Nghệ thuật thiết kế game

The Art of Game Design
Copyright © 2020 by Taylor & Francis Group.
Authorised translation from the English language edition published by A K Peters/CRC Press, a member of the Taylor & Francis Group LLC.
All rights reserved.
Nghệ thuật thiết kế game
Bản quyền tiếng Việt © Công ty Cổ phần Sách Alpha, 2022

Alpha Books - Better Knowledge, Better Success
Thương hiệu sách Quản trị kinh doanh số 1 thị trường

Alpha Books không chỉ xuất bản sách – chúng tôi đồng hành kiến tạo tri thức quản trị và kinh doanh, khơi dậy nội lực Việt từ tinh hoa thế giới

Không phần nào trong xuất bản phẩm này được phép sao chép hay phát hành dưới bất kỳ hình thức hoặc phương tiện nào mà không có sự cho phép trước bằng văn bản của Công ty Cổ phần Sách Alpha. Chúng tôi luôn mong muốn nhận được những ý kiến đóng góp của quý vị độc giả để sách ngày càng hoàn thiện hơn.

Góp ý về sách, liên hệ về bản thảo và bản dịch: publication@alphabooks.vn
Liên hệ hợp tác về nội dung số: chuyendoiso@alphabooks.vn
Liên hệ hợp tác xuất bản & truyền thông trên sách: htxb@alphabooks.vn
Liên hệ dịch vụ tư vấn, đại diện & giao dịch bản quyền: copyright@alphabooks.vn

Nghệ thuật thiết kế game

Jesse Schell

Hùng Vũ *dịch*

NHÀ XUẤT BẢN
DÂN TRÍ

Cuốn sách này là sản phẩm được bảo trợ bởi Hiệp hội Phát triển game Việt Nam (VGDA).

Hiệp hội Phát triển game Việt Nam chân thành cảm ơn các nhà tài trợ đã đồng hành ủng hộ cho việc xuất bản tác phẩm này.

Dành cho Nyra
vì đã luôn lắng nghe

Tôi sẽ kể cho bạn về nghệ thuật,
Bởi cũng chẳng có gì để kể,
Bởi chẳng có gì nữa cả.

Cuộc sống như một kẻ lang thang
Rong ruổi trên chuyến xe nghệ thuật.

—Maxwell H. Brock

MỤC LỤC

XIN CHÀO 9

CHƯƠNG MỘT: Ở nơi mọi thứ bắt đầu, có một *Nhà thiết kế* 23

CHƯƠNG HAI: Nhà thiết kế tạo ra một *Trải nghiệm* 36

CHƯƠNG BA: Trải nghiệm diễn ra tại một *Địa điểm* 62

CHƯƠNG BỐN: Trải nghiệm sinh ra từ *Game* 75

CHƯƠNG NĂM: Game bao gồm các *Yếu tố* 103

CHƯƠNG SÁU: Các yếu tố hỗ trợ cho một *Chủ đề* 116

CHƯƠNG BẢY: Game bắt đầu với một *Ý tưởng* 135

CHƯƠNG TÁM: Game được cải thiện thông qua *Vòng lặp* 167

CHƯƠNG CHÍN: Game được tạo ra cho *Người chơi* 209

CHƯƠNG MƯỜI: Trải nghiệm nằm trong *Tâm trí người chơi* 238

CHƯƠNG MƯỜI MỘT: Tâm trí của người chơi được thúc đẩy bởi *Động lực của người chơi* 261

CHƯƠNG MƯỜI HAI: Một vài Yếu tố là *Cơ chế game* 277

CHƯƠNG MƯỜI BA: Cơ chế game phải được *Cân bằng* 349

CHƯƠNG MƯỜI BỐN: Cơ chế Game hỗ trợ *Thử thách giải đố* 414

CHƯƠNG MƯỜI LĂM: Người chơi giao tiếp với game qua *Giao diện* 437

CHƯƠNG MƯỜI SÁU: Trải nghiệm có thể được đánh giá bởi *Đồ thị hứng thú* 477

CHƯƠNG MƯỜI BẢY: Câu chuyện là một dạng *Trải nghiệm* 503

CHƯƠNG MƯỜI TÁM: Cấu trúc Câu chuyện và Game có thể kết hợp đầy nghệ thuật với *Kiểm soát gián tiếp* 546

