ATVEJIS 3

KOMPIUTERINIO ŽAIDIMO MECHANIKOS

„Super Mario Bros.“ žaidimo kadras

Metodinę priemonę parengė dr. Žilvinas Ledas, žaidimų kūrimo studijos „Tag of Joy“ techninis vadovas ir bendraįkūrėjas, Vilniaus universiteto lektorius
Analizuojamų kompiuterinių žaidimų nuorodos pateikiamos priede Nr. 1

MENO AVILYS
BRITISH COUNCIL
LIETUVOS KULTŪROS TARYBA

Bendrosios kompetencijos: komunikavimo, pažinimo, socialinė pilietinė, problemų sprendimo, iniciatyvumo ir kūrybingumo, asmeninė bei kultūrinė.

Specialieji gebėjimai: mokiniai susipažins su platformų žaidimais, skirtingais jų tipais. Analizuodami žaidimų interakcijas išmoks išskirti mechanikas žaidimuose ir gebės skirstyti jas į pagrindines bei šalutines.

INTERAKTYVUMAS

Kompiuteriniai žaidimai nuo daugelio kitų medijų skiriasi tuo, jog jie yra interaktyvūs. Kitaip nei kine, kur tik žiūrime, žaisdami mes „bendraujame“ su žaidimu ir jo pasauliu – matome ir girdime vaizdus ir pagal tai renkamės, kokius veiksmus turėtų atlikti veikėjai žaidime.

Dėl tokio interaktyvumo, kiekvienas iš mūsų žaisdamas tą patį žaidimą, galime patirti ir pamatyti jį kitaip. Nemažai žaidimų leidžia rinktis, ar būsi geras, ar blogas, ar rinksiesi priešininkus apeiti, ar su jais kautis. Pavyzdžiui, žaidime „Black & White“ esi dievo vaidmeny, ir duodi nurodymus savo pakalikui – epiniam gyviui. Tu gali nurodyti jam būti draugiškam arba nedraugiškam. Gali jį bausti arba glostyti. Ir pagal šiuos bei kitus tavo – žaidėjo – veiksmus, žaidimas reaguos kitaip. Kitame žaidime „Oxenfree“, paauglė mergina su draugų kompanija atvyksta į paslaptingą salą, kurioje jiems tenka patirti daug mistinių nuotykių ir išgyvenimų. Tačiau iš tiesų, tai žaidimas, kuriame reikia bendrauti. Ir nuo tavo kaip žaidėjo pasirinktų atsakymų dialoguose priklauso žaidimo pabaiga.

ŽAIDIMŲ MECHANIKOS

Nors daug žaidimų savo struktūra ir pasakojimu yra panašūs į kino filmus, dažnai ne pasakojimas yra svarbiausia žaidimo dalis. Dėl interaktyvumo, žaidžiant kompiuterinius žaidimus įmanoma patirti tai, ko nepavyktų filmuose – įmanoma **būti** herojumi, o ne tik keliauti kartu su herojumi (pvz., „The Legend of Zelda“ žaidimų serija); įmanoma **išmokti** pilotuoti lėktuvą, o ne tik žiūrėti, kaip jie pilotuojami (pvz., „Micro-

soft Flight Simulator“); įmanoma pačiam **išspręsti** galvosūkius, o ne tik žiūrėti, kaip su jais susidoroja Indiana Džounsas (pvz., „Broken Sword“ serija); įmanoma **pastatyti** miestą, o ne tik žiūrėti, kaip jie statomi (pvz., „Cities: Skylines“ arba „SimCity“ serija).

Žaidimų „SimCity“ ir „The Legend of Zelda: Link‘s Awakening“ vaizdai

Visi šie minėti žaidimai, dėl savo specifinių interakcijų, yra labai skirtingi, dėl to verta atidžiau pažvelgti į tai. Žaidime leidžiamos interakcijos, kurias naudodamas žaidėjas gali pasiekti žaidimo iškeltą tikslą yra vadinamos **žaidimo mechanikomis** [1]. Paprastai sakant, žaidimo mechanikos yra tai, ką gali daryti žaidėjas. Dėl to žaidimo mechanikas geriausiai tinka nusakyti veiksmažodžiais [1]. Pavyzdžiui, „SimCity“ miesto statymo žaidime *„statyti“* būtų žaidimo mechanika, o „The Legend of Zelda“ žaidime vienos iš mechanikų būtų *„tyrinėti“* ir *„kovoti“*.

