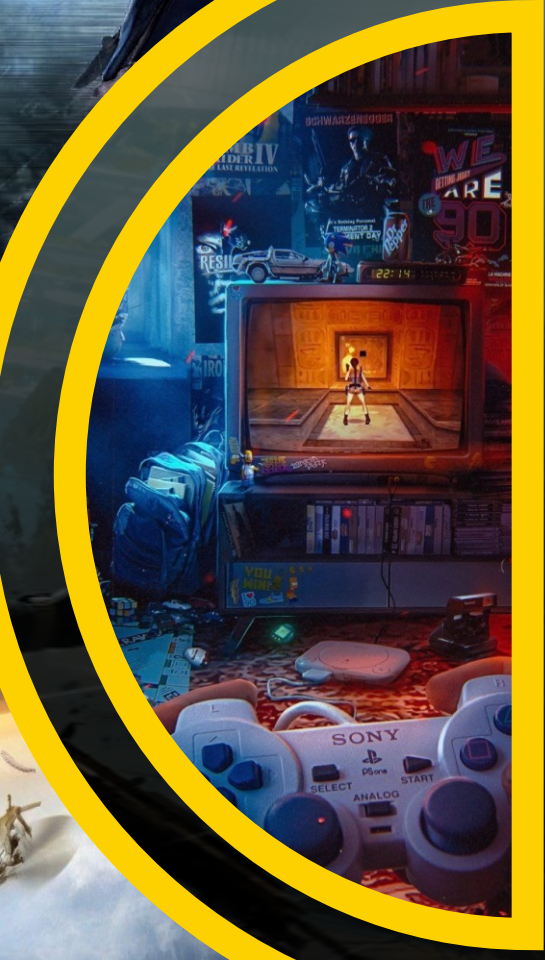




Ide Kreatif Game Sematik



Ide Kreatif Game Sematik

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.M.Tech

Bio Data Penulis



Penulis lahir di Semarang pada tanggal 1 Maret 1983. Penulis menempuh pendidikan Sarjana Teknik Elektro di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), lulus tahun 2004, kemudian tahun 2005 melanjutkan studi pada Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan melanjutkan studi pada program studi Teknologi Multimedia pada Swinburne University of Technology Australia.

Penulis sejak tahun 2010, menjadi dosen pada program studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), memiliki jabatan fungsional Lektor 300 dan sedang proses mengajukan kenaikan jabatan fungsional menjadi Lektor Kepala. Penulis juga seorang wirausaha di bidang toko online yang berhasil di kota Semarang dan juga aktif sebagai freelancer dalam bidang fotografi, web design dan multimedia.



PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-5734-09-5 (PDF)



9 786235 734095

Ide Kreatif Game Sematik

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.M.Tech



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Jl. Majapahit No. 605 Semarang

Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Ide Kreatif Game Sematik

Penulis :

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

ISBN : 9 786235 734095

Editor :

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

Penyunting :

Dr. Joseph Teguh Santoso, S.Kom., M.Kom.

Desain Sampul dan Tata Letak :

Irdha Yuniarto, S.Ds., M.Kom

Penebit :

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

Redaksi :

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal :

Universitas STEKOM

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan karena buku yang berjudul "*Ide Kreatif Game Sematik*" Dapat terselesaikan. Sepuluh tahun terakhir telah mengantarkan era baru pengembangan game. Selain masuknya teknologi dan konten baru secara konstan, konvergensi industri film dan game telah mendorong pengembang game untuk mencapai tingkat standar yang sama sekali baru dalam game epik. Tren ini telah diilustrasikan dengan meningkatnya jumlah game yang dipilih menjadi film fitur—dan semakin banyak film yang diterjemahkan ke dalam video game. Selain itu, dengan fitur animasi, sekarang merupakan kejadian umum untuk melihat rilis film dan game secara bersamaan.

Dalam retrospeksi, mashup dari dua media ini tampaknya menjadi sesuatu yang alami. Industri game dan industri film sudah memiliki banyak kesamaan, termasuk peran dan posisi yang sama saat bekerja di produksi, siklus produksi yang sebanding, dan banyak masalah produksi yang serupa. Selain itu, semakin banyak pembuat film yang secara aktif terlibat dalam industri game. Saat buku ini sedang diproduksi, telah diumumkan bahwa sutradara/produser Jerry Bruckheimer bermitra dengan MTV untuk membuat lab produksi game, Steven Spielberg terlibat dalam pengembangan game, dan sutradara John Woo baru-baru ini terlibat dalam produksi game. Stranglehold untuk Midway Games. Intinya adalah bahwa ada banyak bakat yang dimiliki oleh pembuat film yang baik yang menjadi sangat diinginkan dalam industri game saat ini—seperti pengalaman dengan produksi dan keakraban dengan cerita dan teknik sinematik.

Membuat game lebih "sinematik" adalah topik hangat di dunia game saat ini. Misalnya, penulis sekarang menjadi "penulis game" karena kebutuhan akan skrip yang lebih berkembang menjadi lebih umum dalam produksi. Selain itu, banyak sutradara dan produser film kini terlibat dalam pengembangan game karena kebutuhan untuk meningkatkan nilai produksi dalam judul-judul tertentu. Bahkan tokoh game besar yang dikenal dengan metode pengembangan game "jadul" mengalihkan perhatian mereka ke teknik produksi sinematik. Industri game juga menanggapi tren ini dengan memasukkan banyak topik sinematik yang disebutkan di atas dalam konvensi dan organisasi game utama. Misalnya, Asosiasi Pengembang Game Internasional kini telah menambahkan grup minat khusus terkemuka mengenai subjek penulisan game, dan Konferensi Pengembang Game Austin 2007 memiliki seluruh lagu yang didedikasikan untuk menulis untuk game. Hal yang sama dapat dikatakan untuk tren saat ini mengenai sinematografi dan arah game.

Di masa lalu, "sinematik" hanya berarti animasi dalam game yang biasanya menceritakan sebagian cerita kepada gamer (juga dikenal sebagai "*cutscene*"); Adegan-adegan ini biasanya terdiri dari satu sampai lima menit menonton noninteraktif dimaksudkan untuk menarik pemain ke dalam dunia game, tetapi biasanya melakukan sebaliknya, karena gamer akan berada di sela-sela menonton aksi. Sekarang, "sinematik" adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan banyak teknik yang digunakan dalam industri film untuk produksi video game. Keuntungan langsung dari penggunaan teknik-teknik ini jelas:

Mengapa menarik pemain dari game untuk menonton *cut-scene* ketika Anda dapat menggabungkan teknik pembuatan film yang baik sepanjang game dan membuat pemain tenggelam dalam game untuk mengalami dampak emosional yang lebih dalam?

Biasanya, ketika seorang produser bekerja dengan pola pikir sinematik, ada beberapa hal khusus yang ada dalam pikirannya: momen-momen bernilai produksi yang lebih tinggi di dalam *game vs. cut-scene*, cerita dan karakter yang lebih baik, dan sinematografi profesional. Masing-masing merupakan tantangan besar bagi produser game, tetapi dapat membuat peningkatan yang signifikan dalam judul game. Contoh lain dari produksi sinematik yang akan kita bahas dalam buku ini melibatkan penggunaan musik dan desain suara yang epik, penggunaan bakat selebriti (dan mengarahkan mereka), dan menciptakan level yang lebih baik melalui penggunaan *framing, blocking*, dan pergerakan kamera.

Saat buku ini sedang ditulis, ada dua puluh hingga tiga puluh video game yang telah dipilih dan saat ini sedang dikembangkan untuk film oleh berbagai perusahaan produksi di seluruh Indonesia. Karena industri game sekarang sangat menyadari kemungkinan untuk pindah ke film, banyak game baru yang dirancang dan dikembangkan sejak awal dengan pola pikir sinematik. Potensi pemasaran dari judul-judul game ini jelas berlipat ganda ketika Anda mempertimbangkan kemungkinan sebuah judul memukul layar lebar selain konsol rumah.

Buku ini ditujukan bagi para produser game, direktur kreatif, dan mahasiswa yang ingin berkarir di bidang pembuatan game sinematik; apakah Anda baru lulus kuliah, atau Anda hanya ingin menyuntikkan pemikiran Anda saat ini dengan beberapa ide baru, saya harap teknik yang digunakan dalam buku ini akan membantu Anda. Sebagian besar metode dan ide yang tercantum dalam halaman ini telah dicoba dan benar, telah digunakan di seluruh industri film selama beberapa dekade. Penerapan teknik ini akan membantu Anda menciptakan pengalaman bermain game yang lebih dalam dan nilai produksi yang lebih tinggi dalam game Anda.

Untuk mahasiswa/produser yang lebih muda, saya juga menyertakan panduan singkat tentang model produksi saat ini dalam pengembangan game dan bagian tentang pembuatan game dan perusahaan independen. Meskipun game bisa menjadi usaha yang mahal, ketersediaan perangkat lunak gratis/murah dan bakat mentah telah membuat pengembangan game indie jauh lebih mudah diakses. Semoga buku ini bermanfaat bagi para Pembaca.

Semarang, November 2021

Penulis

Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAGIAN 1 PRIMER INDUSTRI GAME	
BAB 1 PROSES PRODUKSI	1
1.1 Siklus Hidup Video Game	1
1.2 Jenis Game	4
1.3 <i>Brainstorming</i> dan Keputusan Awal	9
1.4 Menggunakan Teori Game	10
1.5 Wawancara: Desain dan Teori Game: Noah Falstein	11
BAB 2 MEMAHAMI PREPRODUKSI	16
2.1 Pengembangan Skrip	17
2.2 Mempekerjakan Kru	19
2.3 Belajar <i>Scrum</i>	20
2.4 Model Pengembangan Iteratif dan <i>Waterfall</i>	21
2.5 Manajemen Proyek	22
2.6 Peganggaran	22
2.7 Penjadwalan	24
2.8 Wawancara: Warren Spector, Pendiri, Junction Point Studios	24
BAB 3 PRODUKSI DI INDUSTRI GAME	29
3.1 Tools dan Teknologi	29
3.2 Produksi Desain	30
3.3 Produksi Seni	31
3.4 Produksi Rekayasa	32
3.5 Tim	33
3.6 Desain Sound	34
3.7 <i>Motion Capture</i> dan <i>Voiceover</i>	35
3.8 <i>Testing</i> dan Jaminan Kualitas	36
3.9 Wawancara: Ray Pena, Animator Senior, Studio Ruangwaktu	37
BAB 4 PASKA PRODUKSI	40
4.1 Rilis Kode dan <i>Gold Master</i>	40
4.2 Membangun dan Lokalisasi	41
4.3 Marketing dan PR	42
4.4 Sistem Rating, Dem dan Panduan	43
4.5 Pengarsipan	44
4.6 Wawancara: Ron Burke, Direktur/Pendiri GamingTrend	46
BAGIAN 2 MENGGABUNGKAN KETERAMPILAN SINEMATIK	
BAB 5 WRITER	49
5.1 Format dan Pengembangan Script	51
5.2 Pengembangan karakter	53

5.3 Tema dan Symbolisme	54
5.4 Struktur	55
5.5 Struktur Tiga Babak	56
5.6 <i>Style</i>	59
5.7 Wawancara: Daniel Erickson, Penulis di BioWare	59
BAB 6 KONSEP SENI DAN STORYBOARD	62
6.1 Menggunakan Dokumentasi Desain Dasar	63
6.2 Melihat Ceritanya	63
6.3 Berpikir Nonlinier	64
6.4 Proses Pembuatan <i>Storyboard</i>	65
6.5 <i>Cut-Scene</i>	66
6.6 <i>Storyboard</i> dan Media Interaktif	68
6.7 Wawancara: Mathieu Raynault, Pelukis Matte Digital	69
BAB 7 SINEMATOGRAFI UNTUK GAME	72
7.1 Lima C Sinematografi	72
7.2 Aturan ketiga	75
7.3 Mencapai Penampilan	75
7.4 Pencahayaan dalam Game	77
7.5 Pergerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>)	80
7.6 <i>Staging</i>	81
7.7 <i>Blocking</i>	81
7.8 Wawancara: Bruce Block, Penulis <i>The Visual Story</i>	82
BAB 8 PRODUSER	87
8.1 Deskripsi Pekerjaan	87
8.2 Jenis Produser pada Industri Game	87
8.3 Pengembangan Sinematik	91
8.4 Manajemen Resiko	93
8.5 Perencanaan Preproduksi	94
8.6 Mengelola Uang, Aset, dan Waktu	95
8.7 Pasca produksi	96
8.8 Wawancara: Bob Sabiston, Pendiri Flat Black Films	98
BAB 9 CASTING	101
9.1 <i>Casting</i> untuk <i>Voiceover</i>	102
9.2 <i>Casting</i> untuk <i>Motion Capture</i>	103
9.3 Menggunakan Selebriti	104
9.4 Temukan Talenta	105
9.5 Perincian Sisi dan Karakter	107
9.6 Audisi	107
9.7 Wawancara: Donise Hardy, Sutradara Casting	108
BAB 10 DIRECTING	110
10.1 Pertemuan Konsep	110
10.2 Visi Komunikasi	111
10.3 Lokasi Video	112

10.4 Bekerja dengan Sinematografer	114
10.5 Mengarahkan Bakat	114
10.6 Skrip Pengawasan dan Kontinuitas	115
10.7 Menyutradarai <i>Cut-Scene</i>	116
10.8 <i>Cut-Scene</i> Versus Sinematik Dalam Game	117
10.9 Wawancara: Jay Duplass, Sutradara	118
BAB 11 DESAIN SOUND	121
11.1 Musik Sinematik	121
11.2 <i>Tools</i> untuk <i>Sound</i> yang bagus	123
11.3 <i>Sound Effect</i> dan <i>Sampling</i>	124
11.4 Desain <i>Sound</i> yang Efektif	125
11.5 Wawancara: Marc Schaeffen, Perancang Suara	126
BAGIAN 3 MEMBUAT PROYEK SINEMATIK ANDA SENDIRI	
BAB 12 GETTING STARTED	131
12.1 Menyiapkan Perusahaan Video Game Anda	131
12.2 Tips Pengembangan	133
12.3 Memelihara Studio Anda	134
12.4 Mendapatkan Perhatian	136
12.5 Melindungi Ide Anda	137
12.6 Konsep Anda	137
12.7 Menarik Industri Game	139
12.8 Menggunakan <i>Soft Skill</i> Anda	139
12.9 Mempelajari Cara Melempar	140
12.10 Wawancara: Richard Rouse III, Desainer Game	142
BAB 13 BISNIS GAME	148
13.1 Perencanaan Bisnis	148
13.2 Pernyataan Misi dan Analisis Risiko	149
13.3 <i>Banding Crossover</i>	150
13.4 Sukses dengan Pemasaran	151
13.5 Insentif dan Penggalangan Dana	153
13.6 Publishing 101	154
13.7 Wawancara: Patrick Hamilton, Presiden Wardog Studios	156
BAB 14 MASALAH HUKUM	162
14.1 <i>Copyright</i> (Hak Cipta) dan <i>Trademark</i> (Merek Dagang)	162
14.2 Perjanjian dan Kontrak Kerahasiaan	163
14.3 Perjanjian Pengembang dan Penerbit	164
14.4 Meliputi Basis	165
14.5 Wawancara: Tom Buscaglia, Pengacara game	165
POSTMORTEM	171
DAFTAR PUSTAKA	177

BAGIAN 1

PRIMER INDUSTRI GAME

BAB 1

PROSES PRODUKSI

Pada kontak awal dengan industri game, Anda mungkin merasa sedikit kewalahan dengan banyaknya tanggung jawab yang terlibat dalam pembuatan judul game baru. Selain tekanan yang terkait dengan pembuatan game yang akan laris manis dan diterima dengan antusias oleh publik game, pekerjaan nyata yang terkait dengan pengembangan sangat membebani. Tanggung jawab ini termasuk bekerja dengan anggaran game, merampingkan proses produksi, dan mengelola tim dan aset yang tumbuh dan berubah setiap hari.

Judul game yang khas dapat menghabiskan biaya jutaan Rupiah dan melibatkan komitmen jangka panjang (kadang-kadang selama empat sampai lima tahun), sehingga tekanan untuk menciptakan waralaba atau judul yang sukses memang sangat besar. Memahami proses produksi memungkinkan Anda sebagai produser game untuk mengikuti perubahan dan tantangan tak terelakkan yang menyertai pengembangan game dan memberdayakan Anda untuk mengelola proyek Anda secara efisien. Lebih penting lagi, itu akan memungkinkan game untuk diselesaikan, yang selalu menjadi nilai tambah ketika berhadapan dengan penerbit game!

Memanfaatkan keterampilan sinematik pembuat film selain model pengembangan game biasa dalam berbagai fase pengembangan game memungkinkan Anda membentuk proyek menjadi judul yang lebih dapat dipasarkan dan, semoga, lebih menyenangkan. Tapi pertama-tama, mari kita lihat siklus pengembangan yang khas.

1.1 Siklus Hidup Video Game

Seperti sebagian besar proses kreatif (seperti membuat film, membuat novel grafis, dan sebagainya), industri game memiliki proses dan siklus hidup yang pasti terkait dengan proyek baru. Dalam industri video game, proses pembuatan judul baru cukup banyak mengikuti siklus ini:

- Konsep/R & D
- Pra-produksi
- Produksi
- Pengujian/QA
- Pasca produksi

Masing-masing fase ini akan dibahas secara lebih rinci di bab-bab selanjutnya, tetapi berikut adalah ikhtisar singkat tentang apa yang terlibat dengan berbagai tahap pengembangan game ini:

Fase konsep pengembangan game adalah waktu yang dihabiskan untuk mendefinisikan game yang akan Anda buat—baik secara kreatif maupun teknis. Kali ini melibatkan pemilihan jenis game yang akan Anda buat—RPG (permainan *role-playing*), FPS (penembak orang pertama), MMORPG (permainan *role-playing online* multipemain masif), dan seterusnya; menentukan elemen dan fitur game yang akan dilibatkan dalam game play (cerita, karakter, opsi game, dan sebagainya); dan mengerjakan detail untuk pemasaran judul di masa mendatang, seperti genre game (horror, petualangan, dan sebagainya), platform/konsol tempat game akan dimainkan, dan peringkat game yang

diproyeksikan. Proses kolaboratif ini biasanya melibatkan produser, desainer utama, dan direktur kreatif game.

Fase konsep biasanya berakhir dengan pembuatan laporan analisis risiko yang nyata, pernyataan misi yang akan menyatukan tim produksi dalam membuat desain, dan mungkin versi prototipe game (kadang-kadang disebut "irisasi vertikal"). Dalam kebanyakan kasus, elemen-elemen ini dikompilasi ke dalam rencana produksi keseluruhan yang akan diajukan ke penerbit perspektif untuk mendapatkan lampu hijau untuk proyek tersebut. Pitch tipikal mencakup materi yang tercantum sebelumnya, bersama dengan dokumen desain, rencana proyek, dan anggaran (kadang-kadang disebut "perkiraan biaya"). Setelah anggaran dan jadwal disetujui oleh penerbit, game kemudian beralih ke pra-produksi.

Fase praproduksi paling mirip dengan industri film; pada tahap inilah cerita dikembangkan dan diasah, tampilan proyek dipoles menggunakan seni dan teknik pravisualisasi (seperti storyboard), dan anggaran serta jadwal ditentukan untuk siklus produksi yang akan datang. Meskipun ini disebut "praproduksi" di industri film juga, dalam industri game, praproduksi juga mencakup mendefinisikan semua persyaratan teknis dari game (seperti desain, seni, dan fitur), memprioritaskan fitur dan menentukan batasan (biasanya dipengaruhi oleh anggaran dan jadwal), dan membuat dokumen desain dasar. Langkah-langkah ini merupakan peta jalan yang akan diikuti oleh tim produksi selama berbulan-bulan pengembangan.

Jika Anda belum mengembangkan prototipe game, ini juga dilakukan selama praproduksi. Meskipun prototipe yang telah selesai akan menjadi level game yang dapat dimainkan, yang dapat dimulai dengan sederhana seperti memetakan ide game di atas kertas. Setelah prototipe diasah menjadi representasi yang koheren dari konsep game, itu dikembangkan menjadi demo yang sebenarnya.

Elemen kunci lain dari praproduksi adalah mempekerjakan tim yang akan terlibat dengan produksi. Hati-hati: proses perekrutan bisa memakan waktu lama—dan tidak jarang studio produksi yang lebih besar menangani tugas perekrutan yang panjang sebelum pembuatan konsep game! Paling tidak, berikan waktu yang wajar untuk digunakan dalam mendapatkan anggota tim Anda yang tepat. Setelah dokumen desain sesuai dengan prototipe, dan semua personel telah dipekerjakan, game kemudian dapat beralih ke produksi.

Fase produksi aktual dari pengembangan biasanya terdiri dari pengkodean, pembangkitan, dan implementasi aset ke dalam game; juga, detail yang belum selesai mengenai desain game akan diselesaikan juga. Selama fase inilah setiap pengambilan gerakan / sulih suara yang diperlukan, musik, dan pada dasarnya hal lain yang terlibat dalam pembuatan game yang sebenarnya datang bersama. Ini adalah fase pengembangan game yang paling lama dan biasanya menguji kekuatan rencana produksi secara keseluruhan. Menjaga tim produksi tetap fokus dan menghindari kelebihan beban dapat menjadi tantangan terbesar bagi seorang produser karena kebutuhan untuk mengikuti tren game saat ini menjadi semakin penting. Terkadang kesengsaraan dalam jadwal berkisar pada penemuan dan penerapan fitur baru dalam game—ini disebut 'fitur creep' dan dapat menyebabkan studio menghabiskan banyak waktu dan uang selama produksi.

Penting untuk melacak dan memantau kemajuan game selama produksi game; penerbit menuntut pelaporan terkini tentang jadwal dan masalah anggaran, serta tentang masalah apa pun yang berkembang dengan produksi game. Biasanya, program manajemen proyek (seperti Microsoft Project) digunakan untuk membantu produser

melacak kemajuan game, meskipun Anda mungkin harus mengubah program agar sesuai dengan kebutuhan Anda (Anda akan ingin menghabiskan sebagian besar waktu Anda untuk benar-benar mengelola proyek Anda daripada bekerja dengan perangkat lunak). Biasanya akan ada versi online dari siklus produksi game juga yang dapat diakses oleh tim untuk melihat apa yang terjadi di departemen pengembangan lainnya (misalnya, departemen seni mungkin ingin melihat status pengkodean aset ke saat ini. membangun game). Menetapkan tonggak atau tujuan kecil untuk setiap tugas produksi adalah cara yang bagus untuk menentukan apakah item tertentu telah diselesaikan dan merupakan ukuran standar industri untuk melacak penyelesaian.

Langkah berikutnya dalam siklus produksi, fase pengujian/QA, sangat berbeda dari industri film. Di mana sebuah film mungkin menjalani serangkaian tes penonton, pemutaran, dan sebagainya untuk mendapatkan umpan balik (kadang-kadang disebut sebagai "penelitian"), sebuah game dievaluasi secara menyeluruh selama fase produksi oleh tim jaminan kualitas (QA) untuk bug dalam judul. Setiap kali aset baru diperkenalkan ke game, tim QA mendapatkan celah untuk itu. Setiap kali alat baru atau elemen game diperkenalkan, QA mengkuantifikasi nilainya. Di akhir pengembangan, sebuah judul harus mendapatkan persetujuan dari tim QA selama proses rilis kode sebelum dikirim ke penerbit (dalam bentuk yang terkadang disebut sebagai Master Emas) untuk persetujuan. Meskipun pengujian/Jaminan Kualitas/*Quality Assurance (QA)* sering dianggap sebagai proses yang terjadi pada akhir produksi, kenyataannya pengujian game terjadi sepanjang siklus pengembangan. Sebagai masalah perencanaan, harus ditentukan di awal proses produksi apakah tim QA internal atau eksternal akan digunakan selama pengembangan game, karena keputusan ini dapat sangat memengaruhi jadwal dan anggaran. Fase ini biasanya berakhir dengan departemen QA yang membandingkan produk akhir dengan rencana game asli untuk menentukan validitasnya (pengujian Alfa dan Beta), dan rilis versi akhir game (kadang-kadang disebut "rilis kode" atau Master Emas). Pada titik ini, Anda pindah ke berbagai lokal untuk persetujuan.

Selain membawa game ke penerbit, produsen semua konsol tempat game akan dimainkan juga harus menyetujui judulnya. Semua platform utama akan memiliki serangkaian kriteria sendiri yang harus dipenuhi agar game disetujui untuk dirilis di konsol mereka. Selain itu, game harus dikirim ke *Entertainment Software Rating Board (ESRB)* untuk menerima rating game. Tanpa peringkat, sebagian besar vendor dan pengecer perangkat lunak utama tidak akan membawa gelar Anda. Jika game tersebut dirilis di negara lain, game tersebut juga harus dikirim ke papan peringkat yang sesuai di negara tersebut. Setelah game diacungi jempol oleh semua pihak dan Anda telah menerima peringkat resmi dari game tersebut, versi final dari game tersebut sekarang dapat dikirim ke penerbit. Fase perkembangan berikutnya dan terakhir dikenal sebagai pascaproduksi. Fase pascaproduksi dalam dunia pengembangan game sedikit berbeda dengan fase industri film. Meskipun fase ini umumnya ditandai oleh pembuat film sebagai penyuntingan dan pemotongan film, dalam industri game fase ini memberi sinyal kepada tim bahwa game sudah hampir selesai. Pascaproduksi dalam pengembangan game berarti membuat "kit penutup", yang mengarsipkan judul (terkadang game dirilis ulang di kemudian hari, jadi penting untuk menjaga agar game dan semua elemennya tetap utuh), membahas aspek proses produksi yang berjalan dengan baik/salah dalam postmortem yang panjang, dan mendokumentasikan proses kreatif yang terlibat dengan pembuatan judul sehingga game masa depan dapat dikembangkan lebih lancar di dalam studio.

Bergantung pada fitur judul, kerumitan pemrograman, dan ukuran tim serta anggaran, siklus produksi untuk video game dapat berlangsung dari beberapa bulan

hingga beberapa tahun. Biasanya lamanya produksi didasarkan pada pilihan yang Anda buat dalam desain game. Salah satu keputusan paling awal yang akan Anda buat saat membuat game adalah jenis game yang akan dikembangkan oleh tim

1.2 Jenis Game

Evolusi game adalah subjek yang menarik. Dengan asal-usul yang mengakar kuat pada game bergaya arcade, industri game telah berkembang selama beberapa dekade terakhir menjadi dunia dengan banyak gaya dan genre game yang berbeda. Meskipun sebagian besar jenis game yang biasa kita lihat saat ini berasal dari tahun 1980-an, masih ada gaya game baru yang muncul secara teratur. Jenis pemain/gamer juga berkembang selama periode ini.

Gamer saat ini memiliki cara untuk mengatur genre game secara mikro— seiring dengan semakin beragamnya bidang, semakin banyak jenis game yang muncul di rak. Penting untuk mengetahui berbagai jenis game ini, jika tidak ada alasan lain selain menyadari bahwa ada banyak jenis pemain yang berbeda; seorang pemain yang menyukai penembak orang pertama tidak akan tertarik dengan game sepak bola seperti halnya seorang pemain olahraga. Meskipun ini bukan daftar lengkap, berikut adalah beberapa jenis game utama yang sedang dikembangkan:

- *First-person shooter (FPS)*
- *Role-playing game (RPG)*
- *Massively multiplayer online game (MMOG)*
- *Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)*
- *Third-person shooter*
- *Real-time strategy (RTS)*
- *Sports*
- *Action (racing, fighting, and so on)*
- *Simulation*
- *Casual/arcade*

FPS adalah salah satu dari dua genre paling populer. Dengan asal-usul yang mengakar kuat pada game awal Perangkat Lunak id (Doom, Quake, dan sebagainya), penembak telah menempuh perjalanan jauh. Pengembang seperti Ubisoft dan Bungie telah membuat judul seperti Tom Clancy's Ghost Recon , Halo, dan nama rumah tangga Tom Clancy's Rainbow Six. Seluruh konsep FPS adalah bahwa Anda selalu melihat ke bawah laras senjata Anda dari sudut pandang orang pertama. Biasanya, ini berarti game bertema militer/penembakan atau gelar berburu.

Dapat dikatakan bahwa game yang menggunakan perspektif orang pertama biasanya mendapatkan lebih banyak imbalan emosional saat game selesai, sehingga pengembang senang membuat game jenis ini. Namun jangan biarkan hal ini menghalangi Anda untuk memilih salah satu format lain; setiap pemain memiliki preferensinya sendiri dan ada judul yang berhasil diproduksi dalam setiap gaya dan genre.

RPG juga merupakan jenis game yang populer, meskipun perlahan-lahan direbut oleh MMORPG. Dengan sejarahnya yang berakar kuat di dunia gamer PC dan game pena-dan-kertas jadul (seperti Dungeons and Dragons), RPG menarik bagi pemain yang ingin berinteraksi dengan lebih banyak dunia di sekitar mereka dalam banyak cara yang mendetail. Gaya game ini juga populer karena banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang gamer untuk mendekati level, menyesuaikan karakter, dan membuat cerita dalam game mereka sendiri (biasanya karena gaya game “sandbox” yang lebih terbuka). Biasanya, game ini disesuaikan dengan kerumunan fantasi/sci-fi, tetapi judul yang lebih

baru perlahan-lahan mengubahnya. Game pemenang penghargaan tahun 2006 Elder Scrolls IV: Oblivion membuktikan bahwa RPG masih hidup dan menendang—dan judul ini juga telah melahirkan gelombang baru dalam RPG perspektif orang pertama versus tampilan orang ketiga yang biasa.



Gambar 1.1 Blacksite: Area 51

Blacksite: Area 51 oleh Midway Games adalah contoh penembak orang pertama. Direproduksi dengan izin dari Midway Games. Seluruh hak cipta. Genre paling populer kedua dalam game, dan mungkin tren terpanas di dunia pengembang game saat ini, adalah milik MMORPG. Menggunakan semua kekuatan RPG, game-game ini telah membawa game peran ke level berikutnya dengan memindahkannya secara online. Judul seperti game populer Lord of the Rings Online membawa pemain dan melemparkan mereka ke dunia virtual tempat ribuan pemain berinteraksi dalam kotak pasir yang sama. Hambatan yang menahan MMORPG di masa lalu, seperti audiens berbasis PC yang terbatas dan mode multipemain kecil, telah menguap dengan ketersediaan luas Internet broadband dan kemampuan konsol untuk sekarang menyertakan game online. Kemampuan untuk membuat add-on dan modul di kemudian hari untuk sebuah game adalah kekuatan tambahan dari MMORPG (meskipun tidak terbatas pada genre ini—modul juga dibuat untuk game pada tahun 1990-an, termasuk Quake, yang merupakan FPS). Cara terbaik bagi desainer game muda untuk mendapatkan pengalaman di industri game adalah dengan membuat “mods” untuk game seperti ini.



Gambar 1.2 Game Elder Scrolls IV: Oblivion

Elder Scrolls IV: Oblivion : RPG pemenang penghargaan dari Bethesda dan 2K . The Elder Scrolls IV: Oblivion® ©2006 Bethesda Softworks LLC, sebuah perusahaan ZeniMax Media. Seluruh hak cipta.



Gambar 1.3 Game Lord of the Rings Online Shadows of Angmar

Lord of the Rings Online Shadows of Angmar, Buku 12: The Ashen Wastes oleh Turbine, Inc. Karya seni yang muncul di atas dilindungi hak cipta dan direproduksi dengan izin. ©2008 Turbine, Inc. Semua hak dilindungi undang-undang. Publikasi ini sama sekali tidak didukung atau disponsori oleh Turbine, Inc. atau pemberi lisensinya.

Kemudian seri game Tom Clancy's Ghost Recon yang populer beralih dari sudut pandang orang pertama ke sudut pandang orang ketiga, para penggemar waralaba populer secara kolektif mengeluh, tetapi setelah mereka memainkan game baru, mereka menerima gaya tersebut dan jatuh cinta padanya. Game ini dengan cepat menjadi salah

satu penembak orang ketiga pertama yang sukses. Angsuran terbaru Ubisoft, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, adalah salah satu judul terpanas tahun 2007 dan telah membuktikan bahwa menoleh ke belakang tidak berarti membuat Anda keluar dari game. Faktanya, perspektif memungkinkan pemain untuk melihat beberapa gerakan yang lebih kompleks yang dimiliki karakter, dan bahkan memaksimalkan penggunaan rintangan tertentu. Memutuskan perspektif Game yang akan Anda gunakan dalam judul Anda akan menjadi salah satu keputusan terbesar yang akan Anda buat saat membangun konsep Game awal Anda, karena ini akan memengaruhi sudut kamera dan pemingkai yang dapat Anda gunakan dalam level Game Anda.



Gambar 1.4 Ghost Recon Tom Clancy: Advanced Warfighter 2 oleh Ubisoft. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Kemudian seorang gamer memikirkan game RTS, tidak ada judul yang muncul lebih cepat daripada game Command & Conquer yang populer. Menarik bagi orang banyak yang ingin mengendalikan setiap aspek dunia mereka, game-game ini menawarkan peran seperti dewa kepada para gamer dan terkadang begitu kompleks sehingga seorang pemain mungkin menghabiskan waktu berbulan-bulan untuk mendapatkan nuansa game secara langsung. Game RTS adalah tentang membuka game game secara real time—artinya Anda harus membangun basis, menyelesaikan level, dan seterusnya—sementara game bergerak bersama Anda pada saat yang bersamaan. RTS telah mendapatkan popularitas selama beberapa tahun terakhir, tetapi sekali lagi, dengan penggunaan Internet broadband dan game sandbox, RTS ditakdirkan untuk kembali. Banyak pengembang mengambil konsep dan game RTS secara online dan membawa genre ini ke tingkat berikutnya.



Gambar 1.5 Command & Conquer 3: Perang Tiberium. © 2008 Electronic Arts Inc.

Electronic Arts, EA, logo EA, Command & Conquer dan Command & Conquer 3: Kane's Wrath adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari Electronic Arts Inc. di AS dan/atau negara lain. Seluruh hak cipta. Semua merek dagang lainnya adalah milik dari pemiliknya masing-masing.

Meskipun tidak perlu menjelaskan apa itu olahraga, penampakan, atau game balap/fl ying, penting untuk dicatat bahwa ini masih merupakan genre yang relevan dan kuat. Judul-judul sepak bola Madden masih tampil konsisten untuk Electronic Arts, dan bahkan beberapa judul pertarungan yang lebih lama dan lebih mapan seperti Mortal Kombat oleh Midway Games masih mengeluarkan versi baru dan menjualnya. Ini adalah pendekatan langsung dari game-game ini yang membuatnya populer bagi para gamer — dan itu juga merupakan sifat yang membuat mereka menarik bagi pengembang. Mereka juga beberapa judul terlaris sepanjang masa, dengan daya tarik pemasaran yang luas dan angka penjualan yang fenomenal.



Gambar 1.6 Ace Combat® 6: Fires Of Liberation™ © 2007 Namco Bandai Games Inc.

Semua merek dagang dan hak cipta yang terkait dengan produsen, pesawat, model, nama dagang, merek, dan gambar visual yang digambarkan dalam game ini adalah milik dari pemiliknya masing-masing, dan digunakan dengan izin tersebut. Atas perkenan NAMCO BANDAI Games America Inc.

Kategori utama terakhir dari game yang akan kita bahas adalah genre PC-heavy lainnya: game simulasi. Guru game Will Wright membuat namanya di industri game dengan game Sims populer tahun 1980-an dan 1990-an (meskipun game ini lebih mirip RPG daripada game berbasis simulasi) dan bahkan sekarang industri ini ramai dengan sekilas judul barunya. , Spora. Namun, Game simulasi tipikal sangat berbeda dari ciptaan Will Wright.

Microsoft telah mendominasi genre ini dengan program/game simulasi penerbangan yang selalu populer dan selalu tersedia. Faktanya, seluruh majalah telah dikhususkan untuk para penggemar simulator penerbangan ini. Di masa depan, cari lebih banyak judul untuk mengikuti jejak The Sims dan lebih banyak lagi yang bermigrasi dari PC ke konsol (Game The Sims sebenarnya sudah dikembangkan untuk konsol). Game “realitas virtual” seperti Second Life juga berkontribusi dalam membawa genre sim gaya Will Wright ke level baru.

Dengan setiap genre game yang menghadirkan serangkaian tantangan dan kekuatannya sendiri, memilih jenis game yang akan Anda buat adalah salah satu langkah paling mendasar namun penting yang akan Anda lakukan di awal proses pengembangan. Tetap setia pada konsep dasar tipe, namun berinovasi pendekatan baru untuk genre, akan menjadi ujung tombak yang akan diinjak oleh tim produksi. Keputusan mengenai judul akan dibuat menggunakan aliran inovasi, aset, dan diet yang penuh dengan brainstorming.



Gambar 1.7 Game baru Will Wright, Spore. © 2006 Electronic Arts Inc.

Electronic Arts, EA, logo EA, dan Spore adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari Electronic Arts Inc. di AS dan/atau negara lain. Seluruh hak cipta. Semua merek dagang lainnya adalah milik dari pemiliknya masing-masing. EA™ adalah merek Electronic Arts™.

1.3 **Brainstorming dan Keputusan Awal**

Setelah Anda memutuskan jenis game yang akan Anda kembangkan dan Anda telah membuat beberapa keputusan besar mengenai perspektif dan platform/konsol, inilah saatnya untuk mengumpulkan tim kreatif itu dan mulai bertukar pikiran. Ini adalah kebiasaan yang harus Anda teruskan selama proses pengembangan. Seluruh pertemuan akan didedikasikan untuk menghasilkan detail karakter, lokasi, dan elemen/fitur game yang lebih baik. Memulai kebiasaan ini dalam fase pengembangan konsep memulai salah satu praktik terbaik yang dapat Anda gunakan sepanjang siklus hidup game (dan ini adalah bagian dari sebagian besar model pengembangan utama seperti Pengembangan Agile). Namun, perlu diperhatikan bahwa rapat membutuhkan uang! Mengumpulkan sekelompok karyawan bergaji utama Anda bersama-sama selama berjam-jam benar-benar dapat mulai menjalankan tab pada produksi Anda, jadi jaga agar rapat tetap penting, ringkas, dan tepat waktu.

Mengelola sesi *brainstorming* berarti tetap fokus, tetap pada agenda, mendokumentasikan poin-poin penting pertemuan, dan melibatkan semua orang yang berkepentingan. Mempelajari poin-poin penting dalam mengadakan pertemuan yang bermanfaat dan ringkas adalah sesuatu yang berada di luar cakupan buku ini—dan banyak buku hebat telah ditulis tentang masalah ini. Ada baiknya waktu Anda untuk mempelajari lebih lanjut tentang subjek ini.

Meskipun tim pengembangan akan memiliki alat lain untuk berkolaborasi dengan produsen (situs Web, email, sesi scrum), tidak ada yang mengalahkan sesi curah pendapat yang baik untuk mengembalikan proyek ke jalurnya dengan cepat. Menjaga agar rapat tetap relevan membantu mencegah tim dari demoralisasi dengan menghadiri sesi ini juga. Rapat umum yang tidak produktif biasanya berarti tidak ada manfaat yang benar-benar dihasilkan atau peserta merasa masukan mereka tidak diperlukan.

Setiap orang yang menghadiri sesi curah pendapat harus didorong untuk berkontribusi pada pengembangan ide-ide baru—dan meskipun kritik biasanya tidak dianjurkan pada sesi ini, penting bagi semua anggota tim untuk memberikan umpan balik yang jujur terhadap ide-ide yang dipresentasikan di sana. Karena peserta akan sering mewakili seluruh bagian dari tim produksi (insinyur, artis, suara/musik, dan sebagainya), praktik yang diperlukan untuk menggabungkan semua area ini ke dalam sesi ini. Pertemuan *brainstorming* ini memastikan bahwa seiring berjalannya game, ide/tren saat ini akan dimasukkan ke dalam judul dan game akan tetap terkini dan segar. Mereka juga akan membawa rasa visi bersama di seluruh tim produksi dan memastikan bahwa judul akan dibuat dengan konsep terpadu. Perlu juga dicatat bahwa meskipun penting untuk menerima dan mempertimbangkan masukan dari semua orang di tim Anda, lebih sering visi asli dari direktur kreatif/pembuat game yang harus disebarluaskan ke seluruh tim produksi untuk menjaga game di jalur. Sama seperti sutradara/produser film, keputusan kunci kreatif memberikan kompas yang akan diikuti oleh produksi.

1.4 **Menggunakan Teori Game**

Teori Game sebenarnya adalah konsep lama yang dikembangkan pada tahun 1940-an untuk mempelajari keputusan yang dibuat pemain ketika dihadapkan dengan pilihan. Buku *Theory of Games and Economic Behavior* oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern (Princeton University Press, 1944) memperkenalkan gagasan bahwa ketika pemain memainkan game, mereka akan selalu memilih jalur yang menawarkan keuntungan paling besar kepada pemain. Selain digunakan untuk mengembangkan game, teori ini telah diterapkan pada masalah ekonomi, perilaku hewan, dan sosiologis.

Saat merencanakan proyek Anda, teori game dapat menjadi alat yang hebat untuk digunakan ketika menempatkan pemain dalam situasi di mana pilihan harus dibuat mengenai nasib protagonis game (sekali lagi, ini adalah topik yang bagus untuk dibaca lebih lanjut—ambil Neumann dan Morgenstern's buku untuk lebih banyak detail). Semua pilihan ini memiliki konsekuensi (baik atau buruk, mana yang ditentukan oleh perancang) dan menelurkan arah baru di mana game dapat berjalan. Selain itu, sebagai produser game, penting untuk mengingat teori ini saat meninjau dokumentasi desain game, cerita, dan fitur gameplay.

Faktor utama lain yang perlu dipertimbangkan ketika menggunakan teori game adalah gagasan bahwa pemain memulai semua game tanpa mengetahui aturan game itu. Konsep game harus mencakup informasi tentang bagaimana seorang gamer mempelajari aturan dan pedoman ini, dan bagaimana strategi, kesulitan, dan oposisi akan digunakan. Keputusan mengenai area penting ini harus dibuat dengan tujuan untuk memaksimalkan kesenangan para gamer—sebuah konsep yang dikenal dalam industri game sebagai “keseimbangan bermain”. Cara yang bagus untuk mendekati ini adalah dengan memikirkan cara untuk membuat game Anda tanpa menggunakan instruksi manual. Penggunaan teori game juga dapat menciptakan ketegangan dan kejutan yang hebat dalam game dengan menentang respons khas pemain dan menipu pemain untuk menempuh jalur yang lebih jarang dilalui.

Game yang memiliki momen kritis yang hebat, antagonis dan lawan yang tak terlupakan, dan keputusan yang menghasilkan keuntungan besar akan menghasilkan Game yang spektakuler. Ini juga merupakan gagasan bahwa pemain telah memilih jalannya sendiri dan secara pribadi mencapai hasil tertentu dari game yang membuat video game begitu populer. Konsep inilah yang membuat game menjadi interaktif. Teori game adalah konsep dasar bahwa setiap game harus dimasukkan sampai tingkat tertentu dan harus ditangani saat mendefinisikan konsep game.

1.5 Wawancara: Desain dan Teori Game: Noah Falstein, Majalah Pengembang Game

Noah Falstein mengepalai The Inspiracy (<http://www.theinspiracy.com>), sebuah perusahaan konsultan yang mengkhususkan diri dalam desain dan produksi game. Sejak 1980, ia telah merancang dan mengelola judul perangkat lunak hiburan dan pendidikan untuk perusahaan seperti Williams Electronics, LucasArts, The 3DO Company, dan Dreamworks Interactive. Dia telah menulis kolom desain bulanan untuk majalah Game Developer sejak tahun 2002 dan melayani di dewan penasihat Penghargaan Pilihan Pengembang Game, Konferensi Game Serious, dan Konferensi Game untuk Kesehatan. Beberapa game yang telah dia rancang atau rancang bersama termasuk Sinistar, PHM Pegasus, Indiana Jones dan Fate of Atlantis, dan kontribusi desain untuk Star Wars RTS, Empire at War baru-baru ini.

Caroline: Di situs Web Anda The Inspiracy (<http://www.theinspiracy.com>), Anda sedang dalam proses membuat daftar 400 aturan tentang desain game. Paling tidak, pedoman/saran inti apa yang akan Anda berikan kepada desainer game tentang pembuatan judul baru yang sukses?

Falstein : Sulit untuk dijawab secara singkat—membuat game yang bagus adalah pekerjaan yang sulit, dan ada banyak pengetahuan dan keterampilan yang terlibat dalam melakukannya dengan baik. Tetapi untuk mengambil “minimal”, inilah saran inti yang akan saya berikan: belajar dari apa yang telah dilakukan sebelumnya dalam genre yang Anda pilih, tetapi pastikan untuk berinovasi juga. Buat elemen game Anda sesederhana mungkin. Tentukan visi kreatif untuk proyek tersebut, dapatkan dukungan dari anggota

tim lainnya, dan tetap berpegang teguh pada kemurnian visi itu (atau jika Anda mengubahnya, pastikan bahwa perubahan tersebut tercermin dalam segala hal yang telah dilakukan sebelumnya. pada game). Dapatkan game inti bermain dan berjalan sedini mungkin, dan uji berulang kali dengan anggota tim dan penguji segar "darah baru" reguler. Jangan lepaskan sampai bagus! Itu banyak untuk ditanyakan, tetapi ini adalah formula yang baik untuk sukses.

Caroline: Apakah menurut Anda game dengan tujuan/misi yang jelas memberikan dampak hiburan yang lebih besar bagi pemain daripada game dengan banyak jenis game terbuka/kotak pasir?

Falstein : Tidak, kedua tipe bisa valid; itu tergantung pada audiens yang Anda tuju serta banyak variabel tentang genre game, tim Anda, jadwal Anda, dan hal-hal lain. Ini sedikit seperti bertanya, “Apakah hidangan sakit dengan daging terasa lebih enak daripada yang vegetarian?” atau bahkan “Apakah garam terasa lebih enak daripada merica?” — bahan-bahannya tidak sepenting cara mereka digabungkan dan untuk siapa hidangan terakhir disiapkan. Tujuan yang terdefinisi dengan baik umumnya merupakan ide yang bagus untuk sebagian besar game, dan khususnya untuk pemain yang lebih santai. Game open-ended sering menuntut lebih banyak imajinasi dan inisiatif dari pemain, dan yang terbaik ketika dunia sudah familiar (seperti *The Sims* atau *Grand Theft Auto*). Salah satu kompromi yang baik adalah memberikan game tujuan tetap, tetapi memberikan banyak cara untuk mencapai atau mencapainya. Beberapa seri game yang sangat sukses seperti *Diablo* dan *Civilization* telah menggunakan formula seperti itu (walaupun keduanya sangat berbeda dalam genre game dan mekanisme bermain).

Caroline: Banyak yang telah dikatakan tentang psikologi pengembangan game—khususnya di bidang pilihan yang disajikan kepada pemain, dan keputusan yang mereka buat saat dihadapkan pada sebuah pilihan. Ini adalah inti dari teori game. Apa cara lain yang dapat digunakan oleh desainer game untuk memasuki psikologi manusia?

