinea emoțiilor sau a stimulărilor senzorial-intelectuale este mai mare, cu atât valoarea lor artistică este mai mare.

> SE POATE?

Cum se pot obține astfel de "vibrații"? Prin tehnici artistice consacrate. Adică prin grafică, sunet, muzică, animație, actorie (voci, motion capture, etc), scenografie, scenaristică și toate acele părți artistice care funcționează minunat de ceva vreme împreună (în film, de exemplu). Păi atunci, mă duc la film și gata. Mai pot primi vibrații prin interfață - joystick-ul poate să vibreze la mine în mâini, dar pare prea puțin. Ar mai fi regulile. Cum pot regulile să-mi dea mie fiori? Ei, asta este o MARE problemă.

Am detectat eu, de capul meu, două sisteme de reguli. Primul sistem este cel în care jucătorul evoluează față de el însuși - de la un moment la altul el devine mai bun. Jocuri caracteristice - Șah, Tetris, FPS-urile în multiplayer. Acest sistem are de obicei puține reguli, foarte clare. Este un sistem închis de reguli, care dacă "se închide" perfect, poate crea senzația de libertate foarte mare, poate crea "faze", poate fi exploatat la maximum. Prin "sistem închis" spun un set de reguli care se aplică perfect în orice situație de joc, un sistem în care nu există nici un punct din joc pentru care să existe excepție sau regulă specială. Un exemplu de sistem perfect închis este Quake - exploatat la maxim, el a generat Rocket-Jump-ul.

Al doilea sistem de reguli este cel în care jucătorul, sau reprezentarea acestuia, evoluează raportat la joc. Nu este vorba musai de RPG-uri, unde evoluează personajul

crescându-i 7 puncte roșii pe tichies pentru farmec. Este vorba de orice joc în care evoluezi de la un punct la altul - Questuri, RPG-uri, Action, Adventure, tot. Baldur's Gate, RexNebular, Civilization, etc. Cel de-al doilea sistem poate cuprinde unul sau mai multe sisteme închise precum de mai sus. Sentimentul de libertate în aceste jocuri e mult mai mic, dar acest fapt și complexitatea sistemului de reguli pot genera emoții, stări, sentimente. Cu alte cuvinte, libertatea omoară formele înalte de "feeling". Despre metode de implementare a formulilor emoționale, mai vorbim noi. Ar mai fi simulatoarele și jocurile de sport - ele nu sunt o categorie separată, fiind transpuneri mai reușite sau mai puțin norocoase a unor sisteme deja existente. Emoțiile înalte au formule de inițiere complicate - de aceea, sistemele de reguli închise permit foarte greu (aproape deloc) transmisii emoționale. Ele sunt mai degrabă jocuri senzorial-intelectual stimulative. Dar cred că am aberat destul. Ceea ce am încercat noi (la Impale) să facem în "2nd Project" este crearea unui sistem "liber închis". 2ndProject este un joc de strategie în echipă, unde poți să-ți alegi la cel mai mic detaliu locul tău în echipă, să aplici propria strategie. Vrei numai construcție, foarte bine, vei avea ce face, ș.a.m.d. Ce e cu sistemul de reguli "liber închis"? Adică poți să-ți alegi cum vrei să joci - vrei să te ocupi de construirea bazei 30%, de partea de decodare (spionaj 5%) și de resurse 65%. Indiferent de ce îți alegi la început, jocul funcționează pe un sistem închis - regulile se aplică perfect (sperăm noi) în orice situație. Dar nu se oprește aici, pentru că odată început, jocul evoluează menținându-se tot timpul în sistem închis. E mai greu de priceput, dar se pare că funcționează. Să dau un exemplu. Să spunem că îți alegi să te ocupi de resurse 100% - asta înseamnă că vei avea de căutat, minat, cărat, distribuit, convertit, etc - o mulțime de treburi. Nu vei putea să le faci pe toate de-odată - în funcție de ce-ți alegi la început vei putea să începi cu anumite funcții. Tot alegerea de la început determină și modul cum vei evolua - ce fabrici, rafinării, etc vei putea construi și cam când se va întâmpla în derularea jocului. Toată această evoluție care pare aleatoare se va găsi mereu într-un sistem de reguli închis. Dacă nu am fost clar, să-mi spuneți, să vă desenez!

Acum, ca să fim siguri că nu ratăm cu aceste complicații, am decis să ne facem mâna cu un alt joculeț - fără prea multe sentimente, dar cu o groază de explozii și bum-bum. Firepower pare simplu și ca reguli, și ca implementare - ei, dacă ar fi fost simplu, ar fi fost gata până acum. Nouă însă ne place cum iese, așa că îi tragem tare - bum-bum.

> MEMORIU

Ce avem până acum în afara unei bătăi de cap? Jocurile nu sunt distractive prin excelență, și nu trebuie să fie, ele sunt, sau ar trebui să fie stimulative. Jocul trebuie să-i fie gazdă jucătorului și să-l întrețină cum poate mai bine - intelectual, emoțional, senzorial. În aceste coordonate, tu, jucătorule, trebuie să te decizi dacă te declari invitat sau nu. E ca în cazul unui pasionat de carte sau film - el are un sistem de valori pentru că damblaua lui este "stimulativă" și deci pasională. Acum îți poți permite să fii un pasionat adevărat, pentru că jocul este, pe lângă toate, un amestec de emoții, lucru așezat cu delicatețe în fruntea ordinii morale. Asta înseamnă că dacă te declari pasionat, trebuie să-ți respecti pasiunea și s-o hrănești - forma pasiunii tale și-o alegi - devii colecționar, vizionar, consumator feroce sau ce vrei tu, devii devotat și te lași devorat. Dacă ești pasionat - cumpără-ți un monitor mai mare! Ia-ți volan, joystick, mouse cu forcefeedback, o pereche de ochelari 3DRevelator, boxe puternice și pe cineva drag să-ți facă masaj și potol, ia-ți cei mai buni prieteni și omoară-i zilnic în multiplayer. Dacă nu, ești doar un simplu amator, și atunci judecă-mă aspru!

