

```
+++ author = "Alone Fancy" title = "Con đường phát triển: lối mòn nhưng mới là đường đi duy nhất" date =  
"2024-07-31" description = "Không thể kể một câu chuyện hay khi cố truyền tải một thứ gì đó được, câu  
chuyện hay thì nó cứ diễn tiến thôi" tags = [ "pathToShift", ] +++
```

Sau một khoảng thời gian quan sát hướng đi của dòng game kinh dị Việt Nam, tôi cảm thấy khá là hụt hẫng vì không thực sự thành công và có lẽ dường như đây là hướng đi tất yếu để đi vào ngõ cụt của thể loại game này. Các nhà làm game cố gắng truyền tải chất Việt vào các tựa game của mình, vô hình chung khiến cho game chỉ dành riêng cho người Việt vì tính văn hóa địa phương ít đặc sắc. Qua các walkthrough của các streamer nước ngoài, tôi thấy hầu như chả để lại dấu ấn gì sâu sắc trong họ, còn dưới phần comment thì khá nhiều người Việt cảm ơn vì streamer đã chơi và ... có lời khen có lệ.

Không thể kể một câu chuyện hay khi cố truyền tải một thứ gì đó được, câu chuyện hay thì nó cứ diễn tiến thôi

Một tác phẩm nghệ thuật hay thì đúng là cần một lượng kiến thức phổ quát tương đối xung quanh tác phẩm đó, tuy nhiên có một số mảng kiến thức nằm xa rời khỏi vùng phổ quát thì sẽ khiến tác phẩm trở nên khó tiếp thu hơn. Nhất là khi giá trị tìm hiểu thông tin ngoài lề liên quan đến tác phẩm lại không cao. Do đó, trong ngành công nghiệp game, nhất là khi sản phẩm mang tính nghệ thuật của các thể loại như game trinh thám, RTS, game story-telling.

Vấn đề chính tôi muốn đặt ra ở đây là nếu thực sự muốn game Việt được đưa ra thế giới để đột phá, cần có một hướng đi đúng đắn. Người chơi game trên khắp thế giới cần phải công nhận tài năng trong việc trình bày ý tưởng của các nhà sản xuất Việt Nam. Có lẽ tôi không phải người đầu tiên đặt ra ý tưởng này nhưng vì gần đây tôi cảm thấy phải nêu ra ý tưởng này trước những hướng đi mà tôi cho là chưa chọn đúng mạch để khai phá dành cho **những người tiên phong với mong muốn đưa nghệ thuật game kinh dị Việt ra thế giới**.

Case study 1: Sự trỗi dậy của bối cảnh Mỹ nhưng dùng phong cách lãng mạn của dòng game Kinh dị Phi Mỹ

2 dòng game đánh dấu sự trỗi dậy của dòng game kinh dị đó là Alone in the Dark và Silent Hill.

Alone in the Dark

Được thiết kế bởi 1 công ty Pháp do Frederick Raynal làm giám đốc sản xuất. Lấy bối cảnh các phần chơi đều đậm chất Mỹ vì thị trường họ nhắm đến là thị trường lớn nhất thời bấy giờ là Hoa Kỳ. Từ một căn biệt thự cổ, một biệt thự với lối thiết kế dành cho cướp biển, một thị trấn cao bồi, nó đã trở thành huyền thoại cho dòng game kinh dị. Phong cách rất lãng mạn, rất Pháp mà ta có thể thấy tại bối cảnh Hoa Kỳ. Và đây không chỉ là động lực cho người Pháp tiếp nối mà còn thúc đẩy những tay quý tộc Anh cũng không chịu thua kém cùng với nhiều nhà phát triển Châu Âu khác.

Silent Hill

Tiếp nối con đường của survival horror từ tiền bối của mình, Team Silent đến từ Nhật đã đưa dòng game này lên đến đỉnh cao về mặt nội dung và nghệ thuật miêu tả. Họ không cần đưa chất Nhật vào đó, không hình ảnh của **Bách quỷ dạ hành**, không có samurai hay ninja nào ở đó. Họ lấy ý tưởng chính từ tác phẩm The

Mist của nhà văn kinh dị Mỹ Stephen King, để thiết lập nên bối cảnh cho thế giới kinh dị tại thị trấn Silent Hill và một số địa điểm kế cận. Ta thấy được cách người Nhật kể chuyện qua game hay đến như thế nào, đó mới chính là mục tiêu cần hướng đến và cũng hỗ trợ tốt nhất cho các hậu bối trong nước sau này trên phương diện quốc gia. Sự tò mò thích thú sẽ giúp người chơi tìm hiểu cũng như công nhận khả năng của con người Nhật trong phong cách thiết kế game kinh dị.