Falstein : Daftar lain yang berpotensi panjang! Hanya beberapa contoh: psikologi emosi (misalnya, untuk game horor, cara menakut-nakuti orang dengan paling efektif), psikologi persepsi (cara membuat ikon atau bangunan atau alat individu langsung dikenali oleh pemain), psikologi evolusioner (jenis elemen cerita apa yang paling kita pedulikan sebagai manusia?) dan banyak lagi. Psikologi sangat erat terkait dengan desain game yang bagus. Banyak desainer game yang saya kenal cukup akrab dengan psikologi dan sering kali berpengalaman dalam bidang terkait seperti neurofisiologi, teori pembelajaran, dan psikologi evolusioner. Memahami cara kerja otak sangat membantu saat Anda mencoba membuat pengalaman untuk pemain.

Caroline: Saat Anda memainkan video game baru, dan Anda mendapati diri Anda kehilangan pendalaman/penangguhan realitas, apa yang biasanya harus disalahkan? Bagaimana kita bisa mencegah hal ini terjadi?

Falstein: Desain game yang bagus selalu harus bersaing dengan iblis kembar Kebosanan dan Frustrasi di tepi Flow Channel (lihat buku *Flow* oleh Mihály Csíkszentmihályi (Harper & Row, 1990), referensi bagus untuk desainer). Kebosanan terjadi ketika tantangan game tidak meningkatkan kesulitan dan variasi cukup cepat untuk membuat pemain tetap terlibat, dan frustrasi terjadi ketika terlalu sulit terlalu cepat. Frustrasi juga dapat diakibatkan oleh antarmuka yang tidak konsisten, dialog dan cerita yang buruk, arah yang membingungkan— segala macam hal. Salah satu kekesalan hewan peliharaan saya misalnya adalah game yang berlatar masa lalu yang jauh, atau masa depan yang jauh, di mana semua orang berbicara seperti orang dari masa sekarang.

Caroline: Ketika Anda terlibat dengan proyek baru, bahan apa yang Anda cari dalam paket konsep yang memberi sinyal kepada Anda bahwa ini akan menjadi game yang hebat?

Falstein: Sayangnya, itu adalah kemewahan yang sering tidak dapat saya beli—sebagai pekerja lepas, saya sering dibawa ke proyek yang sudah ada karena sedang mengalami masalah, atau setidaknya perlu sesuatu untuk memperbaikinya, dan perusahaan yang tahu bagaimana menyelesaikannya judul hit besar (Blizzard, misalnya) tidak sering beralih ke bantuan desain luar karena mereka memiliki cukup keahlian di rumah. Tapi seringkali bukan konsep yang menunjukkan itu akan menjadi pertandingan yang hebat, tetapi tim. Ketika saya bertemu dengan sebuah kelompok yang tahu apa yang mereka lakukan, dan yang sudah mengikuti prinsip-prinsip yang saya sebutkan sebelumnya dalam jawaban pertama saya, saya bisa yakin itu setidaknya baik dan mungkin hebat. Ketika itu adalah konsep segar yang hebat di tangan seseorang yang tahu apa yang mereka lakukan (seperti ketika Will Wright pertama kali menunjukkan karya awalnya di Spore) maka Anda tahu ada potensi kehebatan.

Caroline: Tampaknya banyak game membatasi audiensnya dengan hanya menargetkan ceruk atau tipe gamer tertentu. Jenis tindakan apa yang dapat diambil saat menyusun dokumen desain Anda untuk menyeimbangkan genre tertentu dengan tidak membatasi ruang lingkup dan daya tarik game?

Falstein: Anda tidak bisa menyenangkan semua orang sepanjang waktu. Adalah bijaksana untuk menargetkan tipe pemain tertentu. Triknya sering menggunakan interaktivitas untuk memperluas daya tarik—dengan kata lain, fakta bahwa dalam media kita, tidak seperti bentuk hiburan tradisional lainnya seperti buku, film, dan TV klasik, kita dapat mengubah pengalaman berdasarkan orang tertentu (atau orang) bermain. Ada banyak cara untuk melakukan ini— salah satu contohnya adalah bagaimana Blizzard mengambil asumsi MMORPG “tradisional” bahwa Anda perlu menggabungkan dengan sekelompok pemain lain untuk memajukan karakter Anda melewati satu atau dua level pertama dan membalikkannya, menjadikannya mungkin bagi pemain untuk melakukannya dengan baik sendiri atau dalam tim—dan itu tentu saja bagian dari kesuksesan World of Warcraft . Tetapi perhatikan bahwa terlepas dari kesuksesannya, itu tidak berhasil dalam jumlah pemain seperti Tetris atau Pokemon atau The Sims atau waralaba Halo — dan saya berharap tidak ada banyak tumpang tindih di antara kelompok-kelompok itu juga. Pelajarannya adalah Anda dapat membidik sekelompok pemain tertentu dan tetap sukses besar—tetapi jika Anda mencoba membuat game yang menarik bagi semua orang di dunia, Anda mungkin akan gagal.

Caroline: Apakah model pengembangan game tertentu (Pendekatan Iteratif, Pengembangan Agile, dan sebagainya) cocok untuk produk yang dikembangkan lebih baik daripada yang lain? Apa pengalaman Anda?

Falstein : Pengembangan berulang berada di balik banyak judul yang sangat bagus, tetapi memiliki masalah berbahaya karena sulit untuk memprediksi berapa lama waktu yang dibutuhkan. Namun, jika Anda berencana untuk membuat terobosan baru, ini sering kali merupakan cara terbaik untuk dilakukan. Jika, di sisi lain, Anda hanya berencana membuat sekuel dari judul terkenal (seperti Madden Football terbaru) maka Anda mungkin lebih baik mengidentifikasi beberapa cara yang Anda maksudkan untuk meningkatkan game, merencanakan dan mengujinya. di muka, dan membangun jadwal yang ketat. Masalah "Siapa yang membayar untuk ini dan apa harapan mereka?" adalah salah satu yang tidak dapat diabaikan oleh desainer, dan sangat jarang menemukan seseorang yang dapat mentolerir (atau mampu) banyak fleksibilitas dalam jadwal dan anggaran.

Caroline: Apa saja tanda-tanda peringatan awal dalam pengembangan yang dapat menandakan game yang dirancang dengan buruk?

Falstein: Ada banyak. Kebingungan tentang visi inti game. Campuran elemen game yang kontradiktif dan tidak pas. Terlalu banyak komplikasi dan detail. Fokus untuk mengetahui setiap detail cerita game dan lusinan halaman backstory tentang karakter—tetapi sedikit atau tidak sama sekali tentang apa yang sebenarnya dilakukan pemain dalam game. Banyak penyebutan tentang "saat pemain melakukan X" dan tidak ada apa pun tentang apa yang terjadi ketika pemain memilih untuk tidak melakukan X—atau lebih buruk lagi, pemain terbunuh setiap kali mereka mencoba sesuatu yang lain. Dua yang terakhir ini sebenarnya sangat umum ketika seorang pembuat film datang ke pengalaman game. Terlalu banyak antusiasme untuk judul sebelumnya— “ Ini akan seperti Halo, hanya jauh lebih baik ” —seringkali dengan anggaran 10 persen dari game yang ditirunya. Terlalu sedikit perhatian, atau pengetahuan tentang judul-judul sebelumnya: " Game revolusioner ini akan menjadi game pertama yang dirancang oleh seorang wanita, untuk wanita!" (Saya telah mendengarnya setidaknya lima kali dalam karir saya, dan itu tidak benar bahkan untuk pertama kali saya mendengarnya). Terlalu banyak kesombongan yang tidak beralasan: "Saya tahu segalanya tentang mendongeng, dan semua game melakukannya dengan buruk, jadi saya akan membuat game hebat pertama dengan cerita yang dalam dan menarik—meskipun ini adalah game pertama yang pernah saya kerjakan."

Caroline: Tampaknya desain game "sinematik" lebih tentang menemukan kedalaman imersi dalam game secara visual dan sonik yang ada dalam film daripada benar-benar membuat game yang dimainkan seperti film. Ada apa dengan membuat video game yang sekarang menarik komunitas film (seperti yang baru-baru ini dilakukan Jerry Bruckheimer)? Jenis pelajaran apa yang dibawa ke meja oleh produser film?

Falstein: Saya telah bekerja dengan banyak pembuat film selama karier saya. Secara umum, semakin mereka tahu tentang film dan semakin sukses mereka sebagai pembuat film, semakin mereka menyadari bahwa game dan film pada dasarnya berbeda, dan meskipun ada hal-hal yang dapat dipelajari setiap media dari yang lain, penting untuk tidak berasumsi bahwa bekerja di satu media akan bekerja di media lain. Saya pernah mendengar sentimen itu, atau yang setara, diungkapkan dalam percakapan yang saya lakukan dengan Steven Spielberg, George Lucas, dan James Cameron.

Di sisi lain, saya juga melihat sisi sebaliknya, dengan orang-orang yang datang dari film dengan sikap bahwa mereka tahu semua yang perlu diketahui tentang hiburan dan mereka akan "memperbaiki" video game dan menjadikannya "pasar massal yang benar-benar besar". — dan orang-orang ini umumnya telah gagal total. Spielberg khususnya adalah pemain game yang rajin dan telah melakukannya selama bertahun-tahun. Saya sangat menghormati kemampuannya, dan saya berharap kolaborasinya saat ini dengan Electronic Arts akan menghasilkan beberapa game hebat. Tetapi bahkan ketika mereka tidak tahu banyak tentang game untuk memulai, para penulis, desainer set, sutradara, dan produser yang mendekati game dengan kemauan untuk belajar sangat bagus untuk diajak bekerja sama. Mereka membawa banyak teknik dan perspektif yang sangat berguna. Sebagian besar tata bahasa film memiliki beberapa aplikasi untuk game sinematik. Misalnya, signifikansi emosional dari sudut kamera, seperti melihat pemandangan dari ketinggian untuk membuat karakter yang digambarkan terasa tidak penting, dapat bekerja dalam game maupun film. Dan produser khususnya telah memperkenalkan banyak teknik manajemen yang berguna untuk menangani tim besar seniman kreatif dan teknis. Sebagai desainer lepas, saya sangat tidak biasa di industri

game, di mana sebagian besar desainer adalah karyawan tetap, tetapi pekerja lepas jauh lebih umum di industri film, dan itu berpengaruh karena anggaran game dan tim terus bertambah.

Caroline: Ada saran untuk produser/desainer di luar sana?

Falstein: Satu hal yang perlu diingat ketika membuat game yang didasarkan pada film atau menggunakan teknik sinematik, adalah bahwa game, pada intinya, semua tentang interaktivitas. Ini tentang apa yang dilakukan pemain, pilihan yang dibuat pemain, dan bukan tentang menyampaikan cerita atau pengalaman kepada audiens yang pasif. Beberapa teknik yang bekerja dengan baik di bioskop tidak diterjemahkan dengan baik ke dalam game, seperti halnya penulisan skenario berbeda dari menulis novel atau drama. Pandangan saya tentang perbedaan inti antara keduanya sangat berkaitan dengan asal usul evolusi dari alasan orang-orang menikmati hiburan.

Bentuk hiburan pasif seperti film atau novel di mana penonton duduk dan menikmati cerita orang lain, pada intinya, menarik bagi kita, karena kita dapat belajar dari pengalaman orang lain—biasanya protagonis dari film tersebut. Karena tindakan itu terjadi pada orang lain, kita memiliki kemewahan berempati, dan reaksi empatik seperti air mata simpati untuk pahlawan wanita yang sekarat, jika tidak mudah untuk dibangkitkan, setidaknya dapat dicapai. game lebih tentang belajar langsung dari pilihan kita sendiri, dan reaksi aktif seperti kegembiraan karena kemenangan atau kemarahan karena digagalkan adalah hal biasa. Ada beberapa game yang membuat seseorang menangis karena romansa yang gagal—tetapi banyak di antaranya dapat menyebabkan pemain mengangkat tinju dan berteriak kegirangan saat mereka mengalahkan monster bos. Game sering kali menjadi yang terbaik ketika materi pelajarannya adalah kelangsungan hidup dasar, dan pilihannya terwakili dengan baik oleh jenis gambar dan pilihan yang dapat dibuat dan dimodelkan oleh komputer. Jadi seperti halnya bentuk seni apa pun, kecuali Anda benar-benar tahu apa yang Anda lakukan, yang terbaik adalah tetap berpegang pada apa yang paling baik dilakukan oleh media. Setelah Anda menjadi mahir dalam desain game, maka Anda dapat mengambil lebih banyak kebebasan dengan game dan melampaui batas.

BAB 2 MEMAHAMI PREPRODUKSI

Periode praproduksi tipikal untuk mengembangkan game sangat mirip dengan industri film. Ini berarti mendefinisikan produk! Bagi sebagian besar studio, masuk ke praproduksi berarti bahwa konsep game baru yang hebat ada di atas meja dan sekarang harus diluncurkan dan dijual ke penerbit game. Ini biasanya berarti membuat dokumen desain game yang tangguh dan baik prototipe game atau potongan vertikal seperti apa game itu nantinya—ini biasanya satu level game yang nantinya akan digunakan dalam judul yang sudah jadi.

Keputusan kunci yang menentukan kualitas dan biaya game harus dibuat dalam praproduksi—pilihan ini mencakup jumlah personel yang akan dipekerjakan, lamanya jadwal produksi, fitur game, dan mengasah versi akhir dari game. dokumentasi desain teknis dan kreatif.

Langkah pertama adalah menentukan konsep game yang sejernih kristal. Meskipun studio/penerbit yang berbeda memiliki format yang berbeda untuk ini (lihat Contoh Konsep Game di Lampiran A: Ekstra), ada beberapa elemen yang diperlukan: genre, platform, elemen dasar, cerita dasar, dan karakter utama. Biasanya, uraian umum atau pernyataan misi juga disertakan untuk meringkas maksud keseluruhan game, analisis risiko/kompetitif dibangun, dan prototipe dibuat.

Pada dasarnya, konsepnya mencakup semua informasi yang Anda butuhkan saat melempar game ke penerbit. Terkadang, ini paling baik didekati dengan menganggapnya sebagai presentasi. Pikirkan konsep tinggi dan kreatif, gulung menjadi nada yang hebat, dan Anda memiliki representasi yang bagus tentang jenis game yang Anda usulkan. Setelah Anda menyelesaikan konsep dasar game, Anda dapat masuk ke detail game yang sebenarnya, atau persyaratannya.



Gambar 2.1 The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC

Banyak game, seperti Elder Scrolls IV: Oblivion, dikembangkan di berbagai platform. The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC, sebuah perusahaan ZeniMax Media. Seluruh hak cipta.

Fase pengembangan konsep biasanya ditandai dengan berbagai pertemuan untuk membahas berbagai fitur yang akan disertakan dalam game. Ini termasuk elemen artistik, level dan desain yang akan digunakan, dan alat peraga game tertentu (senjata, peta, dan sebagainya) yang akan memengaruhi pemrograman dan rekayasa game.

Tips Pengembangan

Setelah Anda memiliki semua elemen pitch bersama-sama, pertimbangkan untuk merakitnya sebagai presentasi Microsoft PowerPoint. Setelah Anda diberikan pertemuan dengan penerbit, selalu lebih mudah untuk "menunjukkan" sebuah ide daripada "memberitahukannya". Ada juga banyak template bagus untuk presentasi kreatif di situs Web Microsoft Office. (<http://office.microsoft.com/en-us/powerpoint/default.aspx>)

Cara khas untuk mendekati pertemuan ini adalah dengan membentuk daftar prioritas: item prioritas tinggi adalah hal-hal yang membedakan game dari yang lain dari genre dan yang pasti perlu dimasukkan, dan item prioritas rendah adalah hal-hal yang pada dasarnya hanya gild the lily—dengan kata lain, itu adalah item yang bagus dalam game, tetapi tidak selalu dibutuhkan. Tidak peduli apa prioritas item yang diberikan, semua ide yang disajikan harus dicatat dan dipertimbangkan.

Juga selama periode ini jadwal kasar digariskan berdasarkan kebutuhan game. Karena sebagian besar sistem manajemen proyek bergantung pada batasan waktu dan tenaga kerja, tim akan merencanakan jumlah pengembangan yang akan terlibat dengan penerapan setiap item yang tercantum dalam persyaratan. Sebelum melanjutkan untuk mengasah rencana game terakhir, harus ditentukan apakah gelar dapat dibawa sesuai jadwal berdasarkan penerapan persyaratan yang tercantum. Jika ditentukan bahwa itu bisa, tim sekarang dapat fokus pada pengembangan rencana game akhir.

Rencana game mewakili peta keseluruhan akhir untuk mengembangkan judul. Selain unsur-unsur yang sudah termasuk dalam konsep dan daftar fitur, rencana game juga mencakup anggaran, jadwal, dan rencana kepegawaian tertentu (contoh disertakan dalam Lampiran A: Ekstra). Ini adalah Alkitab yang dengannya game Anda akan dibuat! Setelah Anda mengajukan proyek Anda ke penerbit dan mereka telah menerima rencana game Anda, akan menjadi sangat jelas betapa pentingnya tetap pada jadwal dan anggaran. Keterampilan hebat dalam manajemen proyek secara keseluruhan selalu membuat perbedaan antara studio yang sukses dan studio yang tidak dapat diandalkan.

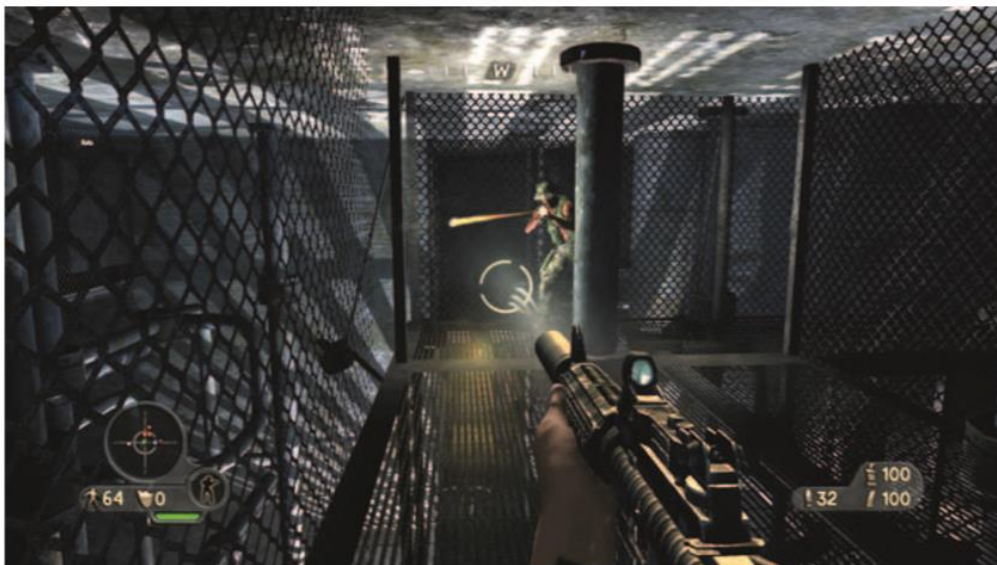
Di dunia film, ada beberapa elemen praproduksi yang mirip dengan industri game. Pelajaran keras yang didapat dari pembuatan film selama seratus tahun (seperti mengerjakan pengembangan skrip sebelum produksi) dapat diterapkan tidak hanya untuk menyederhanakan proses praproduksi (terutama ketika membentuk konsep), tetapi juga untuk membantu menciptakan produk yang lebih sinematik. Ini akan dibahas di Bagian 2.

2.1 Pengembangan Skrip

Saat ini tidak ada format umum yang diakui untuk membuat skrip di industri game. Meskipun ada banyak penulis di bidang penulisan game, ada lusinan metode berbeda yang digunakan para penulis ini untuk membuat skrip untuk sebuah game. Beberapa menyerupai penulisan naratif dasar (seperti cerita pendek), beberapa mendekati naskah seperti novel grafis (ini biasanya berarti menggambarkan adegan atau panel pendek, kemudian membuat daftar dialog yang akan terjadi di sana), dan beberapa bahkan telah melangkah terlalu jauh. Untuk merancang metode mereka sendiri untuk menulis skrip

yang dapat melibatkan hyperlink dan bookmark terperinci yang menguraikan berbagai jalur yang dapat diambil pemain.

Dalam banyak kasus, pengembang game mengandalkan cut-scene untuk menyampaikan cerita apa pun kepada gamer. Ini biasanya klip animasi pendek yang menyampaikan informasi atau hubungan yang diperlukan dalam game kepada pemirsa. Meskipun dalam beberapa kasus ini sangat diperlukan (terutama jika ceritanya agak rumit), masalah mengeluarkan pemain, bahkan untuk sesaat, keluar dari game yang telah menyebabkan industri game untuk melihat kembali adegan-adegan yang dipotong. Faktor lain yang harus dipertimbangkan saat memproduksi cut-scene dalam game adalah kebutuhan akan produser dan personel khusus yang ahli di bidang ini. Ini dapat berkontribusi untuk menggelembungkan anggaran—terutama jika Anda menggunakan bakat atau sutradara selebriti!



Gambar 2.2 Far Cry Instincts: Predator oleh Ubisoft menampilkan contoh-contoh bagus dari cut-scene yang tidak mengambil pemain dari game. Direproduksi dengan izin dari Ubisoft. Seluruh hak cipta.

Tips Pengembangan

Unduh versi demo Final Draft atau Movie Magic Screenwriter untuk melihat langsung konstruksi skrip. Anda juga bisa mendapatkan salinan gratis Celtx—program penulisan naskah yang berharga dan alat pengembangan skrip—di situs Web mereka, <http://www.celtx.com>.

Bagaimanapun, apakah Anda menggunakan cut-scene atau tidak, beberapa jenis skrip akan dikembangkan agar tim produksi tahu persis jenis cerita apa yang mereka buat. Ini penting saat menentukan lokasi, karakter, dan gaya yang akan ditampilkan dalam game. Biasanya, setelah draf pertama dikembangkan dan dibaca oleh tim pengembangan, revisi akan diminta. Catatan yang Anda buat selama pembacaan awal akan sangat berguna dalam membantu Anda membuat revisi sesuai dengan keinginan/kebutuhan tim yang memproduksi game. Proses menulis naskah, meninjau naskah, dan menyusun penulisan ulang mungkin berulang berkali-kali sebelum naskah akhir disetujui.

Namun, jangan bingung antara penulis game dengan orang yang membuat manual instruksi game! Ini harus menjadi orang yang sama sekali berbeda (biasanya seorang penulis teknis), dan dia tidak akan terlibat dengan proyek sampai mendekati pascaproduksi.

2.2 Mempekerjakan Kru

Tergantung pada lokasi studio, mempekerjakan personel yang dibutuhkan untuk menyelesaikan produksi game dapat menjadi langkah yang paling mudah atau yang paling membuat frustrasi. Jika Anda berada di salah satu kiblat pengembangan game (seperti Austin, Los Angeles, Vancouver, New York, atau San Francisco), kru dapat sesederhana memposting lowongan pekerjaan di situs Web Anda dan membiarkan resume masuk. Jika Anda tidak berada di salah satu kota besar untuk pengembangan game, pihak yang tertarik (dan kompeten) mungkin sedikit lebih terlibat.

Biasanya, departemen sumber daya manusia (SDM) menangani semua perekrutan untuk studio, tetapi jika studio Anda kecil (atau baru), Anda mungkin tidak memiliki departemen SDM. Meskipun demikian, ada beberapa strategi berbeda untuk menemukan bakat terampil yang Anda butuhkan: mendapatkan perekrut, memasang lowongan di situs lowongan kerja populer, menghadiri konferensi besar, dan menghubungi sekolah.

Mempekerjakan seorang perekrut mungkin merupakan solusi termudah, karena pada dasarnya mereka melakukan tiga hal lain yang terdaftar untuk menemukan bakat. Perekrut yang baik juga melakukan hal-hal lain, seperti menyaring pelamar, melakukan wawancara putaran pertama, dan mengatur daftar calon potensial untuk setiap posisi yang akan ditinjau oleh tim produksi. Setelah perekrut mengumpulkan sejumlah portofolio, resume, dan sampel pekerjaan, kandidat teratas kemudian dapat dijadwalkan untuk proses wawancara yang lebih formal.

Jika Anda memutuskan untuk melakukannya tanpa perekrut, Anda dapat memposting posisi di beberapa situs web pengembangan game utama dan mulai menghubungi sekolah. Sebagian besar sekolah yang menawarkan gelar di berbagai bidang pengembangan game memiliki seorang konselor atau administrator yang bertugas membantu menemukan posisi bagi siswa. Ingatlah bahwa kebanyakan orang yang Anda pekerjakan dari sebuah sekolah akan sama sekali tidak berpengalaman, Anda pasti bisa mendapatkan beberapa orang hebat dari sekolah yang lebih besar dengan harga yang wajar. Karena penggajian dapat menjadi salah satu faktor terbesar saat menentukan anggaran, Anda dapat memaksimalkannya dengan memanfaatkan sebanyak mungkin personel tingkat pemula. Juga perlu diingat, jika Anda berfungsi sebagai departemen SDM Anda sendiri, Anda perlu menyiapkan semacam tinjauan formal dan proses wawancara. Semakin cepat Anda melakukan ini, semakin cepat Anda akan mendapatkan kru.

Sejauh menarik bakat berpengalaman, mendirikan stan di salah satu konferensi pengembang game utama adalah strategi yang hebat (Konferensi Pengembang Game, E3, Konferensi Pengembang Game Austin, untuk beberapa daftar). Perlu diingat, bahwa semakin banyak pengalaman dan bakat yang dimiliki seseorang, semakin besar gaji yang diinginkannya. Namun, inilah orang-orang yang akan Anda pekerjakan untuk menjadi pemimpin departemen, dan merekalah yang akan membawa Anda ke produk akhir yang sukses.

Setelah setumpuk pelamar perspektif berukuran baik telah diputuskan (biasanya dengan menyaring orang menggunakan wawancara telepon), saatnya untuk mengatur beberapa wawancara formal. Beberapa topik penting untuk dibahas dalam wawancara adalah: kesenjangan dalam pekerjaan, banyak pekerjaan dalam waktu singkat, referensi, tanggung jawab pada posisi terakhir, dan tujuan masa depan pelamar. Juga, merupakan ide yang baik untuk memasukkan sebanyak mungkin anggota departemen yang diwawancarai orang tersebut dalam wawancara. Setelah wawancara selesai, departemen kemudian dapat mendiskusikan bagaimana perasaan mereka bahwa orang tersebut akan

cocok dengan mereka (kadang-kadang disebut "budaya" tempat kerja) dan apakah produsen harus memberikan tawaran pekerjaan kepada pelamar.

Proses perekrutan bisa memakan waktu lama—terutama jika Anda membutuhkan banyak personel khusus dan berpengalaman. Ketika Anda semua sudah bekerja keras, hal terakhir yang Anda butuhkan adalah pergantian yang cepat (orang yang berhenti/dipecat). Masalah ini dapat dicegah dengan menerapkan beberapa program hebat di studio yang dirancang untuk mempertahankan personel. Selain fasilitas yang jelas (manfaat dan lingkungan yang bagus), beberapa hal lain yang dapat Anda terapkan di sekitar studio meliputi: gym di tempat, dapur dengan bar kopi/makanan ringan, ruang game (berguna untuk penelitian kompetitif dan menikmati waktu senggang), dan pelatihan silang (insinyur selalu senang belajar tentang sisi seni rumah dan sebaliknya). Hal-hal ini membantu Anda menjaga fungsi studio yang solid dan bahagia. Setelah tugas merekrut tim pengembangan selesai dan pemimpin untuk setiap departemen telah diidentifikasi, inilah saatnya untuk membangun rantai komunikasi.

2.3 Belajar *Scrum*

"Scrum" adalah terminologi dasar yang digunakan untuk praktik Pengembangan Perangkat Lunak Agile. Ada banyak sekali buku tentang topik itu—dan juga beberapa situs Web hebat—tetapi yang saya rekomendasikan adalah *Agile Software Development with SCRUM* oleh Ken Schwaber dan Mike Beedle (Prentice Hall, 2001). Pada dasarnya, praktik dasar scrum adalah mengembangkan game sedikit demi sedikit, meninjau komponen saat ini dalam lingkungan rapat, kemudian melanjutkan ke langkah pengembangan berikutnya melalui konsensus tim. Ini adalah pertemuan rutin direktur, produser, dan lead yang merupakan scrumming ("scrum" adalah istilah rugby ketika semua pemain berkumpul di lapangan untuk terus bermain).

Salah satu hal paling berharga untuk dipelajari saat memulai praktik pengembangan Agile adalah untuk tidak masuk ke ranah pertemuan yang berlebihan! Rapat produksi reguler sangat penting (terutama di awal pengembangan) dan harus menjadi prioritas tertinggi dalam jadwal, tetapi sering kali seorang produser dapat menjadwalkan terlalu banyak rapat dan pemimpin terus-menerus keluar dari lantai (di mana pengembang yang lebih muda dan tidak berpengalaman membutuhkannya) dan dalam rapat. Cara yang bagus untuk menghindari hal ini adalah dengan menugaskan anggota tim senior yang bukan lead untuk menghadiri scrum dan memberikan masukan. Sesi scrum dasar terdiri dari master scrum dan perwakilan dari setiap departemen yang terlibat dalam perencanaan dan *brainstorming*. Tim ini biasanya mengerjakan serangkaian tugas kecil yang dirancang untuk membantu proses pengembangan agar semua orang dapat dicapai, tetapi dalam periode waktu kecil yang disebut "sprint". Setiap scrum/sprint dibangun di atas yang diselesaikan sebelumnya. Segera, tugas-tugas kecil yang dapat dikelola ini membuat tim berada di jalur yang tepat untuk menyerahkan hasil lain atau mencapai pencapaian yang dijadwalkan.



Gambar 2.3 Cerita Video pada Game

Membuat game sinematik yang lengkap seperti BioShock dicapai dengan banyak sprint dan tonggak sejarah. Direproduksi dengan izin dari 2K Games. Seluruh hak cipta. Penggunaan pengembangan Agile dan scrum dapat menciptakan siklus pengembangan yang lebih terfokus, membangun tim dengan semangat dan fokus yang lebih tinggi, dan menerapkan cara sederhana untuk melacak kemajuan. Biasanya, scrum digunakan bersama dengan sistem manajemen proyek yang khas (seperti Microsoft Project) dan merupakan salah satu praktik dasar industri game. Ada aspek pengembangan Agile yang dapat sangat membantu ketika awalnya merencanakan game juga (dalam fase konsep/rencana game), seperti mendiskusikan metodologi yang digunakan tim pengembangan untuk bekerja sama dan saling mendukung. Metode ini lebih disukai daripada model lama "*code-like-hell, fix-like-hell*". Pendekatan lain yang layak untuk pengembangan (ada banyak) termasuk praktik yang dikenal sebagai metode Iteratif (atau Inkremental) dan metode Air Terjun (atau Kaskade).

2.4 Model Pengembangan Iteratif dan Waterfall

Kadang-kadang disebut metode "iterasi-sampai-Anda-jatuhkan", model pengembangan Iteratif didasarkan pada gagasan untuk mengembangkan game secara bertahap, kemudian mengambil keuntungan dari semua yang dipelajari/diperoleh saat mengembangkan langkah-langkah selanjutnya. Pendekatan ini berkisar pada langkah inisialisasi yang menciptakan versi dasar dari apa yang sedang dikembangkan, kemudian langkah iterasi yang melibatkan percobaan dan pembuatan produk berdasarkan daftar kontrol fitur dan tugas yang perlu dilakukan. Pendekatan ini biasanya melibatkan pekerjaan lintas disiplin yang berfokus pada fungsionalitas. Fleksibilitas pendekatan ini membuatnya cukup menarik bagi tim pengembangan, dan penggunaan analisis dan pengukuran membantu memastikan produk yang berkualitas.

Sebaliknya, metode pengembangan Waterfall sangat bertahap dan metodis. Ini berfokus pada gagasan bekerja secara berurutan melalui berbagai tahap pengembangan (analisis, desain, implementasi, pengujian, integrasi, dan pemeliharaan), kemudian memberikan produk akhir. Ada berbagai *spin-off* dari model ini—dan sebagian besar dikritik karena keyakinan bahwa langkah pengembangan tertentu dapat disempurnakan sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Metode Waterfall tidak memungkinkan untuk menerapkan perubahan selanjutnya pada ide-ide sebelumnya—atau setidaknya

tidak melakukannya dengan mudah. Untuk alasan ini, metode pengembangan Waterfall/Cascade biasanya dihindari. Metode mana pun yang Anda tentukan untuk memenuhi kebutuhan produksi Anda akan mencakup banyak manajemen proyek.

Tips Produksi

Mempelajari lebih banyak tentang rekayasa perangkat lunak semudah mengambil buku yang akan membahas lebih detail tentang subjek ini. Lihat Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi oleh Roger S. Pressman (McGraw-Hill, 2004).

2.5 Manajemen Proyek

Sebagian besar produsen di industri game memiliki latar belakang dalam beberapa jenis manajemen proyek. Ini bisa seformal memperoleh gelar MBA atau sertifikasi melalui Project Management Institute (atau melalui Microsoft) atau informal seperti memiliki pengalaman dari mengerjakan proyek-proyek sebelumnya (di dalam atau di luar industri game). Either way, kemungkinan besar mereka akan bekerja dengan Microsoft Project. Tanpa masuk ke seluk beluk Project, cara paling sederhana untuk memahami cara kerjanya adalah dengan membayangkan pengembangan game Anda dalam apa yang disebut "jalur kritis". Konsep ini adalah semacam cara selangkah demi selangkah dalam membuat game Anda. Karena langkah-langkah tertentu harus diselesaikan sebelum langkah-langkah lainnya (disebut "ketergantungan"), rantai tugas harus diselesaikan dan diselesaikan sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.

Setiap langkah di jalur kritis dapat diplot dalam program untuk memasukkan jadwal, membuat Anda tetap pada anggaran, dan mengalokasikan sumber daya untuk setiap tugas yang ditugaskan. Singkatnya, ini adalah program all-in-one untuk menjaga proyek tetap pada jalurnya—persis untuk apa program itu dirancang! Biasanya, produsen melacak kemajuan pembangunan menggunakan program manajemen proyek seperti Project sebagai alat utama mereka untuk menentukan bagaimana dan kapan sebuah proyek keluar jalur.

Sebagai alternatif, semakin banyak produsen yang mulai menggunakan Microsoft Excel untuk pelacakan. Meskipun tidak memiliki kemampuan untuk membuat laporan tentang jadwal, sumber daya, dan sebagainya, Excel memungkinkan Anda untuk menyimpan diagram alur rinci yang dianotasi dengan jadwal pencapaian dan tanggal pengiriman harus diselesaikan. Excel juga lebih mudah dibaca bagi mereka yang tidak mengenal Project. Kemudahan ini sangat membantu ketika membuat laporan mengenai kemajuan harian (kadang-kadang disebut "laporan delta harian") atau mendiskusikan status produksi dalam pertemuan studio.

Cara lain agar kemajuan dapat dilacak selama proses pengembangan adalah penggunaan dokumentasi online. Sebagian besar produksi menggunakan situs Web internal, yang dikelola oleh masing-masing departemen, yang mencantumkan status tugas saat ini dan kemajuan yang sedang dibuat (terkadang ini adalah halaman wiki, terkadang ini adalah template blog). Situs ini menjadi alat penting dengan memungkinkan produser untuk melihat apa yang dicapai setiap hari di seluruh tim. Informasi yang diambil dari situs biasanya mempengaruhi apa yang masuk ke dalam pelaporan harian ke studio dan penerbit. Tujuan dan perhatian utama setiap manajer proyek—produser atau sutradara—adalah menjaga agar produksi game tetap sesuai jadwal dan anggaran.

2.6 Peganggaran

Kemudian menciptakan anggaran untuk sebuah proyek, satu perhatian utama harus diingat: game itu perlu menghasilkan keuntungan! Semakin rendah intinya,

semakin besar kemungkinan penerbit untuk mengambil judul. Anda mungkin perlu memiliki jadwal sebelum memfinalisasi anggaran, tetapi jika Anda memiliki jadwal kasar, Anda biasanya dapat mulai membuat spesifikasi anggaran.

Anggaran harus mencakup setiap aspek pembuatan game, termasuk tenaga kerja (termasuk pekerjaan kontrak di luar dan semua keuntungan yang terkait dengan pekerjaan), biaya pemeliharaan studio selama produksi, peralatan apa pun yang akan dibutuhkan oleh tim pengembangan (komputer, perangkat keras, perangkat lunak khusus, dan sebagainya), semua biaya untuk judul (lisensi), dan moral. Lebih sering daripada tidak, biaya yang diperlukan untuk menjaga tim tetap bersemangat adalah salah satu area yang berkembang di luar kendali—bersama dengan fitur creep dan jadwal yang terlalu ambisius.

Setiap kali tim produksi memasuki periode krisis (biasanya tepat sebelum pencapaian tercapai dan akhir produksi), perlu membayar tagihan untuk banyak makanan, perjalanan moral, dan sebagainya untuk menjaga tim tetap termotivasi. Karena personel akan bekerja berjam-jam (jauh lebih banyak dari biasanya, bagaimanapun juga), mereka akan makan sebagian besar makanan mereka di tempat kerja — dan di tab Anda! Membuat jadwal yang lebih realistis membantu meringankan masalah ini, dan kemungkinan ini harus diperhitungkan dalam anggaran.



Gambar 2.4 Game Call Of Duty

Dengan anggaran dan jadwal yang bagus, game-game hebat dibuat—seperti Call of Duty 4: Modern Warfare dari Activision. Direproduksi dengan izin dari Activision. Seluruh hak cipta.

Duduk dengan sutradara dan produser untuk membentuk anggaran yang terperinci adalah kejahatan yang membosankan tetapi perlu. Setelah anggaran departemen demi departemen dibuat (Lihat Anggaran Contoh di Lampiran A: Ekstra), tugas berikutnya adalah tetap pada anggaran! Sekali lagi, apakah Anda menggunakan sistem manajemen proyek atau spreadsheet sederhana untuk mencapai tujuan ini, semakin dekat tim dengan anggaran, semakin baik hubungan Anda dengan penerbit. Idealnya, anggaran awal adalah anggaran untuk membawa tim melalui seluruh fase produksi; secara realistis, bagaimanapun, akan ada kemungkinan yang tidak dapat diantisipasi sepenuhnya. Ini biasanya berkisar pada tenaga kerja, perjalanan (termasuk menghadiri berbagai konferensi), dan fitur creep. Sangat disayangkan bahwa, tidak peduli model pengembangan apa yang digunakan tim, anggaran harus direvisi beberapa kali

untuk menyembuhkan produksi. Sekali lagi, untuk menjaga kebaikan penerbit, ada baiknya untuk tetap sedekat mungkin dengan anggaran dan jadwal yang diproyeksikan.

Selain mempengaruhi anggaran, jadwal juga akan ditentukan oleh anggaran. Mengetahui sebelumnya berapa banyak yang harus Anda keluarkan untuk game Anda akan memberi Anda ide bagus tentang berapa banyak waktu yang dapat Anda habiskan dalam produksi.

2.7 Penjadwalan

Membuat jadwal terperinci mungkin merupakan bagian yang paling menantang dalam menjalankan proyek. Akan selalu ada tugas yang lolos, tugas yang memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan, dan ketergantungan yang tampaknya tidak pernah selesai sehingga tim dapat melanjutkan. Ini harus ditangani setiap hari. Fitur creep adalah hal-hal yang diimpikan oleh produsen dan kutukan dari produksi apa pun.

Ada beberapa cara untuk mendekati pembuatan jadwal termasuk pendekatan top-down, pendekatan bottom-up, dan bekerja dengan berbagai kendala (waktu, sumber daya, dan uang untuk beberapa nama). Sebagian besar personel manajemen proyek memiliki metode favorit mereka sendiri. Salah satu cara paling umum untuk mendekati jadwal adalah dengan memikirkan jalur kritis untuk mengembangkan game. Setelah Anda memiliki rantai tugas dan telah menetapkan durasi/periode untuk menyelesaikan setiap tugas ini, Anda akan memiliki jadwal dasar. Meskipun produksi dapat berjalan selama bertahun-tahun, masih perlu memiliki semacam gagasan tentang kapan setiap tonggak utama harus dicapai. Saat menentukan ini, libatkan semua pimpinan departemen. Pengalaman mereka akan memastikan bahwa jadwal itu realistis dan dapat dicapai. Ini juga akan menjaga mereka dari menyalahkan ketika tonggak tiba-tiba tampak tidak terjangkau dan tim meluncur ke waktu krisis.

Perencanaan untuk kontinjensi akan menjadi tugas lain yang diperlukan ketika mempersiapkan jadwal akhir. Karena pengembangan game dapat terjadi dalam jangka waktu yang sangat lama, banyak perubahan akan terjadi di seluruh studio. Akan ada liburan, pergantian personel, liburan, konferensi, crunch time (lembur), dan pelatihan karyawan baru. Harus ada dana darurat yang disisihkan hanya untuk kejadian-kejadian ini. Membuat jadwal yang realistis membutuhkan waktu dan banyak pertemuan, jadi jangan lupa untuk memasukkannya ke dalam anggaran. Mengambil langkah-langkah selama fase konsep untuk mendokumentasikan ruang lingkup pekerjaan yang terlibat dengan memproduksi game yang diusulkan akan membantu dalam hal ini. Andalkan pengalaman anggota tim senior untuk secara akurat mengukur jumlah waktu yang terlibat dalam menghasilkan setiap fitur tertentu dari game. Keseimbangan antara konsep dan kenyataan pada akhirnya akan tercapai.

Minimal, jadwal awal harus memiliki dasar-dasar yang terdaftar dengan tanggal yang ditetapkan: produksi, QA, dan Master Emas. Setelah tanggal-tanggal utama ini ditentukan, fase produksi dapat dipecah menjadi berbagai tonggak pencapaian yang harus dicapai dan daftar kriteria yang harus dipenuhi sebelum melanjutkan ke fase berikutnya.

Setelah jadwal selesai, rencana game untuk pengembangan dibungkus dan praproduksi game secara resmi selesai. Dengan anggaran, jadwal, dan paket konsep yang sudah ada, Anda sekarang dapat melanjutkan ke produksi.

2.8 Wawancara: Warren Spector, Pendiri, Junction Point Studios

Warren Spector telah bekerja di industri game selama lebih dari dua puluh tahun. Setelah enam tahun di Steve Jackson Games dan TSR membuat game pena-dan-kertas,

Spector menghabiskan tujuh tahun di Origin Systems memproduksi beberapa game adiktif, termasuk *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*, *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds*, *System Shock*, *Ultima VII Bagian Kedua: Serpent Isle*, *Wings of Glory*, *Bad Blood*, *Ultima Worlds of Adventure 2: Martian Dreams*, *CyberMage*, dan masih banyak lagi. Sebuah tugas singkat dengan Looking Glass Technologies diikuti oleh asosiasi tujuh tahun dengan Ion Storm. Setelah mendirikan studio Austin Ion Storm pada tahun 1997, ia mengarahkan pengembangan game pemenang penghargaan *Deus Ex*. Dia kemudian mengawasi pengembangan Ion Storm's *Deus Ex: Invisible War*, dirilis pada Desember 2003, dan *Thief: Deadly Shadows*, dirilis pada Juni 2004. Dia meninggalkan Ion Storm pada November 2004 untuk mendirikan Junction Point Studios, Inc., yang diakuisisi oleh Disney Studio Interaktif pada Juli 2007.

Meskipun sekarang menjadi bagian dari dunia game elektronik, akar game Spector berada di bisnis game pena-dan-kertas, di mana ia mengembangkan *Toon: The Cartoon Roleplaying Game* (antara lain) untuk Steve Jackson Games dan di TSR, di mana ia bekerja di Game role-playing *Top Secret/SI Spionage*, *The Bullwinkle & Rocky Party Roleplaying Game*, dan *Buck Rogers Battle* untuk board game abad ke-25, adalah beberapa di antaranya.

Selain membuat game, Warren adalah novelis yang diterbitkan (*The Hollow Earth Affair*, dengan Richard Merwin, dirilis pada tahun 1988), reviewer film untuk *Austin Chronicle*, asisten instruktur untuk studi film dan televisi di University of Texas di Austin, dan penulis berbagai artikel majalah dan surat kabar. Dari tahun 2000 hingga 2002, ia menjabat di Dewan Direksi Asosiasi Pengembang Game Internasional (IDGA) dan menjabat sebagai ketua komite pendidikan IGDA, menjalin hubungan antara bisnis game dan institusi akademik di seluruh dunia.

Warren lahir dan besar di New York City. Dia lulus dari Universitas Northwestern di Evanston, Illinois dengan gelar BS dalam Pidato. Dia menerima gelar Master of Arts di Radio-Television-Film dari University of Texas di Austin dan tetap di sana untuk mengejar gelar PhD dalam bidang komunikasi sampai bisnis video game menariknya keluar dari dunia akademis hanya dengan disertasi yang kurang dari gelar. Dia adalah seorang bookaholic, fanatik board game, pecinta bola basket, dan gitaris ritme untuk band "Two-Headed Baby". Warren tinggal di Austin, Texas bersama istrinya Caroline dan terlalu banyak hewan.

Caroline: Aspek apa dari tren pengembangan game modern/saat ini yang Anda perhatikan baru-baru ini yang membawa industri ke arah yang benar?

Spector: Tampaknya ada pasar yang berkembang untuk game yang lebih kecil dan lebih murah yang setidaknya memiliki peluang untuk membuat terobosan baru, dari segi desain. Ketika game berharga Rp. 1milyar dan Rp. 20 miliar dan lebih banyak lagi, sulit untuk mengambil banyak peluang. Dengan semua produsen perangkat keras utama dan orang-orang PC menawarkan game yang dapat diunduh, ada lebih banyak peluang untuk game "indie-style" yang layak secara komersial daripada sebelumnya. Itu keren!

Caroline: Menurut Anda, apa yang dimaksud dengan game "sinematik"? **Spector:** Jawaban sarkastik saya adalah: "Permainan sinematik adalah game yang tidak tahu apa yang diinginkan dan oleh karena itu tidak boleh dibuat." Pada dasarnya, meskipun game dan film memiliki banyak karakteristik, penting—mungkin sangat penting—untuk mengenali, merayakan, dan memanfaatkan hal-hal yang membuatnya berbeda. Tentu, film dan game dapat menceritakan kisah yang terstruktur dengan cara yang sangat mirip; keduanya dapat menampilkan aktor yang membacakan dialog; keduanya menempatkan premium pada posisi kamera yang sesuai; dan seterusnya. Tetapi masukkan interaktivitas

nyata ke dalam campuran—yang hanya dapat dilakukan oleh game, dan karena itu harus dilakukan—dan kesamaan mulai terlihat sangat dangkal. Ada kebenaran game bahwa semakin sinematik Anda membuat game, semakin sedikit game seperti itu (dan sebaliknya). Itu masih benar hari ini dan bahkan jika kita dapat mengubahnya, saya tidak yakin kita harus melakukannya. Game perlu meminjam elemen sinematik yang berkontribusi pada pengalaman seperti game, tetapi bertindak terlalu jauh akan menimbulkan kekerasan bagi kedua media, menurut saya.

Caroline: Bagaimana latar belakang Anda dalam game peran membantu Anda dengan desain game?