CHƯƠNG MƯỜI CHÍN: Câu chuyện và Game diễn ra trong *Thế giới*..... 574

CHƯƠNG HAI MƯƠI: Thế giới chứa đựng *Nhân vật* 590

CHƯƠNG HAI MƯƠI MỐT: Thế giới chứa đựng các *Không gian* 625

CHƯƠNG HAI MƯƠI HAI: Một số giao diện tạo ra một cảm giác *Hiện diện*.....647

CHƯƠNG HAI MƯƠI BA: Diện mạo & cảm giác của thế giới được định hình bởi *Thẩm mỹ* của nó 671

CHƯƠNG HAI MƯƠI TƯ: Một số Game được chơi với *Người chơi khác* 685

CHƯƠNG HAI MƯƠI LĂM: Những người chơi khác đôi khi hình thành *Cộng đồng*..... 694

CHƯƠNG HAI MƯƠI SÁU: Nhà thiết kế thường làm việc với một *Đội ngũ* 719

CHƯƠNG HAI MƯƠI BẢY: Cả đội đôi khi giao tiếp bằng *Tài liệu* 738

CHƯƠNG HAI MƯƠI TÁM: Game hay được tạo ra nhờ *Chơi thử* 751

CHƯƠNG HAI MƯƠI CHÍN: Đội ngũ xây dựng game bằng *Công nghệ* 779

CHƯƠNG BA MƯƠI: Game của bạn có thể sẽ có một *Khách hàng* 801

CHƯƠNG BA MƯƠI MỐT: Nhà thiết kế cho khách hàng một *Bài thuyết trình* 811

CHƯƠNG BA MƯƠI HAI: Nhà thiết kế và khách hàng muốn game tạo ra *Lợi nhuận*..... 833

CHƯƠNG BA MƯƠI BA: Game *Biến đổi* người chơi..... 853

CHƯƠNG BA MƯƠI TƯ: Nhà thiết kế có một số *Trách nhiệm* 881

CHƯƠNG BA MƯƠI LĂM: Mỗi nhà thiết kế đều có một *Mục đích*..... 890

Tạm biệt 894

Lời cảm ơn..... 896

XIN CHÀO

Chào đằng ấy! Mời vào, mời vào! Bất ngờ quá – Tôi không biết là bạn sẽ ghé thăm hôm nay. Tôi xin lỗi nếu có đôi chút lộn xộn ở đây, tôi mải viết quá. Cứ tự nhiên như ở nhà. Được rồi. Bây giờ xem nào... Chúng ta nên bắt đầu từ đâu nhỉ? À – tôi nên giới thiệu bản thân trước!

Tên tôi là Jesse Schell và tôi yêu việc thiết kế game. Đây là ảnh của tôi:

Hồi đó tôi trông thấp hơn. Từ sau khi chụp bức ảnh này, tôi đã làm rất nhiều thứ khác nhau. Tôi đã làm việc trong rạp xiếc với vai trò nghệ sĩ tung hứng chuyên nghiệp. Tôi từng là nhà văn, diễn viên hài và ảo thuật gia tập sự. Tôi đã làm việc tại IBM và Bell Communications Research[1] ở vị trí kỹ sư phần mềm. Tôi đã thiết kế và phát triển trò chơi tương tác tại công viên và các game

1. Từ năm 2013 đổi tên thành iconectiv, một công ty cung cấp dịch vụ quản lý mạng và quy hoạch mạng cho các nhà cung cấp dịch vụ viễn thông. (BT)

multiplayer[1] khổng lồ cho Walt Disney. Tôi mở game studio[2] của riêng mình và trở thành giáo sư tại Đại học Carnegie Mellon. Nhưng khi mọi người hỏi tôi làm gì, tôi nói với họ rằng tôi là một nhà thiết kế game.

Tôi đề cập đến tất cả những điều này vì ở những thời điểm khác nhau trong cuốn sách, tôi sẽ đưa ra ví dụ dựa trên những kinh nghiệm ở trên, vì mỗi thứ trong số đó đều dạy tôi những bài học quý giá về nghệ thuật thiết kế game. Điều đó nghe có vẻ thật kì lạ, nhưng hy vọng khi đọc cuốn sách này, chúng sẽ giúp bạn thấy được cách mà việc thiết kế game kết nối với những trải nghiệm khác nhau trong cuộc sống của bạn theo một cách đầy ý nghĩa.

Có một điều tôi nên làm rõ: Trong khi mục tiêu của cuốn sách này chủ yếu là để chỉ cho bạn cách để trở thành một nhà thiết kế game điện tử tốt hơn, nhiều nguyên tắc mà chúng ta sẽ khám phá lại chẳng có bao nhiêu ý nghĩa với riêng game điện tử – thay vào đó, bạn sẽ thấy chúng có thể được áp dụng rộng rãi hơn rất nhiều. Tin tốt là phần lớn những gì bạn đọc ở đây sẽ có hiệu quả tương đương với bất kỳ loại game nào mà bạn đang thiết kế – digital, analog[3] hay bất cứ định dạng nào khác.