Resident Evil & Clock Tower

Resident Evil đến từ Capcom cũng là một series đình đám về công nghệ tập đoàn sinh học Umbrella lấy bối cảnh tại Hoa Kỳ còn Clock Tower lấy bối cảnh tại Na Uy và hai tựa game hoàn toàn không cố lồng ghép chút chất Nhật vào tựa game. Chất Nhật đó chỉ có thể tìm thấy tại cách họ viết nên câu chuyện và xây dựng nhân vật.

Sự thành công của các tựa game trên đã thúc đẩy các nhà làm game sở tại phát huy thế mạnh của quốc gia mình, trở thành thương hiệu quốc gia. Những tác phẩm như thế mới lôi kéo người trên thế giới tìm hiểu về văn hóa đất nước rộng rãi hơn là cố nhồi nhét vào đầu họ cách suy nghĩ cũng như bối cảnh trong game. Phải tạo động lực để thôi thúc họ trước, rẽ lối cho họ nhìn thì họ mới đi đến và tìm hiểu văn hóa nước mình. Mà hơn nữa đừng cố làm video game để lồng văn hóa Việt Nam vào, mình là người Việt cơ mà, đặt ngòi bút kể chuyện đã là chất Việt thì hãy làm hay nhất có thể. Người chơi sẽ cảm nhận được tâm tư tình cảm của một người Việt khi kể một câu chuyện. Câu chuyện đó chỉ cần có dấu ấn của tác giả là được và đó chính là sự truyền tải đáng quý nhất từ một kẻ thiết kế nghệ thuật.

Case study 2: Quá công thức sẽ giết chết tựa game của mình

Góc nhìn của tôi không được bao quát khắp các tựa game kinh dị, nên cách trình bày sẽ có thiếu sót ở những mảng kiến thức đến từ các tựa game khác. Gần đây, THQ Nordic mong muốn hồi sinh dòng game Alone in the Dark 2024 và kết quả nó dẫn đến ... sự giải thể của studio sản xuất tựa game trên. Tổng quan thì tựa game có tiềm năng rất lớn để trở thành một tượng đài mới nhưng vì sa đà vào những chi tiết cũng như công thức kinh dị đã dẫn đến sự thất bại của nó. Game được làm với mục đích như là một love letter dành cho series game, cũng rất cố gắng tạo nhiều references tới các bản game cũ. Nhưng nó lại trở nên quá nhiều, game cũng cố gắng được các thần thoại của nhà văn H.P. Lovecraft vào trong cốt truyện như các bản tiền nhiệm. Một lần nữa các bản cũ chỉ dùng những nét chấm phá từ H.P. Lovecraft để thiết kế quái vật và bối cảnh, còn tựa game 2024 lại cố áp vào trong cốt truyện. Dark Man rất thú vị, concept rất tinh tế từ Lovecraft cũng như cách diễn tả trong game nhưng không khai thác hết, Shub-niggurath (cái cây trùm cuối) thì biểu diễn quá sơ sài và gượng ép, câu chuyện trở nên khá lố bịch từ đây. Phong cảnh, cử chỉ của nhân vật đều rất tốt, cách diễn thoại rất trau chuốt nhưng các câu đối lại sơ sài, gameplay nhanh nhẩu một cách dị hợm. Chất kinh dị đã biến mất do tựa game cố gắng đi vào mục psychological quá đà, nhân vật nhanh và cancel hitbox quá dễ dàng, không có một tính hồi hộp nào khi di chuyển trong không gian cả. Câu chuyện đúng là nên có chỗ trống để người chơi tự suy ngẫm nhưng đừng quá công thức, hay vô lý như những câu đối quá vô lý.

Dòng game Outlast cũng thế thôi, tôi không đánh giá cao vì nó không khác gì tựa game running simulator cả. Cả dòng game quá chú trọng vào Gore, Jumpscare thì chỉ thích hợp với những người chơi muốn thử game kinh dị thôi, không tạo được cảm xúc lâu dài sau khi người chơi kết thúc tựa game.