Spector: Sebenarnya, saya harus melupakan banyak hal, beralih dari game role-playing meja ke game elektronik. Maksud saya, Anda tidak menghargai kekuatan master game manusia dan pemain yang dapat berimprovisasi dengan bebas sampai Anda tidak memilikinya! Tapi apa yang saya bawa dari meja, dunia game tatap muka adalah penghargaan atas kecerdasan dan kemampuan improvisasi para pemain. Mereka benar-benar ingin mengarahkan pengalaman unik mereka sendiri, dan game elektronik yang "palsu" interaktivitas (menjaga pemain tetap di jalur, memaksa mereka ke jalur linier)—permainan itu pasti akan kalah dengan game yang benar-benar memberdayakan pemain untuk membuat pilihan mereka sendiri yang unik—dan menghadapi konsekuensi dari pilihan tersebut.

Caroline: Aspek lain dari game yang telah ditingkatkan adalah storytelling. Apakah standar penulisan game meningkat menurut Anda dan bagaimana pengaruhnya terhadap gamer?

Spector: Saya kira penulisan game menjadi lebih baik selama bertahun-tahun. Tapi, pada dasarnya, pemain bermain game untuk, Anda tahu, bermain. Mereka tidak bermain game untuk membaca sekumpulan teks atau menunggu sementara karakter virtual berdiri berjam-jam. Jika pengembang game tahu bagaimana membuat percakapan menjadi dinamis dan interaktif saat kami membuat lebih aktif, aspek mendalam dari game kami, kami benar-benar akan melakukan sesuatu. Sejauh ini, saya tidak terlalu terkesan dengan kemajuan yang kami buat di bagian depan itu. Terus terang, jika saya tahu bagaimana memecahkan apa yang saya sebut "masalah percakapan", saya akan melakukannya! Mengingat keterbatasan alat percakapan kami, saya pikir yang terbaik yang bisa kami harapkan adalah bahwa penulis game akan belajar pelajaran dari penulis skenario — orang-orang itu adalah ahli, ahli mutlak, singkatnya. Baca naskah film dan kagumi betapa banyak emosi dan karakter yang bisa dijejalkan ke dalam satu atau dua kata; sebuah isyarat; lihat. Itu luar biasa. Penulis game harus menulis jauh lebih sedikit, jika saya bisa menggeneralisasi sedikit!

Caroline: Selama bertahun-tahun, Anda telah terlibat dengan beberapa game yang sukses—seri Ultima dan Deus Ex segera muncul di benak Anda. Karakteristik apa yang menandai judul waralaba yang hebat?

Spector: Saya berharap saya tahu! Ada cukup banyak petir botol yang terlibat! Karena itu, saya pikir itu mungkin ada hubungannya dengan materi pelajaran — baik di permukaan atau sebagai subteks — yang sangat diperhatikan orang. game Anda harus tentang sesuatu yang lebih besar dari menit ke menit tindakan pemain. Saya juga berpikir Anda membutuhkan karakter sentral yang menarik. Dan Anda membutuhkan dunia yang dipikirkan dengan baik, disadari dengan baik, sehingga orang dapat percaya bahwa mereka benar-benar ada. Dan, tentu saja, gamenya harus solid dan inovatif—kami masih merupakan media yang digerakkan oleh kebaruan, lebih dari sekadar media yang

digerakkan oleh konten. Jika Anda tidak menawarkan pemain sesuatu yang belum pernah mereka lihat sebelumnya, Anda memiliki perjuangan yang sangat berat.

Caroline: Sejak konsol telah menambahkan kemampuan untuk game online, aspek sosial menjadi seorang gamer telah meningkat pesat. Seberapa besar pengaruh konten online terhadap kesuksesan sebuah game saat ini?

Penonton: Tidak tahu. Saya hanya mengerjakan satu game yang memiliki aspek online apa pun — Deus Ex Game of the Year Edition dikirimkan dengan mode multipemain kompetitif yang kami lakukan sebagai eksperimen lebih dari apa pun. Saya ingin melihat apakah avatar unik/konsep pengalaman unik kami akan diterjemahkan ke dalam pengalaman multipemain yang berbeda dari yang biasa dilakukan orang. Saya pikir itu berhasil, untuk apa nilainya, meskipun saya tidak berpikir banyak orang mencobanya! Bagaimanapun, memang benar bahwa aspek online adalah poin penting di belakang kotak game, dan jelas ada banyak orang yang menginginkan pengalaman sosial saat mereka bermain. Saya hanya berharap itu tidak menggantikan pengalaman pemain tunggal, yang memiliki kesenangan dan potensinya sendiri (masih belum dimanfaatkan).

Caroline: Ketika Origin menutup toko di Austin, tampaknya talenta yang Anda kumpulkan di sana pindah untuk membentuk inti untuk beberapa studio baru. “Pelajaran yang dipelajari” apa yang Anda pertimbangkan saat membentuk studio baru Anda, Junction Point?

Spector: Saya belajar banyak dari pengalaman Origin dan Ion Storm—nilai buku! Saya pikir saya mulai menghargai betapa pentingnya kecocokan tim untuk sukses. Dan sangat penting untuk memiliki anggota tim dan mitra penerbitan yang percaya pada misi Anda. Tanpa budaya positif dan kolaborator yang berkomitmen, Anda tidak akan berhasil. Itu mungkin hal terpenting yang saya coba ingat ketika saya memulai Junction Point.

Caroline: Sekarang setelah J.P. berafiliasi dengan Disney—yang paling terkenal, tentu saja, untuk film—apakah gaya pengembangan game studio menjadi lebih sinematik? Praktik hebat apa yang ditambahkan studio dari Disney?

Spector: Saya tidak tahu bahwa kami telah menjadi "lebih sinematik" dalam pemikiran kami. Maksud saya, jika Anda memeriksa situs Web kami, Anda akan menemukan versi singkat dari pernyataan misi kami. (Versi yang lebih panjang dapat ditemukan di situs blog saya: <http://junctionpoint.wordpress.com/>) Misi itu tidak berubah sama sekali sejak kami menjadi bagian dari Disney. Faktanya, saya selalu mengingatkan orang-orang yang bekerja dengan saya—termasuk Disney, sekarang—bahwa jika mereka tidak menginginkan game seperti yang saya bicarakan dalam pernyataan misi, kita mungkin tidak boleh bekerja sama! Karena itu, kami semua bersemangat tentang betapa terbukanya orang-orang di Disney, di sisi film, tentang berbagi keahlian mereka dengan kami. Maksud saya, ada beberapa cara di mana game dan film serupa, dan kolaborasi dapat membuat kedua media lebih kuat. Bekerja dengan orang-orang film Disney telah menjadi pendidikan bagi saya dan saya tidak melihat perubahan itu—harus terus belajar.

Caroline: Saran apa yang akan Anda berikan kepada produser/sutradara muda yang baru saja terjun ke industri pengembangan game?

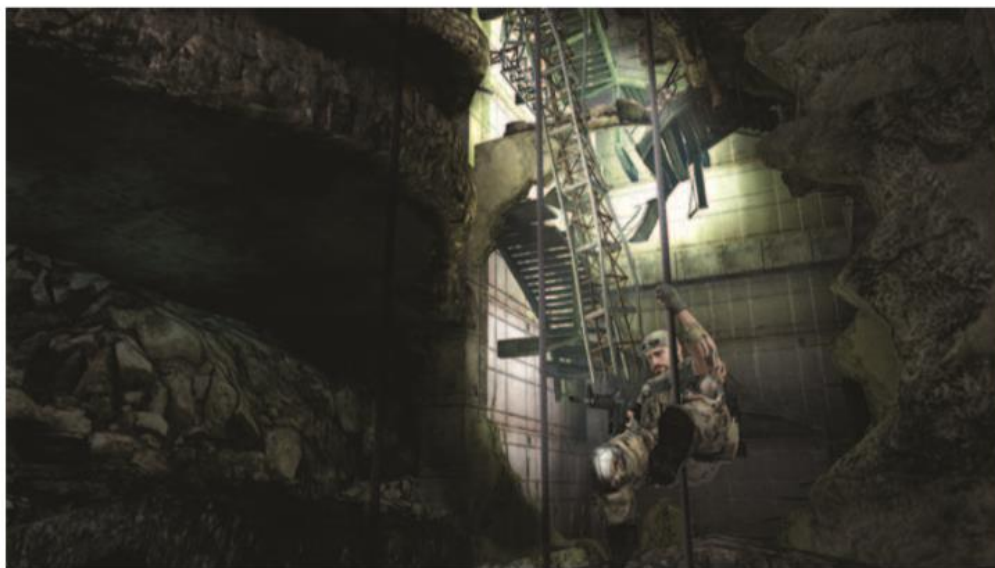
Spector: Nah, keluarlah dari kepala Anda bahwa Anda akan memulai sebagai produser atau sutradara, sebagai permulaan! Cari tahu di mana Anda benar-benar dapat membuat dampak di parit pengembangan game. Anda perlu membuktikan diri Anda sebagai desainer atau artis atau programmer atau audio person atau tester atau sesuatu sebelum Anda berpikir untuk pindah ke peran kreatif atau manajemen yang lebih besar. Ingat, selalu, bahwa ide adalah bagian yang mudah dari pengembangan game—eksekusi sangat sulit. Sampai Anda melewatinya beberapa kali, Anda bahkan tidak bisa

membayangkannya! Jadi pelajari sebanyak mungkin tentang bagaimana game dibuat; cari tahu aspek pengembangan game apa yang Anda sukai— apa yang benar-benar Anda kuasai (ini adalah bisnis yang sangat kompetitif); temukan pengembang atau penerbit yang membuat jenis game yang Anda sukai, dan jangan menyerah sampai Anda berhasil. Pada catatan yang agak terkait, jika Anda di sekolah, tetaplh di sana. Pendidikan berbasis luas akan membantu Anda dengan baik dalam bisnis ini.

BAB 3 PRODUKSI DI INDUSTRI GAME

Meskipun ini sama sekali bukan pandangan menyeluruh tentang dunia produksi video game, bab ini akan memberi Anda gambaran tentang apa saja yang terlibat dalam pengembangan game. Bagian 4 dari buku ini mencakup beberapa topik ini secara lebih rinci—sebagian besar ditujukan untuk produksi game "independen". Dalam primer ini, kita melihat secara lebih ringkas berbagai elemen yang terlibat dalam meningkatkan produksi dan bergulir.

Salah satu keputusan besar pertama yang akan Anda buat sebagai sutradara/produser adalah jenis teknologi apa yang akan digunakan dalam merancang dan memprogram judul Anda. Meskipun beberapa area pengembang game memiliki alat yang hampir standar (misalnya, hampir tidak dapat dihindari bahwa animator akan menggunakan 3ds Max dan Maya), pilihan mesin game dan middleware berkembang hampir setiap hari. Faktor-faktor yang menentukan alat mana yang akan Anda gunakan termasuk kebutuhan para insinyur, biaya lisensi dan penggunaan perangkat lunak tertentu, dan platform tempat game akan dimainkan.



Gambar 3.1 Midway's Blacksit:Area 51

Membuat game seperti Midway's Blacksit:Area 51 berarti menggunakan banyak perangkat lunak dan alat. Direproduksi dengan izin dari Midway Games. Seluruh hak cipta.

Tip Pengembangan

Cara yang bagus untuk membiasakan diri Anda dengan mesin game adalah dengan mendapatkannya! Anda dapat mengambil mesin game Torsi dari Garage Games atau mesin game XNA dari Microsoft dengan harga yang sangat rendah. Selain itu, banyak program yang terlibat dengan pengembangan game memiliki versi uji coba gratis yang dapat Anda unduh secara gratis. Bekerja pada mod untuk game lain adalah cara lain yang bagus untuk belajar tentang area ini juga.

3.1 Tools dan Teknologi

Sejak awal—mungkin selama merancang konsep game dan dokumen desain—pemimpin teknis akan mengevaluasi game dan persyaratan yang diperlukan untuk

menyelesaikan pengembangan. Keputusan ini akan dibuat berdasarkan anggaran (beberapa perangkat lunak dapat membawa biaya lisensi yang cukup tinggi), tingkat grafik dan fungsionalitas yang diinginkan, dan basis pengetahuan tim. Terkadang, tim dipilih setelah alat ditentukan dan perekrutan didasarkan pada pengalaman dengan alat ini.

Bidang utama perangkat lunak termasuk mesin game, sistem AI (kecerdasan buatan), middleware yang diperlukan (perangkat lunak yang dirancang untuk bekerja dengan program lain yang sudah ada), dan sistem fisika. Semua kebutuhan ini harus ditangani—dan Anda benar-benar bisa mendapatkan program middleware untuk sebagian besar area ini (artinya Anda bisa mendapatkan perangkat lunak yang dikembangkan pihak kedua untuk menangani kebutuhan spesifik daripada melisensikan program mahal dari pengembang mesin game Anda.). Area middleware sangat besar di industri game saat ini dan merupakan sumber pekerjaan yang sangat besar bagi para insinyur/programmer.

Tentu saja, beberapa pengembang membuat keputusan untuk membuat teknologi milik mereka sendiri untuk pembuatan game. Meskipun ini dapat menambah waktu yang cukup lama untuk proyek, studio akan memiliki program dan tidak perlu mengeluarkan uang untuk lisensi. Ada juga keuntungan tambahan karena dapat menjual mesin Anda ke pengembang lain untuk mendapatkan penghasilan. Either way, setelah paket perangkat lunak telah ditentukan, pemimpin teknologi akan membuat saluran atau alur kerja untuk game.

Pipeline pada dasarnya adalah jalur yang diambil tim terkait pembuatan, pemrograman, dan penerapan aset game individual. Karena sebagian besar item dalam game harus dikompilasi atau dikonversi agar sesuai dengan kebutuhan pemrograman game, penting untuk menetapkan alur kerja ini lebih awal. Beberapa hal yang perlu diidentifikasi saat membangun jalur pipa ini adalah jalur kritis untuk menyelesaikan pekerjaan, sistem pelacakan untuk memantau produksi dan bug, serta risiko apa pun yang dapat memengaruhi produksi.

Setelah alat berada di tempat dan jalur pipa ditetapkan, tim dapat beralih ke persyaratan pengembangan individu dan alur kerja yang diperlukan untuk departemen desain, seni, dan teknik.

3.2 Produksi Desain

Di awal proses, Anda harus memilih alat dan middleware yang paling sesuai dengan kebutuhan pemrograman game Anda. Seperti yang disebutkan sebelumnya, alat yang diperlukan untuk mendukung desain game yang sebenarnya akan terlihat dalam pilihan fungsionalitas yang ada dalam game Anda. Beberapa faktor dalam desain yang memerlukan pilihan teknologi/alat termasuk desain suara, kecerdasan buatan, dan fisika. Faktor lain yang memengaruhi pilihan mesin game dan middleware Anda adalah kemampuan untuk membuat perubahan dengan mudah.

Setelah tim desain memulai proses pengembangan, kebutuhan untuk mengubah fungsionalitas dalam game dan menguji fitur yang ada akan menjadi sangat jelas. Kemampuan untuk membuat perubahan dan menambahkan fungsionalitas tambahan harus menjadi salah satu faktor penentu saat memilih perangkat lunak Anda untuk pengembangan.

Beberapa elemen game yang harus dipertimbangkan saat memilih perangkat lunak meliputi penggunaan ucapan, penggunaan kontrol game, dan data detail apa pun yang harus dipantau selama bermain game (seperti penilaian, level, dan sebagainya). Kemampuan untuk mengulangi dan mengubah fungsi-fungsi ini selama pengembangan

harus menjadi faktor penentu saat memilih mesin game dan middleware. Meskipun desain ulang harus dijaga seminimal mungkin, itu hampir tidak dapat dihindari dan perangkat lunak harus memungkinkan untuk ini.

Selain itu, umpan balik yang diterima tim desain dari departemen QA akan menjadi alat penting untuk merancang build selanjutnya pada game dan memastikan bahwa semua fungsionalitas tepat sasaran. Alur kerja dasar tim desain melibatkan penerapan fitur, pengujian fitur, dan kemudian membuat perubahan yang sesuai pada build untuk mengakomodasi informasi ini (semuanya harus disetujui oleh direktur/produser).

3.3 Produksi Seni

Di sisi seni rumah, alur kerjanya sedikit berbeda. Setelah konsep seni dasar disetujui dan tim selaras dengan keseluruhan visi artistik dan tampilan game (proses panjang yang melibatkan pertemuan kreatif yang berfokus pada naskah, produksi, dan tujuan game), tim seni mulai proses panjang menciptakan aset seni dalam game. Aset ini dapat berupa apa saja mulai dari lokasi dan bangunan hingga karakter individu, alat peraga, dan kendaraan yang digunakan sepanjang game. Seringkali, daftar aset bisa sangat panjang sehingga sebagian besar pekerjaan ini dialihdayakan ke pihak eksternal.

Biasanya, tim seni memiliki set tenggat waktu untuk "hasil" (item individual) dan seniman/animotor individu memiliki aset khusus yang ditugaskan kepada mereka. Biasanya merupakan ide yang baik untuk menugaskan animator atau artis tertentu ke setiap karakter untuk memastikan kesinambungan sepanjang game. Saat tim seni menciptakan lebih banyak aset, mereka mulai bekerja sama dengan tim teknik untuk memastikan bahwa aset dapat diintegrasikan ke dalam game.

Beberapa program yang lebih umum di departemen seni termasuk Adobe Photoshop, Autodesk Maya, dan Autodesk 3ds Max. Ada program pemodelan 3D lainnya, serta program melukis yang digunakan untuk mewarnai dan menerapkan tekstur, yang lebih terspesialisasi dan tersedia juga, meskipun menemukan seniman yang berspesialisasi di dalamnya mungkin lebih sulit.



Gambar 3.2 Contoh concept art dari Lost Planet: Extreme Condition. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

3.4 Produksi Rekayasa

Tim teknik bertanggung jawab untuk meneliti dan mengkodekan semuanya ke dalam game yang sebenarnya, serta men-debug setiap masalah yang terjadi. Saat mereka menerima aset, mereka membuat kode dan merekayasanya ke dalam game menggunakan alat dan perangkat lunak yang tersedia.

Setiap kali kode berubah dalam game, build baru pada dasarnya dibuat. Bergantung pada jadwal dan anggaran yang Anda miliki, build baru dapat tersedia setiap hari, mingguan, atau tonggak pencapaian. Setiap build baru berarti lebih banyak debug dan satu lagi melewati departemen QA. Pengoperasian siklus yang lancar inilah yang membuat game melalui pengembangan dan penerbitan.

Penting juga untuk mempertimbangkan penggunaan perangkat lunak sistem kontrol revisi (atau versi). Ini hanyalah salah satu cara Anda dapat melacak perubahan kode dalam game, serta mengelolanya. Anda bahkan dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk menyimpan beberapa versi Game yang diarsipkan saat dibuat. Yang terbaik dari semuanya, jika ada yang berfungsi, Anda dapat melihat siapa yang membuat perubahan, serta mengizinkan banyak orang untuk bekerja dengan/dari kode yang sama. Ada ratusan pilihan dalam perangkat lunak, tergantung pada kebutuhan teknik game. Paling tidak, Anda harus menangani semua bagian yang berbeda dari tim pemrograman (AI, mesin grafis, alur game, jaringan, database, antarmuka pengguna, alat, instalasi, dan suara)—ini paling baik dilakukan dengan berbicara dengan pimpinan teknis untuk departemen. Karena sisi teknis rumah menjadi lebih rumit ketika Anda mulai mendiskusikan platform game (atau penggunaan pengembangan lintas platform) dan berbagai elemen pemrograman game (termasuk bahasa pemrograman, library, sistem debug, dan profi lers), yang terbaik adalah membiarkan pimpinan teknologi Anda memandu jalan Anda.



Gambar 3.3 Membuat game yang ditujukan untuk satu konsol, seperti Halo 3, tentu memiliki kelebihan. Hak Cipta © Bungie LLC dan/atau pemasoknya. Seluruh hak cipta.

Sistem yang berbeda memiliki biaya dan pertimbangan berbeda yang terlibat dengannya—dan beberapa lebih mudah diperoleh/digunakan daripada yang lain. Beberapa pilihan yang lebih umum saat ini untuk programmer termasuk OpenGL, Microsoft Visual C++, dan program XNA/DirectX Microsoft. Ada juga program khusus yang berfokus pada kecerdasan buatan dan fisika, serta middleware yang membantu

mengimplementasikan fungsionalitas di antara program yang digunakan. Sebagian besar pilihan ini tentu saja akan didasarkan pada engine game yang Anda gunakan.

Komunikasi antara tim seni, desain, dan teknik sangat penting agar produksi tetap sesuai jadwal (ya, setiap orang sebenarnya harus menggunakan wiki/alat kolaborasi online dan menghadiri pertemuan yang ditugaskan). Semua departemen juga harus meluangkan waktu untuk menguji level baru—setiap orang dapat memberikan saran dan peningkatan dalam game. Tim individu harus berhubungan dengan departemen QA juga untuk melacak bug dan memperbaikinya saat terjadi.

3.5 Tim

Selain personel yang biasanya menjalankan studio (manajemen)—ini akan mencakup direktur kreatif, kepala studio, dan personel administrasi—ada empat bidang pekerjaan umum di industri game: seni, desain, pemrograman, dan pengujian. Pengujian akan dibahas nanti bab ini; pertama, mari kita lihat tiga area lainnya.

Departemen seni biasanya terdiri dari seniman karakter, animator, seniman latar (kadang-kadang disebut "pelukis matte digital"), dan kadang-kadang seniman tekstur, meskipun sebagian besar seniman karakter juga terampil dalam pekerjaan tekstur. Ketika aset individu untuk game telah dibagikan kepada berbagai artis di departemen, biasanya ada pemimpin yang bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap artis menarik bebannya dan menyerahkan aset tepat waktu.

Tim desain termasuk desainer level/misi yang juga melapor kepada seorang pemimpin. Meskipun tim desain terlibat dengan proses produksi di awal rencana desain game dasar (termasuk mendesain lokasi rintangan, sasaran, dan alat peraga sepanjang game), desainer juga diharapkan dapat memodifikasi level dan melanjutkan mendesain sepanjang game. proses produksi. Setiap perubahan yang dilakukan pada desain dasar mengharuskan para desainer untuk dapat menyesuaikan rencana level yang sesuai.

Tim pemrograman melibatkan semua personel yang ditugaskan untuk berbagai tugas pengkodean yang terkait dengan pembuatan game. Setiap alat atau program yang terlibat dalam pembuatan judul Anda akan memerlukan tim pemrogram mini untuk bekerja dengannya—ini termasuk mesin game, semua middleware, grafik, kecerdasan buatan, dan program khusus apa pun yang akan terlibat. Pemrogram juga melapor ke pimpinan yang kemudian melapor ke direktur teknis.

Selain direktur studio (kreatif dan teknis), ada juga sejumlah produser yang terlibat dalam mengelola berbagai tim dan logistik untuk pengembangan game. Produser bertanggung jawab untuk memastikan bahwa tim bekerja sesuai jadwal dan anggaran, serta melaporkan kemajuan ke studio. Produser berasal dari semua aspek pengembangan game, tetapi pengetahuan umum tentang alat yang digunakan (ditambah dengan latar belakang manajemen proyek yang kuat) adalah suatu keharusan. Produser datang dalam beberapa varietas termasuk produser rekanan, asisten produser, produser lini, dan produser penuh (kita akan membahas aspek ini lebih banyak dan dengan sangat rinci di Bab 8 buku ini). Detail lain yang harus diketahui produser termasuk perizinan dan negosiasi, pengujian, dan lokalisasi.

Ada juga personel yang akan terlibat dalam pembuatan musik, efek suara, dan perekaman suara untuk game tersebut. Kadang-kadang musik dialihdayakan ke produser/komposer musik lokal, tetapi memiliki komposer internal yang mampu menulis dan merekam musik merupakan nilai tambah yang pasti untuk produksi.

3.6 Desain Sound

Meskipun video game dianggap sebagai media visual, kenyataannya adalah salah satu karakteristik terpenting dari judul yang sukses adalah desain suaranya. Desainer suara biasanya memiliki latar belakang di bidang teknik studio, produksi musik, dan komposisi. Memutuskan perancang suara yang tepat untuk proyek Anda sepenuhnya bergantung pada gaya musik yang Anda inginkan untuk game. Apakah itu akan menjadi soundtrack berbasis elektronik atau skor simfoni tradisional? Setelah Anda mengetahui jenis soundtrack yang Anda inginkan, Anda kemudian dapat memilih komposer/desainer yang sesuai.

Penting juga untuk mengetahui jenis alat audio yang dikenal oleh perancang suara. Dengan banyak pilihan berbeda yang tersedia di pasar (Pro Tools, Soundforge, Propellerhead Reason, Cakewalk, antara lain), Anda dapat dan harus memastikan bahwa Anda memiliki program yang sesuai untuk desainer tersebut.

Selain musik yang terlibat dalam game, tim desain suara juga terampil dalam mengambil sampel dan merancang efek suara. Setiap suara individu yang digunakan dalam game—mulai dari suara berjalan/berlari hingga suara tembakan hingga suara binatang—harus dibuat atau direkam oleh tim desain suara. Selain memperoleh suara dengan cara tradisional (merekam), ada juga perpustakaan efek suara yang tersedia untuk lisensi. Sebagian besar cukup masuk akal—dan bahkan lebih hemat biaya jika Anda mempertimbangkan logistik untuk merekam beberapa efek suara.

Sama seperti departemen seni, tim desain suara akan memiliki daftar aset yang harus diperoleh: musik dan lagu, skor cut-scene, suara dan musik sekitar, efek suara, dan "stingers" (getaran musik singkat yang menandai kekalahan, kemenangan, atau pencapaian), untuk beberapa nama. Penting agar aset-aset ini diberi nama dan diarsipkan dengan tepat juga, sehingga keterampilan organisasi dapat menjadi faktor saat membuat pilihan.



Gambar 3.4 The Elder Scrolls IV: Oblivion®

Skor simfoni oleh Jeremy Soule sangat berkontribusi pada nilai produksi sinematik Elder Scrolls IV: Oblivion karya Bethesda. The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC, sebuah perusahaan ZeniMax Media. Seluruh hak cipta.

Cara yang bagus untuk mendekati desain suara game adalah dengan menggunakan "temp track" dalam pengembangan—trek standar yang diambil dari karya *Ide Kreatik Game Sematik* (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech)

musik lain yang sementara digunakan dalam game untuk mengilustrasikan jenis musik yang diinginkan untuk bagian game itu. Setelah gaya musik sesuai dengan suasana hati dan ruang lingkup game yang diinginkan, Anda kemudian dapat bekerja untuk mendapatkan musik asli yang disusun dalam nada trek temporer. Pendekatan ini juga dapat digunakan dengan efek suara stok. Seringkali, tim desain suara juga bertanggung jawab untuk merekam sulih suara apa pun yang digunakan dalam game, meskipun penggunaan studio suara eksternal juga merupakan rute yang layak.

3.7 Motion Capture dan Voiceover

Sebelum masuk ke sesi sulih suara, pastikan dialog diatur secara wajar di dalam skrip. Meskipun sedikit improvisasi mungkin terjadi selama perekaman, sebagian besar dialog harus ditulis dengan batu. Sebelum pergi ke studio, produser harus duduk dengan naskah itu dan membuat arahan dan catatan teknis. Catatan ini harus menyertakan nama yang akan ditetapkan untuk setiap file suara (langkah ini membantu mengimpor audio ke dalam game), serta elemen kunci apa pun yang relevan dengan rekaman (seperti " karakter sangat marah ").

Setiap karakter dalam game harus memiliki aktor untuk pekerjaan sulih suara. Jika perancang suara Anda tidak memiliki latar belakang dalam sulih suara, mungkin bijaksana untuk melibatkan langsung produser atau teknisi suara eksternal saat merekam juga. Menemukan bakat yang dibutuhkan untuk karakter biasanya merupakan langkah yang paling sulit. Penggunaan direktur casting luar biasanya disarankan untuk mengisi peran (lihat bab dalam buku ini tentang casting). Saat pekerjaan sulih suara sedang direkam, perlu untuk mengingat konteks baris yang dibaca, sehingga aktor dapat diarahkan untuk menggunakan tingkat emosi atau perhatian yang sesuai saat merekam. Setelah semua suara dan musik dihasilkan dan diarsipkan dengan nama file yang sesuai, game akan menunggu audio pascaproduksi.

Saat membuat nama file untuk berbagai elemen yang Anda rekam, penting juga untuk diingat bahwa Anda mungkin melokalkan game dalam berbagai bahasa. Pastikan untuk membubuhi keterangan file dengan lokal yang sesuai pada namanya. Selain bekerja di luar studio untuk pekerjaan sulih suara, akan ada juga penggunaan studio penangkapan gerak di sebagian besar produksi game.

Meskipun beberapa studio memiliki studio penangkapan gerak di tempat (atau setidaknya area yang dikhususkan untuk itu), praktik umumnya adalah mengalihdayakan pekerjaan penangkapan gerak. Umumnya, produser menyewa aktor dengan pengalaman motion capture (mo-cap), bekerja dengan mereka untuk menguraikan gerakan umum dari karakter yang akan mereka perankan, kemudian menemani mereka ke studio mo-cap untuk melakukan pekerjaan yang sebenarnya. Sekali lagi, teknik penyutradaraan diperlukan untuk mendapatkan ciri karakter yang sesuai dari setiap bagian yang ditangkap (teknik penyutradaraan sinematik akan dibahas secara menyeluruh di Bagian 2 buku ini). Meskipun game mungkin memiliki banyak karakter, tidak jarang hanya menggunakan beberapa aktor untuk semua peran yang berbeda. Inilah sebabnya mengapa penting untuk memberi tahu aktor tentang karakter tertentu yang mereka gambarkan dalam setiap gerakan dan konteks tindakan yang mereka lakukan.

Apakah Anda menggunakan aktor motion capture profesional, aktor umum, atau hanya beberapa orang dari studio, penting untuk memungkinkan pekerjaan mo-cap dalam anggaran, serta waktu yang dibutuhkan untuk menerjemahkan informasi dari sesi ke dalam game.



Gambar 3.5 Assassin's Creed Ubisoft.

Penggunaan motion capture yang ekstensif membuat gerakan ultra-realistis dalam game Assassin's Creed Ubisoft. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

3.8 Testing dan Jaminan Kualitas

Tim terakhir yang akan Anda tangani selama produksi adalah departemen QA. Meskipun area ini biasanya diperuntukkan bagi orang-orang yang memasuki industri di tingkat dasar (kadang-kadang personel QA bahkan adalah gamer dengan sedikit pengalaman pengembangan game), pastikan bahwa ada pemimpin QA yang berpengalaman di sini dan berpengalaman. manajer QA. Tim QA melacak bug selama proses pengembangan game dan bekerja dengan departemen pemrograman untuk memperbaiki bug ini, jadi penting bagi departemen ini untuk dilatih dengan baik dan dilengkapi dengan baik untuk menangani pekerjaan mereka. Beberapa elemen yang dilihat oleh tim QA meliputi fungsionalitas game, kohesi cerita, antarmuka game, dan kompatibilitas game dengan perangkat keras yang dimaksudkan untuk dimainkan—dan, yang terpenting, bug itu sendiri.

Manajer QA bertanggung jawab untuk mengelola tim pengujian, melaporkan bug ke produsen, dan melacak berbagai build game untuk memastikan mereka tepat sasaran. Tim ini dapat digunakan secara internal sebagai bagian dari studio game, atau seluruh proses QA dapat dialihdayakan ke studio atau tim eksternal. Namun, dengan ketersediaan perangkat lunak pelacakan bug berkualitas tinggi, disarankan untuk mencoba mempertahankan tim di dalam studio.

Meskipun menyewa departemen QA membutuhkan biaya, biaya ini bisa lebih rendah daripada outsourcing pekerjaan. Faktor-faktor yang akan memengaruhi keputusan Anda mengenai departemen QA mencakup ketersediaan penguji yang terampil, anggaran keseluruhan game, dan jumlah waktu yang diizinkan untuk pengujian Alfa dan Beta dalam jadwal. Memiliki departemen internal akan mempercepat proses pengujian—juga, studio sekarang akan memiliki perangkat lunak dan departemen untuk proyek berikutnya, jadi Anda tidak perlu membeli perangkat lunak pengujian lagi. Memiliki tim di tempat juga memungkinkan kolaborasi yang lebih erat antara QA dan produsen. Ini dapat berdampak positif pada jadwal Anda dan mengelola pembayaran kepada kontraktor. Selain itu, banyak desainer game percaya bahwa menjaga agar

penguji game tetap muda dan segar dalam daftar gaji adalah cara mudah untuk menjaga game tetap mutakhir dengan teknologi dan tren saat ini.

Tips Pengembangan

Apakah Anda tertarik menjadi penguji game? Unduh versi uji coba TechExcel DevTrack (<http://www.techexcel.com>) atau TestTrack Pro dari perangkat lunak Seapine (<http://www.seapine.com>) dan ikuti kompetisinya.

Namun, jika hanya ada kekurangan bakat lokal untuk pengujian game — gaji untuk departemen ini biasanya tidak cukup tinggi untuk menarik orang untuk pindah — mungkin perlu untuk melakukan outsourcing pekerjaan ini. Menggunakan perusahaan pengujian yang mapan berarti mendapatkan tingkat profesionalisme yang mungkin tidak Anda miliki di studio Anda sendiri, serta tidak menghabiskan uang untuk biaya *overhead* departemen lain.

Tim QA juga mendapatkan celah terakhir di Master Emas di akhir produksi. Ini adalah putaran terakhir pengujian yang akan menentukan apakah game tersebut siap dikirim ke penerbit. Meskipun sebagian besar tanggung jawab departemen QA berada di bawah manajer QA (kadang-kadang disebut hanya sebagai petunjuk), itu juga merupakan tugas produsen untuk memastikan bahwa bug dilacak dan diselesaikan (atau ditutup).

Membiarkan tumpukan bug tidak terkendali adalah salah satu cara tercepat untuk membuat game keluar dari jadwal. Bug harus diatasi sedini mungkin ketika ditemukan sehingga programmer akan tetap akrab dengan kode yang dihasilkan. Cara yang bagus untuk melacak bug adalah memastikan bahwa semua build menyertakan tingkat akuntabilitas. Jika build baru rusak saat dimainkan, akan mudah untuk melihat aset apa yang diperkenalkan dalam versi game tersebut— serta apa yang mungkin menyebabkan masalah. Beberapa keuntungan mendapatkan game dengan benar melalui proses QA jangka panjang termasuk menerapkan rilis cepat di seluruh dunia (karena masalah pelokalan telah ditangani), mencegah pembajakan dengan menerapkan perlindungan salinan, dan mendapatkan acungan jempol cepat dari produsen konsol.

3.9 Wawancara: Ray Pena, Animator Senior, Studio Ruang Waktu

Ray Pena memiliki pengalaman lebih dari sepuluh tahun dalam game dan film. Dia pernah bekerja sebagai animator di serial video game Turok dan menjadi art director di game The Red Star berdasarkan serial komik pemenang penghargaan, saat di Acclaim. Karya lainnya termasuk animasi di film fitur The Ant Bully dan Everyone's Hero. Ray juga bekerja di Area 51: Blacksite untuk Midway. Dia melakukan pekerjaan untuk Disney dan Nickelodeon untuk acara televisi termasuk Jimmy Neutron: Boy Genius

Caroline: Sebagai seorang animator, Anda berada dalam posisi untuk bekerja di industri game dan film. Jelaskan tantangan untuk mengikuti kedua komunitas dan bagaimana Anda tetap di atas teknologi.

Pena: Yah, mengenal banyak orang di kedua industri membantu saya mengikuti apa yang sedang dikerjakan dan film atau game apa pun yang sedang ramai di kedua komunitas. Saya adalah anggota dari beberapa Grup Google yang mencakup animator/kru game dan film. Saya juga sering membaca forum untuk melihat apa yang terbaru dalam perangkat lunak, teknik animasi dan pemodelan, dan sebagainya. Ada begitu banyak hal yang harus diikuti, sehingga sulit untuk menguasai semua aspek seni 3D dengan baik. Itu sebabnya saya fokus pada animasi.

Caroline: Apakah Anda pernah mengerjakan film animasi sebelumnya? Jika ya, pelajaran/praktik baik apa yang Anda bawa ke industri game?

Pena: Ya. Perencanaan adalah satu-satunya pelajaran terpenting yang saya pelajari dari film. Sebelumnya, saya selalu melakukan apa yang menurut saya terlihat keren dan tampaknya cukup sering berhasil. Dalam film, pilihan akting saya tidak selalu yang terbaik. Jadi saya banyak membuat sketsa, memblokir pose animasi saya untuk berpose dalam metode kunci langkah, lalu saya mengirimkannya. Saya harus mendekatinya sebagai gambar kunci. Terasa lambat di awal proses, tapi itu pasti membuat hidup lebih mudah ketika perubahan diminta atau sutradara hanya mengarahkan saya ke arah yang benar. Saat ini, saya selalu membuat sketsa untuk animasi saya dan merasakan apa yang dipikirkan orang lain di sekitar saya tentangnya. Itu selalu baik untuk mendapatkan pendapat dari animator lain atau siapa saja sebelum, selama dan setelah pembuatan animasi Anda. Saya cenderung berpikir lebih mendalam tentang apa tujuan karakter juga. Saya mempertimbangkan apa motivasi mereka, apa sejarah mereka. Apakah mereka jahat? Apakah mereka memiliki niat baik? Apakah mereka cepat atau lambat? Berat atau ringan? Laki laki atau perempuan? Kikuk atau gesit? Tangan kanan atau tangan kiri? Menikah, lajang atau bercerai? Apakah mereka memiliki masalah pendengaran?

Caroline: Program/perangkat lunak apa yang akan Anda rekomendasikan untuk lulusan animasi baru-baru ini di master industri game?

Pena: Bukan software yang membuat animator bagus. Ini tentang mengetahui prinsip-prinsip animasi dan nuansa gerakan dalam menghidupkan karakter dan objek. Tapi, katanya, standar industri dalam animasi 3D adalah 3ds Max dan Maya. Jika Anda tahu satu program, Anda cukup tahu semuanya. Ini hanya tentang menemukan tombol pada saat itu.

Caroline: Biasanya, satu hari kerja untuk Anda akan melibatkan ... **Pena:** Menganimasikan. Banyak animasi. Saya telah mengerjakan beberapa makhluk asing akhir-akhir ini, jadi mempelajari serangga dan kehidupan laut selalu disertakan. Saya selalu melihat video online atau DVD apa pun yang dapat menginspirasi saya. Penelitian tidak pernah dilakukan, tampaknya.

Caroline: Jelaskan alur kerja Anda; dari mana pekerjaan Anda berasal dan di mana Anda menyerahkannya?

Pena : Ide biasanya dimulai dari tim desain, orang-orang yang menciptakan gameplay dan fiksi dari game tersebut. Itu dijelaskan kepada para seniman konsep. Begitu mereka puas dengan sketsa, studi warna, dan sebagainya, mereka menyerahkan semuanya kepada pemodel/seniman tekstur. Saya suka mengikuti apa yang terjadi dalam langkah-langkah awal ini sehingga saya dapat mulai memahami apa yang memotivasi karakter-karakter ini.

Caroline: Dalam kebanyakan kasus, apakah animator menciptakan tampilan artistik yang sebenarnya dari karakter, kendaraan, dan barang serupa yang mereka ciptakan, atau apakah biasanya ada seniman yang terlibat?

Pena : Saya suka membuang dua sen saya sesekali, tapi biasanya saya membiarkan seniman konsep melakukan pekerjaan mereka. Mereka selalu terbuka untuk masukan dari kami. Saya biasanya melihatnya dari perspektif animasi, tentu saja. Kekhawatiran yang terkadang saya miliki adalah seperti, apakah senjata ini layak dimiliki karakter jika tidak berguna? Apakah senjata ini terlalu besar untuk karakter khusus ini?

Caroline: Jelaskan proses kreatif yang terlibat dengan memenuhi visi artistik keseluruhan untuk proyek saat membuat animasi asli.

Pena : Para animator akan selalu mengadakan pertemuan awal dengan lead designer, lead concept artist, dan art director untuk membahas sebuah karakter. Kami berbicara tentang setiap animasi untuk karakter itu dan arah yang ingin kami ambil. Tentu saja, akan selalu ada perbedaan pendapat, tetapi bagus untuk mencapai konsensus dan ide yang

dipikirkan dengan matang. Saya biasanya kemudian kembali ke kantor saya dan membuat sketsa sebanyak mungkin untuk menentukan pose dan lengkungan kunci.

Caroline: Seniman dikenal karena pendapat mereka yang penuh semangat tentang seni mereka sendiri. Bagaimana Anda menangani benturan pendapat ketika Anda merasa aset perlu pergi ke arah yang berbeda?

Pena: Saya selalu terbuka untuk kritik. Itu satu hal yang perlu dipelajari oleh setiap seniman sejak dini. Saya tidak selalu setuju dengan kritik terhadap pekerjaan saya, tetapi saya suka berbicara tentang menemukan arah bersama yang bisa lebih baik daripada pendapat saya dan orang lain yang bekerja dengan saya.

Caroline: Karena Anda adalah seorang animator senior, tim animator tambahan bekerja di departemen Anda bersama Anda. Bagaimana Anda mengomunikasikan rencana game kepada tim untuk sprint/tonggak tertentu? Bagaimana Anda membuat mereka tetap fokus?

Pena: Kami biasanya mencoba untuk tetap pada satu animator per karakter. Dengan begitu mereka mampu menjaganya tetap konsisten dalam semua gerakannya. Melihat karakter berkumpul dalam game selalu sangat memuaskan. Saya pikir itu selalu menjadi motivasi bagi setiap animator. Akan selalu ada gundukan di sepanjang jalan. Anim terkadang tidak cocok satu sama lain atau tonggak sejarahnya mungkin terlalu lama untuk tetap fokus, tetapi sangat bagus untuk melihat karakternya menjadi hidup. Itu selalu memberi saya dorongan kegembiraan.

Caroline: Saran apa yang akan Anda berikan kepada seorang animator yang baru saja memasuki pasar kerja?

Pena: Bekerja keras! Tidak ada yang akan diberikan kepada Anda. Untuk maju, Anda harus berpikir di depan orang lain. Pelajari film animasi, film aksi langsung, hewan, manusia, dan apa pun yang bergerak. Inspirasi akan selalu ada di sekitar Anda. Ikuti kelas akting. Saya pernah ke beberapa bengkel. Terkadang menakutkan, tetapi juga sangat menyenangkan. Dan tentu saja, gunakan semua itu. Belajar dengan tujuan. Ketahui mengapa Anda melihat bagaimana lengan berayun selama siklus berjalan atau bagaimana sebagian besar benda akan bergerak secara alami dalam semacam lengkungan. Jaringan juga sangat penting. Selalu berbuat baik kepada semua orang di sekitar Anda. Anda tidak pernah tahu siapa yang mungkin menjadi bos Anda suatu hari nanti.

BAB 4 PASKA PRODUKSI

Tidak seperti industri film (di mana berbulan-bulan penyuntingan, koreksi warna, dan rilis film terlibat), pascaproduksi dalam industri game adalah periode yang relatif singkat (jika dibandingkan dengan fase produksi sebenarnya). game, untuk semua tujuan praktis, cukup banyak selesai pada saat ini. Pascaproduksi di industri video game lebih kepada menyelesaikan produksi dan mempersiapkan proyek selanjutnya. Ada juga beberapa kebutuhan tak terhindarkan yang harus dilakukan pada akhir siklus produksi untuk memastikan bahwa produk Anda akan tersedia di seluruh dunia, akan terjual, dan bahwa Anda akan berada dalam posisi untuk meluncurkan judul berikutnya—seperti menyiapkan jaringan dukungan pelanggan dan bersiap untuk membuat kode dan membuat tambalan yang diperlukan untuk game Anda yang sudah selesai.



Gambar 4.1 Halo 3 Dari Bugle Studio

Game seperti Halo3 dari Bungie Studio memanfaatkan pengujian Beta dengan gamer di seluruh dunia untuk memastikan game tersebut siap dirilis. Hak Cipta ©Bungie LLC dan/atau pemasoknya. Seluruh hak cipta. Awal pascaproduksi biasanya ditandai dengan keluarnya Master Emas; ini adalah versi final dari game yang akan diproduksi massal oleh penerbit. The Gold Master adalah game setelah berhasil melewati proses persetujuan studio, produsen konsol, dan penerbit selama rilis kode. Setelah keluar dari pintu, studio dapat mulai mempersiapkan judul berikutnya yang akan diproduksi.

4.1 Rilis Kode dan Gold Master

Pikirkan tahap ini sebagai kontrol kualitas. Pada titik ini semua bug minor/mayor yang terkait dengan game telah diperbaiki, tetapi game harus melewati serangkaian pemeriksaan dan validasi terakhir departemen QA sebelum game dapat dikirim ke penerbit. Meskipun ini biasanya bukan proses yang sangat panjang (kecuali jika Anda bergegas ke Master Emas karena jadwal pencapaian yang tidak masuk akal), itu harus dimasukkan dalam jadwal — biasanya beberapa minggu — ini bisa menjadi proses yang sangat melibatkan. Bergantung pada jumlah platform tempat game akan dirilis dan berapa banyak lokalisasi yang awalnya disiapkan, setiap versi game harus melalui tes ketat

di setiap area. Setelah departemen QA mengacungkan jempol, game tersebut kemudian dapat dikirim untuk direplikasi. Ini disebut "rilis kode".

Setelah studio mengakui bahwa game sudah siap dan telah berhasil melewati proses rilis kode, game yang sebenarnya kemudian dikirim untuk ditinjau oleh penerbit. Kemungkinan besar game yang Anda kembangkan akan dimainkan di satu atau lebih konsol; akibatnya, Anda juga harus menyerahkan Master Emas ke pabrik konsol untuk persetujuan juga. Selain mendapatkan persetujuan di lokasi-lokasi ini, juga harus ada tes lokal dari game tersebut di berbagai area di mana game tersebut akan dirilis untuk memastikan bahwa game tersebut relevan di area yang akan dirilis.

4.2 Membangun dan Lokalisasi

Meskipun build terjadi selama proses produksi, ada baiknya untuk memikirkan build dalam arti keseluruhan game. Sebuah "build" pada dasarnya adalah sebuah versi dari game pada setiap titik dalam proses produksi. Meskipun ada beberapa pendekatan berbeda untuk menjadwalkan build ke dalam proses produksi, penting untuk diingat bahwa ada beberapa build yang akan sangat penting: build Alpha (yang akan menjadi versi game pertama yang benar-benar dapat dimainkan), Beta build (versi yang akan diuji untuk bug terakhir dan playability), dan Gold Master.



Gambar 4.2 Lost Planet dari Capcom U.S.A., Inc.