PLATFORMŲ ŽAIDIMAI. PAGRINDINĖS IR ŠALUTINĖS MECHANIKOS

Daugumoje žaidimų žaidimo mechanikų yra ne viena, dėl to verta skirstyti jas į pagrindines ir šalutines [2]. **Pagrindinės mechanikos**, tai veiksmai, kuriuos žaidėjas žaidime vykdo dažniausiai ir be kurių nepavyktų žaidimo praeiti ar laimėti. Žaidimui vykstant ir vystantis vieno ar kito veiksmo atlikimo tikslas gali keistis, bet pats veiksmas išlieka. **Šalutinės mechanikos** yra visos kitos, kurios vienaip ar kitaip gali padėti žaidėjui, bet nėra būtinos norint praeiti ar laimėti žaidimą.

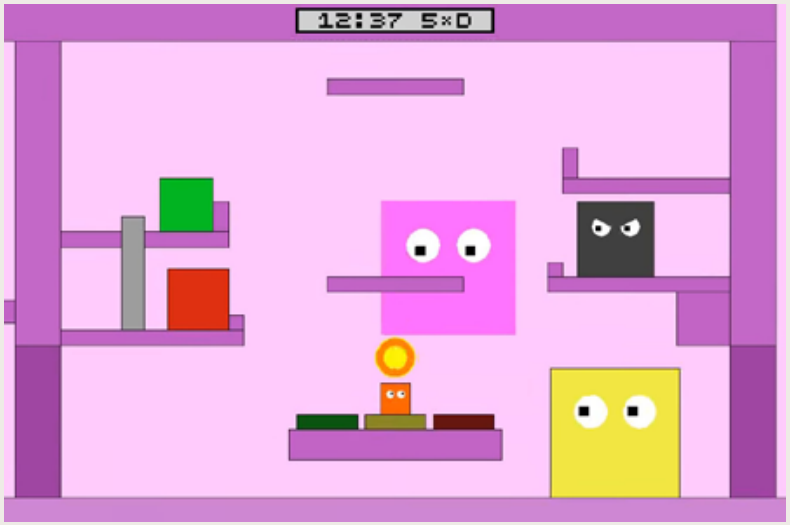
Vienas iš tokių žanrų, kuriame dažniausiai yra svarbiausias ne pasakojimas, o interakcijos yra platformų žaidimų. Platformų žaidimai yra veiksmo žaidimų požanris. Klasikinis platformų žaidimų pavyzdys yra „Super Mario Bros.“ (dažnai laikomas vienu iš geriausių visų laikų žaidimų [3]). Pažaiskite šį žaidimą ir pamąstykite, kokia yra pagrindinė jo mechanika? Ir kokios šalutinės?

Pagrindinės mechanikos yra *vaikščioti* ir *šokinėti*. Šokinėjimas naudojamas daugeliui dalykų, pavyzdžiui, peršokti per kliūtis, užmušti priešus, rinkti taškus. Šalutinės mechanikos yra *šaudymas* ir *taškų rinkimas*. Be šaudymo ir taškų mes irgi galime pereiti visą žaidimą, tačiau šios šalutinės mechanikos padeda lengviau pasiekti tikslus.

