

NGUYÊN TẮC 4F TRONG THIẾT KẾ TRÒ CHƠI

ThS. Nguyễn Đức Hoàng

Phòng NCPT Ứng dụng Đa phương tiện

Tóm tắt: Thiết kế trò chơi là một bước bắt buộc trong việc tạo ra một trò chơi hay và được người sử dụng chấp nhận. Một nhà thiết kế trò chơi cần có nhiều kỹ năng và phải tuân theo nhiều nguyên tắc để có thể thiết kế ra được một sản phẩm trò chơi hấp dẫn. Một trong những nguyên tắc có thể tổng kết được trong việc thiết kế trò chơi là nguyên tắc 4F: "Fail Faster, and Follow the Fun". Nguyên tắc này không chỉ áp dụng trong việc thiết kế, sáng tạo ra các trò chơi mà còn góp phần đào tạo cho sinh viên ngành Công nghệ Đa phương tiện của Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông.

1. GIỚI THIỆU

Mỗi trò chơi thành công được biết đến trên toàn thế giới, thu được danh tiếng, doanh thu rất lớn và hấp dẫn hàng triệu người chơi. Tuy nhiên làm thế nào để tạo ra một trò chơi hay và nhà thiết kế trò chơi phải tuân theo những nguyên tắc nào lại chưa được phân tích và quan tâm nhiều. Tại Việt Nam, thị trường trò chơi do người Việt thiết kế và phát triển mới chỉ ở mức manh nha, do đó những nguyên tắc về thiết kế trò chơi là chìa khóa của việc tạo ra những sản phẩm có tính đột phá trên thị trường. Thất bại thật nhanh và theo đuổi niềm đam mê là một trong những nguyên tắc đó.

2. NGUỒN GỐC

Nguyên tắc này được đưa ra bởi Marc "MAHK" LeBlanc trong Hội nghị về phát triển trò chơi GDC 2001 và đã tạo ra một làn sóng trong hội nghị đó. Sau này nguyên tắc này được ứng dụng và phát biểu lại một cách chi tiết hơn bởi Jason Vandenberghe trong GDC tháng 12 năm 2012.

3. NGUYÊN TẮC

Trước hết cần nói về giới hạn của nguyên tắc này. Nguyên tắc 4F không phải lúc nào cũng được áp dụng trong việc thiết kế trò chơi. Nguyên tắc này hữu dụng khi khám phá những thứ mới mẻ. Mặc dù việc thất bại nhanh hơn sẽ có một số ứng dụng trong việc tạo ra một số thành công nhất định trong các thiết kế đã được biết đến, bạn vẫn có thể đạt được thành công mà không cần áp dụng nguyên tắc này nếu có một khuôn mẫu đủ mạnh trước đó.

Tuy nhiên, nếu bạn đang sáng tạo ra những điều mới mẻ chưa từng có hướng dẫn nào trước đó thì nguyên tắc này sẽ có ứng dụng mạnh mẽ hơn. Thông thường tất cả những thành công mà bạn tạo ra trong việc tìm kiếm những chức năng mới mẻ đều bắt đầu từ lần thất bại đầu tiên (và bạn sẽ thất bại, trong thực tế là như vậy, tuy nhiên điều này sẽ được nói tới ở sau), hồi phục sau thất bại và thuận theo những mảnh nhỏ niềm vui mà bạn có thể điều khiển để khám phá ra chúng. Những gì còn lại khác từ lần thất bại này đều không thể sử dụng và đừng tốn thời gian cũng như tiền bạc vào chúng.