Melokalkan game seperti Lost Planet untuk beberapa negara dapat menghabiskan banyak waktu dan uang. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

Saat proses pengembangan game mencapai puncaknya pada pengujian Beta, build baru dibuat hampir setiap hari. Pada dasarnya, setiap kali fungsi baru, aset, atau elemen serupa ditambahkan ke game, build baru baru saja dibuat. Produser biasanya melacak penambahan yang telah dibuat untuk setiap build dalam laporan harian (atau catatan build) yang tersedia untuk tim melalui penggunaan perangkat lunak kontrol versi. Laporan ini penting bagi departemen QA, karena mereka harus menguji semua penambahan pada judul. Biasanya mereka melakukan ini secara terjadwal, daripada berusaha mengikuti tim produksi setiap hari (dan karena proses pengujian bisa lama); mereka biasanya menjalankan build selama beberapa hari, lalu beralih ke build terbaru untuk mencapai deck. Ini berarti bahwa hanya setiap build ketiga atau keempat yang benar-benar diuji—dan ini terutama build yang melibatkan perubahan dalam kode.

Karena penambahan art bukanlah perubahan besar pada build terakhir, sebagian besar build ini tidak akan langsung diuji.

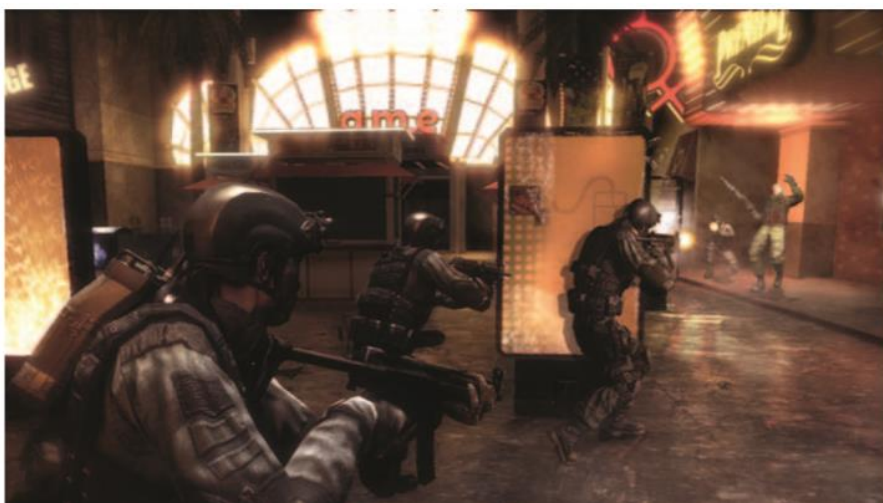
Kumpulan bangunan penting lainnya yang perlu dipertimbangkan adalah yang dibuat untuk negara Indoneisa dan negara-negara di luar Amerika Serikat. Proses pembuatan versi asing dari game ini dikenal sebagai "*l localization*". Jika direncanakan sebelumnya, lokalisasi dapat menjadi langkah akhir yang mulus dalam proses produksi. Perencanaan awal ini biasanya dilakukan dengan menyiapkan kode yang akan mudah diadaptasi ke dalam versi asing, mengatur aset ke dalam direktori yang mudah ditemukan, dan memasukkan tema dan cerita yang dapat dengan mudah diterjemahkan ke budaya lain. Juga harus ada kelonggaran untuk membuat manual berbahasa asing, desain sampul, dan sebagainya.

Jika anggaran untuk judul Anda besar, kemungkinan besar versi game yang dilokalkan akan dirilis bersamaan dengan versi domestik; namun, jika Anda memiliki anggaran dan jadwal yang terbatas, atau jika Anda adalah pengembang independen, versi asing yang berbeda akan perlahan-lahan mengalir saat dibuat. Apa pun itu, perlu diingat bahwa versi Game ini akan diperlakukan seperti Master Emas asli Anda; mereka harus diserahkan kepada penerbit dan produsen konsol untuk persetujuan.

Ada juga masalah pengembangan lintas platform; jika Anda telah membuat keputusan untuk merilis game di beberapa konsol dan/atau PC, Anda harus melacak setiap build dan versi untuk masing-masing platform ini. Ini bisa berarti banyak pekerjaan untuk mendapatkan Master Emas akhir untuk setiap platform yang Anda kembangkan. Begitu Master Emas keluar, mesin hubungan masyarakat/*Public Relation* (PR) akan bergerak.

4.3 Marketing dan PR

Jauh sebelum game tersebut menyentuh rak, departemen pemasaran akan telah menggerakkan roda untuk menciptakan gebrakan di sekitar judul. Hubungan antara produser game dan departemen hubungan masyarakat biasanya dimulai pada praproduksi! Setelah konsep disetujui dan jadwal produksi dibuat, departemen pemasaran akan menginginkan tanggal tentatif untuk demo dan menyelesaikan pengiriman game sehingga mereka dapat merencanakan kampanye pemasaran untuk judul tersebut.



Gambar 4.3 Game Ubisoft's Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Game seperti Ubisoft's Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 memulai kampanye PR bergulir jauh sebelum rilis game yang sebenarnya. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Saya setuju, departemen pemasaran hanya akan menerima produk dari pengembang dan menjalankannya; namun, karena sebagian besar departemen hubungan masyarakat telah meluncurkan banyak judul, mereka biasanya memiliki beberapa ide bagus tentang cara membuat game Anda lebih menarik bagi komunitas game. Ide-ide ini akan muncul dalam bentuk permintaan selama proses produksi. Jika ini terjadi, penting untuk memberi tahu departemen tentang dampak penambahan item ini terhadap jadwal—ini adalah salah satu alasan terbesar bagi pengembang untuk melampaui anggaran dan jadwal mereka. Biasanya merupakan ide bagus untuk memastikan departemen pemasaran mengetahui jadwal seputar tonggak penting; pengetahuan ini akan mencegah mereka membuat tuntutan pada tim produksi selama periode yang akan sangat sibuk.

Selama produksi, karena aset seni utama (atau dramatis) dibuat untuk game, merupakan ide bagus untuk membawanya ke pemasaran untuk digunakan dalam manual game dan cover art. Kegagalan untuk melakukannya biasanya akan membuat mereka memburu Anda di beberapa titik untuk barang-barang ini — mereka tidak ingin menjadi departemen yang menahan rilis game karena kurangnya manual dan kotak. Bekerja pada dokumentasi tertulis untuk game harus dimulai sedini mungkin ke dalam produksi. Terkadang panduan strategi juga sedang dikerjakan untuk game ini, jadi jumlah perburuan yang akan Anda terima untuk tangkapan layar, panduan, dan materi serupa akan sangat besar!

Selain item aktual yang dibutuhkan untuk rilis game, tim PR/pemasaran juga bertanggung jawab untuk menyampaikan berita kepada pers tentang game tersebut. Jadi, waktu harus dialokasikan pada bulan-bulan terakhir produksi untuk wawancara pers, pameran dagang, pratinjau online, dan acara serupa yang terkait dengan game Anda. Jika dilakukan dengan benar, pasar game akan dipenuhi dengan informasi tentang judulnya jauh sebelum game tersebut diluncurkan. Hal lain yang harus terjadi jauh sebelum rilis game adalah mengirimkan judul untuk peringkat.

4.4 Sistem Rating, Dem dan Panduan

Sama seperti di industri film, untuk game yang akan dijual melalui pengecer tertentu (atau untuk produsen konsol besar), game harus diserahkan kepada sekelompok panelis yang meninjau materi untuk konten dan kemudian memberikan peringkat untuk itu. Di seluruh dunia, grup ini dikenal sebagai Entertainment Software Rating Board (ESRB). Ada beberapa papan peringkat penting lainnya di dunia untuk versi lokal, seperti Papan Informasi game Pan Eropa (PEGI) untuk sebagian besar negara Eropa, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) di Jerman, dan Computer Entertainment Rating Organization (CERO). yang menilai game yang dirilis untuk Indonesia.

Masing-masing organisasi ini memiliki seperangkat kriteria untuk setiap jenis peringkat yang ditawarkannya. Sebagian besar kriteria ini didasarkan pada konten game, termasuk tema seksual, penggunaan narkoba, kekerasan, kata-kata kotor, dan konten dewasa (apa pun yang berkaitan dengan alkohol, perilaku sosial yang tidak pantas, dan perjudian). Meskipun papan peringkat tidak membatasi konten yang Anda sertakan dalam game Anda, papan peringkat menerapkan pedoman untuk memberi peringkat dan memberi Anda nilai yang paling sesuai. Rating ini harus disertakan bahkan dalam demo game, jadi sangat penting untuk mematuhi rating game yang diproyeksikan segera dari

fase konsep. Anda juga harus mempertimbangkan biaya yang terkait dengan pengajuan pemeringkatan—ini terkadang bisa menjadi biaya yang besar dan harus ada dalam anggaran.

Peringkat yang diberikan pada game menentukan strategi pemasaran yang terkait dengan game tersebut, seperti waktu penayangan iklan di televisi, dan jenis seni apa yang dapat ditampilkan di majalah dan media cetak lainnya. Peringkat juga akan memastikan bahwa produk Anda tidak jatuh ke tangan yang salah dan anak-anak terpapar konten yang tidak pantas untuk mereka secara tidak perlu. Meskipun sebagian besar negara mengikuti rekomendasi dari dewan yang sesuai, beberapa lokal tidak terlalu ramah untuk materi berorientasi dewasa yang ekstrem. Akibatnya, game tersebut sebenarnya bisa dilarang di negara tersebut. Pengembang harus mematuhi standar game di negara tempat mereka memasarkan jika mereka ingin meluncurkan produk mereka.

Faktor kunci lain untuk rilis game yang sukses adalah aksesibilitas ke demo yang dapat dimainkan. Biasanya, demo ini selangkah lebih maju daripada demo asli yang digunakan untuk pitch game atau demo yang diperlihatkan di konvensi dan pameran dagang awal game. Biasanya, demo yang dapat diunduh adalah contoh dari apa yang akan ada dalam game yang telah selesai, disertai dengan semacam trailer. Ini bisa berupa salah satu cut-scene yang ada di dalam game atau cut-scene khusus yang dirancang untuk digunakan dalam menjual produk. Idealnya, ini akan tersedia untuk umum sesaat sebelum rilis game.



Gambar 4.4 Game BioShock 2K

Game seperti BioShock 2K sering dirilis bersamaan dengan panduan strategi. Direproduksi dengan izin dari 2K Games. Seluruh hak cipta.

Item hebat lainnya yang harus ada di awal penjualan adalah panduan strategi. Ini terutama benar jika game yang Anda buat sangat sulit. Tidak ada yang membunuh umur panjang sebuah judul di konsol pemain selain game yang terlalu membuat frustrasi. Selain memberikan petunjuk dan panduan berguna bagi pemain untuk game tersebut, kehadiran buku di rak membantu membangkitkan kesadaran akan game tersebut dan dapat menciptakan jalan pendapatan baru untuk judul tersebut. Namun, mungkin peran terbesar pascaproduksi dalam industri game berkisar pada praktik pengarsipan judul Anda.

4.5 Pengarsipan

Setelah seluruh proses pengembangan selesai—semua versi yang dilokalkan selesai, game dan panduan ada di toko, dan kampanye pemasaran berjalan lancar—tim

produksi sekarang akan menyiapkan game untuk pengarsipan. Tahap ini biasanya melibatkan melakukan postmortem yang panjang, mendokumentasikan semua pelajaran yang didapat selama proses produksi, dan membuat kit penutup untuk game. "postmortem" pada dasarnya adalah serangkaian pertemuan terakhir dengan masing-masing departemen untuk membahas semua hal yang benar dan salah selama siklus produksi. Setiap anggota tim diberikan kesempatan untuk berbicara dan bobot diberikan untuk setiap item yang disebutkan. Melakukan hal ini akan membawa rasa finalitas untuk proyek (terutama penting jika banyak orang yang terlibat dengan produksi akan meninggalkan studio untuk mengejar proyek lain) dan akan memberikan personil tetap yang bekerja untuk studio Anda rasa budaya kerja dan etika studio.

Catatan harus dibuat selama proses postmortem dan akhirnya disempurnakan menjadi dokumen yang berisi daftar praktik terbaik yang telah diidentifikasi dan terbukti berhasil, serta pelajaran yang dipetik, yang cenderung menjadi hal-hal yang kurang berhasil. Dokumen ini akan menjadi aset utama saat Anda merencanakan proyek berikutnya dan akan membantu Anda dengan beberapa keputusan penting yang terkait dengan penjadwalan, penganggaran, dan perencanaan. Jangan abaikan pelajaran yang Anda pelajari! Saat Anda mulai mengembangkan judul berikutnya, Anda perlu meninjau kembali dokumen ini dan mencegah tim Anda melakukan kesalahan yang sama lagi. Setelah ini dilakukan, kit penutup akan dirakit.

Tips Pengembangan

Memublikasikan postmortem game Anda adalah cara yang bagus untuk berkontribusi pada komunitas pengembangan game dan mendapatkan PR yang bagus. Majalah seperti Game Developer dan Game Informer menerbitkan postmortem, serta situs Web seperti Gamasutra

"Kit penutup" adalah versi game yang diarsipkan untuk disimpan untuk kemungkinan rilis ulang di masa mendatang. Semua aset game, kode, dan dokumen yang terkait dengan produksi diatur dan disimpan untuk digunakan nanti. Jika Anda telah membuat beberapa versi Game (pelokalan), ini berarti beberapa kit penutup yang diarsipkan. Kit ini harus tetap dapat diakses, meskipun — di telepon, mungkin perlu membuat perbaikan untuk area game tertentu (atau konten atau modul tambahan dapat dikembangkan) dan ini perlu ditambahkan ke kit utama di beberapa titik.

Kit penutup lengkap terdiri dari kit pelokalan individu (setiap versi game yang dibuat) dan kit pelokalan termasuk kit terjemahan. Kit terjemahan adalah folder yang berisi setiap item dan aset yang diterjemahkan ke dalam versi lokal. Selain aspek teknis produksi game, Anda juga ingin memastikan bahwa semua item pemasaran yang terkait dengan rilis game juga disertakan. Ini berarti memasukkan seni kotak dan dokumentasi game yang sebenarnya (manual dan sejenisnya) ke dalam kit. Folder pemasaran dalam kit juga dapat berisi demo asli dan tangkapan layar yang digunakan untuk memasarkan game tersebut.

Satu kategori item lain yang harus disertakan dalam kit penutup lengkap adalah alat khusus dan middleware yang diperlukan untuk membuka file yang diarsipkan. Meskipun sebagian besar program yang digunakan selama pengembangan akan menjadi produk yang sedang digunakan (seperti Maya Autodesk), versi perangkat lunak tertentu mungkin diperlukan untuk mengakses file tertentu, jadi Anda harus menyertakan perangkat lunak tersebut dalam kit penutup.

Pentingnya membuat kit penutup yang terperinci dan akurat tidak dapat dilebih-lebihkan. Satu-satunya cara peninjauan kembali game yang akurat dapat dilakukan adalah jika kitnya selengkap mungkin. Akan sangat membantu proses ini jika file detail disimpan

selama proses produksi untuk aset seni dan suara, dokumen, dan catatan bangunan. Ini akan membantu Anda nanti jika Anda harus membuka kit untuk proyek lain, atau jika Anda harus membuat tambalan/perbaikan untuk game Anda.

4.6 Wawancara: Ron Burke, Direktur/Pendiri GamingTrend

Caroline: Apa niat awal Anda saat membuat situs GamingTrend.com?

Burke : Seperti yang Anda tahu, kami adalah ConsoleGold sebelum melakukan rebranding sebagai GamingTrend. Terlepas dari semua kehebohan politik, saya melihat industri secara keseluruhan dan menyadari bahwa fokus pada tanggal rilis menjadi semakin tidak penting. Tanggal “Emas” (tanggal dimana sebuah game disertifikasi sebagai siap untuk produksi massal dan rilis) jauh lebih tidak penting daripada produk akhir. Kami juga ingin memperluas cakupan kami untuk mengisi kekosongan yang, hingga hari ini, semakin besar pada cakupan PC. Tidak banyak yang tahu ini, tetapi saya adalah seorang gamer PC—saya tidak bisa membiarkan cakupan itu mati hanya karena industri ini sangat fokus pada sisi konsol.

Caroline: Selama bertahun-tahun, perubahan atau tren besar apa dalam pengembangan game yang paling membuat Anda terkesan atau setidaknya menciptakan kesan besar bagi Anda?

Burke : Seperti yang baru saja saya sebutkan, jelas ada pergerakan besar menuju pasar konsol. Jelas berkembang untuk platform konsol yang tidak berubah dalam hal grafis, suara, dan berbagai komponen lainnya jauh lebih mudah daripada coding untuk setiap kartu grafis di bawah matahari. Kurang jelas menurut saya adalah gerakan pers game menuju ulasan yang kurang berorientasi pada detail.

Fokusnya telah bergeser ke ulasan "lucu" yang tidak selalu melakukan keadilan game, alih-alih menghindari detail demi menyeret game melalui lumpur dalam upaya setengah hati pada selebriti pribadi. Meskipun saya mencoba membawa tingkat kesembronoan tertentu pada tulisan saya, tren ini adalah kebalikan dari apa yang kami lakukan di sini di GamingTrend.

Caroline: Saat developer membuat judul baru, elemen apa yang menurut Anda paling memengaruhi produksi atau yang perlu mendapat perhatian ekstra agar game tersebut menjadi sukses besar?

Burke : Wow—jika saya tahu jawaban atas pertanyaan ini, perusahaan akan segera menangkap saya! Bagi saya, kunci sukses adalah polesan keseluruhan. Begitu banyak game berkumpul pada detik terakhir (pengembang di belakang Assassin's Creed menggambarkan game ini cukup rusak hingga berminggu-minggu sebelum pengiriman) tetapi tekanan untuk mencapai tanggal tertentu (Halloween untuk Hellgate: London, misalnya) berarti bahwa game tersebut dapat dikirimkan sekarang hanya mengandalkan tambalan untuk mempercepatnya. Saya tidak bisa dengan mudah menyebutkan game yang pindah dari yang rusak ke AAA dengan tambalan. Industri perlu memutuskan sedikit dari tanggal pengiriman Q4 dan menyadari bahwa orang memiliki lebih banyak waktu untuk bermain game selama musim panas. Elemen lain yang menurut saya penting adalah menemukan kebutuhan dan memenuhinya. Ini adalah tempat bisnis yang paling dasar dan yang paling diabaikan. THQ melihat bahwa kami tidak memiliki judul fest rampasan-pelacur hacky-slashy untuk dimainkan dan merilis Titan Quest yang sangat sukses. Saya tidak akan menyebut judul itu sebagai terobosan atau orisinal, tetapi mereka pasti menemukan kebutuhan dan memenuhinya, bukan?

Caroline: Saat ini, konsep game sebagai "sinematik" menjadi topik hangat. Menurut Anda, apa saja hal yang langsung Anda perhatikan tentang game yang bersifat sinematik atau epik?

Burke: Anda mengatakan "sinematik" dan "epik" dan saya langsung memikirkan game seperti Mass Effect. Game yang melakukannya dengan baik tidak menceritakan sebuah cerita sebanyak yang memungkinkan Anda untuk mengalami cerita tersebut. Tidak ada yang ingin memiliki pengalaman "buku dalam rekaman" sebagai pengganti cerita, jadi perpaduan narasi yang tepat dan kemampuan untuk memengaruhi alur cerita sangat penting untuk penyelesaian pengalaman yang sebenarnya. Mari kita juga menyadari bahwa "epik" tidak selalu berarti terlalu panjang. Banyak game mencoba untuk memperluas pengalaman dengan membuat pemain mundur melalui area vulkanisir atau menyelesaikan pencarian yang tidak perlu dibagi menjadi subplot-ada yang ingat bit koleksi Triforce di The Legend of Zelda: The Wind Walker? Ini tidak perlu dan sering menyebabkan batu sandungan yang mencegah pemain menyelesaikan game. Tahukah Anda bahwa kurang dari setengah dari game yang dibeli oleh gamer benar-benar selesai?

Caroline: Salah satu hasil yang diinginkan untuk membuat game sinematik adalah, tentu saja, mengambil judul untuk opsi film yang memungkinkan. Apakah game telah berhasil diterjemahkan ke layar lebar di masa lalu? Judul apa yang menurut Anda telah melakukan yang terbaik dengan ini?

Burke: Hal pertama yang harus Anda lakukan adalah mendefinisikan kesuksesan. Blood Rayne menghabiskan biaya Rp. 22 juta untuk membuatnya dan menghasilkan Rp. 2,4 juta di seluruh dunia—jelas, itu adalah kebalikan dari kesuksesan. Demikian pula, Wing Commander menghabiskan biaya Rp. 30 juta untuk memproduksi dan hanya menghasilkan Rp. 11,5 juta di seluruh dunia. Di sisi lain, pembuatan Mortal Kombat menghabiskan biaya Rp. 20 juta dan meroket ke pendapatan kotor di seluruh dunia sebesar Rp. 122 juta dalam penjualan DVD dan tiket gabungan. Jelas, jika kita berbicara Rupiah dan sen sederhana, Mortal Kombat mengambil mahkota. Bahkan sekuelnya, dengan Rp. 30 juta untuk diproduksi, masih berhasil menghasilkan Rp. 52 juta. Sukses dalam hal Rupiah dan kesuksesan apakah film itu bagus jelas merupakan dua hal yang sangat berbeda. Ini juga menunjukkan bahwa hanya menghabiskan lebih banyak uang bukanlah kunci kesuksesan. Saya tidak berpikir terjemahan game ke film memiliki masalah sinematik, saya pikir mereka hanya memiliki kutukan karena ditulis dengan sangat buruk. Saya tidak dapat memikirkan siapa pun yang akan keberatan jika Wing Commander mengikuti salah satu alur cerita di salah satu game dan hanya membintangi orang-orang yang ditampilkan dalam urutan FMV [full-motion video] tersebut. Matthew Lillard sama sekali bukan Maniac.

Caroline: Tampaknya ketika crossover berjalan ke arah lain (film yang secara bersamaan atau kemudian dikembangkan menjadi game), hasilnya kurang spektakuler. Menurut Anda mengapa hal ini terjadi?

Burke: Ada satu sisi tajam dari terjemahan film ke game: waktu. Film ini tidak sering memiliki fitur lengkap sampai sangat dekat dengan rilis, sehingga pengembang sering menghabiskan satu tahun atau kurang untuk membuat game. Ketika Anda mencampuradukkan bagaimana detail minor dan mayor dapat berubah sesuai kebijaksanaan tim penulis atau sutradara dan Anda memiliki resep untuk bagan desain yang sangat cair. Bayangkan jika Optimus Prime terbunuh di akhir Transformers: The Movie terbaru dari Michael Bay—jelas bonus tahapan yang terjadi dalam game setelah jalan cerita berakhir harus ditulis ulang. Saya tidak bisa memikirkan jadwal yang lebih sulit untuk dikerjakan daripada ketika orang lain memegang semua string. Jika Gamenya belum

siap, Anda tetap harus merilisnya—fitur akan dipotong dan pengujian akan terganggu, karena fitur tersebut tidak akan menunda film untuk disesuaikan dengan Gamenya. Waktu pengembangan yang singkat dan dokumen desain yang selalu berubah-ubah hanyalah resep untuk bencana.

Caroline: Setelah mengamati banyak diskusi yang terjadi di banyak forum di situs Web Anda, menurut Anda apa topik buzz utama dalam industri game saat ini? Apakah ini tercermin dalam dunia pengembangan game?

Burke: Kata buzz adalah "sensor". Menonton FOX beberapa hari yang lalu saya melihat salah satu game mereka "e xperts" mengklaim bahwa Mass Effect adalah simulator seks yang memungkinkan pengguna untuk memilih ukuran payudara Anda, tidur dengan orang sebanyak yang Anda inginkan, menonton dan mengontrol skenario seksual ketelanjangan penuh, dan memperlakukan perempuan sebagai objek seksual sekali pakai. Siapa pun yang telah memainkan game ini dapat membuktikan bahwa sama sekali tidak ada klaim yang benar, tetapi kabar tersebut sudah keluar. Massa yang tidak mendapat informasi akan menyebarkan informasi yang salah itu sejauh bermil-mil tanpa memeriksa satu fakta pun, sejauh menulis tokoh politik pilihan mereka untuk melihat tindakan terhadap perusahaan seperti Bioware. Di masa lalu kami menyebutnya fitnah—hari ini kami menyebutnya "adil dan seimbang". Seperti yang terjadi, omong kosong semacam ini ditambah dengan sistem peringkat yang rusak membuat pengembang cenderung tidak mengambil risiko apa pun dengan konten yang lebih dewasa. Kekerasan boleh saja, tapi jangan berlebihan. Berapa banyak? ESRB akan memberi tahu Anda setelah produk Anda selesai dibuat. Memang, mereka tidak memiliki konten spesifik atau terukur apa pun, tetapi Anda hanya harus percaya bahwa badan pengatur yang disewa sendiri ini tahu apa yang mereka lakukan meskipun faktanya tidak ada pemain di antara mereka—mereka tahu bajingan! Seks tidak apa-apa, selama itu tersirat dan tidak ada yang melihat pantat telanjang. Memang, Anda dapat melihat lebih banyak seksualitas dan ketelanjangan di setiap episode acara TV larut malam, tetapi sekali lagi kita harus mempercayai ESRB. Politisi kita mencium bau darah di dalam air dan terpaku pada omong kosong kata kunci-bingo yang menyebut game berperingkat-M yang dipicu oleh "pakar" yang salah informasi dengan agenda pemusnahan kapak mereka sendiri di tangan. Saya tidak menyerukan kontrol pemerintah, tetapi saya ingin melihat komitmen yang lebih besar untuk memastikan bahwa peringkat usia lebih ditegakkan. Ini berarti bahwa wanita di depan saya yang membeli Grand Theft Auto: San Andreas untuk anak praremajanya mungkin harus lebih memperhatikan.

Caroline: Ketika Anda menghadiri konvensi game besar seperti E3 dan GDC, apa yang Anda cari dalam judul game baru? Dengan cara apa game berhasil membuat kehadiran di konferensi yang membuat Anda memperhatikan?

Burke: Acara seperti E3 dan GDC hanyalah "cerita sejauh ini". Saya melihat tampilan selama satu jam yang fantastis di Fallout 3 dan saya menulis sebuah artikel yang menjelaskan apa yang saya lihat sambil mencoba untuk menghindari bias pribadi sebanyak mungkin. Bagi saya, kuncinya adalah tetap senetral mungkin. Tidak seperti beberapa situs, saya tidak menilai judul seperti yang saya lakukan dalam ulasan lengkap sampai saya dapat memainkannya sendiri dari awal hingga akhir. Saya juga tidak akan memberikan acungan jempol pada produk berdasarkan demonstrasi teknologi yang ditentukan. Jika Anda berpikir bahwa presentasi itu tidak dilatih dan disesuaikan dengan langit yang tinggi, Anda salah besar. Setiap judul baru yang saya lihat di sebuah acara perlu memiliki beberapa elemen untuk menarik perhatian saya: pengait dan kecenderungan ke arah polesan keseluruhan. Memang, banyak game berkumpul di akhir siklus

pengembangan, tetapi saya seharusnya tidak melihat frame rate sub-remaja dalam game yang akan dirilis dalam sebulan. Kaitnya sama pentingnya—coba bandingkan tiga gelar Tony Hawk terakhir dan Anda akan mengerti maksud saya. Kait di Project 8 adalah mode Nail the Trick, tetapi malah dimanfaatkan sebagai fitur. Saat kami tiba di Proving Ground, kami melihat mode "Nail the ..." yang sangat diperluas, tetapi sekali lagi, itu hanya fitur yang diperluas. Saat Anda merebus game, Anda hanya bermain skating di dunia yang statis. Mungkin sulit untuk meramaikan gelar skating, tetapi tidak ada alasan untuk membanjirnya gelar FPS Perang Dunia II. Temukan cara baru untuk menceritakan kisah, ceritakan sisi yang berbeda, atau coba perang lain—di mana game Vietnam? Beberapa judul anggaran terakhir tidak mendapat skor yang cukup tinggi untuk dihitung. Daripada menjawab apa yang membuat saya diperhatikan di sebuah konferensi, mari kita bicara tentang apa yang tidak membuat kesan yang baik. Dua E3 yang lalu, saya terbentur dari konsol tingkat lantai sehingga Manajer produk EB P bisa mengatasinya. Menonton setelan ini meraba-raba selama beberapa menit itu menyakitkan, dan saya yakin dia tidak terlalu peduli dengan produknya, tetapi hanya berapa banyak dia dibayar per kaki persegi ruang pajangan. Hal lain yang tidak cocok dengan saya adalah suara yang menggelegar. Di salah satu stan tertentu, tidak hanya satu, melainkan dua band rock ukuran penuh yang memukul-mukul instrumen mereka sekeras yang mereka bisa mencoba untuk mengalahkan satu sama lain. Itu cukup keras bagi saya untuk mendengar melalui beberapa ruangan kedap suara. Sebagai anggota pers, saya ingin mendengar tentang hook, apa yang baru, apa yang menginspirasi judul, dan berbagai detail lainnya yang akan membuat penggemar tertarik untuk mengetahuinya. Sebelum semua itu bisa terjadi, aku harus bisa mendengar.

Caroline: Saran apa yang akan Anda berikan kepada pengembang muda yang mencoba membuat game waralaba yang sukses?

Burke : Membuat game waralaba adalah proposisi yang cukup sulit. Kaz Hirai pernah berkata bahwa konsumen tidak benar-benar tahu apa yang mereka inginkan. Pada saat itu saya cukup tersinggung dengan pernyataan ini, tetapi waktu telah membuktikan bahwa dia bijaksana. Sebagian besar konsumen duduk dan menunggu konsep baru datang kepada mereka. Saya pikir perusahaan seperti Bioware dan Square Enix sudah benar—mereka tidak terlalu khawatir tentang mekanika seperti yang mereka lakukan untuk menceritakan kisah yang menarik dan menarik. Kane dan Lynch mungkin memiliki cerita menarik yang tersimpan di sana, tapi saya tidak peduli dengan karakternya. Anda tidak dapat tenggelam dalam sesuatu yang tidak Anda pedulikan. Demikian pula, pastikan cerita Anda masuk akal—saya berbicara dengan Anda Kojima-san! Saya tidak yakin apa hubungannya berubah menjadi patung dan meraih alat kelamin patung terdekat, atau menatap wanita berpakaian minim di majalah ada hubungannya dengan menyelamatkan dunia dari robot Metal Gear yang melenguh, tapi saya sudah cukup bingung dengan Metal Gear Solid 4: Sons of the Patriots. Jika Anda ingin melihat bagaimana hal itu dilakukan, lihat Uncharted: Drake's Fortune— Game ini menampilkan orang yang menyenangkan dan realistis dalam kisah petualangan semi-masuk akal yang terjadi dalam kerangka kerja yang dapat dipercaya. Lebih dari segalanya, bersedia untuk mengambil beberapa risiko. Tanpa risiko, kita tidak akan pernah melihat judul-judul fantastis seperti seri Sam & Max, Psychonauts, dan Spore.

BAGIAN 2

MENGGABUNGKAN KETERAMPILAN SINEMATIK

Sekarang setelah kita melihat model pengembangan saat ini, kita akan membahas proses dan praktik industri film yang dapat diterapkan pada pengembangan game untuk membuat judul yang lebih epik dan sinematik. Beberapa area yang akan dibahas di Bagian 2 meliputi penulisan, pengembangan karakter, storyboard, sinematografi, penyutradaraan, dan casting.

Salah satu kepercayaan paling mendasar dalam industri film adalah bahwa sebuah film hanya sebagus skenario aslinya. Tanpa naskah yang kurang cemerlang, peluang Anda untuk menghasilkan film yang sukses sangat tipis. Seringkali, periode pengembangan sebuah film semata-mata tentang mendapatkan versi akhir dari naskahnya. Ini bisa berarti membawa banyak penulis yang berbeda, membuat banyak draf naskah yang berbeda, dan banyak pertemuan yang melibatkan pembuatan catatan dan membuat perbaikan pada cerita. Mengambil minat dalam cerita dan karakter game adalah langkah pertama dalam membuat judul sinematik.

BAB 5

WRITER

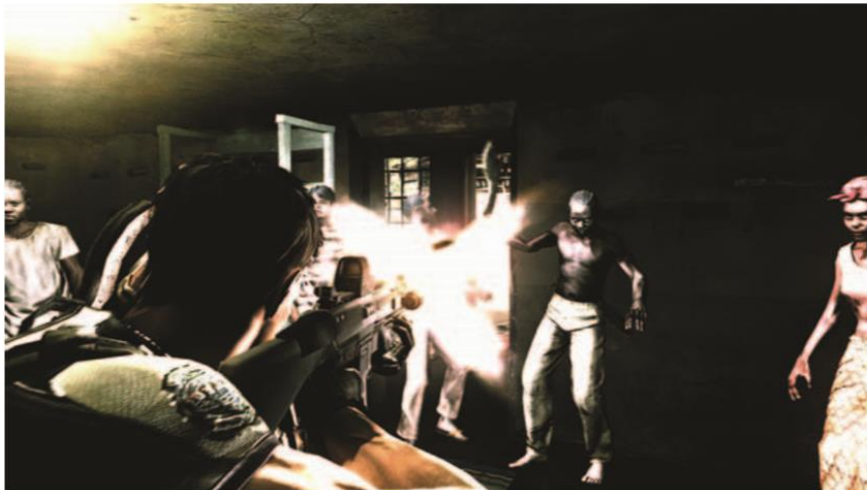
Dari semua pekerjaan dalam industri game, pekerjaan penulis mungkin yang paling sedikit didefinisikan dan paling disalahpahami. Kadang-kadang seorang penulis sebenarnya disewa untuk membuat naskah game, tetapi lebih sering naskahnya dirumuskan oleh direktur kreatif atau produser yang terlibat dalam game. Runaround ini menjadi jelas dalam beberapa judul melalui kurangnya cerita yang bagus dan terlalu banyak karakter setipis kertas yang terkandung dalam game. Di masa lalu, saya telah berurusan dengan produser yang menganggap peran penulis sebagai menulis dialog yang diucapkan oleh karakter dalam game. Pendekatan ini menunjukkan ketidaktahuan tentang apa yang sebenarnya dilakukan seorang penulis dan kurangnya perhatian industri game terhadap cerita.

Saat menulis buku ini, Writer's Guild of America terlibat dalam pemogokan dan petisi untuk kompensasi yang lebih baik. Percayalah, efeknya sedang dirasakan di Hollywood dan di seluruh industri televisi dan film. Hal ini terutama karena industri ini jelas menyadari pentingnya menulis yang baik. Tidak ada yang sepenting keberhasilan sebuah film selain naskahnya. Pendekatan ini perlu digunakan lebih sering dalam pengembangan game. Bayangkan dampak yang akan ditimbulkan oleh sebuah cerita yang hebat pada seorang gamer jika digabungkan dengan interaktivitas dari game yang luar biasa.

Jelas, beberapa judul telah melakukan lebih banyak upaya daripada yang lain untuk menetapkan standar yang lebih tinggi mengenai cerita dan karakter — game seperti seri Halo yang populer, judul bermerek Tom Clancy, dan bahkan game berbasis horor (seperti Silent Hill dan Resident Evil) telah jelas nilai produksi yang lebih baik dalam hal ini. Secara kebetulan, Silent Hill dan Resident Evil keduanya telah diproduksi sebagai

film, sementara Splinter Cell dan Halo Tom Clancy saat ini sedang dikembangkan untuk layar lebar juga.

Praktik buruk lainnya dalam industri game mengenai penulisan adalah tidak mulai menulis naskah hingga memasuki siklus produksi. Kesalahan ini sama sekali tidak dapat diterima jika Anda menginginkan game sinematik yang imersif. Skrip harus benar-benar diasah dalam praproduksi atau selama fase konsep dan diserahkan sesegera mungkin untuk memungkinkan para desainer game dan semua yang terkait memiliki semacam peta mengenai cerita sebelum produksi dimulai. Memang benar bahwa beberapa studio game telah dibakar di masa lalu oleh penulis (biasanya karena penulis menempatkan kebutuhan akan cerita yang bagus di atas biaya untuk mengubah desain game), tetapi tetap merupakan ide yang baik untuk menempatkan penulis selama praproduksi, jika tidak untuk alasan lain selain untuk membantu menciptakan semacam diagram alur atau garis besar formal untuk cerita. Langkah pertama dalam mengenali dan mengembangkan tulisan yang baik dalam komunitas game adalah dengan menstandarkan beberapa proses penulisan yang terkait dengan pengembangan game. Ada beberapa isyarat sinematik yang bisa diambil dari komunitas film mengenai hal ini.



Gambar 5.1 Game Resident Evil

Tulisan dalam seri Resident Evil Capcom berkontribusi pada keseluruhan suasana dan kengerian game. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

5.1 Format dan Pengembangan Script

Tidak seperti industri game, industri film telah memiliki format skrip standar untuk beberapa waktu. Manfaat dari ini jelas: penulis tahu persis bagaimana menulis untuk sebuah proyek dan apa yang diharapkan dari mereka ketika menyerahkan naskah. Bahkan proses untuk mengembangkan naskah yang hebat telah diasah untuk memberdayakan penulis skenario dengan alat yang diperlukan untuk penyelesaian. Meskipun banyak penulis mungkin tidak setuju tentang apa yang sebenarnya merupakan konten yang baik untuk sebuah naskah dan alat dan gambar sastra apa yang berbeda yang harus digunakan di dalam halaman, semua penulis layar dapat menyetujui seperti apa naskah akhir harus terlihat dan dibaca.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, industri game memiliki banyak cara berbeda untuk menulis skrip game. Sebagian besar masalah yang terkait dengan menulis berpusat di sekitar kesulitan berurusan dengan semua kemungkinan interaktivitas. Skenario

mungkin hanya memiliki satu jalur tentang apa yang akan terjadi dalam film atau program televisi, tetapi game mungkin memiliki banyak jalur. Agar game menjadi semenyenangkan mungkin, harus ada banyak jalur yang dapat dipilih oleh seorang gamer. Masing-masing jalur ini harus ditulis dan dipertanggungjawabkan. Bagaimana seorang penulis melakukan ini?



Gambar 5.2 game TheLord of the Rings, ©2008 Turbin, Inc.

Seri game TheLord of the Rings Online dari Turbine memiliki banyak jalur yang dapat diambil oleh seorang gamer. Karya seni yang muncul di sebelah kiri dilindungi hak cipta dan direproduksi dengan izin. ©2008 Turbin, Inc. Semua hak dilindungi undang-undang. Publikasi ini sama sekali tidak didukung atau disponsori oleh Turbine, Inc. atau pemberi lisensinya.

Berikut adalah beberapa metodologi populer mengenai penulisan jalur ganda, tetapi dua yang paling populer tampaknya adalah pendekatan “banyak kolom” dan pendekatan buku “pilih jalur Anda”. Either way, untuk liputan game yang lengkap, penulisan game harus berpusat di sekitar penggunaan peristiwa, keputusan, atau lokal — dan harus berisi beberapa metodologi untuk menandai dialog untuk ini.

Penggunaan beberapa kolom sudah lazim dalam skenario; pada kenyataannya, sebagian besar program skenario yang digunakan sudah memiliki fungsi ini (terkadang ini disebut sebagai fungsi "dialog ganda"). Dalam metodologi penulisan game ini, Anda menulis tindakan, menyajikan pilihan, dan kemudian mendekati berbagai pilihan yang tersedia untuk pemain di kolom terpisah di bawah tindakan. Jika, setelah keputusan pemain dibuat, hasil akhirnya tunggal dan adegan atau aksi berikutnya akan sama terlepas dari pilihannya, ini mungkin metode terbaik untuk menulis naskah. Namun, jika benar-benar ada banyak cara berbeda untuk bermain dan menyelesaikan game (artinya beberapa jalur tidak pernah dijelajahi selama bermain game), pertimbangkan teknik menggunakan gaya penulisan buku “pilih jalur Anda”.

Pilih jalan Anda sendiri buku telah ada selamanya; pada dasarnya, Anda membaca sebagian buku, pilihan diberikan, Anda membuat keputusan tentang apa yang ingin Anda lakukan, dan kemudian Anda membuka halaman yang sesuai untuk mengambil tindakan berdasarkan keputusan Anda. Saat menggunakan metode ini untuk menulis skrip game Anda, berbagai tindakan ditulis, kemudian dihubungkan menggunakan hyperlink dan bookmark. Meskipun jenis tulisan ini tidak menyerupai skenario, dalam beberapa keadaan, itu bisa menjadi proyek yang lebih baik. Karena sebagian besar game memiliki akhir yang pasti dan level game terbatas, biasanya sebagian besar pengembang

bermaksud membuat seluruh game dapat dimainkan di setiap sesi. Karena itu, tidak ada alasan mengapa sebagian besar game tidak dapat dibuat menggunakan format skenario standar. Tapi jangan biarkan format skrip menggantung Anda!

Tips Pengembangan

Unduh salinan perangkat lunak gratis Celtx hari ini (<http://www.celtx.com>). Ini adalah program pemformatan skrip yang juga memiliki fitur yang membantu mengembangkan cerita dan karakter Anda, serta melacak perubahan yang dibuat pada skrip.

Setelah membaca untuk beberapa kompetisi penulisan layar utama (Festival Film Austin, salah satunya), saya telah melihat banyak cerita hebat terlewatkan karena format dan gaya yang buruk. Sebagai penulis game, Anda tidak perlu menghadapi pengawasan ketat seperti itu! Sebagai gantinya, Anda dapat menggunakan praktik terbaik pengembangan skrip untuk membantu menulis cerita yang bagus untuk game Anda menggunakan format terbaik. Meskipun mungkin sulit untuk benar-benar meringkas apa yang membuat sebuah cerita hebat, ada beberapa komponen utama dari sebuah cerita hebat yang dapat diidentifikasi. Yang pertama adalah penggunaan karakter yang dikembangkan dengan baik. Penciptaan protagonis dan antagonis yang mudah diingat adalah langkah pertama menuju penulisan cerita epik.

5.2 Pengembangan karakter

Protagonis, sederhananya, adalah pahlawan dari cerita—dan di dalam game, juga adalah gamer! Menciptakan karakter utama yang hebat adalah landasan naskah. Contoh hebat dari hal ini sudah ada di dunia game—siapa yang tidak mengenal ketenaran Master Chief of Halo, atau Sam Fisher, agen yang menyamar di Splinter Cell Tom Clancy? Protagonis Anda tidak hanya akan memenuhi kebutuhan besar pemain, tetapi dia juga dapat menyediakan karakter waralaba kartu panggil untuk game Anda. Ada beberapa karakteristik yang menandai protagonis yang hebat.

Guru film Robert McKee menyatakan, "Seorang protagonis adalah karakter yang disengaja," dalam buku maninya, *Story*. Dalam pemeriksaan "keinginan" karakter yang akan menciptakan motivasi untuk karakter utama Anda, serta menentukan masa lalu yang relevan dengan masa kini dalam game. Kadang-kadang ini disebut "cerita kembali". Meskipun cerita latar bisa sangat berguna untuk menjawab beberapa alasan mengapa terlibat dalam game, itu harus digunakan hanya dengan cara yang memberikan motivasi bagi karakter dalam cerita. Menulis cerita belakang yang panjang hanya akan menghambat game dan cerita dan mengurangi game.



Gambar 5.3 Splinter Cellseries Tom Clancy Ubisoft. Seluruh hak cipta.

Selain *brainstorming* tentang karakter Anda (latar belakang, etnis, profesi, dan sebagainya), tujuan utama protagonis juga harus ditentukan. Ini adalah tujuan protagonis yang membentuk plot game. Meskipun ada banyak cara berbeda untuk menciptakan karakter seperti itu, mungkin salah satu cara terbaik untuk mendefinisikan protagonis Anda adalah dengan menciptakan antagonis yang bersangkutan.

Antagonis biasanya adalah "orang jahat" dalam game. Ketika dibuat dengan benar, antagonis sebenarnya melengkapi protagonis. Mungkin mereka adalah rival dengan banyak kesamaan. Mungkin mereka benar-benar kontras satu sama lain dalam kepribadian dan substansi. Cara yang bagus untuk membuat antagonis yang mudah diingat adalah dengan memberinya tujuan yang berlawanan; ini bisa sesederhana tujuan antagonis untuk menghentikan tujuan protagonis (atau sebaliknya) atau bisa juga tujuan yang sama, menempatkan dua karakter dalam persaingan langsung. Memiliki penjahat hebat adalah cara lain yang berguna untuk menambahkan nilai produksi ke skrip Anda. Game yang memiliki antagonis yang mudah diingat akan menjadi sinematik.

Setelah Anda membuat karakter utama, saatnya beralih ke karakter pendukung utama. Sebaiknya saat membuat karakter bilah sisi untuk menyertakan berbagai demografi yang tidak tercakup oleh dua karakter utama. Ingin gamer wanita membeli game Anda? Memiliki karakter wanita yang hebat. Ini tidak hanya membantu memperluas audiens Anda, tetapi juga menambah variasi dan keragaman pada cerita Anda. Gunakan lembar perincian karakter saat mengembangkan berbagai detail yang terlibat dengan pembuatan karakter (lihat lembar perincian karakter sampel di Lampiran A: Ekstra).

Saat Anda mengembangkan karakter, ingatlah bahwa aspek interaktif dari game harus ikut bermain! Salah satu cara yang lebih menyenangkan untuk mengembangkan cerita interaktif adalah dengan memungkinkan perubahan kepribadian karakter versus perubahan lingkungan. Dengan kata lain, alih-alih meminta pemain memilih antara mengambil jembatan reyot melintasi sungai atau berenang untuk itu, mintalah pemain memilih antara membunuh tentara yang tidak bersalah di jembatan untuk menyeberang atau mempertaruhkan nyawanya sendiri berenang melintasi perairan berbahaya. Saat game berlangsung, karakter bisa menjadi lebih "jahat" atau "baik" berdasarkan keputusan yang dibuat pemain dan ini dapat mengubah opsi yang tersedia untuk pemain. Ketika semua karakter utama telah didefinisikan dan dibuat, Anda sekarang dapat melanjutkan untuk mengidentifikasi tema utama yang terkandung dalam game.

5.3 Tema dan Simbolisme

Pikirkan tema sebagai pelajaran yang bisa dipetik dari cerita. Tidak harus berkhotbah. Ini bisa sesederhana "kejahatan tidak membayar" atau "Anda tidak bisa lari dari takdir". Apapun temanya, biasanya bisa disimpulkan dari niat asli pembuat game tersebut. Apa pesan asli yang ingin Anda proyeksikan ke dunia ketika Anda membentuk konsep asli dari game ini? Mungkin game ini dirancang untuk mengisi kekosongan tertentu dalam industri game. Apa ini? Ide keseluruhan ini harus dipertimbangkan sebagai garis besar sebelum naskah dikembangkan dan rincian cerita dibahas. Adalah tugas penting bagi penulis untuk menjaga naskah tetap dalam tema cerita.

Beberapa berpendapat bahwa tema tidak diperlukan dalam game dan bahwa game harus dibuat dengan tepat di sekitar kesenangan dan fitur. Ini bagus. Bahkan jika tidak ada ide dasar yang besar dalam game, bekerja dengan emosi dasar, motivasi, dan keinginan karakter memperkuat cerita yang terkandung dalam game.



Gambar 5.4 Game Assassin's Creed dari Ubisoft. Seluruh hak cipta.

