

# Bí mật của hiện tượng



✦ TRẦN QUÂN

Một trò chơi cho phép bạn có trong tay quyền lực thống trị kèm theo trách nhiệm tương ứng, giúp hiểu rõ phần nào sự sáng tạo và sống còn, sự kỳ diệu của cộng tác, phối hợp và cộng đồng, không chỉ trong thế giới của trò chơi mà cả trong đời thực... Trò chơi được ngành giáo dục dùng để dạy học, thậm chí để phối hợp nghiên cứu.

Tất cả những nhà sản xuất trò chơi (game) đều giống một vị thần nhỏ. Nói gì chẳng nữa thì họ cũng đang làm công việc sáng tạo ra một thế giới. Nhà sáng tạo trò chơi dựng núi non chỗ này, bố trí thung lũng chỗ kia trong "thế giới trò chơi"; quyết định sắc độ của bầu trời, độ nhớt của nước, cao độ của tiếng chim hót và lực hút của trọng trường. Nhà sáng tạo gõ dòng chữ "hãy có sự sáng" bằng ngôn ngữ thông thường hay những dòng mã bằng ngôn ngữ lập trình C# và thế là có ánh sáng; hoặc quyết định cách thức và thời điểm đêm xuống và bình minh có nên hiện ra tiếp hay không. Nhà sáng tạo phù phép với thời gian để nó làm việc theo kiểu tuyến tính hay bị kéo giãn ra hoặc theo một quy cách chưa từng có; rồi viết những chuỗi lệnh để tạo nên chuỗi

xoắn kép di truyền DNA của những sinh vật trong "thế giới trò chơi". Khi mọi thứ đã được chuẩn bị đâu ra đó, đấng sáng tạo chỉ việc nhấn nút thực thi "RUN" và thế là tạo ra vụ nổ Big Bang để hình thành vũ trụ... riêng.

Markus Persson, nhà sáng tạo người Thụy Điển với trò chơi Minecraft có gì đó giống thần Zeus tối cao - trong vòng bốn năm kể từ khi phát hành, trò chơi của ông trở thành trò chơi hấp dẫn của thế kỷ 21, được chơi từ trong phòng ngủ cho đến lớp học trên khắp thế giới. Hơn 22 triệu người đã phải trả tiền để được di trú đến thế giới của ông, "sinh sống" trên máy tính, điện thoại thông minh hay các máy chơi game (gần gấp ba lần trò chơi nhiều người chơi khổng lồ là World of Warcraft). Bán ra thị trường thành công dù không có sự hỗ trợ của nhà đầu tư hay nhà phát hành, Minecraft là niềm cảm hứng cho một thế hệ mới những nhà làm game độc lập, tự mình đi con đường riêng và tiếp cận công việc theo những cách mới. Mặt khác, lợi nhuận của trò chơi này chỉ riêng năm 2012 là 86 triệu USD cũng là một thách thức lớn nhất ngay cả với những nhà phát hành trò chơi lớn nhất thế giới.



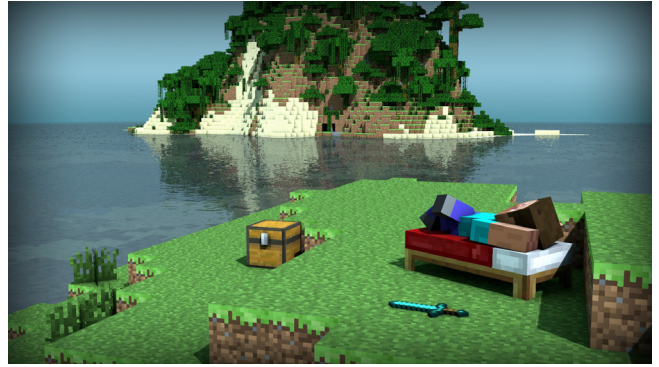
Sự thành công to lớn này thật bất ngờ vì Minecraft, lúc phát hành, có rất ít đặc điểm của những trò chơi thời thượng. Được viết bằng ngôn ngữ lập trình Java đa dụng, chú trọng đến tốc độ và dung lượng nhẹ thay vì những công cụ mạnh hơn với nhiều tính năng hơn, trò chơi này đặc trưng với những khung cảnh dựng bằng điểm ảnh khá "thô" nên chẳng giống chút gì với những trò chơi ăn khách vào thời điểm đó, có nhân vật và đối tượng mịn màng không khác gì đời thực. Dù có một số nét quyến rũ như trò Lego và vẻ đẹp trong những hình khối chữ

nhật nhưng trong một ngành công nghiệp theo đuổi tính thực và sống động thì đặc điểm “mẫu giáo” về hình ảnh này ban đầu có vẻ như lạc hậu.