Thiết kế Game là gì?

Để bắt đầu, điều quan trọng là chúng ta cần làm rõ hoàn toàn về thứ còn được gọi là "thiết kế game". Sau tất cả thì đó là những gì cuốn sách này nói tới, và một số người có vẻ hơi bối rối về chuyện đó.

---

1. Multiplayer game: Là những game cho phép nhiều người cùng chơi với nhau, trái với Singleplayer game – các game chỉ cho phép một người chơi. (BT)

2. Game studio: Công ty phát triển game. (BT)

3. Digital, analog: Kiểu định dạng tín hiệu khác nhau khi truyền từ thiết bị này sang thiết bị khác. (BT)

Thiết kế game là hành vi quyết định những gì mà game đó sẽ trở thành.

Vậy đó. Nhìn qua có vẻ là một việc quá đơn giản.

"Ý bạn là bạn thiết kế một game bằng cách chỉ đưa ra một quyết định?"

Không. Để quyết định một game là gì, bạn phải đưa ra hàng trăm, hay thậm chí, thông thường đến hàng ngàn quyết định.

"Tôi có cần trang thiết bị đặc biệt gì để thiết kế game không?"

Không. Do việc thiết kế game chỉ đơn giản là đưa ra quyết định, bạn thực sự có thể thiết kế một game ngay trong đầu mình. Tuy nhiên, thường bạn sẽ muốn viết ra những quyết định này, bởi vì trí nhớ của chúng ta không đủ tốt và rất dễ dàng bỏ lỡ điều gì đó quan trọng nếu bạn không ghi chép lại. Hơn nữa, nếu bạn muốn người khác giúp đưa ra quyết định hoặc tạo dựng game, bạn cần phải trao đổi các quyết định với họ bằng cách nào đó, và viết ra là một cách tốt để làm được điều này.

"Vậy còn lập trình thì sao? Không phải các nhà thiết kế game phải là những lập trình viên máy tính à?"

Không hề. Trước hết, nhiều game có thể chơi mà không cần dùng máy tính hoặc công nghệ; ví dụ như board game[1], game thẻ bài và các game thể thao. Thứ hai, ngay cả đối với game chơi trên máy tính hay các hệ máy khác, người ta vẫn có thể đưa ra các quyết định về game mà không cần biết chi tiết toàn bộ các kỹ thuật

1. Board game: Game bao gồm việc di chuyển hay đặt các quân cờ/kí hiệu trên một "bàn cờ" được xác định trước, với một số luật chơi nhất định. Board game có thể bao gồm các trò từ đơn giản (như cờ caro) cho đến trò chơi có cốt truyện và chiến thuật phức tạp (ma sói, Dungeon&Dragon...)(BT)

được sử dụng để triển khai những quyết định đó. Tất nhiên, việc bạn biết về những điều này sẽ là một điểm cộng rất lớn, tương tự như việc nếu bạn là nhà văn hay nghệ sĩ lão luyện. Điều đó cho phép bạn đưa ra các quyết định tốt hơn một cách nhanh hơn, nhưng đây cũng không phải là điều quá cần thiết. Nó cũng giống như mối quan hệ giữa kiến trúc sư và thợ mộc: Kiến trúc sư không cần phải biết tất cả những gì thợ mộc biết, nhưng anh phải biết tất cả những gì người thợ mộc có thể làm.

"Vậy thì, ý anh là các nhà thiết kế game chỉ cần tạo ra cốt truyện cho game thôi sao?"

Không. Quyết định cốt truyện là một trong những khía cạnh của thiết kế game, nhưng còn có rất nhiều, rất nhiều khía cạnh khác. Quyết định về quy tắc, cảm quan, thời gian, nhịp độ, rủi ro cần chấp nhận, phần thưởng, hình phạt cũng như tất cả những trải nghiệm khác mà người chơi sẽ trải nghiệm là trách nhiệm của nhà thiết kế game.

"Nếu vậy các nhà thiết kế game đưa ra quyết định về những gì game nên trở thành, ghi mọi thứ ra, và thế là xong?"