Game Assassin's Creed dari Ubisoft penuh dengan tema topikal tentang Timur Tengah, agama, dan perbedaan budaya. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Salah satu alat yang sering digunakan penulis untuk menjaga agar cerita tetap dalam tema aslinya adalah penggunaan simbol yang ditempatkan dengan cerdas. Ini disebut "simbolisme". Simbolisme bisa menjadi urusan yang sangat rumit atau sesederhana penggunaan alat peraga. Contoh simbolisme penyangga bisa berupa cincin kawin yang mewakili cinta protagonis untuk istri dan keluarganya atau kenang-kenangan keberuntungan yang hilang (dan ketika ditemukan, keberuntungan karakter kembali bersamanya).

Simbolisme juga bisa menjadi hal yang sangat rumit seperti menempatkan referensi yang cukup ke organisasi atau perusahaan jahat untuk membuat gamer berpikir tentang agama atau pemerintah tertentu. Either way, penggunaan simbol strategis dan alat peraga simbolis adalah metode lain untuk mendapatkan nilai produksi ke dalam naskah dan game. Ketika digabungkan dengan praktik terbaik yang terlibat dengan membangun naskah yang solid, sebuah cerita yang hebat akan tercipta. Penggunaan simbolisme, bagaimanapun, harus didukung oleh tema cerita dan tidak hanya ditempatkan di dalam game dalam upaya untuk membuat game "dalam". Penggunaan banyak praktik terbaik penulis skenario akan membantu Anda mengembangkan skrip. Praktik terbaik ini dapat diringkas dengan tiga elemen utama: cerita, plot, dan adegan. Ketika digunakan bersama-sama, ketiga elemen ini akan bertambah sehingga skrip Anda memiliki struktur yang terdefinisi dengan baik.

5.4 Struktur

Struktur yang bagus berarti membawa protagonis Anda dari Titik A (awal game) ke Titik B (akhir) dengan cara yang paling menghibur. Meskipun sebagian besar ditentukan oleh tujuan karakter utama, tindakan juga dipengaruhi oleh berbagai elemen luar yang terlibat dalam cerita. Untuk memulai proses menciptakan struktur yang baik, cerita pertama-tama harus dipecah menjadi kelompok dasar dari potongan-potongan (adegan) yang dapat diatur yang menggerakkan cerita ke arah yang diinginkan.

Naskah harus dapat dipecah menjadi adegan dengan relatif mudah. Dalam industri film, ini disebut "breaking down" sebuah naskah. Ketika Anda telah memecah skrip, Anda

harus dapat dengan mudah mengidentifikasi level individu dan area game di dalam game. Terkadang, itu juga akan mengidentifikasi bagian kunci dalam skrip yang tidak dapat dimasukkan dalam game. Dalam sebuah game, ini biasanya berarti bahwa cut-scene penghubung harus dibuat.

Adegan adalah unit pengukuran terkecil dalam naskah—biasanya hanya beberapa menit—dan memiliki awal, tengah, dan akhir. Dalam sebuah game, ini bisa berupa pengenalan level baru, lokasi baru, atau perubahan aksi yang tiba-tiba. Adegan baru juga dapat dibuat ketika karakter baru diperkenalkan. Setelah Anda memetakan semua adegan/level, letakkan setiap adegan di bawah kaca pembesar. Ajukan pertanyaan berikut: Apakah adegan itu penting? Apa tujuan yang coba dicapai? Akankah adegan ini berdiri sendiri? Setiap adegan harus menarik dan segar bagi pemain. Jika sebuah adegan tidak memiliki apa yang diperlukan, lihatlah elemen-elemen yang terlibat dan putuskan apa yang perlu diubah.

Mungkin mengubah lokasi (mengingat bahwa ini bisa menciptakan level lain yang perlu dibuat dalam game) atau twist dalam cerita yang tidak terduga (salah satu anggota regu Anda menyalakan Anda!) Akan membuat adegan lebih baik. Metode apa pun yang Anda gunakan, pastikan itu konsisten dengan keseluruhan nuansa dan gaya game dan dalam konsep aslinya! Mungkin ada banyak penulis yang terlibat dengan game, jadi itu akan menjadi tugas besar untuk memastikan bahwa mereka semua mematuhi ini. Setelah semua adegan telah diasah dan merupakan yang terbaik yang dapat mereka lakukan masing-masing secara individual, Anda harus dapat melihat cerita yang koheren yang terkandung dalam naskah. Jika cerita tidak koheren, itu akan menjadi jelas dengan cepat ketika tim jaminan kualitas mulai membedah game selama produksi.

Tips Pengembangan

Robert McKee menggambarkan sebuah "peristiwa" dalam bukunya Story sebagai sesuatu yang menciptakan perubahan. Ini adalah aturan praktis yang baik. Ketika peristiwa terjadi dalam game, mereka harus memiliki makna. Semakin bermakna setiap peristiwa yang terjadi, semakin dalam pengalaman gamer, dan semakin sinematik produksinya.

Elemen terakhir yang terlibat dalam mendefinisikan struktur yang baik adalah plot. Jika Anda memikirkan apa yang membentuk cerita sebagai "tanya" adalah apa yang terjadi "tanya", Anda dapat menganggap plot sebagai "tanya" dia mengapa itu terjadi "tanya". Pada dasarnya, ini adalah sebab dan akibat—motivasi dan alasan dari para karakter. Menyiapkan alasan yang baik bagi protagonis untuk menghadapi gerombolan membuat game lebih bisa dipercaya. Apakah itu balas dendam? Apakah itu keinginan untuk menguasai dunia bawah? Keduanya adalah plot yang bagus dan keduanya berkontribusi untuk membuat skrip yang sama sekali berbeda. Setelah cerita, plot, dan adegan individu telah diartikulasikan, Anda dapat mendekati penulisan draf pertama naskah yang sebenarnya.

Sebagian besar film Hollywood sebenarnya ditulis dalam apa yang disebut "struktur tiga babak". Penulis skenario terkenal Syd Field pertama kali menulis tentang metode penulisan naskah ini bertahun-tahun yang lalu dalam bukunya Skenario. Pada dasarnya, pendekatan tiga babak terdiri dari membagi naskah menjadi tiga bagian utama: persiapan, konfrontasi, dan penyelesaian.

5.5 Struktur Tiga Babak

Banyak penulis layar saat ini melakukan yang terbaik untuk menghindari penggunaan struktur tiga babak yang khas (banyak yang merasa pendekatannya klise), tetapi hampir semua naskah yang sudah selesai pada akhirnya menyajikan cerita dengan cara ini. Meskipun kadang-kadang dianggap dapat diprediksi, kebenarannya adalah

bahwa tidak ada yang lebih mendasar dari sebuah cerita daripada memiliki awal, tengah, dan akhir. Menghindari sebuah akhir tidak hanya "merusak sistem" . Ini menciptakan akibat yang tidak diinginkan ketika game berakhir dan meninggalkan pemain yang tidak puas. Anda tidak ingin membuat audiens Anda menggantung ... kecuali tentu saja, Anda merencanakan sekuel yang akan mengangkat cerita lagi!

Tindakan pertama dari skenario, juga dikenal sebagai pengaturan, adalah tentang menggerakkan protagonis. Ini berarti menciptakan "insiden yang menghasut". Insiden yang menghasut adalah peristiwa yang terjadi yang membuat protagonis berada di jalan menuju resolusi. Contoh pengaturan termasuk momen di Elder Scrolls IV: Oblivion , ketika raja terbunuh dan pemain ditetapkan pada pencarian untuk memulihkan tahta dan level pembukaan di Call of Duty 4: Modern Warfare, di mana pembunuhan meminta United Serikat dan Inggris untuk mengacak pasukan operasi khusus untuk mencegah insiden dunia. Apa pun insiden pemicu Anda, itu harus menarik dan menjamin gamer menginvestasikan waktu dalam bermain game.

Awal skrip juga harus fokus pada pengaturan situasi yang dihadapi protagonis Anda dan lokasi dasar yang akan dikunjungi. Fokus ini meletakkan dasar untuk nada game; apakah ini tentang petualangan dan lokasi eksotis, atau apakah nadanya lebih tenang dan akrab? Setelah fondasi cerita diletakkan di babak pertama, Anda bisa melanjutkan ke babak kedua.



Gambar 5.5 Call of Duty 4: Modern Warfare dari Activision.

Call of Duty 4: Modern Warfare dari Activision menggunakan struktur cerita yang kuat untuk membawa narasi game. Direproduksi dengan izin dari Activision. Seluruh hak cipta.

Babak II dari naskah tiga babak disebut juga konfrontasi. Cara lain untuk melihat tindakan kedua adalah dengan menganggapnya sebagai menciptakan konflik. Ini adalah aksioma Hollywood lama bahwa sebagian besar skrip berantakan di babak kedua. Penulis menciptakan karakter yang hebat, membuat adegan pembuka yang bagus dan insiden yang menghasut, kemudian gagal memajukan cerita dengan cara apa pun. Tindakan kedua dari naskah Anda harus tentang konflik. Apa yang menghalangi jalan protagonis? Ini dapat ditangani dengan berfokus pada antagonis atau dengan menciptakan rintangan yang sekarang menghalangi protagonis. Skenario terbaik mengeksplorasi kedua jalur. Namun, di dunia game, yang terbaik adalah berkonsentrasi untuk menciptakan rintangan. Dengan demikian, gamer disajikan dengan serangkaian tantangan yang harus diatasi

dalam level. Ini menghadirkan banyak peluang untuk memberi penghargaan kepada gamer dengan pencapaian dan meningkatkan tingkat imersi dalam game.

Tips Pengembangan

Jika Anda mengalami kesulitan mendapatkan tingkat tertentu yang diasah hingga sempurna. Pikirkan adegan itu sebagai serangkaian ketukan. Sebuah "beat" adalah tindakan spesifik yang menggerakkan plot ke depan dalam adegan. Dengan memecah level berdasarkan setiap tindakan, Anda dapat membuat minimap akurat tentang apa yang terjadi di level tertentu.

Setelah inti naskah Anda dibuat di babak kedua, Anda bisa melanjutkan ke babak ketiga dan terakhir. Bagian akhir naskah harus dipusatkan di sekitar konsep resolusi. Level akhir game harus menguji tekad pemain untuk menyelesaikan game, serta menciptakan momen yang menyelesaikan berbagai elemen cerita. Sebuah cerita yang hebat menyediakan gamer dengan beberapa tingkat resolusi. Sekali lagi, pikirkan tema sentral dari cerita tersebut. Sebuah resolusi besar tidak hanya membawa game ke akhir yang memuaskan (biasanya dengan membiarkan protagonis untuk "menang"), tetapi juga mendukung tema sentral dari cerita: baik menaklukkan kejahatan, atau tidak ada nasib, atau bahkan ketertiban menekan individualitas.

Karena itu, setelah Anda merinci tiga babak dasar naskah Anda, Anda sekarang dapat membagi setiap babak menjadi sekelompok adegan atau level individual yang lebih kecil yang telah Anda buat. Masing-masing adegan ini menggerakkan setiap tindakan menuju akhir game yang tak terhindarkan. Pada titik ini, konflik utama yang terkait dengan cerita, dan resolusinya, harus sangat jelas. Pastikan Anda menyertakan adegan yang diperlukan yang akan membuat cerita Anda selesai; adegan yang diperlukan (juga disebut adegan utama) adalah adegan yang secara langsung mendukung resolusi cerita. Anda juga ingin memiliki adegan yang berkonsentrasi pada subplot game (terutama jika ada kisah cinta atau kisah belakang yang dapat dikunjungi melalui penggunaan ashback). Struktur tiga babak dapat membantu Anda menyelesaikan draf pertama (dan draf berikutnya) dari skrip game.



Gambar 5.6 Far Cry Instincts: Predator. Ubisoft. Seluruh Hak Cipta Dilindungi.

Lihat Far Cry Instincts: Predator oleh Ubisoft untuk melihat game dengan cerita tiga babak yang hebat. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Sekali lagi, karena tidak ada standar dalam pemformatan, pendekatan penulisan skrip game Anda seperti menulis skrip film dapat diterima—bahkan dapat membantu Anda nanti (jika game menarik

perhatian untuk kemungkinan opsi, Anda sudah memiliki skrip yang dapat dikenali yang dapat diedarkan sebagai bagian dari pitch film). Saat draf naskah semakin dekat ke tempat yang Anda inginkan, Anda akan mulai melihat gaya tertentu muncul yang mencerminkan penulis naskah. Perhatikan gaya ini. Ketika penulisan ulang terjadi nanti dalam produksi karena level tiba-tiba dipotong, Anda akan ingin agar penulis tersedia yang berkontribusi dalam hal ini dengan cara terbesar

5.6 *Style*

Membuat naskah yang hebat, bahkan dalam keadaan terbaik, biasanya merupakan upaya kolaboratif. Meskipun satu orang mungkin dianggap sebagai penulis asli naskah atau pencipta cerita, kemungkinan besar banyak orang yang berbeda memiliki masukan kreatif ke dalam versi akhir naskah. Ini bagus—banyak otak lebih baik daripada satu otak. Ketika seorang direktur kreatif hebat dalam mengomunikasikan visinya, itu menjadi tugas yang jauh lebih mudah untuk bekerja dalam gaya yang seragam. Tetapi pada titik tertentu, Anda akan mengidentifikasi seseorang (atau beberapa orang) yang akan menjadi penulis yang bertanggung jawab atas produk jadi tersebut. Ini mungkin karena gaya penulis itu.

Meskipun gaya adalah hal yang sulit untuk didefinisikan, itu paling baik dianggap sebagai sinergi yang terlibat dengan menciptakan dialog dan tindakan yang menunjukkan visi dan konsep asli game—ini juga menunjukkan karakteristik yang membentuk teknik individu. Setelah Anda mengidentifikasi individu yang selaras dengan ini (dan mudah-mudahan menjadikannya bagian dari tim kreatif), biarkan mereka melakukan pekerjaan mereka. Ketika diberi alat yang diperlukan bagi mereka untuk memahami konsep game secara keseluruhan, mereka akan menyusun draf akhir skrip yang Anda butuhkan untuk mengembangkan judul yang sukses.

Kiat Pengembangan

Saat membuat gaya unik dalam naskah, ada beberapa perangkat sastra berbeda yang Anda inginkan. Ini termasuk penggunaan akhir yang salah (juga dikenal sebagai "fakeout"), subplot yang menjadi plot utama, dan pembunuhan karakter utama. Semua ini disebut sebagai cerita yang membuat "belok kanan". Menyertakan belokan kanan dalam naskah Anda akan membuat cerita tetap menarik dan bebas dari klise.

Kolaborasi yang terlibat dengan menempatkan cerita bersama-sama dengan akhir yang memuaskan bisa menjadi pengalaman yang luar biasa. Ingat saja saat menulis skrip Anda untuk menjaga aksi tetap berjalan, dialognya segar dan mudah diingat, dan tambahkan cukup banyak tikungan dan konflik untuk membuat pemain terus menebak-nebak; ingat, protagonis tidak harus selalu menang.

5.7 **Wawancara: Daniel Erickson, Penulis di BioWare**

Daniel Erickson memulai karirnya di Imagine Media (sekarang Future) sebagai pekerja magang di majalah Next Generation. Dari sana, ia membantu meluncurkan DailyRadar.com dan menulis untuk beberapa publikasi lain, termasuk Game PC dan Bisnis Game. Dia melompati pagar ke dalam pengembangan dengan bekerja di EA Canada, mengerjakan tiga gelar NBA Street pertama, pertama sebagai produser dan akhirnya melakukan pekerjaan desain utama di NBA Street Vol. 2 dan 3. Pada tahun 2005, Daniel mengejar mimpi lamanya dan bekerja untuk BioWare untuk mengerjakan Dragon Age, game fantasi epik perusahaan RPG yang akan datang. Dari sana, ia pindah ke studio Austin yang baru dibentuk dan saat ini menjadi Penulis Utama Utama di sana untuk judul pertama studio tersebut, sebuah proyek MMO yang belum diumumkan.

Caroline: Jelaskan secara singkat latar belakang Anda di industri game?

Erickson: Saya mulai sebagai kritikus untuk majalah Next Generation yang sekarang sudah tidak ada dan melakukan beberapa pekerjaan lepas untuk beberapa majalah lain juga. Saya kemudian melompat pagar ke desain game, memotong gigi saya di EA Canada mengerjakan waralaba EA Sports BIG (NBA Street, SSX). Setelah saya memiliki beberapa gelar di bawah ikat pinggang saya sebagai desainer utama, saya pergi ke BioWare, yang selalu menjadi impian saya, dan mengambil pekerjaan sebagai penulis penuh waktu.

Caroline: Sudah berapa lama Anda secara khusus terlibat dalam penulisan game?

Erickson : Tiga tahun mengerjakan hanya menulis, tapi saya melakukan semua penulisan pada game yang saya kerjakan sebelumnya juga. Jadi tujuh tahun secara keseluruhan.

Caroline: Menurut pengalaman Anda, apakah Anda merasa bahwa panggilan menulis game telah terluka atau terbantu oleh kurangnya format standar (seperti standar skrip yang digunakan dalam industri film)?

Erickson: Tidak juga, sungguh. Format yang berbeda dikembangkan untuk berbagai jenis game. Buku tidak menggunakan format yang sama seperti majalah untuk tata letak dan keduanya lebih mirip satu sama lain daripada tulisan di Madden dengan tulisan di Mass Effect. Ini bukan perbedaan dalam materi pelajaran; itu perbedaan dalam apa tulisan itu digunakan. Di Madden, itu adalah potongan-potongan kecil yang ditulis untuk situasi tertentu yang kemudian digabungkan bersama, dan karenanya harus hidup di database. Excel benar-benar yang paling mudah untuk menangani itu. Mass Effect, sebaliknya, pada dasarnya adalah serangkaian percakapan interaktif dan bercabang yang hanya dapat ditulis dalam alat khusus yang dibuat khusus untuk hal-hal seperti itu.

Caroline: Saat membuat skrip baru untuk sebuah game, elemen spesifik apa yang Anda cari untuk meningkatkan pengalaman bermain game secara keseluruhan?

Erickson: mondar-mandir, mondar-mandir, mondar-mandir. Keseimbangan antara dialog dan aksi, waktu pemberian hadiah, penyebaran pengetahuan dan plot dengan kecepatan yang dapat ditanggapi dan diserap oleh pemain. Penulisan game setidaknya setengah desain game.

Caroline: Bagaimana Anda mengembangkan ini di luar skrip awal? Erickson: Tinjauan konstan dan pengujian bermain. Desain adalah pengujian dan iterasi. Menulis adalah menulis ulang.

Caroline: Dalam industri film, sudah menjadi praktik umum bagi penulis untuk membangun latar belakang dan cerita latar yang mendetail untuk setiap karakter dalam film. Apakah ini perlu dalam industri game?

Erickson : Tergantung gamenya. Kami memiliki ribuan halaman detail latar belakang pada proyek yang sedang saya kerjakan sekarang, dan sebagian besar RPG memiliki setidaknya latar belakang cerita yang solid untuk setiap karakter dan acara. Bahkan saat bekerja di NBA Street Vol. 2 , Saya masih merasa sangat terbantu bagi saya dan artis untuk memiliki dokumen pada masing-masing karakter. Saya tidak yakin itu mutlak diperlukan dalam penembak run-and-gun, tetapi itu hanya bisa membantu.

Caroline: Bagaimana sebuah cerita mendapat manfaat dari memiliki pemeran yang lebih sempurna?

Erickson: Anda tidak bisa menulis baris yang dapat dipercaya untuk karakter yang tidak Anda kenal. Anda harus memiliki suara itu di kepala Anda dan dapat melakukan percakapan kecil penderita skizofrenia dengannya. Tanpa itu, Anda hanya memiliki karakter kosong yang mengucapkan plot.

Caroline: Biasanya, apakah naskah game berisi struktur tiga babak yang sama dari sebuah film? Bagaimana Anda menguraikan cerita dalam judul game?

Erickson : Ini sangat bervariasi. Struktur tiga babak adalah tempat yang baik untuk memulai, tetapi jika Anda menulis game dua puluh jam, Anda mungkin memiliki lebih dari tiga babak, atau Anda mungkin, lebih mungkin, memiliki beberapa babak tiga babak—lebih seperti serial film. atau musim acara TV. Menguraikan, tentu saja, sangat bervariasi. Pada RPG, Anda berhadapan dengan monster besar sehingga garis besarnya bisa mencapai ratusan halaman dan membutuhkan waktu berbulan-bulan. Untuk game balap, beberapa halaman mungkin bisa melakukannya.

Caroline: Karena video game bersifat interaktif (dan film tidak), tantangan khusus apa yang muncul saat membuat skrip jalur yang memungkinkan bagi seorang pemain?

Erickson : Keajaiban dan frustrasi fiksi interaktif (bukan game yang diselingi oleh adegan-adegan yang dipotong) adalah Anda harus menghilangkan alat penting dari penulisan tradisional: protagonis. Imbalannya adalah pertukaran untuk agensi pemain, yang semuanya menarik tentang fiksi dalam format ini, tetapi ini adalah lompatan yang tidak dapat dilakukan oleh banyak penulis. Orang-orang akan terus bertanya-tanya bagaimana Anda akan menjadikan Citizen Kane sebagai game jika Anda tidak bisa memaksa karakter untuk mengatakan "Bunga Mawar". Yah, tentu saja, Anda tidak bisa. Anda juga tidak bisa membuat Citizen Kane menjadi balet. Mereka adalah media penceritaan yang berbeda dan semakin cepat penulis game menyadarinya dan mengatasi rasa rendah diri mereka, semakin cepat mereka dapat mulai membuat karya hebat di media mereka sendiri.

Caroline: Jika seorang siswa game ingin memulai karir menulis untuk game, ke mana Anda akan mengarahkannya?

Erickson: Hal hebat tentang game saat ini adalah masih semacam Wild West di sini. Kurang dari lima belas tahun yang lalu, jelas, tetapi seorang anak dengan bakat dan dedikasi yang luar biasa masih bisa melangkah ke suatu tempat. BioWare, misalnya, memiliki beberapa penulis hebat yang datang langsung dari sekolah. Jika Anda berbakat, saya sama sekali tidak tertarik dengan resume Anda. Sementara Anda menunggu jeda itu, mainkan sebanyak mungkin jenis game yang ingin Anda tulis sebanyak yang Anda bisa dan benar-benar menganalisis apa yang membuatnya bekerja dan apa yang akan Anda tingkatkan. Kemudian temukan sesuatu yang mudah dimodifikasi (Neverwinter Nights bagus untuk ini dan tidak membutuhkan pengetahuan teknologi) dan latihan, latihan, latihan. Selain itu, beberapa sekolah desain game mulai mengajarkan penulisan game, tetapi itu masih jarang.

Caroline: Apakah menurut Anda bidang ini akan terus berkembang dalam industri game sebagai pekerjaan yang berdiri sendiri atau apakah menurut Anda menulis akan dipandang sebagai fungsi dari desainer game atau direktur kreatif?

Erickson: Untuk perusahaan mana pun yang peduli dengan penulisan yang hebat, ini akan selalu menjadi pekerjaan yang berdiri sendiri dan ketika anggaran VO [Voice Over] membengkak menjadi jutaan Rupiah, masuk akal untuk membayar konten yang bagus untuk dimasukkan ke dalam mulut aktor. Tidak ada perbandingan antara seorang desainer level yang terpuruk dalam beberapa dialog dan seorang penulis berbakat yang telah belajar mendongeng selama sepuluh tahun.

BAB 6

KONSEP SENI DAN *STORYBOARD*

Penggunaan konsep seni telah tersebar luas di industri game selama beberapa waktu, meskipun penggunaan *storyboard* tidak biasa dilakukan. *Storyboarding* pada dasarnya merancang serangkaian sketsa yang mengilustrasikan bagaimana cerita akan terungkap—seperti panel individu dalam buku komik. Mereka bisa sesederhana sketsa atau serumit grafik yang dihasilkan komputer dengan gerakan. Apa pun itu, tujuan *storyboard* adalah untuk mengilustrasikan bagaimana cerita akan terungkap dalam parameter adegan (waktu, lokasi, dan sebagainya) dan untuk membantu tim memahami aspek teknis bingkai, seperti lokasi kamera, pergerakan kamera, dan jenis bidikan yang akan digunakan.

Seni konsep, di sisi lain, adalah karya seni statis yang dibuat dengan sangat detail yang membantu tim pengembangan memahami seperti apa karakter, lokasi, dan adegan individu akan terlihat. Seni konsep (dan bahkan seni *storyboard*) dapat membantu saat Anda membuat promosi awal ke penerbit dan dapat membuat tim Anda bekerja dengan visi terpadu tentang seperti apa game itu nantinya. Mereka juga dapat membantu pemrogram untuk memahami aset individu yang akan terlibat dalam pengembangan setiap level.

Membuat kumpulan *storyboard* yang terperinci untuk setiap level juga akan melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan oleh seni konsep dasar. Konsep seni digunakan untuk menetapkan elemen artistik dari karakter atau lokasi tertentu (tingkat) dan membantu animator dan seniman memahami seperti apa elemen tersebut seharusnya terlihat. Ini termasuk skema warna, pencahayaan, dan gaya seni. Pikirkan *storyboard* sebagai sisi teknis dari ilustrasi. *Storyboard* akan mengilustrasikan bagaimana karakter seharusnya berpindah dari Titik A ke Titik B dalam level/adegan, alat peraga apa yang akan ada di level tersebut, dan bagaimana pemandangan sebenarnya akan terlihat dari aspek teknis: Di mana lokasi kamera? Apakah *cut-scene* diperlukan? Apa yang akan dilihat pemain saat bergerak melintasi level?



Gambar 6.1 *Concept art* dari Lost Planet milik Capcom. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

Keuntungan hebat lainnya dari penggunaan *storyboard* adalah kemampuan untuk bereksperimen tanpa investasi banyak uang. Meluangkan waktu untuk mengilustrasikan berbagai cara untuk menceritakan kisah (kilas balik, bermain dengan garis waktu, dan sebagainya) dapat membantu menentukan pendekatan mana yang akan menciptakan dan membangkitkan hasil yang paling emosional, serta menciptakan tingkat ketegangan atau drama setinggi mungkin di dalam diri.

6.1 Menggunakan Dokumentasi Desain Dasar

Karena dokumen desain dasar sudah berisi banyak informasi tentang game, dokumen ini dapat digunakan untuk membantu artis Anda membuat *storyboard* yang diperlukan untuk setiap level. Hal-hal penting yang harus digali dari dokumen termasuk cerita, fitur game yang akan digunakan dalam game (dan membedakannya dari game sebelumnya), dan karakter utama dalam game. Mendapatkan tampilan lokasi dan karakter utama sejak dini adalah hal yang mudah, tetapi bagaimana dengan fitur utamanya? Misalnya, jika salah satu fitur game menyertakan kemampuan pemain untuk melompati jarak yang sangat jauh dalam sekejap mata, ini adalah sesuatu yang dapat digambarkan dalam serangkaian *storyboard*. Tidak hanya akan memberikan representasi visual dari fitur tersebut, tetapi juga akan memberi Anda sarana untuk menunjukkan kepada penerbit dan tim bagaimana fitur tersebut akan benar-benar bekerja dalam batas-batas game.

Setelah *storyboard* benar-benar selesai, mereka benar-benar dapat melengkapi dokumentasi desain dan menjadi alat tambahan bagi produsen, insinyur, dan animator untuk digunakan saat mengerjakan produksi. Mereka juga akan membantu Anda dengan cara yang sangat mendasar: semakin banyak game yang dibuat dengan *storyboard*, semakin fokus tim pada level sebenarnya yang sedang dirancang. Ini berarti bahwa anggaran tidak akan terlalu terpengaruh oleh tingkat pengerjaan ulang untuk mengakomodasi properti dan aset baru, seperti yang telah divisualisasikan selama proses *storyboard*.

6.2 Melihat Ceritanya

Menyadari elemen individu dari setiap level/adegan sangat penting. Menempatkan mereka di atas kertas sebelum pemrogram menginvestasikan ratusan jam kerja untuk menciptakan level adalah cara yang bagus untuk menjaga agar anggaran Anda tidak berdampak negatif. Jika Anda membuat game yang akan menampilkan cut-scene di dalamnya, *storyboard* juga akan menyediakan sarana untuk benar-benar melihat bagaimana game akan bertransisi antara level dan *cut-scene* dan bagaimana adegan dapat tetap relevan bagi gamer. Meluangkan waktu untuk juga akan menggambarkan lubang besar dalam cerita; karena serangkaian *storyboard* sangat mirip dengan komik strip atau novel grafis, penonton harus dapat melihat *storyboard* dan melihat ceritanya. Jika tim tidak dapat menentukan cerita dari isyarat visual dalam *storyboard*, maka mungkin ada pekerjaan yang masih perlu dilakukan dari aspek *storytelling*.



Gambar 6.2 Resident Evil. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc.

Jangan pernah meremehkan dampak visual dari game seperti yang ada di seri Resident Evil. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

Cara kunci lain yang digunakan storyboard dalam industri film adalah membantu menentukan lokasi. Karena lokasi sangat penting untuk tampilan dan daya tarik film dan game, penting bahwa setiap level dipengaruhi oleh tempat berlangsungnya. Bukan hal yang aneh bagi para produser untuk tidak tahu di mana sebuah adegan harus berlangsung (setidaknya lokasi tertentu—mungkin ditentukan sejak awal untuk menampilkan pertempuran di gedung pencakar langit, tapi gedung pencakar langit yang mana? Gedung pencakar langit macam apa?), tapi begitu itu terjadi. sebenarnya digambar dalam bentuk storyboard, ide lokasi akan terungkap.

Tips Pengembangan

Karena sebagian besar storyboard dibuat selama proses praproduksi, Anda mungkin tidak memiliki seniman/animotor aktual yang bekerja dengan tim pada saat ini—dan jika Anda melakukannya, mereka mungkin lebih fokus untuk menyatukan konsep seni. Pertimbangkan untuk menggunakan program storyboard komputer seperti FrameForge 3D Studio untuk mengerjakannya. Selain membantu penempatan (Anda dapat memindahkan alat peraga secara mandiri di dalam program), sebuah program sebenarnya dapat menunjukkan gerakan kamera dan gerakan karakter dalam adegan/level.

6.3 Berpikir Nonlinier

Sebuah video game terdiri dari beberapa level, karakter, dan adegan yang independen; lebih baik memikirkan komponen individu sebagai aset pelengkap daripada memikirkan game dalam garis waktu seperti Level 1, Level 2, dan seterusnya. Bagilah cerita menjadi elemen-elemen yang terpisah, termasuk profil karakter, lokasi, peristiwa yang akan terjadi, sejarah situasi, dan masalah cerita terkait. Setelah Anda menyelesaikan konsep karya seni untuk karakter dan lokasi, Anda dapat melanjutkan ke perancangan adegan yang sebenarnya.

Kemudian Anda mulai membuat sketsa level utama seperti yang terlihat oleh pemain, storyboard dapat menunjukkan lubang besar dalam game, serta memungkinkan perancang game untuk menentukan jenis dan jumlah alat peraga di dalam level. Ini akan

membantu ketika merencanakan dengan tepat apa yang dapat berinteraksi dengan gamer dan apa yang akan menjadi pemandangan statis dalam game.

Cara yang bagus untuk mengatasi *storyboard* suatu level adalah dengan menggunakan metode yang dikenal sebagai “*reverse storyboarding*”. Karena para desainer mungkin tahu bagaimana level itu seharusnya berakhir untuk para gamer, buatlah *storyboard* adegan itu terlebih dahulu. Kemudian kerjakan kembali melalui setiap adegan dan level menuju gambar pembuka. Sekali lagi, karena ini mengerjakan level secara nonlinier, ini akan membantu menjaga langkah-langkah individu di level independen dan memberi masing-masing kekuatan mereka sendiri. Sebagian besar level game dalam banyak hal mandiri, jadi mengerjakannya di luar urutan akan menimbulkan sedikit masalah. Anda juga dapat menggunakan tangkapan layar untuk menyiapkan diagram alur yang mengilustrasikan berbagai jalur yang dapat diambil oleh sebuah game dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain—yang sangat berguna, karena Anda ingin para gamer dapat mengambil pendekatan berbeda untuk memainkan game tersebut.

Beberapa pertanyaan bagus untuk ditanyakan saat Anda berada di *storyboard* level adalah: Jenis penempatan kamera apa yang ideal untuk adegan ini? Apakah ada alat peraga atau kendaraan penting di level itu? Elemen lingkungan apa yang akan memengaruhi pemandangan—apakah siang atau malam? Cuaca hujan atau cerah? Apakah semua tindakan terjadi di dalam, di luar, atau keduanya? Apakah perlu pencahayaan khusus? Jenis efek khusus apa yang akan terjadi—ledakan? Kebakaran? Ini semua adalah pertanyaan yang bisa dijawab dalam *storyboard*.

6.4 Proses Pembuatan Storyboard

Fase storyboard terdiri dari empat tugas yang berbeda:

1. *Tentukan format dan detail storyboard*. Karena ilustrasi individual dapat dibuat dalam ukuran apa pun, yang terbaik adalah menentukan rasio layar tempat game akan diproyeksikan dan kemudian menggunakan rasio yang sesuai di storyboard. Apakah game tersebut akan menjadi game yang “sesuai dengan televisi” (biasanya disebut dengan rasio 4:3 dalam industri film) atau dalam format layar lebar (atau keduanya)? Juga, seberapa detail adegan itu akan diilustrasikan? Apakah Anda menginginkan *storyboard* untuk setiap aksi yang terjadi di level tersebut, atau apakah perlu membuat *storyboard* hanya pada momen-momen penting?
2. *Buat thumbnail*. Ini adalah gambar dasar yang kecil (ukuran thumbnail jika perlu) dan mengandung sedikit detail. Tujuan dari gambar mini adalah untuk mendapatkan penempatan masing-masing aset di dalam level dan untuk menunjukkan sudut pandang pemandangan—yaitu, seperti apa sudut kamera nantinya. Dalam industri film, banyak sutradara bertahan hanya dengan membuat *storyboard thumbnail*. Karena seni konsep umumnya mengilustrasikan tampilan adegan, serta skema warna dan detail serupa yang terlibat, *storyboard* hanya perlu menunjukkan pementasan adegan. Dengan video game, mungkin perlu untuk melanjutkan ke langkah berikutnya.
3. *Buat storyboard 2D*. Sekarang setelah kita memiliki format gambar dan thumbnail telah dibuat, kita dapat melanjutkan untuk membuat rendisi berkualitas lebih tinggi dari setiap level/adegan. Selain melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan gambar mini (khususnya, tata letak dan sudut kamera setiap adegan), tujuan *storyboard 2D* adalah untuk menangkap suasana atau emosi setiap adegan. Apakah ini momen gelap di dalam game? Apakah pencahayaan menangkap itu?

Namun, harus berhati-hati untuk tidak membuat *storyboard*/gambar yang tidak dapat ditangkap dalam game. Pada titik ini, perancang dan produser game harus berkonsultasi dengan artis *storyboard* untuk memastikan bahwa setiap adegan dibuat dengan *storyboard* secara akurat. Setelah *storyboard 2D* berkualitas tinggi dibuat, tim dapat beralih ke penggunaan *storyboard 3D* jika diperlukan.

4. *Buat storyboard 3D*. Langkah ini melibatkan penggunaan program storyboard atau perangkat lunak animasi. Meskipun benar-benar dapat diterima untuk membuat *storyboard 3D* dengan menggunakan Maya, 3ds Max, atau Lightweave, sebagian besar seniman storyboard lebih suka menggunakan program storyboard pembuatan film atau menggunakan model 3D dari Poser atau DAZ Studio. Keuntungan menggunakan *storyboard 3D* adalah tim pengembang benar-benar dapat melihat bagaimana level akan terlihat bagi gamer, cara menggunakan pencahayaan, dan untuk menyesuaikan sudut kamera. Beberapa program *storyboard* bahkan memiliki kemampuan untuk memiliki gerakan dalam bingkai sehingga Anda dapat melihat bagaimana karakter dapat bergerak di dalam adegan. Pindah storyboard biasanya disebut "animatics" dan telah banyak digunakan dalam industri film animasi.



Gambar 6.3 Game Midway Blacksites: Area 51

Game Midway Blacksites: Area 51 menggunakan teknik pembingkai dan kamera yang solid untuk memaksimalkan nilai produksi lingkungan di dalam Game. Direproduksi dengan izin dari Midway Games. Seluruh hak cipta.

Tips Pengembangan

StageTools memiliki dua program yang tersedia untuk demo online gratis yang dapat membantu membuat animasi. Buka <http://www.stagetools.com> dan unduh demo perangkat lunak *MovingPicture* dan *MovingParts* untuk uji coba. Jika Anda tertarik untuk membuat storyboard 2D, lihat program gratis *Storyboard Pro* di *Atomic Learning* (<http://www.atomiclearning.com>)

6.5 Cut-Scene

Jika telah ditentukan dalam praproduksi bahwa game akan menyertakan *cut-scene*, *storyboard* dapat sangat membantu di arena ini. Karena *cut-scene* berarti bahwa gamer tidak akan berinteraksi dengan aksinya, mereka dapat dianggap sebagai film mini di dalam game. Dalam hal ini, proses *storyboard* dapat didekati persis seperti film. Selain panel ilustrasi, setiap gambar dapat menampilkan panel deskripsi di bawahnya yang

Ide Kreatik Game Sematik (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech)

menjelaskan informasi penting apa pun yang tidak ada di storyboard. Panel deskripsi terkadang dapat menyertakan informasi mengenai dialog, efek khusus, atau pergerakan kamera—biasanya, meskipun demikian, pergerakan kamera yang ditunjukkan di panel sebenarnya dengan menggunakan panah.



Gambar 6.4 Aksi *Zoom In*

Contoh *storyboard* dengan pergerakan dan deskripsi kamera. Saat Anda menyusun urutan *storyboard* untuk *cut-scene*, pikirkan ilustrasinya sebagai buku komik atau novel grafis; gambar harus bergerak maju dalam narasi logis dan menceritakan kisah secara visual. Hal ini dapat dilakukan dengan mudah dengan membuat “skrip” singkat yang menjelaskan kepada artis apa yang akan muncul di setiap panel yang akan dibuat. Proses *storyboard* dasar dapat dijelaskan dalam proses empat langkah berikut:

Langkah 1: Membingkai. Setelah Anda mengetahui ukuran *storyboard*, Anda harus terlebih dahulu menentukan ukuran objek di dalam bingkai. Ini biasanya dapat dilakukan dengan menentukan jenis bidikan yang ada di dalam adegan. Dengan hanya menandai *storyboard* sebagai *long shot* atau *medium shot*, artis kemudian dapat menentukan ukuran karakter, alat peraga, dan sebagainya di dalam bingkai. Berbagai jenis pemotretan dibahas dalam bab tentang sinematografi.

Langkah 2: Sudut Kamera. Akankah sudut pandangnya dari bawah rendah, atau tinggi di atas karakter? Catat di *storyboard* apakah kamera akan berada pada “garis mata” yang rata (lurus di depan atau di belakang karakter), sudut tinggi, atau sudut rendah.

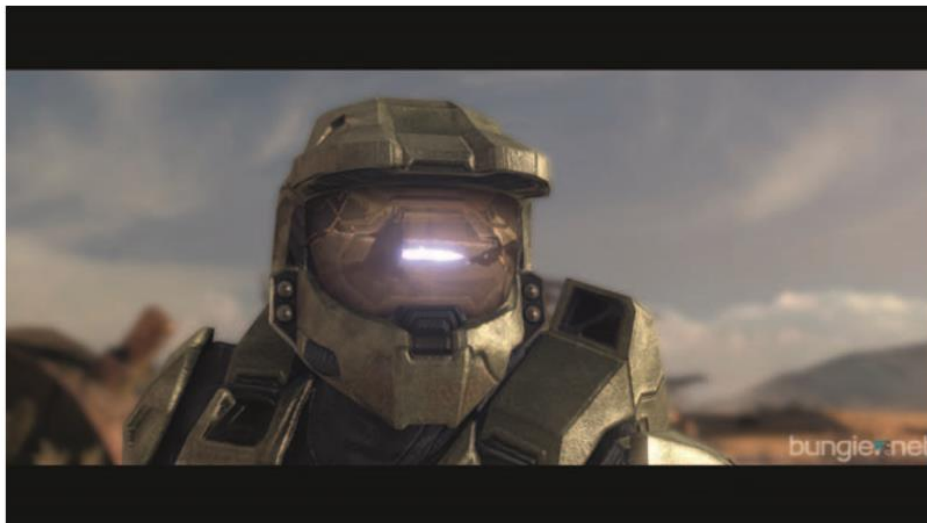
Langkah 3: Kedalaman Bidang. Ini adalah hal yang sama seperti seorang sinematografer memilih lensa. Berapa banyak adegan yang akan menjadi fokus? Apakah Anda ingin semuanya menjadi sejernih kristal (seperti dalam rekaman dokumenter), atau latar belakangnya akan kabur? Seberapa jauh latar belakang dari objek di latar depan? Pilihan kedalaman bidang adalah keputusan artistik dan dapat memengaruhi dampak emosional pemandangan, jadi pilihlah dengan hati-hati.

Langkah 4: Gerakan. Jika akan ada gerakan apa pun di dalam bingkai, itu harus dijelaskan baik di dalam bingkai dengan panah atau di bawah bingkai dengan panel deskripsi. Bagaimanapun semua gerakan (termasuk kamera itu sendiri) harus ditunjukkan untuk artis. Setelah semua langkah ini diambil dan *storyboard* sudah dituliskan, artis sekarang dapat membuat representasi grafis dari tampilan *cut-scene* Anda. *Storyboard* ini akan menjadi peta jalan yang digunakan para animator dan seniman saat membuat adegan.



Gambar 6.5 Sudut Pandang lain dari sebuah Game

Penggunaan sudut kamera di atas kepala membantu memperkuat seberapa kecil Anda dalam lingkup alam semesta saat Anda mulai memainkan game Spore. © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA, dan Spore adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari Electronic Arts Inc. di AS dan/atau negara lain. Seluruh hak cipta. Semua merek dagang lainnya adalah milik dari pemiliknya masing-masing. EA™ adalah merek Electronic Arts™



Gambar 6.6 Game realitas alternatif Halo 3 membantu mengobarkan apiantisipasi sebelum rilis game. Hak Cipta © Bungie LLC dan/atau pemasoknya. Seluruh hak cipta.

6.6 **Storyboard dan Media Interaktif**

Selain digunakan dalam industri film untuk membantu mengatur dan merancang pengambilan gambar individu dalam sebuah film, *storyboard* juga telah digunakan baru-baru ini untuk membantu merancang dan memelihara media interaktif dan situs Web. Karena situs Web juga dapat menggabungkan elemen audio, video, dan grafis secara nonlinier, *storyboard* adalah cara yang bagus untuk menggambarkan berbagai cara situs dapat berinteraksi dengan pengunjung. Dalam pengertian ini, *storyboard* dapat dilihat sebagai semacam *flowchart* atau peta situs yang menunjukkan interaktivitas elemen

individu dari halaman Web. Ini dapat membantu ketika merancang situs online untuk game yang Anda hasilkan.

Hal ini juga menjadi lebih umum dalam industri game untuk melibatkan "permainan realitas alternatif" (ARG) dengan merilis sebuah judul. Bungie's Halo 2 didahului dengan ARG "I Love Bees", Halo 3 ditentang oleh ARG "Iris", dan bahkan serial televisi sekarang menggunakan konsep ARG (program Lost mengadakan ARG online yang disebut "Lost Pengalaman"). Karena game realitas alternatif biasanya menyertakan konten online yang dimaksudkan untuk berinteraksi dengan aksi langsung yang dilakukan oleh pemain di dunia nyata, *storyboard* adalah cara yang bagus untuk memetakan bagaimana peristiwa akan terungkap antara situs Web dan kenyataan, serta jalur yang para gamer akan mengambil di dunia nyata sambil menjelajahi game.

6.7 Wawancara: Mathieu Raynault, Pelukis Matte Digital

Mathieu Raynault adalah seorang pelukis matte digital (lukisan matte digital adalah seni membuat lukisan matte tradisional—biasanya pekerjaan latar/lingkungan—secara elektronik, menggunakan kombinasi pemindaian, menggambar, dan mewarnai menggunakan komputer dan perangkat lunak yang dirancang khusus) dan telah mengerjakan film seperti 300, Star Wars: Episode II Attack of the Clones, dua film Lord of the Rings, dan King Kong. Selain pengalaman filmnya, ia juga memproduksi seni untuk televisi dan industri game (Prince of Persia III, The Act of War, dan Men of Valor). Anda dapat melihat contoh karyanya di situs Web-nya (<http://www.raynault.com>).

Caroline: Biasanya, informasi seperti apa yang diberikan kepada Anda oleh klien mengenai karya pemandangan baru? Apakah biasanya informasi yang sangat rinci, atau apakah Anda biasanya mendapatkan banyak ruang untuk memasukkan masukan artistik Anda sendiri ke dalam adegan?

Raynault: Itu sangat tergantung pada proyeknya. Saya sering harus memberikan sketsa dan konsep di awal proses untuk memulai dialog dengan sutradara atau art director. Dalam kasus ini saya terlibat lebih awal, dan masukan kreatif saya cukup signifikan. Padahal, kadang-kadang seperti di Star Wars misalnya, saya akan mendapatkan karya seni konsep yang cukup detail, pada dasarnya lukisan yang dilakukan oleh salah satu seniman konsep Lucas, menetapkan komposisi, palet warna, suasana hati dan pencahayaan. Dalam kasus seperti ini, tugas saya hanyalah membuat gambar fotorealistik yang paling dapat dipercaya berdasarkan konsep tersebut.

Caroline: Anda telah menghasilkan karya seni untuk proyek film dan game. Apa perbedaan utama dengan bekerja di kedua industri ini?

Raynault: Sebenarnya cukup mirip. Kontribusi saya pada video game hanya pada sinematik yang pada dasarnya adalah film pendek. Jadi untuk seorang pelukis matte, hampir sama. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa sinematik adalah produksi CG penuh, secara teknis mirip dengan film seperti Shrek atau apa yang dilakukan Pixar. Semuanya dibuat melalui perangkat lunak 3D dan lukisan matte berfungsi untuk menjadi bagian dari itu.

Caroline: Nilai apa yang Anda ambil dari mengerjakan proyek film (seperti Star Wars: Episode II dan film Lord of the Rings) dan dimasukkan ke dalam potongan game Anda untuk Atari dan Ubisoft?

Raynault: Saya pikir salah satu hal baik yang dipelajari saat mengerjakan film-film besar ini adalah kemampuan untuk menciptakan gambar fotorealistik, namun bergaya dengan sentuhan fantasi di dalamnya. Menemukan keseimbangan ini selalu menjadi tantangan dan semakin diminati dalam sinematik game. Jadi secara teknis artinya mampu

memadukan keterampilan melukis dengan takaran CG dan pengetahuan fotografi. Mengerjakan film ini juga memungkinkan mata Anda melihat dan merekam D.O.P. [Direktur Fotografi] bekerja saat Anda duduk di harian itu melihat potongan-potongan film berulang-ulang. Di bidang kami, Anda harus benar-benar “makan” sebanyak mungkin citra yang indah dan berdampak. Semakin banyak pengetahuan fotografi dan film yang Anda kumpulkan, semakin baik Anda menilai karya Anda sendiri. Dan itu hanya satu kesempatan lagi!