Pažaiskite „Meat Boy“ žaidimą (arba pažiūrėkite jo vaizdo klipą). Čia vis dar pagrindinė mechanika yra šokinėjimas, tačiau šokinėjama ne tik slenkantis į šoną, o smarkiai įvairiau. Kuo, neskaitant kitokio šokinėjimo, šis žaidimas dar labai skiriasi nuo „Super Mario Bros.“? Bežaidžiant tolesnius lygius (arba pateiktame vaizdo klipe nuo 2 minutės) suprantame, kad šiame žaidime numirimas nėra blogai, tai nėra pralaimėjimas! Tai žaidimas, kuriame bandyti iš naujo dar kartą yra normalu, kuriame reikia daug kartų numirti, kad suprastume, kaip pereiti sudėtingus lygius, dėl to už numirimą nėra baudžiama (tuo, jog reikia viską pradėti nuo pirmo lygio).

Dabar pažaiskite „Nugget“ žaidimą (arba pažiūrėkite jo vaizdo klipą). Šis žaidimas skiriasi tuo, jog jame pasakojama įtraukianti istorija. Pažaidę arba pažiūrėję, pagalvokite, kokiais elementais šiame žaidime

pasakojama istorija ir kuriama įtampa? Atsakyti galima būtų, jog per spalvas, veido išraiškas, garsus ir muziką, kameros judėjimą, ir pan. O kaip istorijos pasakojimas skiriasi nuo „Super Mario Bros.“ ir „Meat Boy“ pasakojimo? „Nugget“ žaidime istorija yra smarkiai svarbesnė, čia naudojama daugiau įvairių raiškos priemonių, žaidimas sukelia daugiau emocijų.



Žaidimų „Nugget“ ir „Cave Story“ vaizdai

Taip pat pažaiskite „Cave Story“ žaidimą (arba pažiūrėkite jo vaizdo klipą). O kokiais elementais šiame žaidime pasakojama istorija? „Cave Story“ naudoja tekstus bei pokalbius su kitais veikėjais, kai tuo tarpu kiti žaidimai nenaudojo tekstų istorijos pasakojimui. Kokių dar papildomų mechanikų žaidimo kūrėjas prideda šiame žaidime? Be jau minėto *kalbėjimo* su kitais veikėjais, yra pridėtas daiktų *rinkimas* ir turimų daiktų inventorius. *Ginklų naudojimas* tampa reikalingas norint praeiti žaidimą. Taip pat galima atkreipti dėmesį, jog žaidimo lygiai sudėlioti taip, kad dažnai tenka grįžti atgal, kur jau buvai, ar tiesiog klajoti per tas pačias erdves.

Šie keturi pateikti žaidimai leidžia suprasti, kad nors ir naudojamos pagrindinės mechanikos yra panašios, tačiau tai, kaip žaidimai jas išnaudoja gali skirtis smarkiai. Tad žanriškai ir interaktyviai panašūs žaidimai gali būti labai skirtingi sukeliama emocija, pasakojama istorija ir kt.

PAMOKOS PLANAS:

1. Paklauskite, kaip vaikai mano, kuo kompiuteriniai žaidimai skiriasi nuo kitų medijų?
2. Papasakokite apie interaktyvumą ir bendrai apie žaidimų mechanikas.
3. Paklauskite, ar žino, kas yra platformų žaidimai? Ar yra tokių žaidę? Kokius konkrečiai žaidė?
4. Trumpai papasakokite apie platformų žaidimus (išskirtinumą , pagrindines savybes).
5. Pažaiskite „Super Mario Bros.“.
6. Papasakokite, kuo skiriasi pagrindinės ir šalutinės mechanikos. Paklauskite, kokios „Super Mario Bros.“ pagrindinės mechanikos? Kokios šalutinės?
7. Paklauskite, kokiems žaidimo tikslams atlikti naudojama pagrindinė žaidimo mechanika šiame žaidime?
8. Pažaiskite „Meat Boy“ arba pažiūrėkite šio žaidimo vaizdo klipą. Paklauskite kuo, neskaitant kitokio šokinėjimo, šis žaidimas dar labai skiriasi nuo „Super Mario Bros.“?
9. Pažaiskite „Nugget“ arba pažiūrėkite šio žaidimo vaizdo klipą. Būtinai prieikite iki 2:40 vietos vaizdo klipe (arba analogiškos vietos žaidime). Paklauskite mokinių, kas ten įvyko (pasiaukojimas)? Kaip išreiškiama emocija? Čia galite padiskutuoti, ką jiems reiškia pasiaukojimas? Kaip dažnai jie aukojasi dėl kitų? Ar pastebi kitų aukojimąsi dėl jų?
10. Paklauskite kokiais elementais „Nugget“ žaidime pasakojama istorija ir kuriama įtampa?
11. Pažaiskite „Cave Story“ arba pažiūrėkite šio žaidimo vaizdo klipo dalį (nuo apie 0:55 iki, pvz., 7:30). Paklauskite kokių dar papildomų mechanikų kūrėjas prideda šiame žaidime?

