

Game Analyse: Ideologica?

Vanuit de game analyse heb ik begrepen dat we in eerst instantie 3 elementen van de game onderscheiden:

communicator: *De maker van het spel*

medium: *Het spel zelf als drager van hetgeen de communicator communiceert.*

audience: *De speler van het spel en de ontvanger van hetgeen de communicator communiceert.*

Ik begin daarom meteen met eerste item uit deze volgorde. Ik ben de communicator en ik ga een game maken. Omdat ik nu helemaal vanuit mezelf begin met het maken van de game is dus van wezenlijk belang wat ik vindt, denk en voel. Ik wil dus eigenlijk mijn publiek even meenemen in mijn wereld en ik hoef me eigenlijk even niet te conformeren aan de hunne. Althans voor even.

De opdracht luidde om een game op te zetten waarbij mensen die de dominante ideologie aanhangen langzaam geconfronteerd worden met de alternatieve visies waarbij deze visie als veel wenselijker en beter gepresenteerd wordt. Om dan vanuit mezelf te werken loop ik meteen al vast in het punt van iets veel wenselijker en beter te presenteren. Immers wie ben ik om te bepalen wat beter of wenselijker is. 'Een inkoppertje' noemen we dat maar. Als keuze voor een dominante ideologie houdt ik het dicht bij huis. In eerste instantie dacht ik er aan om een tuintje te onderhouden als game. Wat de speler natuurlijk moet doen daarin is onkruid wieden en de kat van burens weg jagen als die weer zijn behoeften in jou tuin doet. Om zo uiteindelijk het typische Hollandse tuintje eens flink omver te schoffelen. Immers de slakken doen ook heel veel nuttige dingen. Het onkruid zorgt dat het gif wat de voorgaande bewoner gestrooid heeft uit de bodem verdwijnt. De kat van de burens zorgt weer voor de nodige mest die je rozenstruik zo nodig heeft etc, etc, etc. Echter dan zou ik nu klaar zijn en daarmee voel ik meteen zo lamlendig. De ideologie die ik in dit spel aan de kaak stel is één die voortkomt uit het gamen. Het voortdurende beeld van de gamer die altijd alles moet doen. De wereld van de ondergang redden, het kwaad uitroeien, of de zoveelste puzzel op lossen om maar weer verder te komen. Het wereldbeeld van de gamer, enigszins de moderne Atlas.

Ideologie

Allereerst zal ik een nadere beschrijving proberen te geven van deze ideologie, althans als dat nog zo te noemen valt. De games geven een wereldbeeld af. Maar als ik een beetje nuchter naar de wereld kijk dan zie ik helemaal geen controle. En de Hollywood ster die de wereld van de ondergang redt heb ik al helemaal nooit gezien. Om het maar flink afgezaagd te stellen; je hebt helemaal geen controle over de dingen om je heen. De zekerheid die je probeert te krijgen met je studie, je spaarrekening en zorgverzekering is een illusie. Je bent een slachtoffer van je eigen angsten en je leeft met 1 been in het verleden en met de andere in de toekomst. Hoe dichter je wilt kijken naar de plek waar je staat hoe pijnlijker het wordt want je ene been glijdt verder het verleden in en de andere verder de toekomst. Om dat af en toe te kunnen vergeten stap je dan in een virtuele wereld waarin je even de ernst van je lot kan ervaren. Leuk? Inderdaad, ja, maar we voelen wel dat er een oorzaak op de hoek ligt. De games en het wereldbeeld dat ze dragen is een beeld wat niet bestaat maar iets wat eerder graag zouden willen dat het bestond.

Games als extensie

Ik hoef waarschijnlijk niet uit te leggen dat de speler van de meeste spellen toch altijd de centrale rol krijgt toe bedeed. 'Escape from reality' of een ontsnapping uit de dagelijkse sleur is toch een reden om een spel te gaan spelen. Maar juist dat punt is wat bij mij maakt dat ik die spellen allemaal niet ga spelen. Soms kijk ik liever een goede film of ga ik naar een goede theater voorstelling. Ik wil eigenlijk getriggered worden om over dingen na te denken om in gevoelens mee te gaan maar ook wel om af en toe eens niet mezelf te hoeven zijn. En juist op dat punt kunnen de games nou juist een extra punt scoren. Iets wat bij film en theater minder kan is juist die directe betrokkenheid.