Gần như không hề. Không ai trong chúng ta có một trí tưởng tượng hoàn hảo, và những game được chúng ta thiết kế trong đầu và viết ra trên giấy hầu như không bao giờ diễn ra hoàn toàn theo cách mà chúng ta mong đợi. Nhiều quyết định không thể thực hiện được cho đến khi các nhà thiết kế theo dõi cách game hoạt động. Vì lý do này, các nhà thiết kế thường tham gia vào quá trình phát triển của một game từ đầu đến cuối, đưa ra các quyết định về game trong suốt quá trình phát triển.

Điều quan trọng là bạn cần phân biệt giữa "nhà phát triển game" và "nhà thiết kế game". Nhà phát triển game bao gồm toàn

bộ những người tham gia vào việc tạo ra game. Tất cả các kỹ sư, họa sĩ 2D, họa sĩ 3D, nhạc sĩ, biên kịch, nhà sản xuất và nhà thiết kế tham gia vào việc làm game đều được gọi là nhà phát triển game. Nhà thiết kế game chỉ là một trong những người phát triển game.

"Nếu vậy, có phải các nhà thiết kế game là những người duy nhất được phép đưa ra quyết định về game?"

Hãy nói ngược lại: Bất cứ ai đưa ra quyết định về cách mà game nên trở thành đều là một nhà thiết kế game. Nhà thiết kế là một vị trí chứ không phải một người. Hầu hết các nhà phát triển trong một đội ngũ đều đóng góp vào việc quyết định cách mà game được định hình, thông qua các hành động kiến tạo nội dung cho game. Những quyết định này là quyết định thiết kế game, và khi làm vậy, bạn trở thành một nhà thiết kế game. Chính vì lý do đó, bất kể bạn có vai trò gì trong đội ngũ phát triển game, hiểu biết về các nguyên tắc của việc thiết kế game sẽ giúp bạn làm công việc của mình tốt hơn.

Chờ đợi Mendeleev tiếp theo

Hành trình khám phá không phải đi tìm kiếm những địa danh mới mà là có được góc nhìn mới.

—Marcel Proust

Mục đích của cuốn sách này là để giúp bạn trở thành nhà thiết kế game tốt nhất bạn có thể.

Thật không may, hiện tại vẫn chưa có thứ gọi là "lí thuyết chung về thiết kế game", và cũng chẳng có công thức đơn giản nào để làm ra những game tuyệt vời. Vậy chúng ta có thể làm gì?

Chúng ta đang đứng ở một vị trí tương tự những nhà giả kim

thời cổ đại. Ở cái thời trước khi Mendeleev[1] khám phá ra bảng tuần hoàn, thể hiện cách tất cả các nguyên tố cơ bản được liên hệ với nhau, các nhà giả kim đều phải phụ thuộc vào một tấm mền thêu các quy tắc chung về cách kết hợp các loại hóa chất khác nhau. Chúng hiển nhiên là không đầy đủ, đôi khi không chính xác và thường mang màu sắc huyền bí. Nhưng bằng cách sử dụng các quy tắc này, các nhà giả kim đã có thể làm được những điều đáng ngạc nhiên, và hành trình theo đuổi chân lý của họ cuối cùng đã dẫn đến hóa học hiện đại.

Các nhà thiết kế game đang chờ đợi Mendeleev của họ. Tại thời điểm này chúng ta vẫn chưa có bảng tuần hoàn nào cả. Chúng ta đã có tấm mền thêu của riêng mình, bao gồm những nguyên tắc và quy tắc, dù không hoàn hảo, nhưng vẫn giúp chúng ta làm được việc của mình. Tôi đã cố gắng để tập hợp những thứ tốt nhất vào một chỗ để bạn có thể nghiên cứu, xem xét, áp dụng chúng, cũng quan sát cách những người khác sử dụng.

Một bản thiết kế game tốt sẽ xuất hiện khi bạn nhìn nhận game của mình từ càng nhiều góc độ càng tốt. Tôi gọi những góc nhìn này là những lăng kính, bởi vì mỗi lăng kính sẽ là một cách để nhìn nhận thiết kế của bạn. Mỗi lăng kính là tập hợp nhỏ những câu hỏi bạn nên đặt ra cho bản thân về thiết kế của mình. Chúng không phải là bản mẫu hay những công thức có sẵn, mà là các công cụ để thẩm định bản thiết kế của bạn. Chúng sẽ lần lượt được giới thiệu xuyên suốt cuốn sách này. Một bộ thẻ bài, với mỗi thẻ tóm tắt một lăng kính, cũng đã được tạo ra để đi kèm cuốn sách này. Các bạn có thể truy cập miễn phí phiên bản điện tử bằng tiếng Anh của bộ thẻ bài này dưới dạng ứng dụng điện thoại trên cửa hàng của iOS và Android (tìm từ khóa “deck of lenses”).