KAPUT

Se făcuse deja 3 PM și tot la replicile alea stupide mă gândeam. Dacă la sfârșitul vieții pot să număr cinci prieteni adevărați... ar trebui să mă respawn-ez. Eu nu mor decât cu prietenii... Urma să adorm foarte curând. Am pus mouse-ul cu Force-Feedback să mă scoale peste câteva zile cu efect de "toilet flush", am oprit fiecare ochi și pe urmă... nu mai știu!



Impale Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 2 -

Andrei Fântână >
Project manager

Deodată apăru un pitic. Se uita la mine de parcă era nimerit. N-aveam tupeul să mișc un fir de păr, dar mi-am zis în sinea mea: "...ăsta n-are treabă cu aerul curat". -Vrei să fac un șiretlic? mă întrebă piticul. Am dat din cap ceva gen "ăhă", combinat cu un soi de "dacă n-ai ce face...". Piticul făcu implozie! Puf, cu un sunet gros ca de avalanșă, de mi-au răsunat urechile. Scurt, alminteri, a fost foarte scurt... și m-am simțit așa șocat, de parcă urma să fac și eu implozie în următoarea sutime. Ce a urmat se cheamă... "la boheme".

Mi-e dor de joacele vechi și bune - expresie generalizată. Dar nu despre ele vreau să vorbesc, ci despre faptul că "mi-e dor". Bag degetele în priză și mă uit la Hardware Monitoring - nu, nu e vorba de vreo criză "aoleu, copilăria mea cu madlena lui Proust cu tot". Nici ceva de genul "m-am plictisit de calculator, m-am obișnuit cu joacele, știu cum sunt făcute, nu mă mai "prind" ca altă dată". Nu, pentru că, paradoxal, jocurile îmi mai plac și mă prind iar de copilărie n-am cum să mă plâng, pentru că, parafrazându-l pe King, "am o inimă de copil. O țin în borcan pe noptieră".

"Instalati Sanatoarele"

System Info zice că jocurile de azi (nu toate, Feri-m-ar Sfântu') au renunțat la niste elemente sau poate... le-au ascuns prea bine! Să explicăm. Elementele de game design seamănă cu colacul de la WC-u. Colacul este un obiect de mare întrebuințare, dar pe care nu-l bagi în seamă decât când nu funcționează corect. Si ce e mai grav, este că atunci când se întâmplă să nu funcționeze normal, niciodată nu sunt învinuți el sau proiectantul - nu - "clientul" încearcă toate mijloacele de a ocoli «problema», dacă se poate, cu cel mai mic efort - paradoxal însă se ajunge la degajări de energii incredibile. Nimeni nu repară colacul - odată instalat greșit, așa e sortit - iar clientul devine acrobat în jurul scopului. Dacă e rece sloi, strânge din dinți, dacă nu stă ridicat îl ține cu cotul, cu genunchii, cu capul, îl sprijină cu furtunul de la mașina de spălat, face te miri ce (mi-e și rușine) - niciodată nu renunță, nu repară și după ce a trecut de puzzle - uită. Asta până când vine iar. Cam așa face jucătorul cu fiecare element al unui joc în cazul în care acesta este defect. Defecțiunile astea sunt foarte mărunte și insesizabile - respectiv, colacul e intact, funcțional, dar are o problemă când îl ridici - deși se ridică pâna sus, ba și stă de multe ori în inerție o secundă până să se prăvale. Am văzut nenumărați "jucători" încercând să deschidă uși - ușile erau de nedeschis - nu exista "nivel" în spatele lor, nu exista de fapt nimic, erau simple texturi. Deși tipul de ușă de

nedeschis se întâlnea mai des, unii încercau să intre non stop, gândindu-se chiar să se reîntoarcă la prima «cu un ciocan mai mare». Sau am văzut pe foarte mulți blocându-se pentru că au dat click oriunde numai unde trebuie nu, sau alții (inclusiv eu) care încearcă să se suie până dau cu capul de "tavanul" nivelului, etc, etc. Dacă sunteți convinși că vouă nu vi s-a întâmplat niciodată ceva din gama «clientul și colacul», vă înșelați și vă ameninț. Vă reamintesc că jocul e un mediu greu descifrabil, deci jucătorul nu este de condamnat, mai ales că el testează mereu limitele (ale lui și ale jocului), vrând să păcălească mereu jocul. Designerii, pe de altă parte, vor și ei să păcălească, modelându-și jocul astfel încât să pară mai mare, mai complex, mai provocator, mai antrenant.

Ce se face? Cum se rezolvă situațiile de acest gen? Cum faci ca jucătorul să înțeleagă regulile jocului, limitările, scopul, dar mirajul să se păstreze? E greu! Practicile de "game design" folosesc simboluri, culori, sunete și alte indicii, pentru a "decupa" chestiile importante, pentru a le face mai vizibile, mai ușor de descifrat. În Quake, de exemplu, nu trebuie să te apropii de "cutia cu sănătate" ca să-ți dai seama că este "o cutia cu sănătate" - roșul se vede de departe, se înțelege. Există câte o culoare pentru fiecare armă, pentru fiecare "muniție" - astfel încât jucătorul să-și dea seama imediat despre ce e vorba acolo - lucru foarte bun. La fel în multe jocuri - indicații de culoare, sunet și chiar directe (ex: se schimbă cursorul, apare un text, etc). Atunci, de ce mă supăr așa? Vine acus o teorie tristă!