Medium keuzes

Om bij de genoemde opdracht te blijven zal ik eerst moeten meegaan in de wereld (ideologie) van de gamer. Ik zal dus een game creëren die in eerste instantie voor de gamer een bekende habitat zal zijn. Hiermee maak ik dus alvast gebruik van de gevestigde ideeën van wat er moet gebeuren in de game en pak meteen een doelgroep die ik wil aanspreken. Een 3D engine gebruik ik voor de visualisatie. Daar heb ik verschillende redenen voor. Een van deze is omdat 3D juist voor onderzoek interessant is. Het heeft eigenschappen die een eerder medium niet bezit. (IMHO). Deze eigenschappen dienen geëxploreerd te worden nu

ze nieuw zijn. Archeologisch ze te onderzoeken lijkt mij nog niet van deze tijd. Tevens brengt de 3D engine met zich mee dat de speler de mogelijkheid krijgt om zich volledig vrij in de omgeving te kunnen verplaatsen. Hierdoor zou de speler een houding kunnen gaan aannemen die hij zich aangeleerd heeft in eerdere spellen.

Om het verhaal in te leiden en te ondersteunen wil ik gebruik maken van dezelfde 3D engine. De keuze van 3D brengt meteen met zich mee dat het publiek meteen beseft dat het hier om een game gaat met een stijl keuze. Dit in tegenstelling tot andere games die bijvoorbeeld film gebruiken als medium om het verhaal in te leiden dan wel te ondersteunen. Dit werkt een stijl breuk in de hand, uitzonderingen daar gelaten.

De keuzes die ik hier maak hebben als gevolg dat de game-type en structuur al enigszins is vast gelegd. Door de keuzes van de techniek samen met de beeldtaal en interactie (besturing) wordt de speler alvast voorbereid op zijn rol in het spel. Hier maak ik bewust gebruik van met als doel uiteindelijk te kunnen spelen met de aannames van de speler.

Verhaal

Doordat ik nu enigszins heb bepaald hoe het medium gebruikt gaat worden is de weg nu vrij om het medium met een verhaal te gaan vullen. Het gevaar van verhalen in spellen is dat de interactie de speler makkelijk weg houdt van het bedoelde verhaal. Niet voor niets vindt ik dat de meeste verhalen in spellen oppervlakkig zijn. Ik mag dat graag vergelijken met pornofilms waarin het vaak ook meer om de 'actie' gaat. Aan de andere kant staat daar tegenover dat de spellen waarin de focus wel op een ('beter') verhaal ligt juist vaak de speler barricaderen om hem zodoende te dwingen het verhaal te volgen. Tja dilemma, want hoe vertel je nou een goed verhaal op een transparante manier in een game. Ik kom dan automatisch weer terug bij de houding van de speler. Hij had zich net de rol aangenomen van de gene die alles moet gaan doen. Echter zolang hij zo druk bezig is met zijn heldhaftige rol heeft hij minder aandacht voor zijn omgeving. In de tuin-game aan het begin van dit verhaal had hij waarschijnlijk de hele tuin al kaal geschoffeld. Om het metaforisch te plaatsen; hoe geef ik de speler het besef dat niet alles onkruid is en dat niet alle onkruid nutteloos is. In het 'echte' leven, doen we dat volgens mij met name door te observeren. In de game zal ik de speler dus moeten gaan leren dat hij selectief wordt in zijn actieve houding. Ik wil hem eigenlijk zelf leren wanneer hij naar de leraar moet luisteren en wanneer hij propjes mag gooien. Dit is echter een algemeen probleem voor de games en ga ook niet pretenderen dit te kunnen oplossen. Zoals ik al aangaf maak ik juist gebruik van de aannames van de speler. Ik wil hem doen laten geloven dat hij goed bezig is

in zijn game. Ik ga niet eens proberen hem een andere 'goed' voor te stellen want ik wil hem een lineair verhaal voorschotelen. De games geven de mogelijkheid om multilineair bezig te zijn maar dan zou ik meerdere verhalen moeten maken. Dat doe ik niet. Dit wordt ook zeker geen game dat je uren zal spelen en waarschijnlijk ook niet vaker dan 1 keer. Dit wordt een spel wat je een half uur bezig houdt en daarna ben je klaar.