Caroline: Jelaskan komunikasi antara Anda dan tim yang akan merancang animasi atau aksi atas adegan yang telah Anda buat untuk sebuah game sinematik (cut-scene). Bisakah arahan itu mengambil pelajaran dari industri film?

Raynault: Ya, saya pikir masih banyak yang harus dipelajari oleh orang-orang sinematik. Tapi itu belum tentu dari saya! Tampaknya standar dalam tim ini adalah merekrut seniman CG yang baru lulus sekolah, yang benar-benar valid, tetapi sayangnya ada kekurangan pengetahuan pembuatan film dalam persamaan tersebut. Bagi saya, jika Anda ingin membuat film pendek yang bagus sebelum video game atau cutscene, Anda harus memasukkan sebanyak mungkin bahasa film di dalamnya. Ini berlaku di sisi art direction, tetapi juga dalam desain kamera, penggunaan lensa, dan sebagainya. Saya pikir itu berarti mempekerjakan direktur aksi langsung dan direktur seni untuk dipasangkan dengan orang-orang CG. Bagi saya, itulah cara ideal Anda menciptakan tim kolaboratif yang kaya.

Caroline: Seperti apa pekerjaanmu? Berapa lama biasanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan?

Raynault: Lukisan matte [MP] untuk sebuah film biasanya membutuhkan waktu sekitar dua hingga tiga minggu pengerjaan. Saya biasanya mulai dengan beberapa konsep dan sketsa kasar dan setelah disetujui, saya bergerak maju untuk membuat bagian akhir menggunakan teknik dan cheat apa pun untuk mempercepat prosesnya. Jika ini adalah jenis MP Cityscape, saya akan menggunakan perangkat lunak 3D untuk memodelkan geometri dasar, memberi tekstur, dan menyalakannya untuk memberi saya gambar dasar. Dari situ, saya akan menggunakan teknik melukis dan fotografi di Photoshop. Di sinilah sebagian besar pekerjaan penting terjadi. Setelah saya memiliki gambar yang memuaskan, itu akan diproyeksikan kembali pada geometri 3D untuk memungkinkan gerakan kamera dan paralaks, atau akan langsung ke pengomposisian jika, misalnya, itu adalah kamera terkunci dengan aksi langsung latar depan yang akan ditambahkan di depan .

Caroline: Apa keuntungan bekerja secara digital dibandingkan dengan membuat karya seni buatan tangan? Bagaimana teknologi memengaruhi kualitas Anda selama bertahun-tahun?

Raynault: Sekarang tidak mungkin mencapai lukisan matte tanpa menggunakan komputer. Harapannya sekarang jauh lebih tinggi daripada dua puluh tahun yang lalu. Audiens dapat mendeteksi dengan mudah jika latar belakang terlihat seperti lukisan. Itulah sebabnya lukisan matte akhir saat ini, meskipun dibuat dengan beberapa teknik melukis, tidak mengandung sapuan kuas yang terlihat. Itu menjadi semacam foto yang “diciptakan” lebih dari sekadar lukisan, dan karena itu harus dilakukan secara digital.

Caroline: Saat mencoba membuat game yang lebih sinematik, menurut Anda elemen seperti apa yang perlu ada dalam desain artistik untuk memberikan cakupan seperti itu?

Raynault: Elemen kunci bagi saya adalah pencahayaan, suasana hati, dan desain kamera. Merancang gerakan kamera seperti aksi langsung, memilih lensa yang tepat, dan menciptakan komposisi yang menarik adalah tantangan yang sangat besar dalam video game. Dan tentu saja, menetapkan arah fotografi yang hebat dan mereplikasi efek

pencahayaan film menambah banyak tampilan game. Semakin jauh Anda dari kesempurnaan CG, semakin dekat Anda dengan tampilan sinematik!

Caroline: Anda telah berhasil mencapai standar yang bagus dalam lukisan matte. Apa nasihat terbaik yang Anda dapatkan selama bertahun-tahun tentang bekerja sebagai seniman?

Raynault : Dalam lukisan matte, salah satu hal yang Anda pelajari sejak awal adalah bahwa meskipun Anda adalah pencipta latar belakang film yang bagus, itu bukan seni Anda. Anda adalah bagian dari tim yang berusaha mencapai tampilan untuk sebuah film. Pada akhirnya, Anda bekerja untuk visi direktur dan Anda mencapainya dalam sekelompok orang. Ini belajar untuk memisahkan kreasi seni Anda sendiri dari pekerjaan Anda. Menjadi seorang pelukis matte masih sangat menyenangkan tetapi tidak ada hubungannya dengan menjadi seorang pelukis.

Caroline: Apa saran Anda sendiri untuk mahasiswa seni yang ingin bekerja di industri video game?

Raynault: Yah, saya mungkin bukan orang yang tepat untuk menjawab ini, karena bidang utama saya adalah industri film. Tetapi jika, seperti dalam kasus saya, Anda ingin terlibat dalam sisi penciptaan citra industri Anda, saya sarankan untuk mencoba menyusun portofolio terbaik yang Anda bisa, yang berisi karya seni tradisional serta seni digital. Semakin Anda menunjukkan bahwa pendidikan Anda selesai, dan bahwa Anda telah menjelajahi banyak jalan dalam seni, semakin baik itu. Para siswa yang telah membuat saya terkesan selama bertahun-tahun selalu menjadi orang yang berhasil menyajikan bidikan seperti film dalam portofolio mereka, mencapai tampilan fotorealistik dan sangat bergaya dengan konsep yang menantang dan arah seni yang kuat. Juga, saya akan berhati-hati dengan program sekolah CG delapan bulan ini yang menjamin Anda mendapatkan pekerjaan di industri ini. Mereka tidak selalu buruk, tetapi saya pikir mereka perlu didahului dan dikombinasikan dengan pendidikan yang lebih tradisional.

BAB 7 SINEMATOGRAFI UNTUK GAME

Istilah "sinematografi" diciptakan dalam industri film untuk menggambarkan proses penciptaan gambar pada film; karena penggunaan film sedikit berkurang dengan ketersediaan luas video digital dan format definisi tinggi, istilah "sinematografi" telah berkembang. Sekarang ini adalah istilah umum yang mencakup semua aspek kerja kamera, termasuk aspek kreatif yang terkait dengan pembuatan gambar yang estetis dan aspek teknis yang terkait dengan penggunaan kamera, lampu, dan peralatan lainnya.

Sinematografi telah ada sejak lama dengan banyak sutradara dan operator kamera yang berpengaruh, tetapi bidangnya tidak banyak berubah—bahkan dengan tren penggunaan media digital digital/ definisi tinggi saat ini. Meskipun sinematografi biasanya dianggap sebagai elemen yang membentuk komposisi dan gaya film, sinematografi juga dapat menggabungkan teknik pencahayaan, gerakan kamera, dan bahkan metode pascaproduksi untuk menciptakan tampilan yang dibuat oleh sutradara atau sinematografer (biasanya operator kamera dengan banyak pengalaman) akan terjadi.

Meskipun sebagian besar teknik dirancang untuk merekam film, elemen visual menggunakan teknik sinematografi dasar juga dapat diterapkan pada video game; keduanya adalah media visual dan keduanya melibatkan gaya, gerakan, dan komposisi. Ketika membahas berbagai elemen sinematografi, sebagian besar pembuat film merujuk pada karya Joseph V. Mascelli dan karya tulisnya mengenai lapangan (lihat *mani The Five C's of Cinematography*, Silman-James Press, 1998).

7.1 Lima C Sinematografi

Meskipun Mascelli menulis bukunya lebih dari empat puluh tahun yang lalu, prinsip-prinsip dasar yang dia susun masih berlaku untuk media visual hari ini. Dia sampai pada kesimpulan bahwa keputusan kreatif yang dibuat saat syuting film berkisar pada apa yang dia sebut "lima C sinematografi." C ini meliputi: *Camera angles*/sudut kamera, *Continuity*/kontinuitas, *Cutting*/pemotongan, *close-up*, dan *Composition*/komposisi.

Penggunaan *Camera angle* yang kreatif dalam proses video game bisa semudah menggeser perspektif gamer dari orang pertama ke orang ketiga atau serumit melibatkan banyak sudut kamera dari berbagai sudut pandang. Pilihan sudut kamera dapat mempengaruhi suasana game, maksud dan makna yang dimaksudkan oleh perancang untuk game, dan bahkan kedalaman/rasa level/adegan. Contoh dasar dari hal ini adalah menggunakan sudut kamera rendah untuk mewakili sudut pandang protagonis serangga. Dari sudut ini, semuanya akan menjulang di atas serangga dan menciptakan perasaan rentan. Pertanyaan yang harus ditanyakan oleh produser saat menentukan sudut pandang kamera yang akan digunakan antara lain, "Perasaan/sudut pandang apa yang ingin kita ciptakan untuk para gamer?" dan "Apa konteks adegannya?"

Salah satu keuntungan utama yang dimiliki sinematografer game dibandingkan sinematografer film adalah "kamera" yang sebenarnya. Karena kamera fisik memiliki ukuran, itu tidak dapat ditempatkan di sembarang tempat dalam sebuah adegan. Ini membatasi jenis bidikan yang dapat dicapai. Di dunia game, kamera tidak memiliki ukuran tetapi hanya merupakan sudut pandang, sehingga kamera dapat ditempatkan secara harfiah di mana saja dalam bidikan. Ini dapat digunakan untuk mencapai tingkat pemotretan dan adegan yang belum pernah dilihat atau digunakan dalam industri film dan dapat menambah kedalaman sinematik yang luar biasa pada proyek.

Mempertimbangkan konteks level atau adegan adalah cara yang bagus untuk membuat keputusan teknis terkait sinematografi game (dan mungkin harus menjadi "C" keenam). Misalnya, jika protagonis Anda baru saja mengalami kecelakaan helikopter dan mencoba merangkak dari reruntuhan, sudut kamera yang goyah/miring dapat menunjukkan disorientasi dan pusing yang dialami karakter tersebut. Konsisten dalam game dengan penggunaan sudut kamera yang kreatif membantu menjaga game tetap pada titik dengan kontinuitas.



Gambar 7.1 Call of Duty 4: Modern Warfare mencakup banyak contoh kerja kamera sudut pandang. Direproduksi dengan izin dari Activision. Seluruh hak cipta.

Aspek kontinuitas sinematografi melibatkan menjaga nada yang konsisten di seluruh produksi. Meskipun dapat dianggap membatasi, kontinuitas dapat dipertahankan saat menggunakan berbagai sudut dan komposisi kamera. Anggap saja konsisten dengan adegan daripada konsisten (atau satu trek) di seluruh produksi. Kurangnya kontinuitas dengan kamera menciptakan kebingungan gamer dan mengurangi nilai produksi game secara keseluruhan. Penting agar tampilan dan nuansa game tetap konsisten sehingga gamer akan tenggelam dan menikmati pengalaman sinematik saat bermain. Hal ini dapat dicapai dengan tetap mengikuti "garis aksi", atau arah yang akan dituju game tersebut.

Karena penempatan kamera akan direkayasa selama produksi, maka perlu menyertakan catatan tentang setiap level mengenai pekerjaan kamera. Catatan harus mencakup konteks level, keputusan kreatif utama apa pun terkait tampilan dan nuansa adegan, dan buat daftar perubahan apa pun yang harus terjadi di sana.

Dalam industri film, istilah "pemotongan" biasanya mengacu pada aspek pascaproduksi dari penyuntingan. Seorang editor film dapat terlibat dengan sebuah film saat masih dalam produksi—sebagian besar untuk memastikan bahwa kontinuitas berlangsung dan bahwa rekaman yang telah selesai akan memiliki pengambilan gambar yang diperlukan untuk memotong versi film yang sudah jadi. Meskipun ini mungkin aspek sinematografi game yang kurang relevan, Anda dapat menganggap pemotongan di industri game sebagai pengeditan saat Anda pergi. Setelah Anda memiliki pravisualisasi seperti apa level/adegan seharusnya, Anda kemudian dapat membuat keputusan mengenai elemen lain dari sinematografi game yang pada dasarnya akan "memotong" adegan agar terlihat seperti yang dimaksudkan, kemudian menerapkan keputusan ini dalam produksi. Sekali lagi, karena sebagian besar keputusan ini akan dibuat dalam

praproduksi (dengan proses skrip dan *storyboard*), para insinyur sudah memiliki rencana untuk diterapkan dalam desain tingkat.

Tips Pengembangan

Pembuat film menggunakan banyak nama untuk berbagai gaya membingkai bidikan. Ini termasuk: close-up ekstrim, close-up sedang, close-up penuh, close-up lebar, bidikan dekat, bidikan jarak dekat, bidikan sedang, bidikan penuh sedang, dan bidikan penuh. Menjadi terbiasa dengan istilah-istilah ini dapat membantu saat membuat catatan tentang posisi kamera Anda. Misalnya, jika Anda meninjau cut-scene yang tidak berfungsi karena kurangnya ketegangan, Anda mungkin menyarankan untuk melakukannya lagi dari sudut rendah dengan bidikan sedang untuk mendapatkan tampilan yang Anda inginkan.

Dua C terakhir dari sinematografi melibatkan pembingkai. “Membingkai” suatu pemandangan pada dasarnya berarti cara Anda memposisikan kamera dan proporsi objek yang ada di dalam bingkai. Penggunaan *close-up* adalah salah satu cara utama untuk membingkai sebuah adegan. Metode lain untuk mencapai ini adalah dengan menggunakan Aturan Sepertiga (dibahas nanti) dan penggunaan kreatif dari berbagai jenis tembakan untuk menciptakan variasi dalam kesinambungan game.

Memastikan untuk memasukkan *close-up* yang sebenarnya sangat penting dalam industri film, karena ini biasanya merupakan metode pilihan untuk menyampaikan emosi yang intens dari karakter (tidak ada yang mengalahkan ekspresi karakter dari dekat). *Close-up* juga penting untuk digunakan saat mengidentifikasi alat peraga atau item utama dalam sebuah adegan. Meskipun pendekatan ini mungkin hanya berhasil dalam situasi game atau cutscene tertentu, ini masih merupakan cara yang ampuh untuk menggambarkan emosi suatu adegan, kepribadian karakter, atau elemen kunci dari cerita.



Gambar 7.2 Game Far Cry dari UbiSoft menyukai penggunaan bidikan kreatif dan *close-up*. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Terakhir yang dibicarakan Mascelli adalah komposisi, yang merupakan penempatan masing-masing item/orang di dalam bidikan. Ada beberapa pendekatan untuk mencapai komposisi yang baik, tetapi kebanyakan menggunakan prinsip kepentingan: yaitu, semakin penting item/orang, semakin besar dalam bidikan. Alfred Hitchcock menggunakan strategi serupa untuk pekerjaan kameranya dengan menyatakan, "Ukuran objek dalam bingkai harus sama pentingnya dalam cerita saat ini."

Sinematografer juga percaya bahwa posisi tertentu dalam bingkai lebih penting daripada yang lain. Ini biasanya disebut Aturan Sepertiga.

7.2 Aturan ketiga

Rule of Thirds (kadang-kadang disebut *Rule of Three*) adalah teknik dasar membagi gambar menjadi sembilan bagian yang sama dengan membayangkan dua garis horizontal yang membagi sama rata dan dua garis vertikal yang melintasi bingkai.

Empat tempat di mana garis vertikal dan horizontal bersilangan dianggap sebagai posisi kunci untuk item di dalam bingkai. Penggunaan aturan ini menciptakan gambar yang secara estetis lebih baik bagi mata dan secara alami menarik perhatian ke area bingkai tersebut. Teknik ini juga telah digunakan sebagai cara untuk menyesatkan penonton; jika gamer terfokus pada penyangga atau orang di tengah layar, dia dapat dituntun untuk percaya bahwa item tersebut adalah area yang paling penting daripada, katakanlah, item latar belakang. Ini dapat menambah rasa ambiguitas atau misteri pada sebuah adegan.



Gambar 7.3 Diagram Aturan Sepertiga.

Tempat di mana garis berpotongan di layar (dalam hal ini, game Saboteur) adalah lokasi yang paling menarik perhatian mata manusia. Direproduksi dengan izin dari Pandemic Studios. Seluruh hak cipta.

7.3 Mencapai Penampilan

Ketika Anda memvisualisasikan cara game Anda terlihat dalam pikiran Anda, apakah itu berwarna atau hitam-putih? Ini tajam atau kasar? Bagaimana dengan penggunaan warna; menurut Anda pemandangan dalam warna pastel cerah atau warna monokromatik yang diredam? Bagaimana dengan pencahayaan? Apakah semuanya terang benderang atau diselubungi bayangan? Ini adalah beberapa pertanyaan utama yang harus Anda tanyakan dan diskusikan dengan direktur kreatif untuk mendapatkan tampilan yang Anda inginkan dalam game.



Gambar 7.4 Saboteur oleh Pandemic/EA

Saboteur oleh Pandemic/EA mengilustrasikan penggunaan skema warna hitam-putih, serta pencahayaan gaya noir untuk mencapai gaya yang lebih tua dan lebih gelap. Direproduksi dengan izin dari Pandemic Studios. Seluruh hak cipta.

Pikirkan seni konsep awal yang Anda kembangkan dalam praproduksi sebagai sarana utama Anda untuk mengunci gaya yang ingin Anda capai. Saat meninjau desain latar belakang dan karakter, lihat elemen individual di dalam karya. Sangat penting untuk dapat menjawab pertanyaan “Mengapa?” ketika seorang seniman ingin tahu apa yang berhasil atau tidak dalam karya seni konsep. Bahkan dalam industri film, tampilan seringkali ditentukan oleh karya seni (bahkan ketika seni diterapkan sebagai efek dalam pascaproduksi). Film *Three Kings* menampilkan proses bypass pemutih sederhana ketika mengembangkan film yang menambahkan elemen pencahayaan yang keras, intensitas, dan gerakan hingar bingar dalam film. Ini sepenuhnya direkayasa dalam pascaproduksi, tetapi disusun sejak awal film. Ini adalah pola pikir dan proses yang harus diikuti ketika membuat sebuah game sinematik: membayangkan tampilan, mendesain tampilan, kemudian mengimplementasikan tampilan.

Pertimbangan lain yang memengaruhi tampilan Game Anda adalah pilihan lensa yang akan digunakan kamera virtual. Desainer Anda harus mendiskusikan masalah ini: Seberapa banyak dunia di sekitar karakter game yang Anda ingin dilihat oleh gamer? Sinematografer yang baik menggunakan lensa tertentu untuk mencapai gaya tertentu dalam bidikan. Misalnya, karena kedalaman bidang yang ekstrem yang digunakan di sebagian besar produksi video, sebagian besar film dokumenter memiliki tampilan yang sangat “hidup”. Karena sebagian besar bingkai berada dalam fokus selama produksi video, ini berarti aksi yang diambil akan tampak nyata. Bagaimanapun, ini adalah cara kerja mata manusia—kita melihat sesuatu dan kita melihatnya dalam fokus. Dalam industri film, ini telah menjadi salah satu faktor utama yang menentukan apakah produksi video digital (atau video definisi tinggi [HD]) memiliki “tampilan film”. Sebagian besar kamera film menggunakan lensa dengan kedalaman bidang yang terbatas (artinya bahwa tingkat tertentu dari latar belakang akan menjadi tidak fokus), jadi produksi DV/HD video digital telah mulai membatasi fokus dalam bingkai sebagai sarana untuk meniru pemotretan dengan film. Teknik ini juga bisa diterapkan pada sebuah game.

Katakanlah Anda sedang mengembangkan FPS yang terjadi di konflik Irak. Dengan menjaga seluruh frame tetap fokus dan menggunakan gaya kamera yang tersentak-sentak, game ini memiliki nuansa live yang pasti—seperti film dokumenter. Sebaliknya,

cut-scene yang bagus untuk game yang sama yang mengilustrasikan bidikan panorama agung dari seluruh akibat medan pertempuran akan dilakukan dengan tingkat gerakan kamera yang lambat dan halus ditambah dengan penggunaan fokus terbatas untuk objek yang jauh. Penggunaan fokus/blur adalah cara utama lain agar sinematografi dapat digunakan dalam game untuk mencapai tampilan sinematik.

Tampilan Game juga dapat dipengaruhi oleh efek apa pun yang telah digunakan bersama dengan gaya kamera. Misalnya, tingkat yang terjadi di padang pasir dapat memiliki efek gelombang panas/riak yang naik dari benda logam. Sebuah karakter ketika terkena peluru atau tinju dapat tiba-tiba menyebabkan adegan bergeser dari fokus atau menjadi remang-remang saat karakter jatuh ke dalam ketidaksadaran.



Gambar 7.5 Assassin's Creed Ubisoft

Assassin's Creed Ubisoft menampilkan penggunaan banyak lensa kamera virtual. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta. Anda juga dapat memikirkan untuk menambahkan efek seperti yang akan dipikirkan oleh seorang sinematografer film tentang penggunaan filter pada kamera. Pikirkan tentang beberapa tampilan yang dicapai dengan beberapa filter paling populer—warna, polarisasi, dan kerapatan netral—dan bagaimana tampilan itu dapat diterapkan pada game Anda. Meniru penerapan filter lensa dapat menambah kedalaman sinematik pada visual level.

Tips Pengembangan

Indonesian Society of Cinematographers sering memiliki informasi yang bagus tentang penggunaan berbagai filter pada kamera dan lampu, serta teknik sinematografi untuk mencapai tampilan sinematik tertentu di situs Web mereka.

7.4 Pencahayaan dalam Game

Meskipun bagian dari tampilan Game, pencahayaan juga mengacu pada aspek teknis sinematografi. Ini termasuk pemosisian cahaya, intensitas cahaya yang digunakan, penempatan bayangan, dan efek cahaya pada kamera. Sebagian besar elemen ini juga dapat ditangani selama fase konsep untuk mendapatkan departemen seni pada titik awal, tetapi beberapa di antaranya juga harus dipikirkan secara teknis. Misalnya, ketika seorang karakter melihat langsung ke matahari, apakah Anda masih dapat melihat hal-hal lain di sekitarnya, atau apakah matahari membutakan karakter tersebut? Mungkin matahari menciptakan semacam lensa yang ada di kamera.

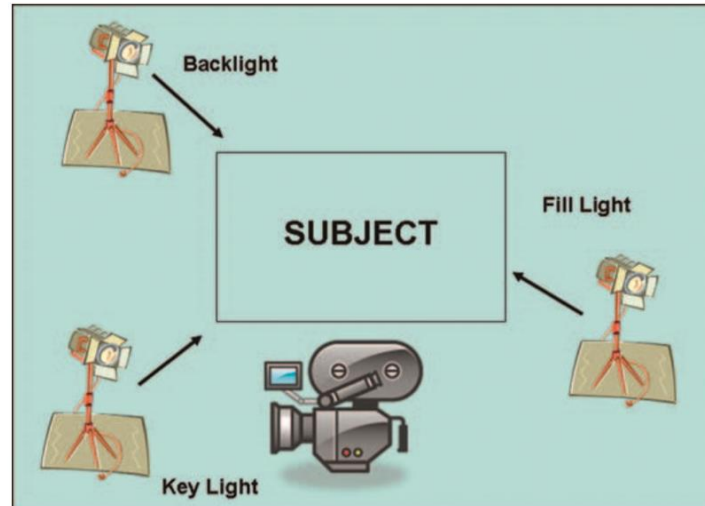
Mungkin cahaya akan menjadi fitur teknis yang dimaksudkan untuk mempengaruhi gamer selama bermain game. Misalnya, dalam game Elder Scrolls IV: Oblivion, sebagian besar lokasi terlalu gelap untuk dijelajahi tanpa menggunakan "mantra cahaya" atau senter. Dalam kasus game ini, para desainer telah menjadikan pencahayaan sebagai elemen Game. Pencahayaan juga merupakan salah satu cara desainer game dapat memengaruhi mood level. Penggunaan banyak bayangan dan jarak pandang terbatas adalah cara yang bagus untuk membuat Game tampak menakutkan atau membangun ketegangan. Ini adalah pokok dari game horor konvensional seperti Silent Hill dan Resident Evil. Sebaliknya, banyak cahaya dapat menambahkan tampilan yang sangat steril ke pemandangan. Banyak dari Game peran yang berhasil telah membuat seni yang bagus dari penggunaan level gelap. Salah satu metode tertua untuk pencahayaan dalam industri film berkisar pada konsep "pencahayaan tiga titik".



Gambar 7.6 The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC.

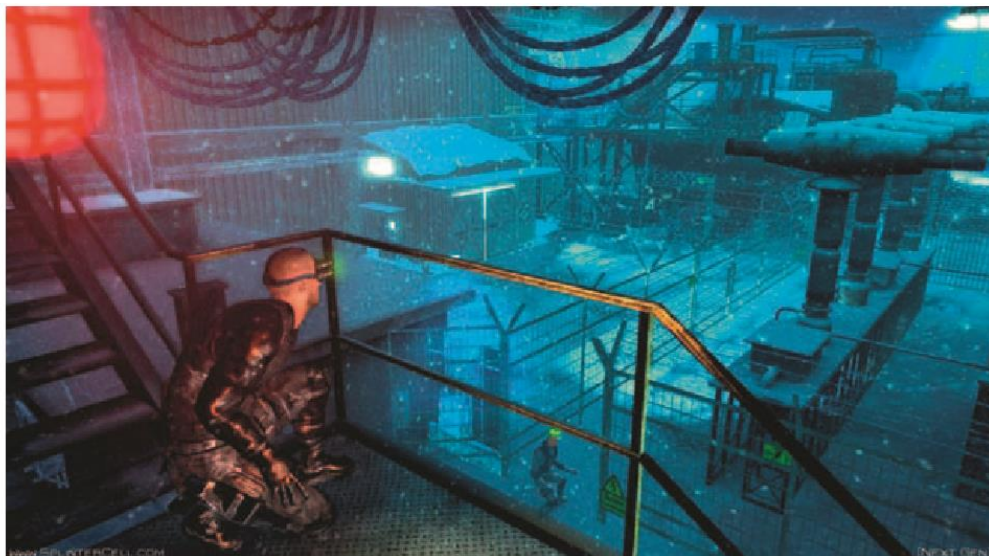
Penjara gelap khas di Elder Scrolls IV: Oblivion. The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC, sebuah perusahaan ZeniMax Media. Seluruh hak cipta. Pencahayaan tiga titik adalah cara paling dasar untuk memotret adegan dalam industri film; itu mengacu pada pengaturan tiga lampu di set: lampu utama, lampu isi, dan lampu belakang. Lampu utama ada di depan aksi dan menerangi elemen utama adegan. Anggap saja sebagai sorotan yang mengenai karakter atau objek utama dalam adegan. Biasanya cahaya paling terang digunakan dan mengatur nada (biasanya dengan intensitas) dari adegan pencahayaan. Dalam Game, lampu utama mungkin adalah lampu yang ada di mana-mana yang diatur pada jarak tak terhingga yang menerangi semuanya secara merata. Lampu yang tersisa digunakan terutama untuk suasana hati.

Lampu isian mengenai bagian depan dan samping bingkai yang tidak dimiliki oleh lampu utama. Biasanya, tidak seterang *key light* dan digunakan untuk menarik perhatian ke detail apa pun yang terlewatkan oleh *key light*. Kebanyakan sinematografer menggunakan cahaya ini untuk melengkapi cahaya utama (kadang-kadang sama sekali dihilangkan, tetapi kemudian hanya akan menjadi pencahayaan dua titik).



Gambar 7.7 Contoh pencahayaan tiga titik.

Lampu belakang, seperti yang Anda harapkan, ditempatkan di belakang item dalam pemandangan untuk menciptakan tingkat "cahaya tepi" di sekitar subjek. Lampu belakang dapat disesuaikan untuk memadukan objek ke dalam pemandangan atau memisahkan/menyorot objek. Cara penggunaan lampu belakang adalah pilihan estetika dan dapat dimanipulasi untuk mencapai suasana hati dan tampilan yang Anda inginkan.



Gambar 7.8 Sam Fisher, protagonis dari seri Splinter Cell Ubisoft, menyatu dengan baik dengan lingkungannya—contoh low back light. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Meskipun penggunaan pencahayaan tiga titik adalah gaya dasar yang fundamental dalam pembuatan film, namun dapat menjadi titik awal yang bagus untuk gaya pencahayaan lainnya. Mulailah dengan jenis pencahayaan ini, lalu sesuaikan posisi cahaya, atau jumlah/intensitas lampu untuk mendapatkan tampilan yang ingin Anda capai. Karena sebagian besar game berbentuk 3D, pencahayaan ruangan atau area dalam game sangat berbeda dengan pencahayaan set dalam film. Akan ada situasi di dalamnya yang hanya bisa diimpikan oleh gaffer atau sinematografer film. Perhatian harus diberikan pada ruang/tempat yang biasanya tidak berada dalam jangkauan penglihatan seorang

penonton film dan diperlakukan dengan gravitasi yang sama untuk menjaga konsistensi dan kontinuitas.

7.5 Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Elemen kunci lain dalam sinematografi adalah penggunaan gerakan kamera. Untuk kamera fisik, ini berarti melakukan gerakan dolly dan crane, panning dan tilting kamera, dan mengatur set untuk mengakomodasi gerakan (kadang-kadang disebut "blocking" atau "staging"). Semua gerakan ini dapat dilakukan dalam Game juga.

"Dolly move" mengacu pada penggunaan dolly fisik untuk menggerakkan kamera di sepanjang rangkaian trek secara horizontal. Meskipun kamera praktis terbatas pada jalur yang ditentukan, gerakan boneka pada kamera virtual dapat bergerak dan menembus kerumunan, menembus dinding, atau memperbesar objek tertentu dengan cepat. Sebuah "gerakan derek" juga mengacu pada peralatan pembuatan film. Derek menggerakkan kamera ke atas dan ke bawah, biasanya tanpa kemiringan. Sama seperti gerakan boneka, Game tidak dibatasi oleh di mana atau bagaimana kamera berpindah dari Titik A ke Titik B saat melakukan gerakan bangau.

Penggunaan kamera bergerak dapat menambah keseruan sebuah game dengan menjaga aksi dalam bingkai. Pergerakan kamera juga dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian gamer dari satu area ke area lain; cara sederhana untuk melakukannya adalah dengan menggunakan panning dan/atau tilting. "Panning" mengacu pada tampilan horizontal kamera stasioner yang bergerak dari satu tempat dalam adegan ke tempat lain. "Memiringkan" mengacu pada melakukan hal yang sama secara vertikal. Di sebagian besar game, penggunaan pan and tilt biasanya diterapkan dengan memasukkan perubahan pandangan ke dalam sudut pandang (POV) karakter game; dengan kata lain, adegan berubah secara horizontal dan vertikal ketika karakter melihat ke sekeliling level.

Tips Pengembangan

Sinematografer film yang hebat telah belajar selama bertahun-tahun bahwa kombinasi gerakan dolly/crane dengan pan/tilt menambah dimensi yang bagus pada adegan. Penggunaan kamera yang dinamis ini dapat memberikan kedalaman sinematik proyek dan menambah nilai produksi game yang telah selesai.

Setelah Anda mengetahui gerakan kamera yang ingin Anda sertakan dalam adegan atau level Game, Anda harus mengetahui posisi masing-masing item/karakter dalam bidikan. Apakah mereka juga bergerak, atau akan statis? Elemen mana dalam bidikan yang lebih penting? Ini adalah pertanyaan yang perlu ditanyakan saat mendesain level atau cut-scene. Salah satu teknik untuk mengetahui elemen individual dari pergerakan dan penempatan kamera dalam industri film melibatkan proses yang dikenal sebagai "pravisualisasi". Ini bisa sesederhana storyboard level, atau menggunakan program pravisualisasi.

Ingatlah juga bahwa kamera dapat digunakan dalam Game dengan cara yang tidak pernah dapat dicapai oleh pembuat film. Anda dapat memasang kamera ke karakter, memotret melalui objek padat, dan mendapatkan bidikan POV yang tidak mungkin dilakukan dengan kamera praktis. Ini adalah salah satu kekuatan dan aspek unik dari video game dan harus digunakan sebanyak mungkin.

Tips Pengembangan

Salah satu program pravisualisasi yang banyak digunakan dalam industri film disebut FrameForge 3D Studio. Anda dapat mengunduh versi demo program di situs web resmi program: <http://www.frameforge3d.com>.

7.6 *Staging*

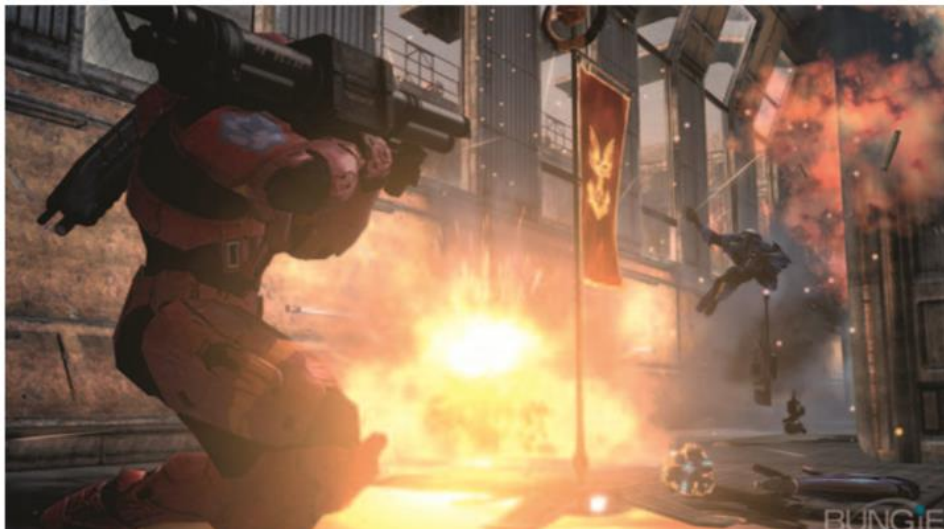
Cara terbaik untuk memikirkan pementasan adalah kembali ke aturan yang digunakan oleh Hitchcock. Staging pada dasarnya adalah bagaimana Anda mengatur karakter dan properti di dalam adegan. Sekali lagi, hubungan aset dalam bingkai dapat didasarkan pada kepentingan, atau hanya menjadi produk kebutuhan (misalnya, sebuah batu ditempatkan di garis depan adegan, karena ini adalah tempat di mana protagonis dapat berlindung). Setelah Anda menempatkan semuanya di dalam level, area atau zona alami akan muncul.

Berbagai zona memberikan batas alami untuk penempatan kamera. Misalnya, jika Anda mengetahui bahwa level dapat dibagi menjadi empat area yang jelas, kamera statis dapat ditempatkan di masing-masing area ini; Dengan cara ini, ketika gamer telah selesai membersihkan suatu zona, POV dapat berpindah ke kamera yang ditempatkan di zona berikutnya saat gamer memasuki area tersebut. Pementasan yang baik harus digunakan bersama dengan pemblokiran, penerapan aturan tiga, dan teknik suara pembingkai yang dibahas sebelumnya.

7.7 *Blocking*

“Blocking” adalah proses memetakan pergerakan aset di dalam frame. Misalnya, FPS khas menampilkan level di mana protagonis memasuki adegan dan kemudian harus melintasi area ruang untuk menyelesaikan level. Ini melibatkan pergerakan protagonis; meskipun pergerakan protagonis dapat diprediksi sampai batas tertentu (jalur akan dibatasi oleh rintangan dan batas yang ditempatkan), interaktivitas gamer harus dipertahankan dengan menghadirkan beberapa jalur. Untuk tujuan ini, penempatan alat peraga dan rintangan di tempat kejadian menentukan pemblokiran karakter Game utama.

Selain protagonis, ada juga karakter nonpemain (NPC) yang bergerak dalam sebuah adegan. Kembali ke contoh FPS, saat protagonis melintasi area utama, akan ada kekuatan lawan yang bergerak untuk menghentikan protagonis dan melibatkan pemain. Karena ini akan dikendalikan oleh game itu sendiri, pemblokiran NPC pasti dapat direncanakan. Tingkat variasi tertentu dapat dimasukkan melalui penggunaan kecerdasan buatan, tetapi sekali lagi, gerakan akan dibatasi sampai tingkat tertentu oleh rintangan dan batasan.



Gambar 7.9 Master Chief Halo 3 mencoba untuk menyeberangi ruangan. Hak Cipta ©Bungie LLC dan/atau pemasoknya. Seluruh hak cipta.

Perencanaan rinci pemblokiran dalam suatu level akan membantu departemen teknik dan direktur teknis dengan desain dan pengkodean level. Biasanya, penggunaan teknik pemblokiran digabungkan dengan pementasan kreatif untuk efek dramatis. Ketika digunakan dengan benar, aturan sinematografi yang baik ini menambahkan dampak sinematik yang besar pada game Anda.

Tips Pengembangan

Untuk cara mendetail dalam membuat kode dan menerapkan beberapa konsep sinematografi dari bab ini, pertimbangkan untuk mengambil Sinematografi Waktu Nyata untuk Game oleh Brian Hawkins (Charles River Media, 2005). Buku ini menjabarkan banyak cara untuk merekayasa teknik sinematografi ke dalam Game Anda.

7.8 Wawancara: Bruce Block, Penulis The Visual Story

Bruce Block pernah menjabat sebagai produser, sutradara atau konsultan kreatif untuk film layar lebar, acara televisi, iklan, film animasi, Game komputer, dan film IMAX. Kredit film fiturnya meliputi: The Holiday, Something's Gotta Give, Stuart Little, As Good As It Gets, The Parent Trap dan America's Sweethearts.

Bruce adalah penulis The Visual Story, yang digunakan di seluruh dunia sebagai teks standar untuk memahami hubungan antara cerita dan struktur visual. Dia juga mengajar struktur visual di USC's School of Cinematic Arts dan memberikan seminar di studio animasi, sekolah film, dan perusahaan game interaktif.

Caroline: Dalam buku Anda The Visual Story, Anda berbicara tentang "mengendalikan gambar". Berikan versi singkat tentang alur kerja dalam menciptakan seni visual terkontrol.

Bruce : Pertama, Anda harus menjawab pertanyaan-pertanyaan ini:

1. Apa konflik cerita? Bukan plotnya, tapi konfliknya
2. Siapa saja karakternya?
3. Apa genre cerita?
4. Apa tema atau premis cerita?
5. Apa sudut pandangnya? Sudut pandang berarti bagaimana pembuat gambar ingin penonton merasa tentang subjek? (Contoh: Perang Vietnam adalah: berbahaya; lucu; romantis; mimpi buruk).
6. Di mana cerita itu terjadi? Komponen visual alami apa yang ada di lokasi tersebut?

Sekarang, berdasarkan sudut pandang Anda, teliti cerita dan lokasinya. Buat atau temukan foto, gambar, lukisan, bahan tertulis, atau film yang menyarankan berbagai pendekatan visual. Ide visual apa dalam karya orang lain yang mengomunikasikan sudut pandang yang Anda pikirkan? Ini bukan mencuri; ini adalah penelitian. Jika Anda harus membuat film tentang Perang Sipil, Anda harus menelitinya karena Anda tidak memiliki pengetahuan langsung tentang Perang Sipil. Jika Anda sedang membuat film tentang New York kontemporer, Anda akan mengunjungi kota, mengambil gambar, dan mungkin mendapatkan buku foto tentang kota yang penuh dengan gambar yang diambil oleh orang lain. Sepertinya semua seniman yang datang sebelum Anda memiliki beberapa ide hebat tentang sisi visual New York yang dapat Anda gunakan untuk inspirasi. Jika Anda tidak ingin menggunakan riset, buatlah seni konsep sendiri. Lakukan ini secara intuitif. Visual apa yang terasa tepat bagi Anda? Mengasosiasikan dan membuat gambar baru, patung, foto, dan sebagainya secara gratis yang mengomunikasikan sudut pandang Anda. Analisis cerita atau skrip untuk melihat bagaimana strukturnya. Anda harus mampu mendefinisikan konflik dan melihat di mana konflik tersebut memperoleh intensitas konflik cerita. Seperti yang saya sarankan dalam buku saya, buat grafik yang menunjukkan

cerita dan struktur visual. Gunakan prinsip kontras dan afinitas untuk memberi gambar Anda struktur visual yang mengomunikasikan sudut pandang Anda dan sejajar dengan konflik cerita

Caroline: Bagaimana struktur visual game berbeda dari film?

Bruce: Struktur visual film gambar bergerak sudah ditentukan sebelumnya. Film ini adalah pengalaman menonton yang sama untuk setiap penonton yang tidak memiliki kendali atas aspek presentasi apa pun. Dalam video game, pemain dapat mengatur ulang struktur cerita dan komponen visual. Game bisa menjadi cerita yang berbeda dan pengalaman visual yang berbeda setiap kali dimainkan, sedangkan filmnya akan selalu sama.

Caroline: Bagaimana game dapat mengambil isyarat dari struktur film?

Bruce: Cerita film dan struktur visual sangat penting untuk penceritaan yang baik. Setiap cerita (tidak peduli seberapa pendek atau panjang) memiliki eksposisi, konflik, dan resolusi. Sesuatu yang sederhana seperti lelucon memiliki ketiga elemen cerita ini, seperti halnya cerita pendek, novel grafis, novel tradisional, atau film (berapa pun panjangnya). Sebuah game juga harus memiliki elemen-elemen ini. Eksposisi adalah informasi yang dibutuhkan untuk memulai; konflik Game adalah memecahkan teka-teki, membasmi musuh, menemukan sesuatu, menyelamatkan sesuatu, melarikan diri dari suatu tempat, dan sebagainya; resolusi dalam sebuah game adalah sukses atau gagal.

Dalam film, ketika seorang penulis, sutradara, perancang produksi, atau sinematografer menyusun visual, pertanyaan-pertanyaan dasar tertentu harus dijawab: Apa suasana hati secara keseluruhan? Emosi apa yang harus dirasakan penonton dan kapan mereka harus merasakannya? Apa konflik dalam cerita dan bagaimana struktur visual membuat konflik itu jelas? Bagaimana konflik yang mengintensifkan cerita dapat disejajarkan dengan struktur visual? Bagaimana ceritanya bisa dibuat secara visual sinematik? Kru film dibagi menjadi beberapa departemen (penulisan, akting, casting, penyutradaraan, kamera, pencahayaan, desain set, kostum, alat peraga, efek khusus, efek suara, dan musik) sehingga setiap area dapat diperiksa, dikendalikan, dan digunakan untuk membantu menceritakan kisah, mengatur suasana hati, dan mengomunikasikan sudut pandang.

Caroline: Elemen apa yang Anda cari dalam film yang visualnya kuat?

Bruce: Saya mencari penggunaan komponen visual dasar yang terkontrol seperti yang diuraikan dalam buku saya. Komponen-komponen tersebut adalah ruang, garis, bentuk, warna, nada, gerakan, dan ritme. Komponen yang sama ini adalah blok bangunan visual dari setiap bentuk seni bergambar, termasuk Game. Secara khusus, film apa yang saya anggap kuat secara visual? Setiap orang memiliki daftar yang berbeda, tetapi film visual yang bagus adalah yang dapat Anda ingat lama setelah Anda melihatnya. Jika Anda harus memiliki daftar yang sebenarnya, silakan baca buku saya, karena hanya menggunakan contoh dari film dengan visual yang kuat.

Caroline: Mengingat interaktivitas Game, bagaimana Anda menghadapi tantangan untuk menciptakan narasi visual yang kuat, karena garis waktu peristiwa dalam Game bisa berubah-ubah?

Bruce: Anda tidak dapat membuat narasi visual. Anda dapat menggunakan visual untuk mendukung narasi yang menceritakan sebuah cerita tetapi komponen visual sendiri tidak dapat menceritakan sebuah cerita. Visual dapat menciptakan suasana hati atau membangkitkan respons emosional atau menciptakan intensitas visual, tetapi menurut saya visual murni tidak dapat menceritakan kisah tertentu. Seorang aktor yang berjalan-jalan tanpa berbicara tidak memenuhi syarat sebagai visual naratif. Novel grafis tanpa kata-kata menceritakan sebuah cerita tetapi mereka adalah gambar yang sangat representatif. Novel grafis tanpa kata adalah pantomim, jadi kami masih mengandalkan

ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan simbol antropomorfik untuk bercerita. Sebuah Game interaktif, tidak peduli seberapa nonlinier, masih memiliki awal dan akhir. Saat pemain memainkan Game, peristiwa dapat terjadi berdasarkan Game, bukan pada rencana tertulis. Masih penting untuk struktur apa pun yang ada pembangunan menjelang akhir atau setidaknya variasi struktural sehingga Game tetap menarik secara visual. Garis waktu yang fleksibel atau akses acak pemain game ke acara tidak bisa menjadi alasan untuk mengabaikan struktur visual.

Secara klasik, bagian paling intens dari sebuah konflik adalah klimaks di mana konflik berakhir. Dalam beberapa video game, pertarungan terakhir adalah yang paling intens, atau teka-teki terakhir adalah yang paling rumit, atau balapan terakhir adalah yang paling sulit. Tidak seorang pun ingin memainkan Game di mana hal yang paling sulit didahulukan dan kemudian semuanya menjadi semakin mudah. Setiap level video game lebih sulit atau mengasyikkan sehingga strukturnya dibangun dalam intensitas konflik. Pemrogram harus merencanakan interaktivitas dan Game nonlinier yang terjadi dalam Game. Jika urutan adegan (atau peristiwa) dirancang sebagai A-B-C-D-E-F, perancang game tidak dapat mengabaikan fakta bahwa pemain mungkin menemukan adegan dalam urutan yang berbeda seperti: F-A-E-C-B-D. Tidak peduli bagaimana pemain menghadapi adegan, perancang harus membuat rencana struktural yang fleksibel. Jika adegan yang ditemui rusak (dan F adalah adegan yang paling intens), menentukan dan mengunci desain visual adegan tidak akan bekerja. Karena pemain dapat mengubah urutan adegan (atau peristiwa), pemain itu dapat dengan mudah menemukan adegan dalam urutan struktural apa pun. Adegan harus diprogram dengan fleksibilitas sehingga pengalaman struktural yang intensif dapat diperoleh tidak peduli bagaimana adegan itu ditemui. Bahkan jika seorang pemain kembali ke adegan yang telah "selesai", itu akan terlihat berbeda berdasarkan ke mana lagi pemain telah pergi dan di mana posisi pemain sekarang dalam struktur visual keseluruhan.

Dalam game multipemain global, variasi visual di lingkungan sangat penting untuk membuat game tetap menarik. "Alam semesta" yang berbeda akan lebih mudah atau lebih sulit untuk ditemui tidak hanya berdasarkan siapa yang ada di sana tetapi juga oleh bagaimana ia dirancang secara visual. Haruskah ledakan yang terjadi di Level 1 terlihat seperti ledakan yang terjadi di Level 20? Mungkin tidak. Bagaimana ledakan bisa berbeda tergantung pada struktur visual yang dibuat berdasarkan cerita dan sudut pandang.

Caroline: Dengan sinematografi yang sekarang menjadi subjek serius dalam industri game, jelaskan dampak pilihan pembedaan dan pencahayaan pada sebuah adegan.