Economia Compromisului și Firul Rosu

Designerii (majoritatea) știu aceste lucruri. Își cunosc bine sculele și tehnicile, iar cum jocurile se încep de la "public țintă", "timp de dezvoltare/costuri", drumul cel mai scurt e cel cunoscut. Se recurge la tehnici cunoscute, la structuri standard- RTS - briefing, construit bază, adunat resursă, etc. Adventure - dialog, puzzle, explorare, dialog, un mic arcade,



CMXVXXII

impale ent

- > **Nume:**
Andrei Fântână
- > **Firma:**
Impale Entertainment
- > **Funcție:**
Game Designer/
Project Manager
- > **Proiecte:**
Zamolxe, 2nd Project, Firepower

Anterior

- > Redactor-Sef (co-fondator) - Revista GameOver
- > Corespondent GameOne la European Games Channel
- > Game Designer proiectul No Name War - Firma AMC

Impale este un trademark al **Nemira Media**

explorare, puzzle, etc.

Pentru jucătorul "plebeu" sunt oricum artificii insesizabile - el nu-și va da seama că se află în **rutina de explorare**. Însă în cursul acesta compromisul va fi făcut întotdeauna în detrimentul unității stilistice, grafice, etc. pentru că **legăturile logice dintre elementele jocului se fac prin simboluri și indicații directe**. În strămtoria dintre dead-line-uri se refuză dezvoltarea unui joc menit să slujească firul roșu a lui Stanislavski. Am să dau un exemplu: Another World - Delphine - începi cu mersul, apoi fugi, dai cu piciorul să storcești niște mormoloci veninoși, exersezi fuga de monstrul cel mare, sari pe o liană, ești prins, evadezi, găsești pistol, etc, etc, mai târziu ajungi să te strecoari rostogolindu-te prin conducte, etc. Dacă luăm jocul la modul general este un jump&run în care ai un pistol (care face și scut) și trebuie să evadezi din universul acela - **asta reții după ce-l joci**. La bani mărunți, (cu riscul de a mă hazarda - n-am reluat jocul și nu mai țin minte exact) mormolocii nu prea mai ai de ce să-i întâlnești - că ai pistol. Nici pe cotloane nu te mai rostogolești. Parcă nici liana... nu mai știu. Toate aceste mici detalii au făcut jocul genial, iar aceste mici detalii erau programate special și fără economie.

Astăzi se ia de la coadă - ce reții din AW - un jump&run cu un pistol - ca să reedităm un succes, facem și noi unul, dar punem un pistol verde, îi dăm și o mitralieră și facem personajul o gagică sexy. Iar cel mai mult a contat în AW că s-a trecut de la o "rutină" la alta pe nesimțite, firesc, slujind firul epic și emoțional. Astăzi, departamentul marketing dictează - un joc cu balauri, dar cu arme SF, lupta extrem de realistă, personaj principal Barbie, să aibă multiplayer, să folosească Directix 8a și să meargă pe 386. Dacă-i întrebi "de ce?" ți se va răspunde - că asta trebuie pentru "target", și

că este o nișă sesizată în piață - "nu s-a mai făcut așa ceva". Cred și eu că nu s-a făcut.

Și atunci de unde unitate stilistică? Ultimul joc care m-a umilit la acest capitol a fost Interstate '76 - Activision - Dovadă a faptului că se poate. Trebuind să se limiteze tehnic la "low-poly", au optat pentru un stil de grafică cubist, care se potrivește și cu low-poly și cu anii '70. La anii '70 se potriveau de minune mașinile puternice (pe atunci nu se făcea economie de combustibil), scenariul cu petrolul... tot. După ce a devenit hit a intervenit marketingul și-a zis - facem Interstates '82, pe același principiu, dar de 50 de ori mai prost.

Am zis, Cheia Franceza, Inelara de 13. Mestere, nu da drumul la turbina, ca sunt eu Inauntruuuuuuuuuu!

Ce avem până acum? Legăturile dintre elemente se fac strident, iar jucătorul rabdă și se chinuie cu ele. Dacă legăturile nu s-ar vedea - ca așa la o operație - dar pacientul ar pricepe despre ce e vorba, nu ar mai sesiza colacul de la WC. Am fost clar? Ok, trecem mai departe, că mai e ceva!

Să încercăm să rezolvăm situația și să vedem dacă nu mai e și altceva care face diferența între joacele "vechi" și cele contemporane.

Cu dead-line-urile nu e de joacă. În primul rând stabilești ce fel de joc vrei. E pe sistem de reguli închis sau deschis? Dacă e acționat de poveste, ai grijă ca toate elementele să se topească bine, bine. E de preferat să inventezi jocul după poveste, nu povestea după joc - caz valabil **numai** în sistem deschis acționat de poveste. Dacă structurezi jocul bine și-l faci pe bucăți, elementele trebuie să fie legate între ele natural, altfel jucătorul îl va recepționa ca atare - indiferent dacă o face conștient sau nu. Nu va da vina pe colac, dar o structură rigidă și foarte simplă îl va aduce în situație de

judecată: dacă jocul ar putea vorbi, jucătorul ar comunica cu jocul ca la tribunal - ar vorbi numai pe rând și s-ar adresa cu "onorată instanță". De fapt, sunt sigur că nu vrei sfaturi de la un mucos ca mine și oricum mă simt penibil, dar e o regulă: ar trebui să știi în fiecare instantaneu **ce gândește, la ce se uita** jucătorul, **dacă stie care e scopul** lui, **care este miza** pentru care e acolo. Probabil cea mai importantă este **miza** - ce-l face pe el să continue - faptul că se plictisește? Că a dat banii pe joc?