4. THẤT BẠI SỚM VÀ THƯỜNG XUYỀN

Tất nhiên là bất kỳ ai cũng ghét những cụm từ này, không ai muốn thất bại cả. Tất nhiên, nếu chúng ta lựa chọn việc ngồi quang một chiếc bàn, uống trà với các bạn đồng nghiệp thì chúng ta sẽ rất vui vẻ tán dương các ưu điểm của việc tạo mẫu nhanh, các mô hình vòng lặp và lắc đầu ngao ngán khi ai đó không đạt được những điều mà chúng ta đang trao đổi. Việc này hoàn toàn sai lầm. Nếu bạn gặp thất bại hãy đến gặp sếp và nói với ông ta: "Tôi thất bại rồi"

Ông ta sẽ làm gì? Mỉm cười với bạn? Vỗ nhẹ vào vai? Hoặc chúc mừng bạn?

Nếu như vậy thì thật là tuyệt vời và bạn có thể dừng đọc phần này nếu bạn muốn. Quay trở lại làm việc ngay vì bạn có một người sếp rất tuyệt.



Hình 1. Red Steel 2 - Một trò chơi thành công

Trong thực tế, văn hóa phát triển trò chơi chịu áp lực có ít khoảng không cho việc tạo ra những thứ không vui vẻ. Vậy giải pháp là gì khi những thiết kế đầu tiên thông thường có tỷ lệ 97% là những thứ vô cùng tồi tệ. Mọi nhà thiết kế đều phải chuẩn bị tinh thần cho việc này, nếu nó không xảy ra thì một là bạn là một kẻ ngớ ngẩn, hai bạn là một thiên tài. Nếu nó xảy ra thì chỉ là chuyện hết sức bình thường bởi thiết kế ra một trò chơi hay không hề đơn giản.

5. THIẾT KẾ TRÒ CHƠI: KHÔNG PHẢI LÀ SẢN XUẤT TÊN LỬA

Có một giám đốc sản xuất trò chơi đã nói với đồng nghiệp của mình: "Thiết kế trò chơi có phải là làm không phải là tên lửa vũ trụ, các anh em". Đây là khi cả công ty gặp khó khăn trong việc thực hiện một trò chơi. Điều này làm cho mọi người cùng thoải mái và nhắc nhở chúng ta mọi việc không phải lúc nào cũng khó như vậy.

Tuy nhiên đây chỉ là bối cảnh những năm 1990, khi trò chơi điện tử mới đang ở những bước đầu tiên. Trong thời đại hiện nay nếu nghĩ rằng thiết kế trò chơi là đơn giản thì thật nguy hiểm.

Hiện nay các hệ thống trong những trò chơi phức tạp đã không hề thua kém gì hệ thống trên các tên lửa. Hệ thống trò chơi điện tử có mục đích mô phỏng cảm xúc, những công việc, hoạt động của con người. Do đó

để thiết kế được một trò chơi hay rất khó, theo một khía cạnh nào đó còn khó hơn so với việc làm một quả tên lửa.

Chính vì thế, thất bại là không thể tránh khỏi trong việc thiết kế trò chơi. Biết cách chấp nhận và tạo ra những thứ vui vẻ, hay ho từ những thất bại sẽ biến bạn trở thành người thành công.

6. SẴN SÀNG ĐỂ CÔNG KHAI THẤT BẠI

Chúng ta đều biết thiết kế trò chơi hay là khó khăn, cách hay nhất là phải không ngừng làm đi làm lại, vậy tại sao chúng ta không thực hiện điều đó? Điều đơn giản là không ai muốn trông một cách ngốc nghếch trước mặt người khác. Đây chính là vấn đề và vấn đề này thực sự rất nghiêm trọng.

Nếu chúng ta có thể vượt qua được vấn đề này thì tất cả những bước sau của nguyên tắc 4F sẽ trở nên rất tự nhiên. Khi thực hiện một dự án, ta nên treo một tấm biển "Thất bại nhanh hơn" trước bàn, trông rất giống một người muốn kết thúc sự nghiệp của mình. Có người sẽ hỏi bạn: "Anh thực sự muốn kết thúc dự án này à?". Sẽ thực sự lo lắng nếu suy nghĩ tiêu cực này của bạn ảnh hưởng đến các đồng nghiệp. Không cần phải lo lắng đến điều đó, vì trong thời gian ngắn sau đó, ta sẽ nhận thấy rằng điều này có ý nghĩa, những người tham gia dự án nói rằng: "Ồ, ít nhất chúng ta cũng đã thất bại nhanh chóng".