Hơn nữa, trong thời buổi mà những nhà sáng tạo trò chơi có ngân sách lớn cũng không thua gì nhiều đạo diễn phim, thường đóng vai các vị thần dẫn dắt người chơi đi qua các màn và đối xử với các nhân vật của mình như với các diễn viên thông qua lời thoại, chỉ đạo diễn xuất thì Minecraft đưa người chơi vào thế giới của game với rất ít chỉ thị. Hầu như không có mục tiêu hay lời răn nào để hướng dẫn hay điều chỉnh hành vi ngoài những quyết định của chính người chơi. Vậy điều gì đã làm nên thành công của trò chơi này? Thiết kế thông minh của nó thể hiện sự chính xác tinh tế, trong khi đó sự tự do cơ bản dành cho các cư dân của trò chơi chạm đến được những thôi thúc nguyên sơ, hấp dẫn của con người.

Lúc bắt đầu, bạn được ban cho một thế giới được sinh ra bằng một giải thuật hoàn toàn riêng biệt (mỗi bàn chơi mới lại tạo ra một vùng địa lý có thể mở rộng mà không ai, ngay cả Persson, từng nhìn thấy) và không gì khác ngoài gợi ý của tên trò chơi là phá/đào (mine) và xây (craft). Khả năng kép này - hủy hoại và sáng tạo - được thể hiện bằng hai nút điều khiển chính của game. Nhấn một nút bạn sẽ thấy cánh tay “đào chơi” cầm búa “đẽo” nhanh bất kỳ đối tượng nào mà bạn nhìn vào cho đến khi đạt kích thước vừa ý để sử dụng hay cất kho. Thành phẩm thu hoạch tùy vào vật chất mà bạn “đẽo”. Đẽo cây sẽ tạo ra một khối gỗ, đẽo vách đá sẽ được tấm granit, đẽo bãi biển bạn sẽ được một khối cát.

Với những nguyên liệu thô này bạn hoàn toàn tự do để xây dựng. Đầu tiên bạn có thể có một bức tường cao ngang hông gồm những khối gạch xếp cạnh nhau thành đường thẳng và bạn muốn chuyển chúng thành một trong bốn bức tường của ngôi nhà nhỏ thân yêu, xây một mái bằng để che nắng rồi mới biết là mình đã quên thiết kế cửa ra vào! Trong khi đó mặt trời cứ trôi trên trời mà chả cần quan tâm đến những tay lính mới như bạn. Đêm buông xuống và nổi lên âm thanh kỳ dị



của những con quái vật đang cào cào đầu đó; thời điểm chuyển cảnh này cũng là lúc bạn nhận ra rằng để thỏa mãn óc tưởng tượng, bạn cũng phải đối mặt với thế giới đầy hiểm họa.

Bạn vội rút vào trong ngôi nhà mới xây nhưng nếu chưa xong thì hãy nhanh nhanh đào một cái hang ở chân núi mà trốn cho đến sáng, khi những bộ xương và các thầy ma giải tán để bạn có thể tự do tiếp tục công trình xây dựng của mình. Nhịp điệu của game đã được thiết lập - xây dựng ban ngày, trú ẩn ban đêm - bạn lại tiếp tục dù hơi lung tung, hiện thực những ý tưởng vẫn chưa nghĩ chín. Cái chòi biến thành túp lều rồi thành ngôi nhà gỗ rồi thành ngôi nhà tươm tất rồi thành lâu đài rồi thành thành quách nguy nga. Tuy chỉ với vài hướng dẫn thô sơ nhưng bạn cũng học được rằng một vài loại khối xây dựng cơ bản (block) đòi hỏi phải có công cụ riêng và với chiếc bàn công cụ bạn có thể bắt đầu sáng tạo những dụng cụ đơn giản: cuốc chim, xẻng, cuốc, kiếm. Khi những block bạn thu hoạch ngày càng đa dạng thì những tính năng liên quan đến ngôi nhà, gia đình mà bạn có thể làm được càng phong phú và chẳng mấy chốc chốn cư ngụ của bạn có đầy đủ nển, những bức tranh, vòm cầu thang tinh tế và mảng cửa sổ lỗi.