Am zis că trebuie să știi ce vede jucătorul și asta m-a trimis cu gândul în altă parte - compoziția grafică trebuie să-l facă pe jucător să admire și să-l țină de "vârful atenției" concentrându-l unde trebuie. Ideal ar trebui ca orice screenshot să poată trece o analiză din punct de vedere al compoziției, structurii, culori+accnte, etc. La Firepower (3D arcade, SF, în care-ți vezi năvuța din spate și o conduci prin cotloane), pentru că jucătorul era tot timpul atent înainte unde urma să tragă în inamici, am propus ca în anumite cazuri nava să aibă o mantie care să nu lase nefolosită cea mai mare parte a ecranului - mă rog, mantia are și niște funcții practice, dar forma ei flexibilă ajută foarte mult la compoziție. Când a auzit sârmanul grafician că vreau navă cu mantie, a uitat să-și facă cruce.

MEMORIU

Cu alte cuvinte, revenind la marea dilemă - pe vremuri, legăturile dintre elementele specifice de design se îmbrăcau în haine epice - (ex: apărea un filmuleț care-ți arăta că ciupercile sunt otrăvitoare). Astăzi, deși mult mai rigid structurate și mai complexe (doar prin muțimea și dificultatea elementelor, nu prin diversitatea lor), jocurile se bazează pe indicații ieftine (ciupercile sunt violet fosforescent, fără alte comentarii). Jocurile sunt mai grele acum, dar nu sunt mai adânci.

Indiferent cât le-ai complica folosind aceleași elemente, chiar dacă ar crește timpul minim de joc, adâncimea se dă din varietate, din răsturnarea convențiilor. **Jocurile sunt o serie de convenții** - azi seria nu conține multe scimbări de convenție - doar multe convenții. Și mă trezesc jucând Commandos (o serie minunată de convenții, altminteri), iar după 5 misiuni parcă sunt un funcționar la servici - căci acolo nu se schimbă convențiile, la serviciu (nici în game design măcar). Și de ce e teoria tristă? Pentru că practica este foarte departe. Câți dintre voi, cei nemulțumiți de jocurile pe care le joacă, au pus mâna să facă o hartă, un mod, un script? Vă e greu, e de învățat? Bine, câți dintre voi au scris o idee, un scenariu - sunt convins că sunteți mulți - dar vă întreb - câți dintre voi au dus treaba până la capăt? Dacă dați ideea scrisă pe hârtie unui programator, poate să termine jocul fără a mai pune întrebări? Nu, e greșit!

Vă rog să mă iertați... cred că sunt nervos, că nu apuc nici eu să termin fiecare idee. Mai am o sumedenie de legături logice de acoperit, apar atâtea situații neprevăzute... va rog să mă iertați. Mă rodea faptul că se fac atâtea jocuri de nici nu le mai pot număra și... și atâtea compromisuri.

Mi-am dat seama că de mult vroiam să fac implozie. Mă strângea aerul. Brusca apăru piticul. Tocmai când vroiam să fac implozie, vine de nicăieri un pitic - ce deranj!

- Vrei să fac un șiretlic? Întrebă piticul. Am dat din cap că da. Piticul făcu explozie. Era rândul meu acum. Parcă auzeam în sunetul acela gros: 9...8...7... La repezeală am pus căștile pe urechi, am deschis WordPad-ul/File/New/New Game Design Document, am pus o melodie supărată și foarte cunoscută, am dat la maxim și am așteptat. 3...2...1...

Impale Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 3 -

Andrei Fântână>

Project manager

De făcut:

- Să mă trezesc
- Să mă botez
- Să mă convertesc într-un om practic.
- 73%

- Să mă duc cu vruta mea, la un film undeva...

Dar deodată, un ochi se mișcă, cel dintâi și singur, iată-l... se desface ca o plească și-mi arată... frate, ai făcut-o ast'noapte lată pentru oare a câta oară. Mă teleghidez ca un sobolan în baie - Hocus-Mocus, "castez" niște apă peste ochi și pipi pe colac. Efectul vine încet și-mi aduce aminte la ce lucrăm aseară, înainte de a mă apuca să joc. Se făcea că vroiam să

fac un joc minunat cum nu s-a mai pomenit...

FIR-AR SA FIE...

ROMÂNUL S-A NASCUT PDET

Din cât "feedback" primesc, nenumăratele echipe de entuziaști care se aventurează în a îmbogăți creațiile Domnului cu "încă un joc românesc de succes" au pe firmament niște proiecte de amploare uimitoare. Cum vorbesc cu câte un lider de proiect, am senzația că mă adresez "celui de-al doilea Sid Meier al României". Pe unde te uiți e plin de RTS-uri, RPG-uri, FPS-uri... ce mai, jocuri, nu glumă. Și cum să nu te umple de respect când vezi așa ceva?! Apoi, ca prin minune, "echipă" după echipă se destramă cu un comunicat de genul: "M-a lăsat nevasta cu doi copii la Scroviștea". Dar asta nu e așa de grav - mai dureros se arată niște viziuni apocaliptice - ceva de genul: "Jocul nostru are de 3 ori mai multe unități decât Starcraftul și merge pe un 133 cu CirusLogic de 512k". Să fiu practic desfac eu sintagma pentru înțelegerea ușoară a factorilor ecuației: "de 3 ori