Het verhaal dat ik nu maar vlug bedenken speelt zich af in een vijandelijke wereld waarin jij getraind bent om je land te beschermen tegen kwaadwilligen van buitenaf. Je bent benaderd door je overheid om kwaadwilligen uit te schakelen. De kwaadwilligen hebben zich verzameld in een complex waar jij de opdracht tot toe gekregen hebt om de boel te saboteren en waar nodig de kwaadwilligen uit te schakelen.

Het spel begint in een complex waar je instructies krijgt van je collega. Samen openen jullie de deur naar een loods waarin je eerste schietpartij plaatsvindt. Hierin dien je iedereen uit te schakelen. Zodra je dit bereikt hebt verdwijnt de omgeving en bevind je je in een fel witte kamer. Dit is een simulatie omgeving. Je collega en andere mensen komen ook de kamer binnen en feliciteren je met je resultaat. Het beeld fade weg naar zwart. Vervolgens met een paar knippers kijk je nu in een andere omgeving naar het plafond. Je ligt in bed in je eigen huis. Als je uit bed stapt en door het huis wandelt, wordt je begroet door je vrouw en zie je de kinderen spelen. In dit huis kun je vrij rond wandelen. Zodra je echter de voortuin in loopt komt er een auto met piepende remmen voor je tot stilstand en wordt je gevraagd in te stappen. In de auto wordt je uitgelegd dat de kwaadwilligen een actie aan het voorbereiden zijn waar ze jou voor willen inzetten om dit te saboteren. Aangekomen stap je samen met de anderen uit de auto. Zij lopen voorop en blijven steeds wachten als jij een andere kant oploopt. Na enige instructies krijg je wapens en wordt je geïnstrueerd om via het riool het complex te bereiken waar de kwaadwilligen zich verzameld hebben. Eenmaal het complex bereikt te hebben kom je in wat lijkt een verlaten winkel centrum te zijn. Er lopen veel kwaadwilligen rond. Dus met je semi-automatische wapen schiet je ze allemaal overhoop. De meeste kwaadwilligen slaan panisch op de vlucht en uit sommige hoeken lijkt er terug geschoten te worden. Al gauw lijkt het complex grotendeels opgeruimd te zijn van de meeste kwaadwilligen. Af en toe duikt er 1 op die naar je schreeuwt en op je schiet. Al zoekend door het complex kom je steeds meer kwaadwilligen tegen die op jou schieten. Op een gegeven moment wordt je omringt door de kwaadwilligen en weet er een jou te raken. Ze rennen op je af en staan om je heen. Het beeld fade naar zwart. Je wordt weer even wakker als je in een ambulance ligt. Je kan niks doen behalve een beetje rondkijken en horen wat de broeders in de ambulance naar elkaar en over de mobiele telefoon zeggen. De broeders spreken over een maniak die in een winkel centrum om zich heen heeft staan schieten en daarbij 42 mensen verwond

heeft en 13 doden. Dat ze in het ziekenhuis eerst de andere gewonden moeten verzorgen voordat ze aan deze gek beginnen.