Mọi người sẽ tự nhiên biết chấp nhận những thất bại. Và để đạt được thành công, bạn phải làm cho cả đội ngũ của bạn biết bỏ qua sự sợ hãi khi công khai thất bại.

7. THẤT BẠI NHANH II: THẤT BẠI NHANH HƠN

Mặt tích cực của thất bại là đằng sau đó chắc chắn là những con đường dẫn tới thành công. Do công việc của người thiết kế là phải không ngừng làm đi làm lại và chúng ta không biết mình sẽ phải lặp lại bao nhiêu lần.

Bản tạo mẫu trên giấy là một phương pháp tiếp cận nguyên tắc 4F rất tốt. Trong

thực tế rất nhiều người bỏ rất nhiều công tô vẽ những thứ phé phẩm mà họ tạo ra trước khi thử nghiệm chúng. Cuối cùng họ nhận ra rằng thật vô nghĩa và những thứ họ làm ra chẳng vui vẻ một tí nào. Marc LeBlanc từng nói rằng: "Đừng trang trí cho những thứ cặn bã. Đó là một công việc bản thủ và cuối cùng thứ bạn nhận được cũng chỉ là một thứ cặn bã lấp lánh mà thôi". Bí quyết để thoát khỏi cái bẫy này là tìm ra con đường ngắn nhất để thể hiện một ý tưởng thiết kế, và chia sẻ nó với người khác trước khi nó được coi là hoàn thiện.



Hình 2. Để đạt được thành công, nhà thiết kế sẽ phải trải qua nhiều thất bại

Một ví dụ có thể được miêu tả như sau: Khi bạn cần một dự án cấp tập, trong đó có một loạt các ý tưởng về gameplay, bạn cần yêu cầu nhóm của mình thực hiện một loạt các tạo mẫu cấp độ nhanh. Cụ thể là cần xây dựng các mô hình cấp độ với đầy đủ chức năng trong vòng một ngày. Có thể mặt các thành viên trong nhóm của bạn sẽ xám xịt. Trong ngày đầu tiên có thể chỉ có một đến

hai người cung cấp được cho bạn mô hình cấp độ đầy đủ. Những người này được quyền phát biểu, mặc cho mô hình của họ tốt hay xấu, những người khác không có quyền phát biểu. Nguyên tắc là ai có sản phẩm sẽ được có ý kiến. Ngày hôm sau bạn sẽ thấy tất cả mọi người đều sẽ có mô hình của mình. Có thể trong đó chẳng có lấy một mô hình nào

tốt nhưng nó sẽ tạo ra tinh thần cạnh tranh giữa các nhà thiết kế trong nhóm.

Cuối cùng, sau khi tự hào về việc mình đã thất bại rất nhiều. Bạn phải học cách theo đuổi niềm vui.

8. THEO ĐUỔI NIỀM ĐAM MÊ

Trong cuộc họp đã nói ở trên, sau những ý kiến, mô hình thất bại, bạn sẽ tìm được một mô hình tuyệt vời, điều có thể gọi với tên gọi "Rocket - pocalypse" - Một khái huyền bùng nổ.

Các cơ chế trong trò chơi có thể chẳng liên quan gì với thực tế và nhà thiết kế biết thiết kế của mình là thứ đáng quảng vào thùng rác nhưng điều đó không phải là vấn đề. Điều quan trọng ở đây là bạn chỉ mất có một ngày và quan trọng hơn là việc này cực kỳ vui. Sau khi đã xác định được cái gì là cái cực kỳ vui, bạn sẽ biết mình phải làm gì tiếp theo.