KLAUSIMAI DISKUSIJAI IR PAPILDOMA UŽDUOTIS

1. Kokius platformų žaidimus yra žaidę mokiniai? Kaip jie skiriasi nuo analizuotų pamokoje?

2. Ko moko kiekvienas žaidimas?

Atsakymai galėtų būti:

Pavyzdžiui, „Super Mario Bros.“ moko, jog ne visada tikslas (princesė) yra arti ir reikia įveikti daug kliūčių norint jį pasiekti.

Pavyzdžiui, „Meat Boy“ moko pasiaukojimo dėl kito (reikia daug kartų numirti, kad pasiektum).

Pavyzdžiui, „Nugget“ moko užuojautos, pastebėti kitų emocijas, suprasti, jog tam, kad kažką tu pasiektum, dažnai kas nors kitas turi kažką paaukoti.

3. Pirmas žaidimo lygis dažnai būna išmokantis žaisti žaidimą. Paanalizuokite „Super Mario Bros.“ pirmą lygį („World 1-1“) ir pabandykite pamatyti, kaip žaidimų kūrėjai sudėliojo kliūtis ir kitus objektus taip, kad išmokytų žaidėją žaidimo principų.

Galima pažiūrėti šį vaizdo klipą su mokiniais ir po to kartu pabandyti atsakyti į vaizdo klipo gale iškeltus klausimus (vaizdo klipas angliškas) https://www.youtube.com/watch?v=ZH2wGpEZVgE ARBA mokytojas galėtų pažiūrėti vaizdo klipą prieš pamoką ir analizuodamas vaizdo klipe paaiškintus elementus kartu su mokiniais prieiti prie panašių išvadų (kam ir kodėl tam tikri elementai sudėti tame lygyje būtent taip, kaip sudėti?).

Šią užduotį galima duoti ir namų darbams.

NAMŲ DARBŲ UŽDUOTYS

1. Pagalvokite apie žaidimus (ne platformų tipo), kuriuos žaidžiate ar žaidėte ir surašykite pagrindines ir šalutines mechanikas.
2. Sukurkite platformų žaidimo lygį! Pasiimkite languotą lapą popieriaus. Tarkime žaidimo veikėjas gali pašokti keturis langelius. Popieriaus lape nupieškite žaidimo lygį:
   - Sudėliokite platformas.
   - Parodykite, nuo kurios vietos žaidėjas pradės žaidimą ir kur ar kaip jį pabaigs.
   - Sukurkite mini-istoriją, kodėl žaidimo veikėjas yra tame lygyje, ką ten veikia, koks jo tikslas.
   - Nebijokite panaudoti keistų elementų – pavyzdžiui, pridėkite spyruoklių, kurios leidžia pašokti aukščiau arba nematomų durų, arba… dar ko nors!
   - Būkite kūrybingi – pabandykite lygį sudėlioti taip, kad žaidimo veikėjui, reikėtų išspręsti kokią nors erdvinę mįslę (pavyzdžiui, pirmiausia kur nors kampe paspausi mygtuką, kad atsirastų papildoma platforma).

ANALIZUOJAMI ŽAIDIMAI

„Super Mario Bros.“ (1985 m., sukūrė „Nintendo“) – klasikinis platformų žaidimas. Šiame žaidime žaidėjas valdo Mario arba jo brolį Luigi, ir padeda jiems keliauti per Grybų Karalystę, kad išgelbėtų princesę Persikę. Jis laikomas vienu iš geriausių visų laikų žaidimų [3].