---

1. Dmitri Ivanovich Mendeleev (1834-1907): Nhà hóa học và phát minh người Nga, là người tạo ra phiên bản đầu tiên của bảng tuần hoàn các nguyên tố hóa học. (BT)

Không có lăng kính nào là hoàn hảo hay thậm chí hoàn thiện, nhưng mỗi chiếc lại có ích trong một hay một vài hoàn cảnh khác nhau, và mỗi trường hợp sẽ mang lại một cái nhìn độc đáo về thiết kế của bạn. Điều quan trọng ở đây là cho dù chúng ta không thể có một bức tranh hoàn chỉnh, bằng việc lấy tất cả các lăng kính nhỏ chưa hoàn hảo và sử dụng chúng để nhìn nhận vấn đề từ nhiều góc độ khác nhau, bạn sẽ có thể vận dụng cảm quan của bản thân để tìm ra thiết kế tốt nhất. Tôi ước rằng trên đời có loại lăng kính cho phép ta thấu đạt mọi thứ. Nhưng chẳng có thứ nào như thế tồn tại. Vì vậy, thay vì vứt bỏ những lăng kính không hoàn hảo của mình, tốt hơn hết chúng ta hãy thu thập và sử dụng nhiều lăng kính nhất có thể. Vì như chúng ta sẽ thấy, thiết kế game giống một bộ môn nghệ thuật hơn là khoa học, giống nấu ăn hơn là hóa học, và chúng ta phải thừa nhận rằng Mendeleev của chúng ta cũng có thể sẽ chẳng bao giờ xuất hiện.

Tập trung vào những điều căn bản

Nhiều người cho rằng cách tốt nhất để học các nguyên tắc của thiết kế game là nghiên cứu những game mới nhất, phức tạp nhất, tân tiến nhất hiện có. Cách tiếp cận này là hoàn toàn sai. Game điện tử chỉ là một nhánh phát triển tự nhiên của game truyền thống khi tiến sang một môi trường mới. Các quy tắc chi phối nó thực chất vẫn y như vậy. Một kiến trúc sư phải hiểu cách thiết kế một cái kho trước khi có thể thiết kế một tòa nhà chọc trời, và vì vậy chúng ta sẽ thường xuyên học hỏi từ các tựa game vô cùng đơn giản. Một số trong số này sẽ là game điện tử, nhưng một số sẽ đơn giản hơn nhiều: Game xúc xắc. Các game thẻ bài. Board game. Game ngoài sân chơi. Nếu không thể hiểu được nguyên tắc của những game này, chúng ta hy vọng gì hiểu được những game phức tạp hơn? Vài người sẽ cho rằng những game kia đã cũ và do đó không đáng

để nghiên cứu, nhưng như nhà nghiên cứu tự nhiên Thoreau[1] đã nói: "Cần gì phải nghiên cứu thiên nhiên khi thiên nhiên thật già cỗi." Game sẽ mãi luôn là game. Những nguyên tắc khiến cho các game cổ điển trở nên thú vị cũng là những nguyên tắc khiến cho các game hiện đại nhất trở nên thú vị. Các game cổ điển còn có ưu điểm là đã vượt qua được những thách thức của thời gian. Thành công của chúng rõ ràng không phải do sự mới lạ của công nghệ, giống như trường hợp của các game hiện đại. Game cổ điển có những phẩm chất sâu sắc hơn mà những nhà thiết kế game chúng ta cần phải học cách hiểu được chúng.

Ngoài việc tập trung vào các game cổ điển, cuốn sách này cũng sẽ cố gắng cung cấp những nguyên tắc thâm sâu và cơ bản nhất của thiết kế game chứ không phải những nguyên tắc cụ thể cho từng dòng game ("15 lời khuyên để tạo nên game bắn súng góc nhìn thứ nhất thiên về cốt truyện tốt hơn!"), bởi các dòng game có thể đến rồi đi, nhưng những nguyên tắc cơ bản của thiết kế game là những nguyên tắc của tâm lý con người đã tồn tại cùng chúng ta qua bao thế hệ, và vẫn sẽ đồng hành với chúng ta trong một thời gian rất lâu nữa. Một khi đã thành thạo với những nguyên tắc cơ bản, bạn có thể làm chủ bất kỳ dòng game nào mới xuất hiện, và thậm chí phát minh ra những dòng game mới của chính mình. Trái với những cuốn sách khác về thiết kế game với mục tiêu thường là truyền tải càng nhiều kiến thức càng tốt, cuốn sách này sẽ không cố gắng đi qua hết tất cả mọi thứ mà thay vào đó là hướng đến việc giúp bạn nắm được những gì đáng giá nhất.