Điều này có nghĩa là trong các báo cáo, kế hoạch thiết kế bạn chỉ cho phép việc theo đuổi những triển khai nào có niềm vui.

Đây là một cơ hội tốt để tự nghĩ: "Bạn đang làm gì? Vấn đề lớn nhất là gì?". Trong công việc thiết kế, bạn sẽ gặp hàng trăm nhà thiết kế tài năng, vui tính, thông minh nhưng lại chỉ làm được những trò chơi tầm tầm. Tại sao lại như vậy?

Lý do chính là họ cố ý hoặc vô ý chấp nhận một thang đo niềm vui thấp hơn những gì khách hàng mong muốn được trải nghiệm. Những từ như "A! Nó chạy rồi" hoặc "Nó cũng khá tốt" là những tiêu chí thể hiện sự thành công, đặc biệt là khi bạn bị cháy tiền độ. Điều này được gọi là sự lạc quan ngốc nghếch, một trò chơi mà bạn cho rằng khá thú vị bạn có giới thiệu cho bạn bè của bạn mua nó hay không?

Có một cách tốt để kiểm tra xem bạn có đang theo đuổi niềm vui không. Khi bạn thiết kế ra một trò chơi và thử chơi nó tại một tính năng hoặc một cấp độ. Sau khi hoàn thành bạn có muốn chơi tiếp không? Nó có làm cho bạn vui không? Nếu không, điều đó có nghĩa là bạn chẳng thấy vui về gì, một là bạn thiết kế lại hoặc cắt luôn tính năng đó đi.

Điều này rất khó hoặc khó ở khía cạnh bạn chưa chịu thay đổi thang đo vui vẻ của bản thân. Vui vẻ đòi hỏi một cam kết về việc thực sự vui vẻ.

Tuy nhiên ở đây chúng ta sẽ theo đuổi sự hoàn hảo. Đây chỉ là cách để các nhà thiết kế hoàn thiện dần các kỹ năng của bản thân.

9. THẢO LUẬN

Các thành phần cần thiết cho việc tạo dựng và trải nghiệm ứng dụng thực tại ảo được chia thành 2 phần chính bao gồm: các thành phần phần cứng và các thành phần phần mềm.

10. KẾT LUẬN

Như các phân tích ở trên, ta có thể thấy được việc tạo ra một trò chơi hấp dẫn sẽ có các bước:

- Tạo ra số lượng ý tưởng, cốt truyện, mô tả lớn nhất có thể bắt kể nó là hay hay dở. Sản phẩm tốt sẽ từ đó sinh ra.
- Một trò chơi tốt là một trò chơi mang lại niềm vui.

Thời gian thực hiện ý tưởng, cốt truyện hay mô tả cần ngắn gọn. Không mất nhiều thời gian vào việc tô vẽ những thứ chưa chắc đã sử dụng được.

11. TÀI LIỆU THAM KHẢO:

1. Jesse Schell, "The Art of Game design", Morgan Kaufmann, 2008.
2. Scott Rogers, "Level up", Wiley, 2010.
3. "Game developer magazine", Số tháng 12 năm 2012.

Thông tin tác giả:



Nguyễn Đức Hoàng

Sinh năm: 1986

Lý lịch khoa học:

- Tốt nghiệp đại học ngành Điện tử Viễn thông vào các năm 2009 tại Đại học Giao thông vận tải Hà nội. Năm 2013, nhận bằng Thạc sĩ tại Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông ngành Kỹ thuật viễn thông.
- Hiện đang công tác tại Khoa Thiết kế và sáng tạo Đa phương tiện thuộc Viện công nghệ Thông tin và Truyền thông – CDIT, Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông.

Lĩnh vực nghiên cứu hiện nay: Xử lý tín hiệu và truyền thông đa phương tiện, Phát triển ứng dụng đa phương tiện.

Email: hoangnd@ptit.edu.vn