mai... nu va face jocul tău, dragă creatorule, nici măcar de 0.3 ori mai BUN decât originalul, oricare ar fi sursa de inspirație". Cifrele se pot schimba după plac, respectând proporția. Cu alte cuvinte, parafrazându-mă nu pentru a mă repeta, dar pentru a fi mai clar - variația (mărirea sau micșorarea) numărului de convenții sau de elemente componente ale unei convenții are o influență foarte mică în jucabilitate. Adică - dacă am un joc, un RTS, să zicem, cu 100 de tipuri de unități, fiecare cu o singură funcție distinctă, sau cu 1000 tipuri de unități (cu o singură funcție distinctă) sau doar cu 10 tipuri, dacă am grijă să aleg funcțiile proporțional, din punct de vedere al "factorului de derulare", al jucabilității nu ar trebui să fie mari diferențe. Este foarte la modă să faci un joc "gen X", dar cu "Y, W, și Q schimbat". Cum se spune, "X with a twist". Nimic rău, cu condiția să se schimbe ceva. Iar dacă s-ar putea schimba ceva la



impale ent.

> **Nume:**

Andrei Fântână

> **Firma:** Impale Entertainment

> **Funcție:**

Game Designer/
Project Manager

> **Proiecte:**

Zamolxe, 2nd
Project,
Firepower

Anterior

> Redactor-Sef
(co-fondator) -
Revista GameOver

> Corespondent
GameOne la
European Games
Channel

> Game Designer
proiectul No Name
War - Firma AMC

Impale este un
trademark al
Nemira Media



sistemul de reguli, totul ar fi brusc interesant. Am să încerc să dau exemple, sperând că voi, furioși creatori, să dezvoltați și diversificați pe mai departe.

LA PASA VINE UN... TURCI ZI PE ROMÂNESTE. BREI

Revenim la definiția unui joc - "Un set de reguli și un spațiu de desfășurare". Cu spațiul de desfășurare nu ne complicăm - ne-am săturat de "hărți mai mari", "univers mai SF", "mult mai multe poligoane", "Zoom mult mai infinit", "Sunet mai 3d", etc. Dar să ne luăm de reguli și să încercăm să le schimbăm de tot, dacă se poate. Sunt câteva sisteme de reguli, după cum ziceam mai demult, și totodată sunt niște elemente după care formează sistemul de reguli cum ar fi: scopul jocului, miza jucătorului, recompense, etc. N-am să stau să reinventez aici o matematică, scopul meu fiind doar de a-mi strâmba arătătorul către un drum pe care cei plictisiți se pot duce dintre noi. Am să iau un sistem de reguli cunoscut (în minima lui formă) și să încercăm să-l întorcem pe dos - să vedem ce iese.

Într-un RPG, personajul (reprezentarea jucătorului în spațiul de desfășurare) are niște caracteristici care se modifică în funcție de mediu și de acțiunile pe care jucătorul le întreprinde (cu el, cu personajul). Astfel când doi jucători ajung în aceeași situație logică, fiecare o poate rezolva altfel, și apar discuții de genul: "Tu cum ai trecut de Vasile Pârlitu?"

Deci personajul are caracteristicile care se modifică în funcție de acțiunile jucătorului, care au loc în funcție de mediu (cel virtual, desigur) și astfel personajul ajunge la finalul jocului serios modificat datorită multitudinii de secvențe acțiune/mediu, iar jucătorul ajunge și el puțin modificat din dragoste pentru personajul său.

Hai să încercăm să întorcem totul pe dos - personajul nu mai are caracteristici, și deci nu se mai modifică - jucătorul (din spatele personajului) are în continuare acțiunile (nu putem să i le

luăm, ca să ne menținem interactivi) iar mediul... uite îi dăm lui caracteristicile. Astfel, fiecare "cameră", fiecare situație logică pe care o etalează mediul, are acum niște caracteristici care, ca să fie palpitant, se modifică în funcție de acțiunile jucătorului (acum direct proporțional cu personajul său care nu mai are caracteristici). Cum vine asta?... o să mă întrebați. Foarte pe larg, cam așa: dacă fiecare cameră are niște caracteristici care se modifică, MEDIUL, înseamnă că un jucător s-ar putea să-l găsească pe sus-numitul NPC, monstrul Vasile Pârlitu', furios la culme, iar alt jucător s-ar putea să-l găsească foarte prietenos. Oricât de costisitor ar părea, vă asigur că situația este viabilă și făcibilă cu aproape aceleași resurse ca un RPG clasic. De fapt, ca să ne spargem în figuri, putem să păstrăm și caracteristicile personajului și ale mediului - să vezi ce frumos devine. Ei, asta a fost doar o idee - încercați să întoarceți pe dos și alte tipuri de jocuri - încercați cu JMC-uri (Joace Mici și Cool) - e un deliciu.

ADLEU - MAI E DE ZISI

Ziceam de resurse câteva rânduri mai sus - să nu fiu poet, revin de unde am plecat. Mai aveam de rezolvat problema "... și merge pe un 133 cu CirusLogic de 512k". Faptul că nu sunt bani de un GeForce3 generează proiecte avorton cu pretenții de blockbuster - și te uiți la ele cu milă și dezabuz. Oameni buni, tehnologia fuge cu viteză mare și dacă nu te ții de ea nu prea te bagă nimeni în seamă - oricum nu intri pe ușa din față. Ce rost are să urci pe vârful Ciucaș, când "lumea" urcă Everest după Everest tot mai sus și mai iute. Am o întrebare pentru creatorii amatori - furioși - care dintre voi s-a gândit la sunet Dolby? Credeți că nu e important?