Và mặc dù cuốn sách này sẽ dạy cho bạn những nguyên tắc có thể dùng để tạo ra các board game và game thẻ bài truyền thống, nó vẫn hướng phần nhiều về phía ngành công nghiệp game điện tử. Tại sao? Bởi vì công việc của một nhà thiết kế game là tạo ra

1. Henry David Thoreau (1817-1862), nhà nghiên cứu tự nhiên người Mỹ. (ND)

các game mới. Sự bùng nổ của công nghệ máy tính đã mở ra sự đổi mới trong lĩnh vực thiết kế game mà có lẽ trước đây, không ai thế giới có thể tưởng tượng nổi. Số lượng nhà thiết kế game còn sống hiện nay còn nhiều hơn hơn toàn bộ số nhà thiết kế game từng sống trong lịch sử nhân loại. Rất có thể, game bạn muốn làm sẽ dựa trên một trong những công nghệ đột phá tân tiến đó. Và cuốn sách này sẽ cho bạn thấy cách để làm việc đó, mặc dù đa số các nguyên tắc ở đây cũng có thể áp dụng được với những thể loại game truyền thống.

Chuyện trò cùng người lạ

> *Đừng quên tiếp đãi những người xa lạ, vì nhờ vậy vô tình ta có thể vô tình tiếp đãi những thiên thần.*
>
> —Hebrews 13:2

Các nhà phát triển game thường được cho là bài ngoại, hay nói cách khác là sợ người lạ. Và ý tôi ở đây không phải nói tới những người xa lạ, mà là những kỹ thuật, cách làm và nguyên tắc xa lạ. Có vẻ như là mọi người tin rằng nếu một thứ gì đó không được hình thành từ trong ngành công nghiệp game, thì ắt là nó không đáng để cân nhắc. Sự thật là các nhà phát triển thường không để tâm tới việc nhìn ra môi trường xung quanh của họ. Làm ra game hay vốn đã khó, vì vậy các nhà phát triển thường bế quan tỏa cảng, tập trung cao độ, cố gắng hoàn thành nhiệm vụ. Họ thường không có thời gian để tìm kiếm những kỹ thuật mới, học cách tích hợp chúng vào game của mình và chấp nhận rủi ro rằng một kỹ thuật hay phương pháp mới có thể thất bại. Thế nên họ lựa chọn an toàn và bám chặt lấy những gì đã biết và thật không may, mang đến sự "dập khuôn" mà bạn có thể nhìn thấy ở rất nhiều game đang có mặt trên thị trường.

Nhưng để thành công, để tạo ra một cái gì đó tuyệt vời và sáng tạo, bạn cần phải làm ra điều gì đó khác biệt. Cuốn sách này không dạy bạn cách tạo ra những game dập khuôn như vậy. Đây là một cuốn sách về cách làm thế nào để tạo ra những thiết kế mới và vĩ đại. Nếu bạn thấy ngạc nhiên bởi sự tập trung vào các game phi kỹ thuật số trong cuốn sách này, bạn sẽ còn bất ngờ hơn nữa khi thấy cách nó sử dụng các nguyên tắc, phương pháp và ví dụ từ những thứ không phải game. Những ví dụ từ âm nhạc, kiến trúc, phim ảnh, khoa học, hội họa, văn học và mọi thứ trên Trái đất này đều hội tụ về đây. Và tại sao lại không chứ? Tại sao chúng ta cần phải tạo ra mọi thứ từ đầu, trong khi bản thân có thể tận dụng những thành tựu trong các lĩnh vực khác, những thứ đã và vẫn đang được phát triển trong suốt hàng trăm, thậm chí hàng ngàn năm trước? Nguyên tắc thiết kế có thể đến từ mọi nơi, vì thiết kế tồn tại ở khắp nơi, và thiết kế là như nhau ở khắp mọi nơi. Cuốn sách này không chỉ lấy cảm hứng thiết kế từ mọi nơi, mà nó cũng sẽ thuyết phục bạn làm điều tương tự. Tất cả những gì kiến thức bạn biết, những kinh nghiệm bạn có đều là thứ bạn có thể tận dụng trong quá trình thiết kế game.