Bruce: Sinematografi dan pencahayaan memiliki dampak besar pada struktur visual. Sebagian besar game interaktif menyerahkan pilihan pembedaan kepada pemain. Desainer game memang memiliki kontrol tertentu seperti pilihan lensa dan batasan yang dapat ditempatkan pada mobilitas kamera, tetapi sudut kamera biasanya tidak dikontrol oleh desainer. Pencahayaan dapat dikontrol oleh perancang (waktu, sumber cahaya yang ada, dan sebagainya) atau pemain (membawa senter, obor, menemukan sakelar lampu, dan sebagainya). Sinematografer yang baik memiliki berbagai macam gaya yang dapat digunakan: gaya film-noir, gaya sitcom, gaya film horor, pencahayaan berlebih, pencahayaan kontras, pencahayaan keras, pencahayaan lembut, arah pencahayaan, warna cahaya, intensitas cahaya, satu sumber cahaya atau beberapa sumber cahaya, dan seterusnya.

Seorang desainer game yang peduli dengan sudut kamera dan pencahayaan harus memilih sepuluh film klasik dan menjalankannya dengan suara mati dan mempelajari pencahayaannya. Perancang juga harus mengambil beberapa kelas dalam gaya

pencahayaan fotografi. Kamera dan pencahayaan adalah teknik sinematik yang sangat canggih yang mengangkat struktur visual. Dalam film dan televisi, sinematografer berpengalaman menciptakan suasana hati dan gaya visual yang luar biasa dengan pencahayaan, tetapi dibutuhkan banyak eksperimen dan latihan. Seorang desainer yang menganggap pencahayaan hanya ada untuk melihat aksi, kehilangan elemen kunci dalam struktur visual.

Caroline: Sebagian besar game sedang dikembangkan saat ini dengan cerita dan karakter yang terdefinisi dengan baik, tetapi temanya biasanya paling tidak jelas. Bagaimana proses penggunaan ruang dan warna untuk membantu menentukan tema?

Bruce: Tema sebagian besar game tampaknya adalah: "Terbunuh adalah hal yang buruk" atau "Lakukan ini karena menyenangkan atau mengasyikkan". Secara umum, ruang dalam lebih dramatis daripada ruang datar, karena ruang dalam menciptakan kontras visual. Jadi, jika deep itu dramatis, itu bisa digunakan untuk mendefinisikan tema yang dramatis atau intens. Ruang datar juga bisa menjadi dramatis, tetapi perlu kontras komponen visual lainnya untuk mendapatkan intensitas visual yang dibutuhkan. Ingatlah bahwa ruang akan menjadi latar belakang umum di balik cerita untuk membantu menentukan suasana hati dan mendukung intensitas konflik. Ruang tidak memiliki kemampuan untuk menjadi spesifik warna.

Warna memiliki tiga "kenop kontrol": rona, kecerahan, dan saturasi, yang memungkinkan berbagai pilihan warna. Warna dapat berkomunikasi dengan audiens secara lebih spesifik daripada ruang. Seperti komponen visual lainnya, makna dapat diberikan pada warna. Warna sudah memiliki banyak makna stereotip yang dapat mengomunikasikan sebuah tema: misalnya, warna-warna cerah yang jenuh adalah kebahagiaan; merah jenuh dapat mengomunikasikan bahaya atau gairah; biru desaturasi dapat menunjukkan depresi. Sekali lagi, ini adalah stereotip tipuan, karena warna apa pun dapat dibuat untuk mengomunikasikan hampir semua hal.

Caroline: Ketika seseorang membaca sebuah cerita atau menonton film, Anda selalu dapat mengetahui kapan penulisnya memiliki ritme yang hebat—ceritanya mengalir begitu saja dan karakter-karakternya terdefinisi dengan baik. "Daftar periksa" macam apa yang dapat digunakan desainer game untuk menentukan apakah ritme yang baik ada dalam gaya visual game?

Bruce: Faktor terpenting dalam ritme Game, menurut saya, adalah game intuitif. Sebuah game bisa sulit untuk dimenangkan, tetapi ritmenya harus terasa intuitif. Saya tidak berpikir seorang pemain akan terlibat dalam game yang tidak memiliki nuansa ritmis intuitif untuk keseluruhan game. Ritme visual didasarkan pada pengontrolan motif linier gambar. Anda dapat menemukan motif linier sebuah gambar dengan mengurangnya menjadi garis. Jika Anda mengurangi keseluruhan game menjadi serangkaian gambar garis (melengkung, lurus, horizontal, vertikal, dan diagonal), bagaimana susunannya dalam hal struktur?

Cara termudah untuk melihat motif linier adalah dengan menghilangkan warna dan kemudian meningkatkan kontras gambar hingga tidak ada yang tersisa selain hitam putih. Gambar kontras dan kasar yang tersisa adalah motif linier, yang mengungkapkan ritme visual. Ketika kita melihat gambar apapun, kita mungkin menggambarkan ritme visual sebagai tenang, gelisah, gelisah, menenangkan, lembut, kacau, lambat, atau cepat. Semua kata deskriptif itu adalah bagaimana perasaan kita secara emosional tentang motif linier. Karena game adalah serangkaian gambar, bagaimana rangkaian motif linier (gambar) ini mengungkapkan kontras atau afinitas? Dalam buku saya, ada satu bab yang dikhususkan untuk menemukan motif linier dan memahami cara mengontrolnya secara struktural.

Ritme visual juga dibuat dengan mengedit atau memotong dari satu bidikan ke bidikan lainnya. Sebagian besar game cenderung menjadi satu, tembakan tanpa akhir, jadi pengeditan biasanya bukan merupakan faktor dalam game komputer.

BAB 8 PRODUSER

Dalam industri film dan game, jabatan "producer" bisa berarti banyak hal yang berbeda. Itu semua tergantung pada konteks posisi dan media yang digunakan. Terlepas dari dua faktor ini, bagaimanapun, ada keahlian yang pasti terlibat dengan bekerja sebagai produser dan menjadi sukses. Keterampilan manajemen yang baik, pengalaman bekerja dengan orang-orang, dan pengetahuan luas tentang industri sangat penting untuk semua jenis umur panjang baik dalam film atau game. Meskipun tampaknya industri game tidak perlu banyak belajar dari posisi film khusus ini sehubungan dengan pembuatan game sinematik, praktik terbaik dari produser terkemukalah yang menghasilkan produksi epik tepat waktu dan sesuai anggaran. Salah satu penghargaan pertama yang Anda lihat dalam film atau game apa pun adalah penghargaan seorang produser, jadi kami tahu itu pasti pekerjaan yang penting. Tapi apa yang sebenarnya dilakukan seorang produser?

8.1 Deskripsi Pekerjaan

Deskripsi paling sederhana dari produser film atau game adalah jembatan manusia antara manajemen (uang) dan bakat. Hari-hari biasa bagi seorang produser game terdiri dari mengikuti penjadwalan, melacak aset dan pencapaian, menjaga tim produksi tetap pada jalurnya dan bebas dari gangguan, menghadiri banyak pertemuan, dan pada dasarnya mengerjakan tugas apa pun yang tampaknya terlewatkan di pangkuan semua orang. lain di tim. Tantangan yang terlibat dengan perencanaan dan pelaksanaan produksi game bisa menakutkan.

Dalam industri film, posisinya hampir sama—banyak penjadwalan dan penganggaran—tetapi posisinya biasanya mencakup banyak keputusan artistik yang biasanya dikaitkan dengan direktur kreatif game. Produser film sering kali memiliki suara utama dalam casting untuk peran tertentu, seperti apa "pesan" keseluruhan dari sebuah film (terkadang ini tercermin dalam pilihan sutradara produser), dan di mana film akan diambil. Namun sebelum kita menerapkan beberapa praktik terbaik dari produser film ke model pengembangan game, mari kita lihat lebih dekat apa yang sebenarnya dilakukan oleh seorang produser game. Bergantung pada hubungan antara pengembang dan penerbit, mungkin ada beberapa jenis produser berbeda yang mengerjakan sebuah produksi.

8.2 Jenis Produser pada Industri Game

Studio game (atau pengembang) tipikal memiliki beberapa produser berbeda yang mengerjakan penggajian. Biasanya, ini bisa lebih dari empat hingga sepuluh produser yang mengerjakan proyek tertentu. Posisi entry-level biasanya disebut "produser asosiasi" atau kadang-kadang "asisten produser" — di sini, saya akan menggunakan "AP" untuk merujuk ke salah satu judul. Orang-orang ini adalah gerutuan tingkat dasar dari tim produser. Mereka berurusan dengan karyawan tim pengembangan setiap hari, menangani masalah dalam tim, dan biasanya bertanggung jawab atas aspek pengembangan tertentu, seperti desain suara, pengkodean, atau animasi. Sebagian besar tim pengembangan memiliki beberapa AP yang bekerja dalam produksi. AP juga mengoordinasikan komunikasi antara jaminan kualitas dan produksi dan menyesuaikan jadwal harian untuk mencerminkan setiap perubahan yang terjadi dalam produksi.

Dalam kebanyakan kasus, AP dibantu dalam pekerjaan kasar sehari-hari oleh asisten produksi (PA) atau pekerja magang yang ditugaskan ke tim. Dalam skenario kasus terbaik, PA yang baik akan mengambil sebagian beban kerja dari AP dan membantu dengan hal-hal kecil dari rutinitas studio—dalam skenario terburuk, PA tidak akan tahu apa-apa tentang pengembangan game dan akan menjadi satu hal lagi yang AP harus mengelola. Karena sebagian besar AP berasal dari dunia asisten produksi dan personel jaminan kualitas, menjadi tugas penting studio untuk melatih dan mengembangkan sumber bakat internal alami ini.



Gambar 8.1 Game khas, seperti Propaganda Games 'Turok, memiliki banyak produser yang digaji. Direproduksi dengan izin dari Disney Interactive. Seluruh hak cipta.

Anak tangga berikutnya di tangga produser adalah gelar yang cukup banyak terlihat di dunia film: produser lini. Produser lini biasanya adalah orang yang tepat dalam hal anggaran. Sama seperti posisi film, dia menghabiskan hari kerja setinggi lutut di tim produksi mengawasi mur dan baut produksi untuk memastikan bahwa proyek selesai tepat waktu dan sesuai anggaran. Produser lini biasanya melapor ke kepala studio dan bekerja di luar rantai komando produser. Pikirkan piringan hitam sebagai akuntan tim pengembangan.

Berpindah ke produser penuh adalah langkah selanjutnya dalam jalur karier produser. Ada dua jenis produser—yang bekerja untuk penerbit dan mereka yang bekerja untuk pengembang/studio. Mereka yang bekerja untuk penerbit bertanggung jawab untuk membuat game tersebut diproduksi. Mereka menjawab langsung ke penerbit dan akhirnya menerima bagian terbesar dari penghargaan atau kritik yang terkait dengan game yang sudah selesai. Beban kerja untuk produser jenis ini adalah mimpi buruk. Selain sepiring penuh pertemuan biasa, produser jenis ini harus mengikuti semua laporan harian yang masuk, menyampaikan laporan yang sama kepada orang-orang yang tepat di dalam studio dan di penerbit, dan terus-menerus mengevaluasi proyek saat ini untuk dibuat. yakin bahwa semua alur kerja disederhanakan dan bekerja dengan kohesi.

Produser yang bekerja untuk pengembang luar memiliki peran yang sama, tetapi pada akhirnya bertanggung jawab untuk menjaga hubungan baik dengan penerbit. Biasanya penerbit memiliki produser di situs studio yang bekerja juga, tetapi tugasnya tetap sama berkaitan dengan penjadwalan, manajemen, dan komunikasi. Selain tanggung jawab yang terkait dengan pemeliharaan kontrak dengan penerbit, produser tingkat

pengembang juga harus melaporkan keadaan terkini kepada kepala studio menggunakan laporan delta harian untuk memastikan bahwa masalah internal tetap ada.

Produser juga terlibat dengan operasi tim sehari-hari, seperti menyelesaikan konflik yang muncul, menangani ketergantungan, dan bekerja dengan kontraktor luar untuk memastikan bahwa kiriman datang sesuai jadwal (serta pembayaran keluar masuk) secara tepat waktu). Kunci untuk menjadi produser yang sukses adalah organisasi dan komunikasi.

Terkadang, sebuah proyek game juga akan memiliki produser eksekutif. Posisi ini mungkin menggantikan direktur kreatif, atau bekerja sama dengannya. Biasanya, produser eksekutif terlibat dengan sisi bisnis. Meskipun masukan kreatif akan dibutuhkan dari semua produser, produser eksekutif biasanya terlibat dengan perusahaan dalam skala yang lebih besar; daripada berurusan dengan judul atau game tertentu, biasanya produser semacam ini adalah figur sentral yang diasosiasikan dengan merek atau franchise game yang diasosiasikan dengan pengembang/penerbit. Terkadang, posisi ini juga dapat dikaitkan dengan urusan pemasaran dan bisnis pengembang/penerbit. Ciri-ciri produser eksekutif yang sangat sukses termasuk kemampuan kepemimpinan dan komunikasi yang kuat, pemahaman yang lengkap tentang apa yang membuat game sukses dan bagaimana memasarkannya, dan kompetensi dalam menentukan dan mengelola risiko.



Gambar 8.2 Lord of the Rings©2008 Turbine, Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

Game yang sukses seperti Lord of the Rings Online mempekerjakan banyak produser selama pengembangan. Karya seni yang muncul di sebelah kanan dilindungi hak cipta dan direproduksi dengan izin. Publikasi ini sama sekali tidak didukung atau disponsori oleh Turbine, Inc. atau pemberi lisensinya.

Semua posisi produser ini penting dan semuanya telah dikaitkan dengan industri film selama beberapa dekade. Sekarang setelah kita mengidentifikasi ciri-ciri dan keterampilan individu seorang produser, kita dapat membahas bagaimana meningkatkannya dengan menggunakan produser film sebagai contoh.

Mengasah Keterampilan Produksi Anda Saya akan membahas rincian dari keahlian individu yang terlibat dengan produksi dan produksi; pertama, saya akan berbicara tentang hal-hal yang mendefinisikan dan mengasah produser biasa-biasa saja menjadi produser hebat. Ini termasuk komunikasi, profesionalisme, organisasi, dan kepemimpinan.

Komunikasi yang hebat adalah ciri dari produser yang hebat. Langkah pertama untuk menjadi komunikator yang hebat adalah belajar bagaimana mendengarkan. Pendekatan terbaik untuk ini adalah konsep "mendengarkan secara aktif", atau proses memusatkan perhatian pada orang yang berbicara kepada Anda, dan mencoba memahami arti dan alasan yang mendasari apa yang coba dikatakan oleh pembicara. Hanya ketika Anda memahami mengapa orang itu mengatakan apa adanya, Anda akan dapat merespons secara akurat dan sesuai dengan apa yang sedang dibahas. Selain mendengarkan isi dari apa yang dikatakan, penting juga untuk memperhatikan bagaimana orang tersebut mengatakannya. Apakah pembicara gelisah? Grogi? Bergairah? Memperhatikan hal-hal ini membantu menempatkan pentingnya pada apa yang sedang dibahas dan memungkinkan Anda untuk menempatkan percakapan dalam perspektif yang tepat.

Terkadang mendengarkan berarti Anda akan menerima kritik atau saran yang tidak sesuai dengan keinginan Anda. Peran produser adalah memastikan bahwa suatu produk dikembangkan sebaik mungkin—ini berarti memeriksa semua masukan yang diberikan. Akan selalu ada beberapa tingkat kebenaran untuk semua kritik, dan kebenaran ini sering kali harus diambil dari konten editorial dari saran yang dibuat. Setelah Anda melakukannya, terima kritik apa adanya. Apakah itu membantu? Jika demikian, implementasikan. Jika tidak, buang dan lanjutkan. Either way, berkomunikasi bolak-balik dengan tim Anda akan menanamkan rasa bekerja sebagai sebuah tim, membantu membangun konsensus, dan menciptakan rasa hormat di tempat kerja. Komunikasi adalah langkah awal untuk mengembangkan profesionalisme di tempat kerja.

Tips Pengembangan

Mind Tools (<http://www.mindtools.com>) menawarkan saran, instruksi, dan tes hebat yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan interpersonal di tempat kerja. Kunjungi situs mereka untuk mempelajari lebih lanjut tentang mendengarkan secara aktif, manajemen waktu, manajemen stres, dan perencanaan proyek.

Menjadi produser profesional berarti menjaga perspektif dan bersikap objektif saat menghadapi rekan kerja dan masalah di tempat kerja. Ini berarti tidak memihak dalam argumen dan konflik, menindaklanjuti dengan memperbaiki masalah, menjaga kebijaksanaan, dan menciptakan rasa dapat diandalkan. Ketika tim menyadari bahwa Anda selalu dapat dipercaya untuk memecahkan masalah secara logis dan diam-diam, Anda akan mengetahui lebih banyak masalah mendasar di tempat kerja. Meskipun Anda mungkin mendelegasikan beberapa hal khusus untuk memperbaiki masalah kepada orang lain, pada akhirnya Anda adalah yang harus menjadi orang yang "masuk" ketika krisis terjadi. Ciri ketiga dari produser hebat adalah organisasi. Menguasai nuansa manajemen proyek yang hebat akan membantu Anda dalam hal ini. Karena memproduksi film dapat melibatkan berbagai macam logistik, produser film mengandalkan perangkat lunak produksi film berkualitas untuk membantu hal ini (seperti Gorilla Pro, www.junglesoftware.com). Sekali lagi, alat organisasi utama yang digunakan dalam industri game biasanya berkisar pada Microsoft Project, Microsoft Excel, penggunaan situs internal online (seperti halaman wiki atau Perforce), dan pelaporan harian. Setelah Anda menguasai alat perdagangan manajemen proyek, ada baiknya untuk menjadwalkan

waktu meja untuk diri sendiri setiap hari. Pertimbangkan waktu yang Anda habiskan untuk mengejar logistik pengembangan di meja Anda sama pentingnya dengan rapat dan waktu di lantai.

Mungkin keterampilan yang paling diremehkan dari produser sukses adalah kepemimpinan. Ini adalah sifat tidak berwujud yang dapat menentukan umur panjang Anda dengan pengembang/penerbit dan kesuksesan Anda dengan produksi. Apa yang membuat seorang pemimpin yang baik? Singkatnya, seorang pemimpin yang baik tahu apa yang dia inginkan, menyelesaikan sesuatu, dan menginspirasi orang lain untuk melakukan hal yang sama. Ini berarti menanamkan sikap positif pada setiap orang (termasuk diri Anda sendiri); memberdayakan orang lain untuk belajar, tumbuh, dan berprestasi; dan menjadi bergairah tentang pekerjaan Anda. Sungguh menakjubkan betapa banyak perbedaan yang dapat dibuat untuk bekerja di lingkungan yang positif dan memelihara versus alternatifnya. Orang ingin bekerja untuk pemimpin hebat dan pemimpin hebat ingin bekerja untuk rakyat. Mengasah keterampilan ini tidak hanya memfasilitasi siklus produksi yang lebih lancar, tetapi juga memberi Anda keamanan kerja di studio.

Tips Pengemabnagan

Salah satu cara terbaik untuk memastikan kompetensi Anda sebagai manajer proyek adalah dengan mendapatkan sertifikasi dari Project Management Institute (<http://www.pmi.org>). Ini tidak hanya akan mempertajam kemampuan manajemen Anda, tetapi juga akan menjadi tambahan yang bagus untuk resume Anda saat mencari pekerjaan sebagai produser. Sementara itu, unduh salinan FreeMind gratis (http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page) dan bersiaplah!

8.3 Pengembangan Sinematik

Salah satu hal pertama yang dilakukan produser film dalam pengembangan/praproduksi film baru adalah memecah naskahnya. “Mengurai” naskah pada dasarnya berarti membuat daftar logistik dari setiap elemen produksi untuk mengatur anggaran dan jadwal. Ketika sebuah skrip dipecah, Anda akan memiliki daftar terperinci dari setiap lokasi, karakter, penyangga, dan sebagainya di dalam skrip. Ada beberapa alasan bagus untuk memasukkan proses ini dalam pengembangan game, tetapi yang terbesar adalah untuk membantu menentukan apakah skrip perlu ditulis ulang. Apakah ada terlalu banyak lokasi/level untuk anggaran game? Apakah ada terlalu banyak karakter perifer/ tidak perlu yang membebani beban kerja para seniman? Lebih dari segalanya, menghancurkan skrip adalah tentang mengasah cerita sehingga menjadi draft terbaik dan yang akan menerjemahkan cerita ke game yang sebenarnya.



Gambar 8.3 Game 2K/BioWare BioShock

Game 2K/BioWare BioShock adalah contoh game sinematik yang diproduksi dengan baik. Direproduksi dengan izin dari 2K Games. Seluruh hak cipta. Setelah Anda menguasai keterampilan produser hebat, Anda dapat menerapkan bakat ini untuk pengembangan game sinematik. Mari kita lihat bagaimana pengembangan konsep game yang kuat dapat dicapai dengan menggunakan seperangkat keterampilan pembuatan film. Manfaat lain yang besar dari meruntuhkan naskah adalah dengan melihat lebih dekat lokasi yang akan digunakan dalam produksi. Apakah mereka cukup dinamis? Apakah mereka membuat game menjadi seru dan unik, serta menghadirkan tantangan baru bagi para gamer? Apakah Anda akan mengirim anggota tim produksi yang sebenarnya ke lokasi yang ditampilkan untuk merasakan lingkungan? Ini adalah faktor lain yang dapat memengaruhi jadwal dan anggaran Anda. Buatlah pilihan lokasi yang bijaksana. Lokasi yang bagus bisa menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan game.



Gambar 8.4 Assassins Creed Ubisoft

Assassins Creed Ubisoft melakukan pekerjaan yang bagus untuk menggambarkan lokasi seperti Yerusalem kuno. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta. Setelah Anda memiliki perincian skrip dasar (lihat contoh Perincian Skrip di bagian Ekstra pada buku ini), Anda perlu menanyakan apakah skrip siap untuk diproduksi. Jika tidak,

penulisan ulang harus dilakukan—atau logistik lainnya harus diubah untuk mengakomodasi skrip (seperti mempekerjakan artis baru untuk mengambil lingkungan dan karakter tambahan). Merinci naskah juga membantu mengidentifikasi tema utama cerita dan memastikan bahwa naskah tetap pada subjek. Seringkali setelah naskah diasah menjadi draf terbaiknya, naskah itu masih akan tampak sedikit salah. Ketika ini terjadi, produser/penulis sering menggunakan teknik yang dikenal sebagai mendapatkan liputan naskah.

Cakupan naskah berarti mengirimkan naskah untuk ditinjau oleh berbagai pakar di industri penulisan naskah. Setelah orang yang memberikan liputan membaca naskahnya, mereka akan membuat catatan ekstensif tentang cerita, karakter, plot, dan sebagainya. Catatan ini dapat membantu agar skrip Anda berjalan sesuai rencana. Menyelesaikan naskah yang bagus, dengan semua logistik perincian naskah yang direncanakan sebelumnya, akan membantu meminimalkan risiko yang terkait dengan produksi dengan desain cerita/permainan yang belum selesai.

8.4 Manajemen Risiko

Karena tugas utama produser adalah memastikan bahwa game benar-benar diproduksi, seni manajemen risiko harus dikuasai. Manajemen risiko pada dasarnya dapat dipecah menjadi tiga langkah: mengidentifikasi risiko, memprioritaskan risiko, dan kemudian meminimalkan risiko.

Mengidentifikasi semua risiko yang terkait dengan pembuatan game Anda berarti berkumpul dengan setiap pimpinan departemen dan mendiskusikan potensi masalah yang terlibat di dalamnya. Risiko dapat mencakup masalah dengan jalur pengembangan, kurangnya stasiun kerja, atau bahkan waktu. Karena risiko ini dipilih, mereka harus didokumentasikan secara rinci untuk referensi di masa mendatang. Mengidentifikasi setiap risiko yang terkait dengan produksi akan memungkinkan Anda proaktif dalam pencegahan potensi masalah, serta membuat penyangga dalam anggaran dan jadwal untuk mengakomodasi kemungkinan terjadinya masalah. Penilaian risiko harus fokus pada setiap aspek pengembangan, termasuk tenaga kerja, biaya, aset, waktu, ketergantungan, dan sebagainya.

Setelah semua kemungkinan risiko telah dirinci, Anda kemudian harus memprioritaskannya sesuai dengan potensi dampak masalah tersebut terhadap produksi. Setelah semua risiko didaftar per departemen berdasarkan prioritas, Anda kemudian dapat menetapkan masalah utama kepada pimpinan sehingga mereka dapat menerapkan langkah-langkah pencegahan. Ini adalah salah satu cara untuk meminimalkan risiko dalam pembangunan.

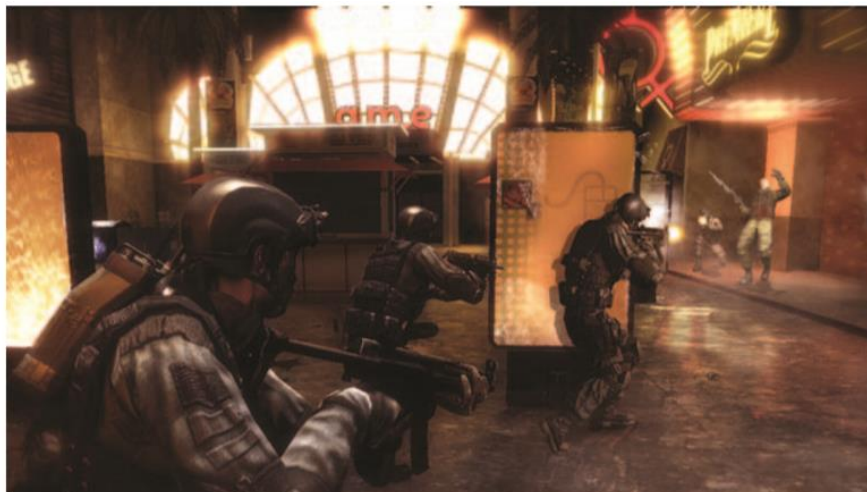
Ada cara lain agar risiko dapat dihindari. Ini termasuk membuat rencana bisnis, desain, dan prototipe yang baik sebelum masuk ke produksi formal, membuat dana darurat dalam anggaran game, dan merencanakan sebanyak mungkin di praproduksi sehingga produksi akan semulus mungkin. Perencanaan praproduksi adalah salah satu aset terkuat yang dapat diambil oleh produser game dari produser film (tentu saja menyadari bahwa produser game sudah terlibat dengan praproduksi). Di sebagian besar produksi film, seorang produser bahkan tidak akan mendapatkan lampu hijau dari perusahaan produksi untuk melanjutkan produksi tanpa fase praproduksi yang ekstensif dan menyeluruh.

8.5 Perencanaan Preproduksi

Salah satu pertimbangan yang ikut berperan dalam merencanakan jadwal sebuah film adalah urutan pengambilan gambar yang akan terjadi. Film paling sering diambil dengan adegan individu dari naskah yang tidak berurutan. Ini dilakukan karena banyak alasan. Alasan-alasan ini biasanya berkisar pada ketersediaan aktor, ketersediaan lokasi tertentu, dan terkadang cuaca di lokasi tertentu (seperti memiliki adegan yang terjadi selama badai salju). Ketika semua logistik dipertimbangkan, pesanan pemotretan kemudian dapat dibuat.

Setelah Anda mempertimbangkan faktor pembatas seperti ketersediaan, urutan pemotretan kemudian dibuat berdasarkan prioritas atau kesulitan. Jika ada adegan yang sangat sulit untuk difilmkan, seringkali produser/sutradara akan menjadwalkan adegan itu terlebih dahulu agar tidak muncul di akhir produksi. Menyelesaikan adegan tersulit di awal produksi berarti kru produksi dapat menghela nafas lega ketika selesai dan kemudian beralih ke adegan yang lebih mudah. Ini adalah filosofi yang bagus saat memproduksi game juga. Menyelesaikan aspek pengembangan yang sangat menantang lebih awal menghasilkan rasa pencapaian dengan tim pengembang dan dapat meletakkan dasar kerja untuk menghasilkan pembangunan awal yang mengagumkan. Tentu saja, menyelesaikan adegan pertama berarti merancang adegan pertama.

Idealnya, seluruh produksi akan dirancang selama praproduksi, tetapi seringkali sebuah game dibuat sebelum semua level diselesaikan sepenuhnya. Sekali lagi, dengan mengambil petunjuk dari industri film dan menyelesaikan seluruh gaya produksi dan melihat selama praproduksi dengan teknik produksi yang telah terbukti (seperti storyboard, pembacaan naskah, dan sebagainya), Anda akan memastikan produksi yang lebih konsisten dan berkualitas.



Gambar 8.5 Rainbow Sixseries UbiSoft

Game seperti Rainbow Sixseries UbiSoft mendapat manfaat dari memiliki buku yang dikembangkan dengan baik (Rainbow Sixby Tom Clancy) untuk diambil dari . Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Bagaimanapun, setelah urutan pengambilan gambar ditentukan, berkembanglah semacam urutan kekuasaan mengenai aspek produksi apa yang harus diselesaikan terlebih dahulu—atau apa yang tidak dapat diproduksi sampai tugas sebelumnya diselesaikan. Ini biasanya disebut "ketergantungan" di industri game. Mencari tahu dependensi di awal proses membantu membuat jadwal awal yang akurat. Contoh

ketergantungan adalah bahwa animator mungkin tidak dapat mulai membuat model karakter sampai seniman menggambar/mendesainnya.

Tugas lain yang harus ditangani oleh produser selama praproduksi film adalah menyeimbangkan bakat *“above-the-line”* dan *“below-the-line”*. Bakat di atas garis termasuk aktor, aktor pengisi suara, sutradara, dan sebagainya. Di bawah garis pada dasarnya adalah kru. Meskipun ini mungkin tampak seperti faktor film-sentris yang harus diperhitungkan selama produksi, ini merupakan perhatian yang semakin umum di industri game.

Dengan game-game seperti *Midway's Stranglehold* yang disutradarai oleh John Woo atau pengisi suara seperti Michael Ironside (suara pahlawan *Splinter Cell* dari Ubisoft, Sam Fisher) dipilih untuk pekerjaan sulih suara, anggaran di atas garis untuk game telah meningkat secara signifikan selama beberapa waktu terakhir. lima tahun. Tidak dapat disangkal bahwa kekuatan bintang dapat meningkatkan daya jual sebuah game dan perolehan talenta nama berada pada harga premium saat ini — tetapi memperoleh talenta semacam itu dapat menghabiskan banyak uang dari anggaran Anda. Namun, ada beberapa cara agar produser dapat meminimalkan biaya ini.

Cara pertama adalah melalui penelitian: siapa yang berada di antara produksi? Siapa yang sudah lama tidak bekerja? Mungkin aktor tertentu tinggal di daerah tersebut atau akan berada di daerah tersebut, dan karena itu akan jauh lebih murah untuk diperoleh. Di sinilah keterampilan negosiasi Anda berperan. Mempelajari cara bernegosiasi, membuat kesepakatan terbaik, dan mendapatkan bakat dan tim berkualitas dalam produksi Anda pada akhirnya adalah tugas produser—dan semuanya harus dilakukan selama praproduksi untuk memastikan semuanya sesuai dengan anggaran produksi.



Gambar 8.6 Seri *Splinter Cell* oleh Ubisoft menampilkan karya suara aktor Michael Ironside. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

8.6 Mengelola Uang, Aset, dan Waktu

Seperti yang telah dibahas sebelumnya dalam bab ini, salah satu tugas utama produser adalah menyusun anggaran dan jadwal produksi. Tugas ini biasanya dibagi selama produksi game antara direktur kreatif dan kepala studio, serta penerbit. Satu hal yang kemungkinan besar kepala studio tidak akan membantu Anda sebenarnya adalah mengelola semua hal ini. Mendapatkan di jalur manajemen-bijaksana berarti memiliki alat yang tepat untuk melakukan pekerjaan Anda. Area utama yang harus ditangani termasuk penjadwalan, pendokumentasian, dan pelacakan.

Alat penjadwalan utama pada dasarnya telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya: Microsoft Project, Microsoft Excel, dan bahkan Microsoft Outlook dapat membantu ketika berhadapan dengan banyaknya waktu pertemuan dan waktu tatap muka yang diperlukan. Tidak ada yang akan membuat Anda tidak produktif selain memiliki jadwal yang ketinggalan zaman atau kacau. Sekali lagi, kunci untuk mendapatkan hasil maksimal dari hari kerja Anda akan berkisar pada meminimalkan kelebihan rapat dan mendapatkan waktu untuk berinteraksi dengan tim pengembangan.

Aspek pendokumentasian dalam mengelola aset dan laporan seringkali menjadi hal yang paling diabaikan di dunia produsen. Sangat penting untuk membangun kebiasaan kerja yang teratur dalam hal pengarsipan aset, menjaga laporan mengalir, dan menjaga jadwal dan anggaran. Selain mengatur stasiun kerja Anda sendiri, penting agar banyak aset dan laporan yang digunakan dalam pengembangan tersedia untuk seluruh tim; mengetahui rahasia operasi saat ini di berbagai area studio lainnya dapat menjadi penting di lantai dan pemimpin membutuhkan akses mudah ke materi tersebut. Hal ini biasanya dicapai dengan memiliki/menghosting halaman wiki online yang dapat disumbangkan oleh setiap departemen. Dengan membuat subhalaman yang berfokus pada seni, teknik, QA, dan sebagainya, Anda membantu setiap pimpinan departemen memastikan bahwa bagian mereka selalu terbaru di situs. Idealnya, kepala studio/produser harus dapat masuk ke lokasi pada waktu tertentu dan melihat apa yang terjadi di setiap departemen, serta apakah produksi sesuai jadwal dan anggaran.

Cara termudah untuk menjaga jadwal yang ketat adalah dengan menjadwalkan pencapaian secara teratur; jika produksi mencapai tonggak pada anggaran dan jadwal, proyek akan berada di jalurnya. Ini adalah cara termudah untuk memantau kemajuan. Cara kedua bahwa kemajuan akan diikuti di seluruh studio adalah melalui pelaporan harian. Kadang-kadang disebut "laporan delta harian", sistem ini digunakan oleh sebagian besar pengembang untuk melacak apa yang telah dicapai setiap hari. Tugas ini dapat dilakukan secara individual di seluruh tim pengembangan, tetapi biasanya dilakukan per bagian. Pada dasarnya, setiap anggota tim atau pemimpin mengirimkan email harian yang mencantumkan semua tugas yang diselesaikan hari itu, kemudian seorang produser (atau siapa pun yang ditugaskan untuk menangani tugas khusus ini) menyusun daftar tersebut ke dalam spreadsheet departemen demi departemen untuk diserahkan ke kepala studio. Ini adalah cara mudah untuk tetap di atas apa yang sedang dilakukan tim tanpa menghabiskan terlalu banyak hari Anda untuk melakukannya. Ingatlah bahwa waktu yang dihabiskan tim untuk laporan adalah waktu mereka tidak mengerjakan game!

Tips Pengembangan

Ada beberapa cara berbeda untuk mendapatkan wiki di server studio Anda. Anda bisa mendapatkan unduhan gratis dari Open Wiki (<http://www.openwiki.com>) atau menggunakan versi wiki yang tersedia secara komersial. Versi gratisnya baik-baik saja dan menggunakan bahasa yang sederhana untuk memperbarui situs, tetapi jika Anda menginginkan dukungan teknis yang baik, pertimbangkan versi komersial program dengan harga terjangkau.

8.7 Pasca produksi

Selain tantangan dan kerumitan yang muncul selama praproduksi dan produksi sebuah film, biasanya juga merupakan tugas produser eksekutif untuk menemukan distribusi untuk film yang telah selesai. Meskipun ini biasanya bukan masalah dalam industri game—kemungkinan besar Anda tidak akan melakukan pengembangan besar-besaran tanpa adanya kesepakatan—tidak dapat disangkal bahwa produsen sering kali

menjadi pihak yang mengajukan game ke penerbit dan mencoba membuat menjual. Tetapi sekali lagi, ini biasanya dilakukan sebelum produksi apa pun dilakukan pada game. Selama pascaproduksi di industri game, produser game biasanya lebih terlibat dengan memastikan bahwa pelokalan tepat sasaran dan bekerja sama dengan penerbit untuk menangani berbagai tugas pemasaran yang terkait dengan rilis baru. Ini termasuk kampanye iklan, kampanye cetak, mendapatkan liputan media, dan menghadiri konferensi untuk mempromosikan judul. Mudah-mudahan, selama produksi Anda akan membuat trailer sinematik yang bagus untuk dipromosikan. Sekarang saatnya untuk mengungkapkannya dan mempromosikan game Anda.



Gambar 8.7 Saboteur dari Pandemic Studios

Game seperti Saboteur dari Pandemic Studios membuat dampak besar di konferensi sebelum rilis game. Direproduksi dengan izin dari Pandemic Studios. Seluruh hak cipta. Produser film telah berpromosi di festival film selama bertahun-tahun dan telah belajar pelajaran sulit di sana. Dengan menggunakan pelajaran ini, seperangkat aturan dasar untuk sukses di konferensi game adalah sebagai berikut:

1. **Ambil aset berkualitas.** Pastikan Anda memiliki tangkapan layar, kit pers, cuplikan, dan demo yang bagus untuk konferensi— dan pastikan orang-orang melihatnya.
2. **Bawa barang curian.** Tidak ada yang lebih menarik orang ke stan/area Anda selain memiliki barang gratis untuk diberikan kepada mereka. Ingatlah bahwa hal-hal yang Anda berikan dengan logo game di atasnya akan sangat membantu dalam menempatkan iklan gratis di jalanan.
3. **Pergi ke pesta.** Tidak ada yang membuat kehadiran Anda lebih baik atau membawa Anda lebih jauh dari pada pesta yang menyenangkan. Bergaul dengan media dan membuat kehadiran game dikenal di acara-acara menyenangkan membuat Anda mendapatkan pers yang hebat.
4. **Lakukan pemasaran gerilya.** Pasang poster di mana-mana, masukkan kartu ucapan ke dalam goodie bag, dan letakkan kartu pos di tangan semua orang. Itu semua menambahkan hingga membuat kesan besar pada publik.
5. **Cobalah untuk berbicara di konferensi.** Cara lain untuk mendapatkan ke banyak orang adalah untuk mendapatkan pertunjukan berbicara di sana. Terkadang semudah menghubungi konferensi (lakukan saja jauh-jauh hari saat mereka masih merencanakannya).

Melakukan dengan baik di konferensi adalah salah satu "keterampilan lunak" yang harus dimiliki oleh semua produser—dan jika tidak, mereka harus mengembangkan

keterampilan ini, yang sangat berguna saat bekerja dengan departemen hubungan masyarakat Anda.

8.8 Wawancara: Bob Sabiston, Pendiri Flat Black Films

Bob Sabiston dibesarkan di North Carolina dan menerima gelar sarjana dan master dari MIT Media Lab. Dia memiliki perusahaan animasi, Flat Black Films, yang berkantor pusat di Austin, Texas, sejak 1993. Dia dan tim animator lepasnya menghasilkan beberapa animasi yang paling menarik perhatian. Selain menjadi direktur kreatif perusahaan, Bob menulis perangkat lunak untuk semua film animasi mereka. Pekerjaan mereka termasuk film terbaru *Waking Life*, *A Scanner Darkly*, dan *The Five Obstructions*. Juga, film pendek Flat Black Films sendiri telah memenangkan penghargaan dan membuat terobosan baru dalam animasi komputer sejak 1988. Ini termasuk *RoadHead* (1998), *Snack and Drink* (1999), *Beat Dedication* (1988), *Grinning Evil Death* (1991), dan yang terbaru, *The Even More Fun Trip* (2007).

Caroline: Studio Anda, Flat Black Films, biasanya memiliki tim animator/artis yang mengerjakan sebuah proyek. Bagaimana Anda mengelola sekelompok individu untuk tetap berada dalam visi artistik proyek? Jelaskan alur kerja di studio Anda.

Sabiston : Yah, saya mencoba untuk mengelola "visi artistik" dari sebuah proyek sehingga dapat tumbuh dengan nyaman dari kolaborasi antara sekelompok seniman yang baik. Saya pikir pada akhirnya, apa yang terlihat bagus adalah seniman yang baik melakukan pekerjaan mereka dengan gangguan seminimal mungkin. Ada harapan di luar sana bahwa sesuatu perlu terlihat sama agar tetap bersatu atau tampak kohesif. Sungguh, saya pikir ini hanya masalah selektif menggunakan gaya setiap orang yang sangat berbeda. Visi dicapai hanya dengan bekerja setiap hari dengan sekelompok kecil orang yang sama; itu tumbuh secara organik dari yang saya pikir.

Caroline: Salah satu tantangan bekerja di industri game adalah mengikuti perkembangan teknologi. Meskipun seniman game telah meletakkan dasar untuk standardisasi dalam bidang mereka dengan menggunakan program dasar yang sama, programmer belum melakukannya. Apa saja tantangan yang Anda hadapi dalam industri film dalam menghadapi teknologi?

Sabiston : Kami menggunakan perangkat lunak kami sendiri, yang memiliki serangkaian tantangan tersendiri. Tapi saya menghadapi masalah yang sama hanya dengan merilis versi baru OS untuk komputer yang kami gunakan. Misalnya, Mac OS X 10.5 (Leopard) merusak program saya. Sekarang saya harus kembali ke semua kode itu, yang sudah lama tidak saya kerjakan, dan mencari tahu alasannya. Transisi dari OS 9 ke OS X juga mengerikan, tetapi tentu saja sepadan. Tetapi sungguh bijaksana untuk berpikir bahwa saya harus menjaga program saya tetap hidup, pada dasarnya, seiring berjalannya waktu, dengan tetap mengikuti perubahan pemrograman API. Selain itu, kami beralih ke HD dan tiba-tiba semuanya menjadi lebih besar, yang memengaruhi semua orang dalam hal membutuhkan lebih banyak ruang disk, komputer yang lebih cepat. Tetapi bagi kami para animator, menggambar di layar 1920 x 1080 ini, godaan sekarang ada untuk menyelam ke tingkat detail yang lebih besar. Itu bagus, tapi itu buruk, mungkin mirip dengan keinginan untuk mendengar album vinil melalui CD atau mp3.

Caroline: Ketika Anda mengerjakan film *Waking Life* dan *A Scanner Darkly*, Anda berada dalam posisi untuk berkolaborasi dengan sutradara Richard Linklater mengenai tampilan film. Lebih dari film-film lain, film-film ini terkait erat dengan game karena "nyata" tetapi animasi. Jelaskan proses artistik dalam menafsirkan visi sutradara dan menjaga agar film tetap sinematik daripada seperti kartun.

Sabiston : Nah, jenis animasi khusus kami adalah “rotoscoping” , yang sudah memiliki manfaat dilacak melalui aksi langsung, jika Anda mencari sinematik daripada kartun. Tapi saya pikir dengan *Waking Life* dan *A Scanner Darkly*, saya pikir kami berdua memiliki gagasan umum yang sama tentang tampilan setiap film. Kami berada di halaman yang sama di sana, yang membantu. Sejauh proses, pertemuan rutin dan review karya seni lagi hanya semacam alami mengarah pada pemahaman bersama untuk tampilan sesuatu. *Scanner* jauh lebih detail, dan merupakan kebalikan dari *Waking Life* , karena ia mempertahankan gaya tunggal, konsisten, sangat detail ini sepanjang film. Pada akhirnya, saya tidak ada hubungannya dengan bagaimana mereka akhirnya melihat itu. Saya pikir Rick, serta studio, panik ketika mereka menyadari betapa beratnya tugas itu jika dibandingkan dengan *Waking Life*.

Caroline: Merek animasi khusus Anda unik karena Anda mulai dengan aktor hidup, lalu rotoscope di atas gambar. Hal ini tidak berbeda dengan penggunaan motion capture dalam industri game, kemudian menjiwai gerakan aktor yang sebenarnya. Sudahkah Anda menemukan metodologi khusus untuk mengarahkan aktor yang tampaknya menerjemahkan yang terbaik ke dalam proyek Anda?

Sabiston : Sebagian besar dari apa yang saya arahkan, ketika kami menganimasikan, adalah dokumenter. Jadi saya hanya merekam orang-orang menjadi diri mereka sendiri dan kemudian memilihnya untuk momen-momen bagus. Meskipun saya setuju bahwa proses rotoscoping memiliki banyak kesamaan dengan motion capture, ada aspek gambar tangan untuk rotoscoping. Artis memang memberikan animasi sebuah emosi, ekspresif, dan individualitas yang tidak dimiliki oleh motion capture. Saya pikir mereka berdua memiliki kegunaan yang baik. Film *Beowulf* , misalnya, sepertinya cukup bagus digunakan untuk menangkap gerakan, sedangkan *Waking Life* tidak akan terlalu bagus jika dilakukan seperti itu. Video game: akan menarik untuk melihat salah satu yang benar-benar memanfaatkan keunggulan rotoscoping. Saya tidak berpikir itu akan menjadi game khas Anda.

Caroline: Saat menerjemahkan emosi ke dalam sebuah proyek, warna dan cahaya dapat memainkan peran besar dalam membangun suasana hati yang diinginkan. Ini bisa sangat sulit ketika berhadapan dengan animasi. Apa filosofi Anda tentang penggabungan cahaya dan warna?

Sabiston : Karena aspek penelusuran ke animasi kami, kami mengambil sebagian besar efek cahaya kami dari sumber video. Jadi dalam hal itu, Anda hanya akan menghadapi pencahayaan dan pilihan warna yang sama dengan pembuat film aksi langsung, dengan pengecualian bahwa Anda tahu bahwa Anda memiliki kesempatan kedua ini, selama animasi, untuk mengubah banyak hal. Di sisi lain, Anda juga dapat mengabaikan semua warna dan pencahayaan video dan hanya melakukan hal Anda sendiri. Saya pikir itu tergantung pada selera pribadi Anda, estetika visual, sebagai seniman visual.

Caroline: Seringkali, pengembang game bergantung pada penerbit mereka untuk anggaran, pilihan artistik dan teknis utama, dan pemasaran proyek akhir. Saat menyiapkan proyek untuk klien seperti Linklater atau Charles Schwab, praktik terbaik apa yang Anda rekomendasikan untuk menjaga komunikasi yang baik dan menciptakan produk yang diinginkan untuk klien?

Sabiston : Hm. Itu tergantung pada klien, saya kira. Beberapa klien yang bekerja sama dengan Anda dan ingin mendapatkan sebanyak mungkin visi Anda sendiri di sana, karena Anda benar-benar peduli dengan filmnya, subjeknya, apa pun. Di sisi lain, jika ide Anda sendiri bertentangan dengan ide mereka atau mereka ingin membuat semua keputusan, menurut saya merekalah bosnya. Itu jenis apa yang harus Anda terima dengan uang yang

Anda dapatkan untuk bekerja untuk orang lain. Saya telah belajar di Schwab untuk tidak terlalu terlibat secara emosional ketika minat artistik Anda sendiri tidak dipertaruhkan. Tidak ada gunanya menderita jika Anda tidak mendapatkan apa yang Anda inginkan, dan menurut saya itu adalah praktik yang baik untuk mencoba mengendalikan ego Anda dengan cara itu, untuk benar-benar mengikuti pepatah “Pelanggan selalu benar. “Tapi itu bisa mengganggu!

Caroline: Apa saran Anda untuk seniman digital muda?