MEMORIU

Cu alte cuvinte, românul nu prea știe să facă joace. M-am uitat mai atent și mi-am dat seama că nici nu prea știe să le joace - e o poveste așa lungă și complicată, dar trist de adevărată. Acum e

de văzut cât e vina românului și cât este a jocului, dar mă uit "afară" și... ah, uite vara. Ce-mi mai arde mie de jocuri? Unde mi-e echipamentul? Rucsacul e pregătit - scot din el coarda, bucele, spiturile, îl umplu cu ultimul DirectX și plec spre Everest. Da, am fost pe Ciucaș, dar acum ăla nu mai e munte. Românul trebuie să încerce să-și dea duhul pe toate altarele pe care și le poate imagina - pe altarul programării - să tragă de toate funcțiile care la rândul lor să tragă de tot hardware-ul. Pe altarul graficii, al sunetului - "cele mai răcnete tehnici" - 300 de straturi de texturi, dacă se poate, să geamă pixelii de frumusețe cât de Dolby pot ei. Pe altarul designului - pe cuvânt, măi frați români, gândiți-vă la Tetris înainte să vă vină ideea de a face "Black și White with a twist - Roșu și Negru". Și după ce vă vine ideea, mai gândiți-vă o dată la Tetris. Pe altarul managementului - nu vă fie frică de hârtie - să existe documentul ăla de design, ăla tehnic, niște deadline-uri, niște responsabilități și niște mailuri - afară sunt oameni care vă pot ajuta - și nu mă refer la reviste și site-uri de gargară - condiția este să nu fiți poeți. Pe altarul vostru, al fiecăruia - că la greu e simplu să renunți și greu n-are cum să nu fie.

De făcut:

- ~~Să mă trezesc~~
- ~~Să mă botez~~
- ~~Să mă con-~~
- ~~vertesc într-un~~
- ~~om practic. - 73%~~
- Să mă duc cu vruta mea, la un film undeva...

*Iarta-mă, prii,
azi iar am uitat de
tine...*



UbiSoft Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 4 -

Andrei Fântână
Project manager

Producerea de jocuri Ce e cul si ce nu prea



Nobile Aventurier,

Îți scriu din nou... și mâna mi-e mai grea acum. Din noul turn văd Marele Zid și Piramida, Fiordurile, ba chiar și potaia din fața casei. Îmi împart minutul între o cană cu apă rece, un concert de pian și Bunul Dumnezeu. Mă uit în palmă, aștept... și-mi spun că am rămas același...

OK. Mă dezamăgesc multe jocuri. De aici pleacă totul - oare n-au vazut că "aici" e greșit, că nu trebuia așa? Acum ceva ani am dezvelit termenul de JMC (Joc Mic și Cul). Recitesc jocurile de acum - conceptul este simplu, jocul este complicat, iar ceața de pe ochi mi-e a dracului de grea.

Mi-am îndreptat priceperea și pielea să le dau de capăt - nu dorm noaptea, iar dis de dimineată, vin chiaun să dau noroc în bucătărie cu colegii de servici. Se vorbește mult și nu aud nimic. Mă joc... și nu-mi place.

La dracu... ce se întâmplă cu atâtea joace muncite luni de zile? Apoi, încet imi dau seama... fir-ar să fie - jocurile astea mă iau drept prost!

PRODUCTII, CONSTRÂNGERI, COMPROMISURI SI VISURI

Da, știm, jocurile sunt doar un produs - există Dead-Line-uri, Termene, Bani, Cerințe, etc. Hai să eliminăm din start toate

lucrurile greșite ce sunt rezultatul lui "n-a mai fost timp și pentru asta" și să ne referim la ce e deja în joc dar e... prost gândit. Mai amintesc aici că fiecare participant la genericul jocului are restricțiile lui și-și poartă pe umeri compromisul.

Programatorul se zbate de obicei între memorie și procesor - pe noi, jucătorii, nu ne interesează decât FPS-ul, stabilitatea și "un pathfinding decent". Graficianul trebuie să se descurce cu o condiție de genul "cea mai subțire linie să aibă 4 pixeli grosime". Pe noi nu ne interesează chinul lui, nu ne interesează decât să arate bine. La Game Designer se strâng toate aceste condiții plus vreo alte câteva de genul "să-nțeleagă și Grivei" iar pe noi ne interesează... să ne prindă, să fie bine, să merite.

Să-nțeleagă și Grivei... da, sigur. La GameDesign pare cel mai greu - și evaziv cum este domeniul, rolul de "coordonator" se arată chiar idiot după atâtea indicații. Dar nu suntem o țară de GameDesigneri - suntem Programatori, Graficieni, Sunetiști și iubăreți de jocuri. Admit că suntem iubăreți de jocuri fără să vă mai întreb. Și acum vă spun o poveste:

Odată, demult, pe când lumea nu avea destulă minte să se joace, trăia un cofetar (hai că am nimerit-o). Cofetarul avea bucătăria plină de ucenice să-l ajute la treabă și la vorbă. Unele mai dolofane, altele frumoase foc, unele mai pricepute, altele mai lenese, unele mai tinere altele... mai strengare. Cofetarul

> Nume:

Andrei Fântână

> Firma: UbiSoft Entertainment

> Functie:

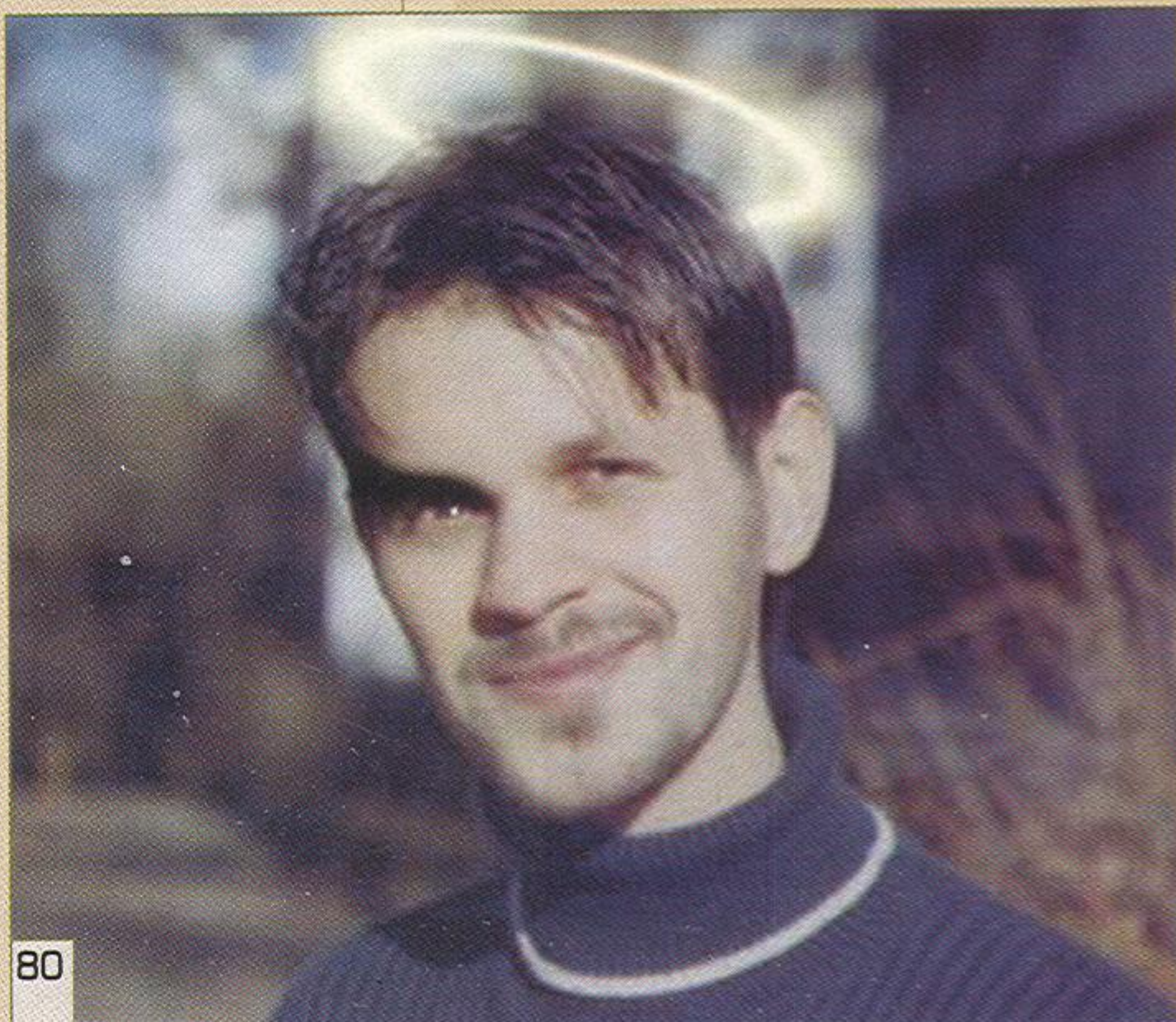
Game Designer/
Project Manager

> Proiecte:

Zamolxe, 2nd Project, Firepower

Anterior

> Redactor-Sef (co-fondator) - Revista GameOver
> Corespondent GameOne la European Games Channel
> Game Designer proiectul No Name War - Firma AMC
> In prezent lucreaza la departamentul Ludigames de la UbiSoft



nu era om rău, dar visa la o bomboană de ciocolată cum nu prea gustase - pe deasupra bomboanele lui nu erau prea căutate în mahala. Și ce visa, vroia făcut îndată - fetele îi respectau fiecare indicație, dar cum gusta bomboana, cum pleca furios cu un smoc de păr din pletele primei fete pe care o întâlnea în drum spre ușă.

Sărmanele fete nu vroiau să-iasă din vorbă și se chinuiau mereu să-și respecte cu strictețe noile indicații visate: mai mult caramel, un dram de praf de coadă de crocodil, două fire de păr de broască, etc. Furios, cofetarul încercă să se uite în fiecare bomboană din mahala - le-a storcit pe toate, s-a uitat în ele pe toate părțile, le-a gustat și a încercat să facă la fel - de prisos. Dar într-o bună zi fetelor li se mai adăugă o copilă timidă, tăcută și Ciocooholică. Și nouă fiind, a fost pusă la treabă - prima bomboană făcută îndeplinea exact aceleași condiții cerute de cofetar cu o zi mai devreme (vedeți dumneavoastră, nu visa în fiecare noapte numai ciocolată - se întreba de ce nu visează de exemplu o ciocolungă - și chiar în acea zi se sculase cam târziu). Când gustă bătrânul cofetar, ciuli ochii ca un Bufnițoi, fâlfâi din genunchi, se cutremură seismic de vreo două ori jumate și se țintui ca nimerit cu nasul larg spre oală. Numai coada i se mai mișcă bucuroasă. Copilița se bucură peste poate și întrebată de rețetă nu putu să spună nimic nou - a făcut cam ce visase moșul, dar cu mare drag.