Bản đồ

> *Bạn học gì không quan trọng. Mọi kiến thức đều liên quan đến nhau, và bất kể bạn học điều gì, nếu kiên trì, đều sẽ giúp bạn thông tường mọi thứ.*
>
> —Hypatia

Thiết kế game không phải là một chủ đề dễ viết. Các lăng kính và nguyên tắc cơ bản là những công cụ hữu ích, nhưng để thực sự hiểu được thiết kế game đồng nghĩa với việc phải hiểu được một mạng lưới cực kỳ phức tạp của sự sáng tạo, tâm lý học, nghệ

thuật, công nghệ và kinh doanh. Mọi thứ trong mạng lưới này đều được kết nối với tất cả những thứ khác. Thay đổi một yếu tố sẽ ảnh hưởng đến tất cả, và sự hiểu biết về một yếu tố ảnh hưởng đến sự hiểu biết về tất cả những yếu tố còn lại. Hầu hết các nhà thiết kế có kinh nghiệm đã xây dựng mạng lưới này trong đầu họ một cách từ từ, trải qua nhiều năm, nghiên cứu các yếu tố và các mối quan hệ bằng cách thử và sai. Và đây là thứ khiến cho việc thiết kế game rất khó để viết ra. Các cuốn sách đòi hỏi sự tuyến tính. Từng ý tưởng phải được trình bày riêng biệt. Vì lý do này, nhiều cuốn sách thiết kế game tạo ra cảm giác không đầy đủ – giống như tham gia tour du lịch ban đêm chỉ với cây đèn pin, người xem sẽ thấy rất nhiều điều thú vị, nhưng không thực sự hiểu được cách mà tất cả mọi thứ kết hợp với nhau.

Thiết kế game là một cuộc phiêu lưu, và phiêu lưu thì cần có bản đồ. Với cuốn sách này, tôi đã tạo ra một bản đồ hiển thị mạng lưới các mối quan hệ trong thiết kế game. Bạn có thể xem bản đồ hoàn chỉnh ở gần cuối của cuốn sách, nhưng nếu xem toàn bộ bản đồ ngay lập tức, bạn sẽ khó hiểu và quá tải. Picasso đã từng nói: "Để sáng tạo, trước hết cần phải phá hủy." Và chúng ta cũng sẽ làm vậy. Chúng ta sẽ gạt mọi thứ sang một bên và bắt đầu nhìn bản đồ của chúng ta từ lúc vẫn chỉ là trang giấy trắng. Trong quá trình chúng ta làm việc này, tôi khuyên bạn cũng nên gạt những định kiến của bạn về thiết kế game sang một bên. Có như vậy, bạn mới có thể tiếp cận đối tượng khó hiểu nhưng thú vị này với một tâm thế cởi mở.

Chương 1 sẽ bắt đầu bằng cách thêm vào một yếu tố duy nhất, nhà thiết kế. Các chương kế tiếp sẽ dần bổ sung thêm những yếu tố khác, lần lượt từng yếu tố, từng bước xây dựng nên hệ thống phức tạp của những mối quan hệ giữa nhà thiết kế, người chơi, game, đội ngũ và khách hàng, để bạn thấy được cách mọi thứ khớp với nhau, cũng như lý do của việc đó. Đến khi đọc xong cuốn sách,

bạn sẽ có bản đồ các mối quan hệ cả trên giấy và trong tâm trí của bạn. Tất nhiên, bản đồ trên giấy không phải là thứ quan trọng – thứ quan trọng là tấm bản đồ trong tâm trí bạn. Và đó không phải là tấm bản đồ đánh dấu lãnh thổ. Đó chắc chắn sẽ là một tấm bản đồ không hoàn hảo. Nhưng tôi hy vọng cuốn sách này sẽ giúp bạn tạo ra tấm bản đồ các mối quan hệ trong tâm trí mình, và bạn sẽ kiểm nghiệm bản đồ với thực tế, thay đổi và nâng cấp nó mỗi khi tìm thấy phần nào đó có thể được cải thiện. Mọi nhà thiết kế đều đi qua cuộc hành trình xây dựng bản đồ của riêng họ về các mối quan hệ. Nếu bạn mới chập chững bắt đầu với công việc thiết kế game, cuốn sách này sẽ có thể cung cấp cho bạn những điểm khởi đầu cho tấm bản đồ đó. Còn nếu bạn đã là một nhà thiết kế game dày dạn, tôi hy vọng cuốn sách này có thể cung cấp một số ý tưởng để cải tiến bản đồ mà bạn đang sở hữu.