Niềm vui xây dựng cũng ngang với nỗi sợ phá hủy, trò chơi của chúng ta phản ánh chính nhịp điệu của cuộc sống, đó là sinh ra, chết đi và tái sinh. Minecraft hiểu rằng đối với con người, công việc sáng tạo liên quan mật thiết đến sự sống còn. Đe dọa của những quái vật ban đêm mang lại sự tập trung vào công việc, còn sự phong phú của vật liệu trong game tác động đến cảm xúc cá nhân và khuyến khích sự phát triển kỹ năng.

Nếu chỉ có vậy thì cũng đủ để Minecraft bán ra hàng triệu bản nhưng thành công đến mức trở thành hiện tượng say mê là nhờ khía cạnh xã hội của trò chơi. Không chỉ có người chơi được khuyến khích mở rộng thế giới của họ lên YouTube để chia sẻ các thủ thuật hay khoe những thiết kế vĩ đại của mình mà trò chơi còn cho phép xây dựng những dự án chung, nhờ vậy người chơi có thể ghé thăm những thế giới của nhau và cùng xây chung kim tự tháp Ai Cập, đền Taj Mahal nổi tiếng của Ấn Độ hay vùng đất hư cấu trong bộ phim truyền hình nhiều tập Trò chơi vương quyền (Game of Thrones).



Sức lôi cuốn đại chúng của Minecraft không phải ở chỗ có một kết thúc kỳ thú rất ít người được chứng kiến mà nằm ở phần tình cảm đối với trò chơi. Đây là một trò chơi cho phép bạn trải nghiệm một dạng tồn tại "tua nhanh" mà trong tay có quyền lực thống trị nhưng cũng kèm theo trách nhiệm tương ứng. Nó làm sáng rõ những ràng buộc từ xa xưa giữa sáng tạo và sống còn, sự kỳ diệu của cộng tác, phối hợp và cộng đồng, không chỉ trong thế giới của trò chơi mà cả trong đời thực bên ngoài màn hình. Đây là một điển hình cho thấy cách đây thiết kế trò chơi lên mức nghệ thuật và hé lộ những sự thật sâu xa về thân phận của con người.

Năm 2012, trò chơi này đã vượt trò chơi đánh trận nổi tiếng Call of Duty của Activision về số người chơi nhiều nhất trên mạng Xbox Live của Microsoft; cho thấy trò chơi sáng tạo sẽ thống trị chứ không phải trò bắn súng. Nó cũng chứng tỏ rằng người chơi hết sức quan tâm đến việc thể hiện, tương tác, chia sẻ những mối quan tâm chung chứ không phải là sức

mạnh đồ họa hấp dẫn, vốn phù du, như các ông trùm phát hành sành sỏi đã nghĩ.

Đối với thế hệ những nhà làm game trẻ, được trang bị nhiều công cụ và nền tảng phổ biến hơn gồm cả thiết bị di động, trò chơi này mang lại niềm cảm hứng to lớn về khả năng sáng tạo và thương mại hóa. Chỉ với ý định của thời sinh viên và thời gian lập trình trong phòng ngủ có thể tạo nên một trò chơi có sức mạnh thu hút các công ty và những tập đoàn khổng lồ đầu tư, cho thấy việc lập trình trong phòng ngủ để thành triệu phú là hoàn toàn khả thi. Kể từ khi Minecraft trở thành "ngôi sao" đã có hàng trăm bạn trẻ lao vào làm trò chơi của mình với kiến thức bài bản học ở trường hay dùng những công cụ miễn phí hoặc rẻ tiền như GameMaker. Nhờ gương điển hình của Minecraft và việc tự phát hành dễ dàng qua các kênh như App store của Apple, Play Store của Google, Steam mà những xưởng phát triển trò chơi điện tử độc lập thành công chưa từng có. □



*Một vài dự án đòi hỏi phải nỗ lực nhiều hơn, ví dụ tạo ra công trình nổi tiếng thế giới Biệt thự trên thác (Fallingwater) của Frank Lloyd Wright (trái) hay kết cấu như trong chương trình truyền hình Adventure Time (phải).*



*Để tạo những công trình như đền Taj Mahal (trái) cần phải có những khối xây dựng màu sắc khác thường, buộc người chơi phải tìm kiếm, khai mở hay luyện thành, biến trò chơi thành dạng tìm "kho báu"; bên phải là một cảnh chưa được tiết lộ trong Minecraft.*