Văzând acestea, bătrânul programator îl chemă pe grafician și pe sunetist și hotărâră de comun acord ca la apus de soare, când o da cu ploaie să-mi desumfle roțile și să-mi rupă mâna cu care am scris. Le-am lăsat un bilețel:

"Morala: nu contează cât de apropiate și de stricte sunt punctele A și B - între ele se poate trage o linie dreaptă sau, dacă îți vine cu drag poți desena un miel - și Micul Prinț se va bucura de ce-ai făcut."

CIN' MĂ IA DREPT PROST?

Să revin la prima parte a istoriei - Domnu' Game Designer, eu înțeleg

că nu înțeleg, dar înțelegi ce nu înțeleg? Ah?

Exemplu: Se dă următorea "fază": Un adventure. Pe ecran avem o ușă. Se cere ca jucătorul să nu piardă mult timp, pentru că nu e mare lucru de făcut. Indiciul care trebuie dat este de genul - "Ușa e încuiată". Indiciul pe care îl găesc în joc e de genul: "Ușa nu se deschide. Este încuiată cu o cheie. Cheia nu este în broască. S-ar putea să găsești o cheie de genul undeva în camera balaurului mort. Dacă o găsești să vii cu ea înapoi - o să se deschidă ușa. Cu cheia se poate deschide ușa. Dacă ai o cheie, poți să treci mai departe, după ce deschizi ușa cu cheia. Trebuie să găsești o cheie". Bun, să zicem că am exagerat, dar de teamă că eu, jucător, nu înțeleg și trebuie "să mă prind" mi se dă toată informația astfel încât eu nu am nimic de făcut decât să dau click la next - uneori next = moarte (dar ce mă costă să încarc o salvare). În rest... impecabil - grafică frumoasă, FPS curat, sunet cristalin, etc. Ce-i lipsește? Este corect din toate punctele de vedere, dar efectul este... fad. Eu dau click și atât, cu toate că văd o grafică frumoasă, am un FPS bun și înțeleg tot.

CONCEPTUL "DAR DACĂ..."

Buun, vine acum rândul altei povestiri (oof, steaua mea). Cum se rezolvă situații de genul? Cum se generează în jucător "click-uri cu valoare"? Adică, acele click-uri pe care jucătorul le dă cu inima încărcată (cu ce găsește pe la piață: bucurie, dragoste, recunoștință, mândrie, mulțumire, ușurare, tristete, furie, dezamăgire, gelozie, regret și rușine - remember EPAM?). Nu am loc aici pentru o întreagă poveste și dezbateri (cum ar trebui pentru fiecare din cazuri), așa că o să vă dau numai manivela (un model de punct general de pornire). Cui și cum dați la dinți cu ea e... treaba voastră. Eu nu rânesc nici un animal prin scrierea acestui articol (sper).

Așadar, am să vă rog să deschideți ușa - aveți o ușă la casă măcar. Nimic special. Este un lucru obișnuit pe care-l faceți zilnic și-l faceți fără "greturi". Este un

click fără valoare. Dar dacă vă aștept pe partea cealaltă cu un topor? Nu mă credeți în stare? E așa de greu de crezut? Mi-a zis cineva: "Eu mă uit pe vizor." Bună idee, zic. Am auzit apoi de la altcineva că sunt unii hoți care abia așteaptă să te uiți pe vizor, pentru că au o chestie ascuțită, potrivită pe care să ți-o înfigă în ochi. Asta se întâmpla de mult (într-un nivel de pe la început, când eram copil). Mă mai uit pe vizor și azi - știu că nu e nimeni care să mă aștepte cu "chestia ascuțită la ochi", dar apare un soi de... "dar dacă e?". Și fără să vreau trag cu ochiul de la distanță.

Formula "Dar dacă" e cel mai umil întrerupător de sugestie, iar sugestia este întrerupătorul către oricare din emoțiile înșirate în cârca "click-ului cu valoare". Sună îmbârligat, dar e simplu. Nu contează ce monstru, ce "orice" afișezi într-un joc, sau cât de clar este pentru jucător ce are de făcut, atâta timp cât îi lași imaginația să funcționeze în voie, ba chiar e necesar, pentru cei cu imaginația ne-exersată să le dai "rampe de lansare", să le sugerezi o direcție. Pentru că e mai simplu să-l faci pe jucător să cadă în propria-i imaginație decât în reprezentarea crustată de tine (GameCreator) pe ecran.

MEMORIU

Cu alte cuvinte, deși sunt impiedicate de producție, deși sunt frustrări și condiționări se poate găsi o cale ca orice material intrat în joc să fie folosit "cu valoare" (indiferent că e o regulă, un sunet, o imagine sau o linie de cod). Tratează-ți jucătorul ca pe un invitat de seamă, ca pe o femeie pe care vrei s-o cucerești - dă-i sentimentul că e și deșteaptă - nu cred să nu se vândă un joc pentru că e prea elitist.

O să-mi spuneți că toate aceste treburi "de producție" nu vă vizează, că faceți jocuri pentru jucători pasionați, că le faceți numai de plăcere, că... nu sunt și nu o să fie treaba voastră.

Dar dacă...?

Închei în grabă aici. Hățișul aventurii este mare și alambicat, dar știu că arde în tine curajul și spiritul de învingător. Peste o oră vraja Marelui Mag o să mă ajungă... iar. Sper să-ți mai scriu... Afantana

Cu un ochi văd în întuneric, cu altul numai în lumină...