Case study 3: Các tựa game Việt

Tôi không rõ hoặc vô đoán 1 chút là đa số các tựa game Việt thì thiết kế dành riêng cho người Việt, không dám tham vọng xa nên các tựa game không cố gắng dùng bối cảnh nổi tiếng để tiếp cận mà dùng làng quê, khu dân cư, ... tại Việt Nam để thiết kế câu chuyện cho tựa game của mình. Và nó không thể thành công trong việc thu hút người nước ngoài tìm hiểu thêm về văn hóa Việt Nam vì đơn giản nó không có điểm nhấn.

Kết quả cũng như case study 2, đầy công thức của những màn jumpscare thiếu ý nghĩa, những câu đố với lời giải đáp kém cũng như cách giải thích mang tính tâm linh. Tệ hơn nữa dùng bối cảnh Việt Nam nhưng lại không có hồn trong đó, chẳng thể nào truyền tải được sâu sắc văn hóa cũng như ngòi bút của studio đến người chơi. Và thứ tệ nhất có lẽ là âm thanh - thành phần không thể thiếu cho một tựa game kinh dị xuất sắc, có lẽ chúng ta thiếu nhưng music composer kì cựu chẳng?

Case study 4: Thành công đậm dấu xưa cũ

MADiSON

Tựa game từ nhà phát triển Argentina kể về cậu bé Luca được tặng chiếc máy ảnh - thứ có được từ kẻ sát nhân 30 năm về trước, và cậu phải chiến đấu với những ác linh khi hai thế giới đan xen vào nhau. Không gian chật hẹp, tối tăm, âm thanh rợn tóc, cùng những khoảnh khắc chờ rửa tấm hình đã tạo nên nét riêng của đội ngũ làm game. Cốt truyện xây dựng đủ kinh hoàng và liền mạch, không tạo nên những khoảng trống vô lý hay gượng ép trong dòng thời gian. Bối cảnh ư? Đơn giản là bạn chẳng nhận ra game nói rõ là ở đâu cả ngoài phong cách khá nông thôn hiện đại tại đa số các nước châu Mỹ.

Theo Di Stefano, MADiSON đã nhiều lần đề cập tới cảm hứng từ Clock Tower II: The Struggle Within(1998) chính là cảm hứng chính cho tựa game của ông. Đối với tôi thì tôi thích cách người ta tâm huyết nghiền ngẫm tác phẩm cũ và đưa vào trong những chi tiết để bày tỏ sự cảm ơn.

Tormented Souls

Đây là tựa game mà một số nhà phát triển game kinh dị Việt nên hướng tới. Bối cảnh không hề Chile một chút nào, nhưng chi tiết khá Chile như tục lệ bản địa hiến tế một cặp song sinh hay câu đố về người ngoài hành tinh và Pharaoh. Những nét văn hóa phổ biến tại Chile hiện lên như những nét chấm phá trong bối cảnh một bệnh viện bỏ hoang với hàng tá những tác phẩm từ thời Phục hưng. Không khí cũng như những giới hạn khi hành động tạo nên phong cách đầy rùng rợn khi di chuyển trong căn biệt thự. Âm thanh và nhạc nền cũng là một điểm gần như tuyệt đối trong từng bước di chuyển của Caroline Walker.

Tựa game được truyền cảm hứng từ Alone in the Dark và Resident Evil, lấy vừa đủ những thứ cần lấy mà vẫn giữ vững phong cách cốt truyện của riêng nhà sản xuất. Hướng tới nhưng đừng quá công thức, hãy kể câu chuyện như một tác giả độc lập!!!

Tổng kết

Con đường mà tôi nghĩ rằng duy nhất đối với một nhà sản xuất video game kinh dị tại Việt Nam sau những thất bại trông thấy từ các tựa game gần đây đó là anh muốn mọi người phải nghe thấy anh thì phải dùng ngôn ngữ văn hóa của họ để chiếm lấy cảm tình trên đất của họ. Khi anh có một cốt truyện vững chắc thì anh có thể gài những chi tiết nhưng phải thật sự tinh tế để khơi gợi sự tò mò về chi tiết đó. Chính lúc đó mới thực sự thành công trong việc truyền bá văn hóa của Việt Nam. Bản thân tôi cũng sẽ cố gắng đi con đường này và

hi vọng là trong tương lai tôi thực sự đủ tài năng để làm được một tác phẩm đủ chất lượng để hiện thực hóa ước mơ của mình. Chẳng lẽ, Silent Hill lại là giấc mơ xa vời?