Học cách tư duy

> *Mỗi chân lý đều có bốn trụ cột: Với vai trò người thầy, ta sẽ cho con một trụ cột, và nhiệm vụ của con là đi tìm ba trụ cột còn lại.*
>
> —Khổng Tử

Khổng Tử đang nói về cái gì vậy? Chẳng phải một giáo viên tốt nên chỉ cho bạn cả bốn trụ cột luôn hay sao? Không hề. Để thực sự học, nhớ và hiểu, tâm trí của bạn phải ở trong trạng thái sẵn sàng đi tìm kiến thức. Nếu không ở trong trạng thái này, một trạng thái thực sự mong muốn tìm kiếm sự thông tuệ, những nguyên tắc dù sáng suốt nhất cũng sẽ trôi đi như nước đổ lá khoai. Sẽ có nhiều lúc trong cuốn sách này mọi thứ không được phơi bày ngay – những lúc mà mọi thứ không được thể hiện rõ ràng một cách có chủ ý để khi bạn khám phá ra, sự thật sẽ càng ý nghĩa hơn với bạn.

Còn có một lý do khác cho cách tiếp cận đôi khi khó hiểu này. Như đã thảo luận trước đó, thiết kế game không hẳn là một môn khoa học. Nó đầy rẫy bí ẩn và mâu thuẫn. Những lăng kính của chúng ta vẫn sẽ có thiếu sót và không hoàn hảo. Để trở thành một nhà thiết kế game giỏi, thuộc lòng các nguyên tắc mà cuốn sách này cung cấp là chưa đủ. Bạn phải sẵn sàng động não, tìm hiểu xem tại sao những nguyên tắc nhất định lại khả thi trong một số trường hợp và tạo ra các nguyên tắc mới của riêng mình. Chúng ta vẫn đang chờ đợi một Mendeleev nữa. Và người đó có thể chính là bạn.

Vì đâu tôi ghét sách

> *Tôi ghét sách vì chúng chỉ dạy cho mọi người cách nói chuyện về những thứ họ không hiểu.*
>
> —Jean-Jacques Rousseau

> *Điều tối quan trọng là có một cách tiếp cận cân bằng giữa học và hành.*
>
> —Đức Đạt Lai Lạt Ma

Xin chớ nghĩ rằng chỉ cần đọc cuốn sách này, hay bất kỳ cuốn sách nào khác, sẽ biến bạn thành một nhà thiết kế game, càng không phải một nhà thiết kế game tuyệt vời. Thiết kế game không phải là một tập hợp các nguyên tắc, mà đó là một hoạt động. Bạn không thể trở thành ca sĩ, phi công hay cầu thủ bóng rổ bằng cách đọc một cuốn sách, và thiết kế game cũng vậy. Chỉ có một con đường để trở thành một nhà thiết kế game, đó là bắt tay vào thiết kế game – hay chính xác hơn, là thiết kế tựa game mà mọi người thích. Điều đó có nghĩa đơn thuần ghi lại các ý tưởng game là chưa đủ. Bạn phải xây dựng game, tự chơi và để những người khác

chơi nó. Khi sản phẩm của bạn vẫn chưa mang lại sự hài lòng (và chắc chắn là vậy), bạn sẽ phải thay đổi nó. Rồi lại thay đổi nó lần nữa. Rồi tiếp tục một lần nữa, hàng chục lần nữa, cho đến khi bạn tạo ra một game mà mọi người thực sự thích chơi. Sau khi đã trải qua điều này một vài lần, bạn sẽ bắt đầu hiểu thiết kế game là gì. Có một câu thường được nói giữa các nhà thiết kế game: "Mười game đầu tiên của bạn sẽ rất tệ – thế nên hãy cố mà đi cho nhanh." Các nguyên tắc trong cuốn sách này sẽ hỗ trợ hướng dẫn cho các thiết kế của bạn, cung cấp cho bạn những cái nhìn hữu ích về cách tạo ra các thiết kế tốt nhanh hơn. Nhưng bạn chỉ có thể trở thành một nhà thiết kế giỏi thông qua rèn luyện. Nếu bạn không thực sự quan tâm đến việc trở thành một nhà thiết kế game giỏi, hãy gập cuốn sách này lại. Nó chẳng có ích gì cho bạn cả. Nhưng nếu bạn thực sự muốn trở thành một nhà thiết kế game, vậy thì cuốn sách này không phải là tất cả. Đây chỉ là một sự khởi đầu – khởi đầu của một quá trình liên tục nghiên cứu, thực hành, thấm nhuần và tổng hợp kéo dài hết phần đời còn lại của bạn.