Montage

In het spel wordt af en toe de omgeving veranderd. Net zoals in de simulatie ruimte. Zodra je bijvoorbeeld naar buiten je voortuin in loopt wordt de omgeving grauwer net voordat die auto aan voor je tot stilstand komt, terwijl het daarvoor nog zonnig was. Als je in het complex aankomt waar je je instructies krijgt en je wapens wordt de omgeving even veranderd naar een grauwig verlaten en vervallen omgeving en de mensen die je de instructies gaven zijn dan weg. Net zo snel als dat de omgeving veranderd, veranderd hij ook weer terug en zijn de instructeurs weer terug. In het winkel centrum vang je nog snel even een blik op hoe het winkelcentrum druk bezocht en vol bedrijvigheid is. Op deze manier hoop ik te benadrukken hoe de visie van de speler veranderd. Een soort van schizofrenie.

Interactie en omgang

De interactie met andere karakters wil ik zo natuurlijk mogelijk brengen. Je vrouw die je groet en misschien nog wat dingen tegen je zegt over dat je zo lang hebt liggen slapen. Maar dat alles op zo'n manier dat je eigenlijk niets terug hoeft te zeggen. Je collega's noemen je bij je naam en als je uit de auto stapt groet de portier van het complex je ook. Op deze manier hoop ik te realiseren dat je de rol overneemt. Je bent dan even de gene die bij z'n naam genoemd wordt. Indien er terug gepraat moet worden zal dat geluid anders moeten zijn dan de pratende mensen die tegen jou praten. Het geluid van de pratende mensen om je heen hebben omgevingseffecten (reverb, echo etc.) terwijl jou eigen praten erg droog is zonder effecten. Echter het praten van de hoofd personage zou ik eigenlijk uit de weg willen gaan.

Opsomming

Om kort even op te sommen wat ik in dit spel doe. Ik maak gebruik van de gevestigde ideeën en manieren van dit type spel (3D action shooter/adventure). Ik maak bijvoorbeeld gebruik van de besturing van dit type spellen. (muis en w-a-s-d toetsen bijvoorbeeld) De visualisatie door middel van een 3D engine. Ik misbruik de cliché rol die speler meestal in

dit soort spellen krijgt toe bedeed en ik ga er ook enigszins een beetje vanuit dat de speler deze rol zich toebedeed. Hiervoor maak ik weer gebruik van de vele tekens die deze spellen hebben en wat hun typische karakter beschrijft. Oftewel de vijf lagen die de game gebruikt om te communiceren. (bijvoorbeeld, de vormgeving, low-poly karakters, de verhaal vorm die je in eerste instantie voorgelegd krijgt (de simulatie in het begin), interface en interactie etc.) Daarnaast wil ik intensief gebruik maken van vormgeving en met name belichting om de flux in het hoofd van de speler uit te beelden. Als voorbeeld de scene waarbij de speler instructies krijgt en deze abrupt onderbroken wordt doordat de omgeving van sfeer veranderd en de instructeurs ineens weg zijn. Ook zal hier het geluid goed gebruikt kunnen worden om de flux te ondersteunen.

Conclusie

Ik was begonnen met het wereldbeeld van de gamer aan de kaak te stellen. Ik heb vervolgens getracht een game te verzinnen waarin in eerste instantie dit wereldbeeld helder overeind staat. Vervolgens geef ik tijdens het spel een aantal signalen af dat er iets niet klopt. Dit zou proefondervindelijk ge-timed moeten worden. Ik weet zelf namelijk niet hoe dit speelt. De speler zou dit als hinderlijk kunnen opvatten en er verder geen aandacht besteden. Ook zal de speler wel aandachtig het geheel moeten volgen om de clue op het eind te kunnen oppikken. Dit is een discussie waardig vindt ik maar meer nog een praktisch experiment waardig. Het gaat er namelijk om dat ik hier een verhaal probeer te vertellen van een schizofreen iemand. Een realiteit beleving aan de kaak wil stellen en de filosofische vraag probeer te stellen; wat is waar. Dit alles in een medium wat eigenlijk nog niet de systemen en afspraken kent om een verhaal te vertellen. (IMHO) Ik wil daarom dit afsluiten met gevoel wat mij blijft bezig houden is dat we naast al de woorden ook meer daden er bij moeten voegen. Eigenlijk lijkt het me daarom interessant om dit concept verder uit te werken en er mee te experimenteren.