Žaidimą nemokamai galima pažaisti čia (naršyklėje): https://supermariobros.io/super-mario-bros.embed

„Meat Boy“ (2008 m., sukūrė Edmund McMillen ir Jonathan McEntee) – tai super greitas platformų žaidimo prototipas, kuriame žaidėjas valdo kvadratinį Mėsos Berniuką ir turi padėti jam pasiekti Tvarsčių Mergaitę, tačiau Daktaras Embrionas jiems trukdo. Pagal šį prototipą buvo sukurtas „Super Meat Boy“ žaidimas.

Nemokamą žaidimo versiją galima pažaisti čia: https://www.newgrounds.com/portal/view/463241
Norint žaisti, naršyklėje reikia įjungti Flash įskiepio palaikymą arba galima įsidiegti „Newgrounds Player“ ir žaisti naudojant jį.

Rekomenduojamas žaidimo video, jei neišeina ar nelieka laiko pažaisti (verta pažiūrėti bent pirmas 4 minutes): https://www.youtube.com/watch?v=xQ65UZWlGC4

„Super Meat Boy“ žaidimą galima rasti Steam platformoje (mokamas).

„Nugget“ (2012 m., sukūrė Ryan Touk) – tai platformų žaidimas su galvosūkiais. Žaidime pasakojama tragiška meilės istorija apie netoleranciją, kuri vaizduojama per veikėjus-kvadratus su akimis.

Nemokamą žaidimo versiją galima atsisiųsti iš čia („Download“ skilty): http://www.grudlux.com/nugget/

Rekomenduojamas žaidimo video, jei neišeina ar nelieka laiko pažaisti (verta pažiūrėti bent pirmas 5 minutes): https://www.youtube.com/watch?v=7OtvZiS6z14

„Cave Story“ (2004 m., sukūrė Daisuke Amaya (aka Pixel)) – tai nuotykinis platformų žaidimas. Žaidėjas kontroliuoja veikėją, kuris neatsimena praeities, ir padeda jam pabėgti iš olos. Taip pat buvo išleistas „Cave Story+“ žaidimas, kuris yra šiek tiek atnaujinta versija.

Nemokamą žaidimo versiją galima atsisiųsti iš čia: https://www.cavestory.org/download/cave-story.php Puslapyje siųstis paspaudus ant „English translation (pre-patched)“ nuorodos (arba tiesiai čia: https://www.cavestory.org/downloads/cavestoryen.zip). Prieš žaidžiant, siūlytume paskaityti valdymo instrukcijas, kurias rasite faile „Manual.html“, nuėję į „[Controls]“ skiltį.

Rekomenduojamas žaidimo video, jei neišeina ar nelieka laiko pažaisti (verta pažiūrėti bent pirmas 7 minutes): https://www.youtube.com/watch?v=Ko-20QMy05U

„Cave Story+“ žaidimą galima rasti Steam platformoje (mokamas).

LITERATŪRA

[1] Järvinen, Aki, „Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design“ Tampere: Tampere University Press, 2008.

[2] Sicart, Miguel, „Defining Game Mechanics“, Game Studies 8(2), 2008.

[3] Wikipedia, „List of video games considered the best“: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_considered_the_best

ILIUSTARCIJOS

Žaidimo „Super Mario Bros.“ kadras iš https://www.nintendo.co.za/Games/NES/Super-Mario-Bros--803853.html

Žaidimo „SimCity“ kadras iš: https://www.origin.com/irl/en-us/store/simcity/simcity

Žaidimo „The Legend of Zelda: Link's Awakening“ kadras iš: https://www.forbes.com/sites/davidthier/2019/09/23/with-links-awakening-the-nintendo-switch-now-has-3-of-the-5-best-zelda-games-i-want-the-rest/

Žaidimo „Nugget“ kadras iš video: https://www.youtube.com/watch?v=7OtvZiS6z14

Žaidimo „Cave Story“ kadras iš: https://www.soldierfromthesurface.com/games/cavestory/