Sabiston : Cari tahu dengan sungguh-sungguh apa yang Anda nikmati, khususnya, tentang bidang yang Anda geluti. Dan lakukan itu sebanyak yang Anda bisa. Bagian dari keluar dari sekolah dan pergi bekerja adalah kesadaran yang menakutkan bahwa apa pun yang Anda lakukan, Anda mungkin akan terjebak di suatu tempat, melakukan sesuatu, hampir sepanjang hari. Jika Anda dapat menemukan sesuatu yang cukup Anda nikmati untuk duduk di sana dan melakukannya sepanjang hari, setiap hari, Anda pasti akan mahir melakukannya.

BAB 9 CASTING

Menempatkan bagian kunci dari bakat pada proyek film mungkin merupakan hal yang membuat atau menghancurkan produksi film, tetapi pada produksi game, hal ini jarang terjadi. Sebagian besar pengembang game menganggap desainer, insinyur, atau seniman game utama sebagai bakat yang sangat diinginkan—dan inilah bakat yang menghabiskan uang. Satu-satunya casting yang benar yang dilakukan selama produksi video game biasanya berpusat di sekitar pekerjaan sulih suara yang akan dilakukan (merekam dialog untuk karakter game) dan aktor yang akan digunakan selama sesi penangkapan gerak.

Namun, game baru, seperti Far Cry 2 dari UbiSoft telah mengambil tangkapan gerak ke tahap berikutnya dengan menggabungkan aksi dan gerakan fotorealistik untuk menciptakan pemeran karakter yang sangat hidup di dalam game. Tangkapan gerak bahkan telah dimasukkan untuk merekam detail luar biasa pada wajah aktor untuk menghadirkan tingkat emosi dan reaksi manusia yang baru ke dalam game.



Gambar 9.1 Far Cry 2 dari UbiSoft

Namun, game baru, seperti Far Cry 2 dari UbiSoft telah mengambil tangkapan gerak ke tahap berikutnya dengan menggabungkan aksi dan gerakan fotorealistik untuk menciptakan pemeran karakter yang sangat hidup di dalam game. Tangkapan gerak bahkan telah dimasukkan untuk merekam detail luar biasa pada wajah aktor untuk menghadirkan tingkat emosi dan reaksi manusia yang baru ke dalam game.

Meluangkan waktu untuk casting yang tepat dapat membuat perbedaan besar dalam nilai produksi game. Saya telah melihat perusahaan video game benar-benar menambang tim produksi agar orang-orang melakukan pekerjaan sulih suara untuk karakter dalam game — ini biasanya dapat terlihat cukup cepat saat memainkan game dengan dialog yang tidak bersemangat dan tanpa emosi. Bayangkan jika sebuah perusahaan produksi film mendekati sebuah proyek dengan cara ini! Tidak terpikirkan untuk memasukkan asisten produksi dalam peran sulih suara utama di sebuah film atau mengirimnya ke depan kamera tanpa pengalaman akting. Menggunakan aktor sulih suara yang berpengalaman selama produksi adalah suatu keharusan untuk mengembangkan game sinematik yang sebenarnya dan sangat meningkatkan nilai produksi Anda.

Memikirkan kandidat yang mungkin untuk casting dapat dimulai sejak awal pengembangan seperti praproduksi. Meskipun akan sangat membantu untuk menyelesaikan skrip sulih suara sebelum memilih aktor, itu tidak perlu, selama Anda tahu inti dari apa yang akan dikatakan dan dilakukan setiap karakter, atau apa sifat masing-masing karakter (ini dapat direkam pada lembar perincian karakter). Ingatlah (dan beri tahu aktor) bahwa game dapat memakan waktu bertahun-tahun untuk dikembangkan dan Anda tidak ingin merekam sulih suara terlalu dini, karena dapat berubah.

9.1 Casting untuk Voiceover

Menemukan bakat suara yang tepat bisa sesederhana mencocokkan suara dengan wajah karakter atau menyewa aktor suara berpengalaman yang dapat membawa tingkat emosi yang Anda inginkan ke dalam game. Mengetahui bagaimana menangani aktor suara adalah kunci untuk mendapatkan dialog yang Anda inginkan untuk game. Ada beberapa hal yang harus difokuskan saat casting/bekerja dengan aktor suara:

1. **Cocokkan kualitas suara aktor dengan kualitas karakter game.** Ini berarti mendengarkan dengan seksama bagaimana aktor berbicara. Apakah dia gagap? Apakah aktor mudah bersemangat? Apakah ada karakteristik yang dominan pada suara aktor? Ingatlah bahwa sebagian besar aktor sebenarnya dapat mengambil arah (lihat Bab 10, Penyutradaraan), jadi beri aktor kesempatan untuk menghasilkan gaya suara yang Anda inginkan untuk karakter Anda. Karena Anda mungkin akan melakukan casting untuk beberapa peran dalam game, sebaiknya lakukan semua casting sekaligus. Dengan begitu, jika seorang aktor tidak cocok dengan peran tertentu, Anda dapat mengizinkannya membaca karakter lain yang tersedia dalam game. Juga, ingatlah bahwa aktor dapat memainkan banyak bagian dalam sebuah game.
2. **Pastikan para aktor dapat mengambil arah.** Jika Anda mengikuti saran dari pedoman pertama, inilah masalahnya. Tetapi, jika Anda belum melakukannya, jalankan aktor melalui serangkaian tipe dan level emosi yang berbeda—seperti, “Cobalah saat Anda sedang marah. Oke, sangat marah. Sekarang coba baca ini sambil mengendalikan kegembiraan Anda.” Mendapatkan seorang aktor untuk tampil dengan cara yang Anda inginkan membutuhkan kesabaran dan banyak penjelasan, sehingga seorang aktor yang dapat menanggapi arahan dan memahami apa yang Anda inginkan akan menghemat waktu, uang, dan kejengkelan Anda.
3. **Cobalah untuk mendapatkan aktor berpengalaman.** Meskipun ini adalah pedoman yang paling mudah diabaikan (terutama jika Anda memiliki seorang amatir yang sangat cocok dengan peran tersebut), semakin berpengalaman seorang aktor, semakin mudah Anda mendapatkan apa yang Anda inginkan dalam waktu sesingkat mungkin. Aktor berpengalaman terbiasa "membaca dingin" untuk audisi dan cepat menyesuaikan diri dengan perubahan naskah. Kualitas ini membantu saat merekam di studio dengan waktu dan uang yang terbatas. Aktor terlatih juga tahu bagaimana mengambil arah dengan sedikit atau tanpa keributan.
4. **Perhatikan kebutuhan casting khusus.** Beberapa peran memerlukan jenis aktor tertentu—terutama komedi. Waktu komedi adalah sesuatu yang hanya dimiliki oleh sebagian kecil aktor. Jika Anda ingin dialog dalam game meyakinkan, Anda membutuhkan aktor yang dapat meyakinkan. Kebutuhan casting khusus lainnya juga mencakup aktor nontipikal, seperti pria/wanita tua, anak-anak, atau individu yang fasih dalam bahasa asing.



Gambar 9.2 Aktor Michael Ironside adalah pengisi suara Sam Fisher dari Splinter Cell. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Juga perlu diingat bahwa selama panggilan casting, Anda tidak harus membuat keputusan saat itu juga. Pendekatan terbaik adalah memiliki skrip satu halaman (kadang-kadang disebut "sisi") dari dialog game untuk beberapa karakter di tangan dan kemudian meminta aktor membaca langsung ke mikrofon. Rekam semua sesi dan kemudian tinjau berbagai suara setelah Anda jauh dari aktor sebelum membuat keputusan akhir. Ingat, Anda selalu dapat memanggil kembali aktor mana pun yang menurut Anda memerlukan penyelidikan lebih lanjut, atau jika menurut Anda mereka akan cocok dengan peran yang tidak mereka baca.

Karena Anda mentransmisikan aktor Anda hanya untuk suara dan gaya mereka, Anda hanya perlu merekam audio untuk sesi casting sulih suara. Namun, saat melakukan casting untuk menangkap gerakan, sesi casting akan berjalan sedikit berbeda.

Tips Pengembangan

Untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana kualitas motion capture/performance capture dilakukan, lihat fitur tambahan pada film Beowulf karya Robert Zemeckis. Ada fitur detail di balik layar mengenai penggunaan penangkapan gerak dalam film.

9.2 Casting untuk Motion Capture

Pendekatan terbaik untuk menangani sesi casting motion capture adalah dengan menganggapnya sebagai casting untuk film bisu. Perhatikan komposisi tubuh para aktor dan bagaimana mereka cocok dengan karakter game. Anda akan menginginkan gerakan aktor sedekat mungkin dengan rekan game mereka, jadi Anda ingin mereka memiliki bentuk yang kira-kira sama dengan karakter game yang mereka gambarkan. Kadang-kadang disebut "*performance capture*" di industri film, motion capture adalah proses menangkap data animasi dari seorang aktor yang telah dilengkapi dengan peralatan yang memantau gerakan aktor. Informasi ini kemudian digunakan bersama dengan program pemodelan 3D untuk membuat karakter akhir.

Meskipun semua game tidak menggunakan prosedur ini, keuntungan menggunakan motion capture (mocap) sudah jelas. Informasi dikumpulkan lebih cepat dengan penggunaan mocap, karakter didigitalkan sehingga dapat diintegrasikan dengan mulus ke dalam lingkungan digital, dan karena Anda tidak akan menggunakan efek praktis (pencahayaan, pergerakan kamera, dan sebagainya), Anda memiliki kebebasan untuk

mencoba banyak penampilan dan strategi yang berbeda untuk karakter selama produksi. Mocap adalah teknik yang unik dan membutuhkan jenis peralatan khusus, jadi Anda mungkin akan melakukan pekerjaan di studio yang mengkhususkan diri dalam hal ini. Namun, Anda dapat melakukan semua casting untuk pekerjaan mocap secara praktis di mana saja.



Gambar 9.3 Game Resident Evil terbaru mendapatkan banyak jarak tempuh dari gerakan karakter terbaik. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

Sebelum memulai sesi casting, pastikan aktor memiliki akses ke perincian karakter untuk game. Lembar rincian karakter pada dasarnya menggambarkan karakter dan peran mereka dalam game. Mengetahui karakteristik khusus dari karakter sebelum casting memungkinkan aktor untuk tampil lebih akurat. Misalnya, jika seorang aktor sedang membaca untuk komando operasi khusus, dia akan bergerak dengan lebih gesit, sembunyi-sembunyi, dan presisi, di mana seorang aktor yang mencoba untuk mendapatkan sidekick yang canggung mungkin sedikit lebih canggung. Setelah aktor memahami siapa yang mereka mainkan, jalankan mereka melalui serangkaian gerakan. Yang terbaik adalah benar-benar memiliki anggota tim yang telah bekerja dengan penangkapan gerak untuk membantu mengevaluasi para aktor (mungkin artis utama dan animator). Ingat, saat Anda memberi aktor gerakan baru untuk dicoba, coba gunakan tindakan spesifik yang akan dilakukan karakter dalam game. Idealnya, sebelum sesi casting mocap dijadwalkan, daftar berbagai gerakan harus dirinci dan tersedia untuk audisi.

9.3 Menggunakan Selebriti

Menambahkan aktor selebriti ke dalam campuran saat merekam sulih suara bisa menjadi nilai tambah yang substansial saat memproduksi game Anda. Selain menambah dimensi daya tarik baru bagi para gamer, bakat yang berpengalaman dan dikenal dapat membawa tingkat profesionalisme ke produksi yang tidak akan Anda miliki dengan seorang amatir di tangan. Memiliki selebriti yang terlibat dalam produksi juga cukup populer di departemen hubungan masyarakat/pemasaran! Mendapatkan selebriti bisa semudah menghubungi agen aktor, tetapi waspadai kemungkinan aspek negatif yang terlibat dalam berurusan dengan "bakat nama".

Tips Pengembangan

IMDb.com menghosting database online semua aktor dan mencantumkan informasi kontak untuk mereka. Di <http://www.imdb.com>, dapatkan informasi untuk manajer atau agen aktor, lalu hubungi mereka untuk meminta orang tersebut bekerja.

Karena seorang aktor adalah nama yang dikenal di sebagian besar rumah tangga tidak berarti bahwa mereka berpengalaman dengan pekerjaan sulih suara. Ini menjadi tantangan ganda ketika aktor tidak suka mengambil arah. Selebriti besar biasanya tidak suka diberi tahu cara tampil. Pastikan bahwa setiap selebritas yang Anda perankan untuk produksi akan baik-baik saja dengan bekerja dengan tim dan mengambil petunjuk dari Anda. Hal lain yang perlu diingat saat casting selebriti adalah label harga besar yang biasanya menyertai mereka. Game-game selanjutnya dalam seri *Wing Commander* menampilkan adegan-adegan yang difilmkan dengan aktor-aktor seperti Mark Hamill, Malcolm McDowell, dan John Rhys Davies—dan biaya yang terkait dengan aktor-aktor ini melebihi anggaran untuk tim pemrograman!

Terakhir, karena Anda akan menggunakan nama aktor sampai batas tertentu dengan menjual game Anda, berikan detail mengenai pelokalan suara aktor tersebut ke bahasa lain. Apakah aktor ingin melakukannya? Kadang-kadang, mereka sudah memiliki aktor untuk versi asing dari dialog mereka, dan mereka mungkin membawa label harga yang lumayan juga.

9.4 Temukan Talenta

Ada beberapa metode berbeda untuk digunakan ketika mencoba menemukan bakat—mungkin Anda sebaiknya mempertimbangkan lebih dari satu jika Anda tidak yakin dengan aktor tertentu yang mungkin cocok dengan produksi Anda. Metode yang paling banyak digunakan untuk mendapatkan aktor melibatkan hosting panggilan casting, mempekerjakan direktur casting, dan menggunakan situs casting online.

Mendapatkan panggilan casting bisa menjadi hal yang rumit. Berapa banyak orang yang ingin Anda baca untuk bagian-bagiannya? Melebih-lebihkan dengan mengeluarkan kata (menggunakan koran, majalah, situs, dan sebagainya) dapat dengan cepat mengubah panggilan casting Anda menjadi "panggilan adu mulut" — bahasa gaul aktor untuk panggilan casting dengan ratusan orang membaca untuk bagian yang sama. Melewati banyak aktor yang semuanya membaca baris yang sama bisa jadi membosankan, menyita banyak waktu Anda, dan membuat frustrasi dengan aktor yang mengikuti audisi (bayangkan menunggu dalam antrean panjang berjam-jam untuk membaca selama beberapa menit—dan berada di terbaik Anda ketika Anda melakukannya). Menggunakan panggilan casting terfokus di mungkin beberapa majalah perdagangan mungkin merupakan cara terbaik untuk mendekati jenis casting ini. Pendekatan yang lebih cerdas adalah menggunakan direktur casting lokal yang berpengalaman.



Gambar 9.4 Master Chief of Halo © Bungie LLC. Seluruh hak cipta

Meskipun karakter Master Chief of Halo ketenaran tidak memiliki suara selebriti, casting yang baik memastikan bahwa ia memiliki suara yang bagus. Hak Cipta © Bungie LLC dan/atau pemasoknya. Sutradara casting adalah individu yang berspesialisasi dalam mengetahui bakat lokal untuk area tertentu. Mereka berpengalaman di agensi bakat lokal dan biasanya sudah memiliki kumpulan bakat yang dapat mereka panggil untuk jenis peran tertentu. Anda dapat menemukan direktur casting lokal Anda yang biasanya tercantum dalam manual produksi film negara bagian (atau kota) Anda. Setelah Anda menghubungi direktur casting dan mengiriminya lembar perincian karakter untuk siapa Anda casting, mereka akan mengirimkan Anda daftar kandidat yang mungkin, atau mengatur panggilan casting untuk Anda. Hal hebat tentang menggunakan direktur casting adalah dia akan lebih berpengalaman dalam menargetkan orang-orang tertentu untuk peran tertentu, mengetahui di mana menemukannya, dan akan dapat menyarankan kepada Anda metode terbaik untuk memperoleh mereka untuk game. .

Jika anggaran Anda tidak memungkinkan untuk mempekerjakan direktur casting—atau jika Anda memiliki anggota tim berpengalaman yang pernah bekerja dengan sulih suara dan penangkapan gerak di masa lalu—Anda mungkin ingin mempertimbangkan untuk menggunakan layanan casting online untuk bakat apa pun yang Anda butuhkan. Ada beberapa situs yang memiliki layanan dalam hal ini dan kebanyakan dari mereka memiliki pencarian/kolam bakat nasional, jadi ketahuilah di mana seorang aktor berada sebelum meminta mereka.

Tips Pengembangan

Cobalah mendaftar untuk keanggotaan gratis di Elite Casting Network (<http://www.elitecastingnetwork.com>) Selain menampung ribuan profil aktor, aktor dapat menyertakan sampel sulih suara di situs sehingga Anda dapat meninjaunya tanpa pernah menghubungi mereka! Situs ini juga menyertakan daftar direktur casting.

Pertimbangan lain saat casting adalah banyak aktor yang tergabung dalam Screen Actors Guild (SAG) atau Indonesia Federation of Television and Radio Artists (AFTRI). Ini adalah serikat pekerja yang melindungi hak-hak aktor. Jika Anda akan menggunakan aktor SAG atau AFTRI, Anda harus mematuhi pedoman serikat pekerja mengenai gaji, jam kerja, dan kredit. Meskipun aktor non-serikat biasanya lebih murah, mereka juga lebih sulit ditemukan. Menggunakan serikat pekerja memungkinkan Anda untuk menggunakan

database online serikat pekerja tersebut untuk aktor dan direktur casting, serta mendapatkan bantuan dari perwakilan serikat pekerja terkait casting.

9.5 Perincian Sisi dan Karakter

Seperti disebutkan sebelumnya, bawalah sisi dan lembar perincian karakter bersama Anda ke panggilan casting apa pun yang Anda selenggarakan. Sisi-sisinya pada dasarnya adalah potongan dialog satu halaman untuk setiap karakter yang dapat Anda bacakan oleh para aktor selama audisi. Karena mungkin tidak akan ada momen dalam game di mana ada seluruh halaman dialog langsung (saya harap), Anda dapat membuat daftar empat atau lima potongan dialog atau baris yang terpisah. Cobalah untuk mendapatkan emosi yang bervariasi dalam hal ini; sertakan satu dialog marah, satu bahagia, dan seterusnya, untuk menguji aktor untuk semua aspek pekerjaan suara.

Lembar perincian karakter adalah halaman yang mencakup informasi demografis untuk setiap karakter, serta deskripsi dan cerita latar (lihat lembar perincian karakter sampel di bagian Ekstra dalam buku ini). Informasi ini mencakup nama karakter, usia, jenis kelamin, dan ras (jika relevan). Miliki pemecahan sisi dan karakter di ruang tunggu lokasi panggilan casting sehingga aktor mendapat kesempatan untuk membaca garis dan mempelajari karakter sebelum membaca.



Gambar 9.5 Call of Duty 4: Modern Warfare

Game militer seperti Call of Duty 4: Modern Warfare sangat bagus dalam memberikan latar belakang karakter. Direproduksi dengan izin dari Activision. Seluruh hak cipta.

9.6 Audisi

Menyiapkan audisi formal untuk aktor cukup mudah. Setelah Anda menentukan lokasi (jika Anda tidak memiliki area di dalam studio untuk ini, Anda biasanya dapat menyewa kamar di perpustakaan atau VFW/Armory lokal untuk keperluan casting) dan Anda memiliki sisi akhir dan lembar perincian karakter. Anda dapat melanjutkan ke audisi. Anda tidak akan membutuhkan banyak ruang, karena para aktor hanya berbicara dan tidak tampil dengan cara lain. Biasanya, sebelum seorang aktor diundang ke panggilan, Anda dapat meminta mereka mengirimkan resume dan sampel (biasanya disebut "gulungan") kepada Anda secara langsung. Langkah ini akan membantu Anda menyingkirkan beberapa aktor yang jelas-jelas tidak cocok untuk pekerjaan itu. Grup yang dihasilkan sebenarnya diundang ke panggilan casting.

Tips Pengembangan

Karena Anda akan mengambil istirahat makan siang selama hari audisi, sebaiknya jadwalkan audisi untuk dua sesi: sesi pagi dan sesi sore. Jika Anda mengajak semua orang keluar di pagi hari, saat Anda pergi makan siang, para aktor tidak akan melakukan apa-apa selama satu jam atau lebih—ini cenderung membuat semua orang yang terlibat tidak puas.

Pada hari audisi, Anda akan membutuhkan seseorang untuk membantu mengatur dan mengumpulkan para aktor, seseorang untuk mengoperasikan alat perekam, dan setiap orang yang akan menentukan pemilihan casting akhir (termasuk sutradara casting, jika Anda menggunakannya). Berikan waktu lima belas menit bagi setiap aktor untuk mengikuti audisi. Ini memberi Anda waktu untuk berbicara dengan aktor sedikit untuk membuatnya nyaman dan kemudian memungkinkan beberapa pengambilan berbeda untuk setiap baris dialog yang dibaca.

Setelah para aktor membaca dialognya, coba beri mereka arahan dan lihat bagaimana mereka melakukannya. Setelah selesai, ucapkan terima kasih dan kirim mereka dalam perjalanan. Pastikan bahwa setiap rekaman aktor diberi tag dan dikatalogkan dengan tepat. Setelah Anda menelusuri semua aktor, Anda kemudian dapat berkemas dan kembali ke studio untuk meninjau dan menilai kandidat yang mungkin untuk setiap karakter, jika perlu, Anda dapat menjadwalkan "panggilan balik" untuk mengembalikan aktor mana pun yang ingin Anda dengar lagi. Callback juga bisa bagus jika seseorang benar-benar baik, tetapi Anda tidak memiliki karakter khusus untuk mereka pada saat audisi dan lakukan sekarang.

Saat meninjau rekaman audio bersama tim kreatif, ada beberapa hal penting yang harus Anda perhatikan. Seberapa baik aktor mengucapkan kata-kata? Apakah pidatonya jelas atau berlumpur? Bagaimana dengan bernafas? Apakah aktor dapat berbicara dengan kecepatan yang baik, atau apakah ada napas yang terengah-engah? Perhatikan juga aksen, nada aneh, atau gaya berirama yang mungkin dimiliki seorang aktor. Catatan ini membantu dengan pilihan akhir Anda.

Meskipun mungkin tergoda untuk melakukan semua casting Anda dengan mendengarkan demo reel yang dikirimkan oleh aktor, saya menyarankan untuk tidak melakukannya. Memiliki aktor yang benar-benar mengikuti audisi memungkinkan Anda untuk melihat aktor beraksi, mengamati bagaimana dia mengarahkan, dan mendapatkan gambaran tentang betapa mudah atau sulitnya bekerja dengan aktor di studio. Selain itu, dengan cara apa pun Anda memotongnya, menggunakan orang sungguhan—aktor sungguhan—untuk menggambarkan karakter Game Anda selalu lebih baik dan lebih sinematik daripada animasi standar dan aktor mocap yang tidak berpengalaman.

9.7 Wawancara: Donise Hardy, Sutradara Casting

Donise L. Hardy, CSA, memulai karir castingnya di San Francisco. Setelah tiga tahun di pasar itu, dia kemudian mendirikan perusahaannya di Los Angeles selama enam tahun, sebelum pindah ke Austin, di mana dia menikmati delapan tahun bekerja di pasar Texas. Donise telah memerankan ratusan iklan, lusinan film (termasuk *Cake and Jumping Off Bridges*) dan industri selama enam belas tahun karirnya dan merupakan salah satu direktur casting tersibuk di negara bagian. Dia juga bekerja untuk program televisi *The Apprentice*, *The Jamie Kennedy Experiment*, dan *America's Most Wanted*. Donise saat ini bekerja dan tinggal di Austin, TX.

Caroline: Apa langkah-langkah yang diperlukan untuk menyiapkan panggilan casting yang berkualitas?

Hardy: Ada beberapa pertimbangan. Pertama, CD [casting director] harus mendapatkan informasi sebanyak mungkin terkait pekerjaan dan bakat dari klien untuk menyampaikan rincian kepada agen yang tepat, benar, dan lengkap. Menyiapkan jadwal penting untuk memberikan waktu yang cukup bagi aktor untuk tampil, tetapi tidak membuang waktu sepanjang hari. Bekerja sama dengan agen untuk mengkonfirmasi atau membatalkan janji sebelum audisi sangat penting.

Caroline: Bagaimana Anda memastikan bahwa Anda memilih aktor yang konsisten dengan gaya proyek dan personel kreatif yang terlibat?

Hardy : Tergantung pada jenis proyek (TV, film, komersial, VO [voiceover]), saya sangat bergantung pada materi iklan untuk membimbing saya. Saya mencoba untuk selalu berbicara dengan sutradara untuk mendapatkan wawasan tentang apa yang dia "lihat". Saya juga tidak segan-segan untuk menambahkan visi saya sendiri ke dalam proyek dan biasanya mendatangkan beberapa orang yang kurang "benar" , supaya para kreatif memiliki beberapa pilihan yang menarik. Dan sungguh menakjubkan betapa seringnya mereka berakhir dengan seseorang yang tidak sesuai dengan spesifikasinya!

Caroline: Saat casting untuk pekerjaan sulih suara, bagaimana Anda mempersempit persaingan sedikit?

Hardy: CD harus mendengarkan banyak demo tape sebelum audisi agar tidak banyak orang yang suaranya tidak sesuai kriteria.

Caroline: Di mana Anda menemukan bakat sulih suara yang bagus?

Hardy: Saya menggunakan agen, terutama yang berspesialisasi dalam talenta VO. Saya jarang membawa bakat VO yang tidak berpengalaman hanya karena saya suka suaranya. Saya ingin seorang profesional dalam hal VO.

Caroline: Meskipun aktor dalam rangkaian animasi tidak harus "bertindak", per se, jelaskan proses pencocokan aktor dengan karakter digital.

Hardy : Mereka harus berakting dengan suara mereka! Ini adalah casting yang sangat subjektif dan biasanya bermuara pada sutradara yang mendengar persis seperti apa karakter itu.

Caroline: Apakah Anda biasanya memberikan "cadangan" untuk peran, atau apakah itu norma untuk memberikan pengganti proyek apa pun saat terbang?

Hardy : Sering kali klien akan menunjukkan pilihan pertama, kedua, dan terkadang ketiga. Mereka hampir selalu mendapatkan pilihan pertama, tetapi kadang-kadang kita harus menggunakan cadangan. Kami hanya berharap bahwa cadangan masih tersedia. CD biasanya akan menempatkan cadangan pada "c heck avail" atau "hold" tetapi harus diingat untuk melepaskannya dua puluh empat jam sebelum pemotretan atau seseorang akan membayarnya!

Caroline: Jenis informasi apa yang harus diminta sutradara casting dari aktor suara? Apa keuntungan menggunakan aktor sulih suara yang berpengalaman?

Hardy : CD biasanya tidak banyak bertanya dari aktor VO. Aktor memiliki gulungan demo dan resume untuk menjawab pertanyaan kami. Keuntungan menggunakan aktor VO yang berpengalaman adalah Anda tahu bahwa mereka terbiasa dengan peralatan, terminologi, dan kemampuan untuk membuat perubahan saat diarahkan untuk melakukannya. Semakin profesional aktor, semakin sedikit waktu di studio. Dalam jangka panjang, biasanya biaya perusahaan produksi lebih sedikit uang untuk menyewa bakat yang lebih mahal tapi bisa mendapatkannya "di kaleng" lebih cepat, daripada membayar bakat lebih sedikit uang dan harus memesan waktu studio tambahan.

BAB 10 DIRECTING

Meskipun sudah ada direktur di dunia pengembangan game — khususnya, direktur kreatif dan direktur teknis — ketika saya menggunakan kata "director", saya berbicara tentang seseorang yang benar-benar bekerja dengan aktor. Berurusan dengan aktor selama proses penangkapan gerak dan saat merekam sulih suara adalah area utama yang dapat kita bahas saat membahas penyutradaraan selama produksi game, tetapi ada beberapa area lain yang dapat dipengaruhi oleh penggunaan teknik solid yang digunakan oleh sutradara film. Ini termasuk: mengarahkan pertemuan konsep, pramuka lokasi, menciptakan visi unik dengan sinematografer dan/atau departemen teknik, dan memastikan bahwa semua aspek produksi selaras dengan naskah.

Ada juga jenis sutradara lain di dunia game— orang yang benar-benar mengarahkan cut-scene dalam game, meskipun orang ini biasanya disebut produser. Karena cutscene ini biasanya berfungsi ganda sebagai setidaknya bagian dari trailer game dan merupakan aset pertama yang digunakan dalam kampanye hubungan masyarakat game, ini bisa menjadi pekerjaan penting selama produksi. Produser tipe ini sangat mirip dengan orang-orang di dunia film yang mengarahkan film animasi, jadi saya akan membahas peran ini juga. Ketika seorang sutradara baru diangkat untuk menyutradarai sebuah film, hal pertama yang dia lakukan adalah melihat naskahnya dan kemudian mengatur dan melakukan serangkaian pertemuan konsep.

10.1 Pertemuan Konsep

Sebuah "pertemuan konsep" adalah pertama kalinya seorang sutradara film bertemu dengan peserta kunci dari setiap departemen pada syuting film. Akan ada banyak pertemuan serupa selama praproduksi game Anda, tetapi hal terpenting yang dapat diambil dari pertemuan konsep film adalah penggunaan prioritas departemen. Selain membuat keputusan artistik mengenai setiap bidang produksi (untuk sebuah film, ini akan menjadi lemari pakaian, lokasi, alat peraga, dan sebagainya), ada proses memprioritaskan elemen yang paling penting dan harus berada di bawah anggaran dan jadwalkan terlebih dahulu. Konsep ini sama pentingnya dalam pengembangan game; sementara di praproduksi, penting untuk menerapkan ide pertemuan konsep untuk memprioritaskan fitur dan level yang paling jelas membuat game unik dan memasukkannya ke dalam game di bawah anggaran dan jadwal saat ini. Setelah tugas-tugas ini diidentifikasi, Anda akan memiliki daftar aset yang jelas dan diprioritaskan yang harus digunakan oleh pembuat kode dan artis untuk memulai produksi.



Gambar 10.1 Rainbow Six Tom Clancy

Dengan potongan cerita yang jelas, konsep untuk game seperti seri Rainbow Six Tom Clancy menjadi lebih jelas. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta. Poin kunci lain untuk melakukan pertemuan konsep adalah mendapatkan masukan dari kepala/pimpinan masing-masing departemen—sistem yang tidak berbeda dengan scrum, tetapi lebih padat dan durasinya lebih lama. Jika Anda telah mengembangkan skrip untuk game dengan benar dan itu didistribusikan ke seluruh tim pengembangan, setiap orang akan memiliki masukan mereka sendiri tentang aspek-aspek tertentu dari game yang seharusnya terlihat dan dimainkan. Dengarkan mereka. Salah satu keuntungan utama yang dimiliki industri film dibandingkan industri game adalah kemudahan kolaborasi yang ada dalam produksi. Tidak ada yang bisa membuat film sendiri. Ini juga berlaku untuk game, jadi gunakan untuk keuntungan produksi.

Dengarkan saran dan ide yang dimiliki setiap pimpinan/departemen dan putuskan apakah mereka pantas. Dengan memasukkan saran mereka, Anda memupuk rasa membangun tim dan Anda tidak akan mengasingkan orang yang mengerjakan game. Sebagian besar waktu, diskusi tentang pilihan artistik adalah tentang detail game — tetapi terkadang, masalahnya lebih pada kontrol. Saat Anda mempekerjakan profesional berpengalaman untuk mengerjakan sebuah game, terkadang mereka merasa bahwa pendapat mereka lebih berharga daripada pendapat orang lain. Bersikaplah diplomatis tentang masalah ini, tetapi segera hentikan perilaku ini sejak awal. Pertahankan indra penglihatan Anda dan pastikan semua orang di kapal selaras dengan Anda.

10.2 Visi Komunikasi

Mempelajari bagaimana menjaga tim pada halaman yang sama sebagai direktur kreatif atau teknis adalah pekerjaan penuh waktu. Ini melibatkan pertemuan, persiapan, dan komunikasi. Seperti yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya, ada beberapa alat yang dapat Anda gunakan untuk menjaga konsep asli game tetap pada tempatnya saat produksi berlangsung. Ada halaman wiki yang disebutkan di atas, scrum, pertemuan penuh sesak, email, dan sebagainya. Tapi bagaimana dengan pusat komando?

Beberapa sutradara film terkemuka terkenal karena menjaga semacam "area motivasi" di kantor produksi. Ini adalah tempat di mana konsep seni asli berada, papan karakter menghiasi dinding, dan bahkan alat peraga/barang lingkungan disimpan. Semua upaya ini dilakukan untuk menyediakan tempat di mana pertemuan artistik dapat diadakan untuk memastikan bahwa setiap orang memahami tema sentral dan tampilan film yang sedang diproduksi. Jenis pendekatan ini juga dapat dilakukan di studio game.

Saya benar-benar telah melihat tim pengembangan memasang konsep seni di sekitar studio—tetapi tidak pernah sampai pada ruang pertemuan yang sebenarnya di mana pemimpin kreatif dan teknis dapat mengadakan pertemuan dan benar-benar dikelilingi oleh suasana game.



Gambar 10.2 Karakter Ghost Recon

Contoh seni konsep karakter dari game Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 oleh UbiSoft. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta. Bagaimanapun, berkomunikasi setiap hari dengan petunjuk tentang logistik game adalah suatu keharusan. Pastikan bahwa selain laporan delta harian dan pelacakan status tonggak sejarah berikutnya, Anda terus-menerus menyentuh dasar untuk memastikan bahwa semua keputusan artistik yang dibuat mengenai game masih ada dan bahwa semua tim bekerja dengan tujuan dan visi yang sama—hanya saja, jangan masuk ke ranah pertemuan yang berlebihan!

10.3 Lokasi Video

Keputusan mengenai lokasi yang digunakan dalam sebuah film akhirnya jatuh ke tangan sutradara. Seorang direktur yang baik akan memilih lokasi yang sesuai dengan kebutuhan anggaran tetapi mencerminkan jumlah nilai produksi terbesar. Lokasi yang baik juga akan mencerminkan skrip sebanyak mungkin, sehingga perubahan di tempat tidak perlu dilakukan selama produksi. Lokasi dalam video game di sisi lain biasanya merupakan alat referensi bagi para seniman dan desainer sehingga mereka memiliki semacam peta jalan saat membuat level. Namun, jangan meremehkan pentingnya hal ini!



Gambar 10.3 Midway's Blacksites: Area 51

Produser Midway's Blacksites: Area 51 sebenarnya pergi ke lokasi Rachel, Nevada selama praproduksi game. Direproduksi dengan izin dari Midway Games. Seluruh hak cipta. Baris deskripsi dalam naskah seringkali sangat ringkas dan hanya berisi informasi paling sederhana. Contoh: "Pegunungan Eksterior, Musim Dingin." Jenis gunung apa? Apakah mereka tertutup salju dan sangat tinggi? Apakah mereka rendah dan datar? Apakah mereka berada di daerah berhutan lebat atau mungkin dataran datar? Bahasa yang tidak jelas dapat menimbulkan konflik di departemen seni dan membuat konsep awal menjadi awal yang buruk. Dengan mencari lokasi sebenarnya dan mengambil gambar area yang menggambarkan level dalam game, Anda menyediakan bahan untuk tim produksi untuk bekerja. Anda juga memperkenalkan tingkat fotorealisme ke dalam game; beberapa orang mungkin berpikir "kartun" ketika memikirkan bagaimana lingkungan terlihat dalam game—dengan menunjukkan foto yang sebenarnya, mereka mungkin mengambil pendekatan yang lebih realistis dan sinematik untuk mendesain lingkungan.

Bekerja dengan lokasi sebenarnya sangat penting ketika menggambarkan tempat nyata dalam game. Meskipun Anda dapat mengubah interior tempat agar sesuai dengan level game, menjaga lingkungan serealistis mungkin akan mendorong tingkat imersi yang tidak dapat ditandingi oleh lokal yang dibuat. Bahkan game fantasi dapat menggunakan informasi yang dikumpulkan di pramuka lokasi untuk menciptakan lingkungan yang lebih realistis dan sinematik. Penting juga untuk menggunakan lokasi yang memiliki keserbagunaan. Semakin banyak level yang dapat Anda buat dari satu lokasi, semakin baik. Ini membantu jadwal dan karena itu anggaran.

Pendekatan terbaik adalah mengambil semua lokasi yang tercantum dalam skrip (ini akan diekstraksi selama proses pemecahan skrip), memprioritaskannya, dan kemudian bertukar pikiran untuk melihat apakah ada lokal yang dapat mengakomodasi beberapa level berbeda. Misalnya, satu tingkat mungkin terjadi di hutan dan yang lain mungkin terjadi di pusat penelitian. Dengan memilih stasiun pengamatan di tengah Ozarks sebagai lokasi Anda, Anda membunuh dua burung dengan satu batu. Jika anggaran Anda sedemikian rupa sehingga terbang ke lokasi eksotis tidak mungkin dilakukan, jangan lupa untuk menggunakan buku yang menampilkan foto-foto mendetail dari hampir semua situs di dunia. game Anda tidak harus menderita karena kurangnya pengintai.



Gambar 10.4 Ghost Recon Advanced Warfighter

Lokasi yang bagus berkontribusi pada seri game Ghost Recon Advanced Warfighter yang mengagumkan. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

10.4 Bekerja dengan Sinematografer

Karena game tidak memiliki sinematografer di tim produksi, bentuk khas kolaborasi yang ada antara sutradara film dan sinematografer film akan kurang jelas. Sudut kamera, pembingkai, dan aspek lain dari game semuanya dikendalikan oleh mereka yang membuat kode, jadi penting untuk mengembangkan hubungan yang kuat dengan pimpinan departemen tersebut mengenai pilihan artistik game. Sinematografi game telah berkembang pesat dan para insinyur game yang lebih berpengalaman sekarang memiliki pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar sinematografi; jika petunjuk Anda tidak, saya sarankan membaca Sinematografi Waktu Nyata untuk game oleh Brian Hawkins (Charles River Media, 2005).

Karena ada seluruh chapter (bab 7) yang dikhususkan untuk game cinematography, saya tidak akan mengupasnya disini. Ingatlah bahwa pilihan yang dibuat mengenai sinematografi harus dibuat oleh produser game atau direktur kreatif, seperti yang akan dibuat oleh sutradara film. Ini adalah tugas programmer game untuk mendapatkan sinematografi secara normal, tetapi tugas Anda untuk mengarahkannya.

10.5 Mengarahkan Bakat

Setelah aktor telah dilemparkan untuk pekerjaan sulih suara (dan untuk penangkapan gerak), mereka harus diarahkan selama sesi perekaman. Ada beberapa langkah yang dapat Anda ambil untuk memastikan bahwa Anda mendapatkan hasil terbaik selama sesi. Pertama, Anda ingin memastikan bahwa para aktor telah mendapatkan naskahnya sedini mungkin. Langkah ini memberi mereka waktu untuk menghafal dialog mereka dan merasa nyaman dengan mengucapkan baris (terutama jika ada frase teknis atau sulit dalam dialog). Anda juga dapat memastikan para aktor berada di halaman yang sama dengan Anda dengan arahan dengan memberi anotasi pada naskah dengan catatan apa pun yang penting, seperti menunjukkan kapan sebuah baris diteriakkan atau ketika dialog tertentu diwarnai dengan emosi tertentu.

Kemudian para aktor telah tiba di studio untuk merekam, duduk bersama mereka dan membuat mereka nyaman. Karena mereka memiliki waktu dengan naskah untuk mempelajari dialog, mereka biasanya akan merasa nyaman dengan percakapan sederhana. Setelah semua orang berkenalan dan studio siap untuk melanjutkan, pindah ke area rekaman. Berbagai baris yang harus direkam harus dicantumkan pada skrip dan diberi keterangan dengan informasi yang akan Anda gunakan untuk menyimpan data untuk dimasukkan ke dalam game. Mulailah dengan baris pertama, dan setelah Anda puas dengan potongan dialog yang direkam, lanjutkan ke baris berikutnya.

Mudah-mudahan, tidak akan ada hambatan besar dengan mendapatkan apa yang Anda butuhkan dari para aktor, tetapi jika Anda ingat untuk bersikap bijaksana dan dengan hati-hati menjelaskan konteks kalimat yang diucapkan kepada aktor dan emosi yang diinginkan yang Anda inginkan—ketahuilah bahwa aktor dapat melakukannya peka terhadap "pembacaan baris" persis dengan angka. Ketika Anda mempekerjakan seorang aktor, Anda juga mempekerjakan kepribadian mereka, jadi harap itu disuntikkan ke dalam dialog. Biasanya, sebagian besar konflik muncul dari kebingungan. Perjelas adegan dan apa yang Anda inginkan dan sebagian besar situasi dengan cepat diperbaiki.

Bekerja dengan motion capture juga memiliki logistik tambahan untuk melampirkan peralatan motion capture ke aktor (sehingga memungkinkan lebih banyak waktu dengan aktor di studio) dan memblokir gerakan yang akan direkam selama sesi. Sama seperti yang Anda lakukan dengan aktor sulih suara, pastikan untuk mengirim aktor daftar semua pemotretan yang Anda inginkan sesegera mungkin sehingga dia dapat berlatih (bahkan mungkin ide yang baik untuk melatih dan mengarahkan aktor sebelum tanggal perekaman yang sebenarnya untuk memastikan bahwa dia tahu apa yang akan diperlukan). Karena pergerakan mungkin dibatasi oleh peralatan penangkap, pastikan bahwa setiap tindakan dilakukan dengan ringkas. Ini juga merupakan ide yang baik untuk merekam sesi dengan kamera video. Jika sesi berjalan dengan baik, Anda dapat memiliki rekaman untuk digunakan untuk produksi masa depan (Anda juga dapat menggunakan sesi yang buruk sebagai "pelajaran" selama postmortem game).



Gambar 10.5 Capcom's Lost Planet: Extreme Condition menampilkan dialog yang dijalankan dengan baik. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

10.6 Skrip Pengawasan dan Kontinuitas

Di sebuah set film, ada seseorang yang disebut "pengawas naskah". Orang ini bertanggung jawab untuk memastikan bahwa kontinuitas ada di tempatnya dan bahwa semua berbagai adegan yang diambil dilakukan dengan tampilan atau gaya tunggal.

Ide Kreatik Game Sematik (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech)

Seorang pengawas skrip juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap prop berakhir di tempat yang seharusnya ketika pindah ke adegan berikutnya (terkadang pekerjaan yang sangat membosankan). Kontinuitas dalam game juga merupakan masalah besar. Tugas ini harus didekati dari sisi artistik dan kreatif dan dilaksanakan sejak awal.

Kesinambungan materi iklan semudah memastikan bahwa semua aset dapat diakses oleh seluruh tim. Ketika seorang seniman atau animator sedang mengerjakan karakter baru, dia ingin memastikan bahwa itu sinkron dengan semua aset game lainnya. Semakin mudah hal ini dicapai, semakin banyak kontinuitas dan gaya konsisten yang akan Anda miliki dalam game Anda. Ini juga bisa berarti menyuarakan pendapat selama scrum mengenai elemen-elemen tertentu yang tidak terasa benar atau tampaknya cocok dengan sisa game. Dorong anggota tim individu untuk memberi tahu para pemimpin ketika hal ini terjadi. Dan dengarkan mereka! Karena mereka mengerjakan detail kecil dari setiap aset dalam game, mereka jauh lebih akrab dengan mereka. Jika perubahan kecil perlu dilakukan pada tampilan, lingkungan, atau bahkan skrip, lakukanlah. Gunakan kolaborasi ini untuk menghasilkan game terbaik.

Di bagian teknis, kontinuitas yang baik adalah sesuatu yang Anda mungkin ingin meminta departemen jaminan kualitas untuk sangat waspada. Berapa kali Anda memainkan game—FPS, misalnya—di mana musuh terbunuh menggunakan teknik di satu level, tetapi di level berikutnya itu tidak berhasil sama sekali. Mengapa? Tidak ada yang berubah, jadi apa yang terjadi? Kontinuitas yang buruk. Menjaga konsistensi sepanjang game akan membantu dengan imersi, menjaga tingkat frustrasi tetap rendah (dan karenanya tingkat kesenangan naik), dan hanya membuat dunia yang telah Anda buat tampak lebih nyata.

10.7 Menyutradarai Cut-Scene

Semakin lama semakin menjadi norma untuk memiliki produser yang secara khusus ahli dalam membuat *cut-scene* dan trailer game. Meskipun demi imersi, yang terbaik adalah menjaga cutscene seminimal mungkin — atau setidaknya membuatnya sangat pendek — biasanya setidaknya ada dua dalam sebuah game. Dua *cut-scene* "wajib" yang akan Anda temukan dalam sebuah game adalah satu di awal game untuk memperkenalkan cerita dan satu di akhir game ketika Anda telah "mengalahkan" alur cerita utama. Game bergaya arcade mungkin tidak berisi *cut-scene* sama sekali, tetapi menampilkan animasi di layar menu. Either way, *cut-scene* yang dirancang untuk game biasanya berlipat ganda setidaknya untuk sebagian trailer game.



Gambar 10.6 Game Turok

Departemen pemasaran akan berterima kasih karena telah memproduksi trailer yang dikembangkan dengan baik. Lihat trailer online untuk Turok. Direproduksi dengan izin dari Disney Interactive. Seluruh hak cipta.

Karena trailer game (dan *cut-scene* dalam game) adalah semacam film animasi mini, Anda dapat menggunakan versi proses produksi yang diperkecil untuk membuatnya. Dengan kata lain, karena Anda mengetahui cerita dari keseluruhan game, buat skrip kecil dari potongan cerita yang akan digunakan di dalam trailer, buat *storyboard*, lalu buat seni/lingkungan dan kembangkan adegannya. Akan bijaksana untuk melihat lebih jauh pada adegan-adegan yang sudah ada dalam game dan kemudian mengambil sebanyak mungkin dari mereka untuk trailer. Pendekatan ini menekan biaya dan batasan waktu untuk membuat trailer.

Dari semua produser di industri game, produser yang mengkhususkan diri pada adegan-adegan dan trailer adalah yang paling menyukai film dan biasanya memiliki populasi individu tertinggi yang telah dididik di sekolah film. Karena *cut-scene/trailer* tidak interaktif, penting untuk memastikan bahwa nada dan gaya game terlihat jelas bagi para gamer yang menontonnya. Kekhawatiran lain akan menjadi departemen pemasaran. Sebelum menulis skrip untuk trailer game, konsultasikan dengan departemen pemasaran untuk melihat fitur atau elemen apa yang akan menjadi fokus untuk menjual game dan memasukkan elemen tersebut ke dalam trailer. Langkah ini akan membuat orang-orang PR sangat senang. Ini juga akan menghilangkan panas Anda jika ada yang tidak menyukai trailer. Keuntungan, buat skrip dan buat *storyboard* terlebih dahulu. Ini memungkinkan direktur kreatif dan produser melihat apa yang akan Anda lakukan dan membuat perubahan atau saran.

10.8 *Cut-Scene* Versus Sinematik Dalam Game

Seperti yang disebutkan sebelumnya, sebuah game idealnya memiliki *cut-scene* sesedikit mungkin. Jika Anda diberitahu bahwa untuk setiap menit waktu Anda memaksa seorang gamer untuk menonton *cut-scene* yang dibutuhkan gamer yang sama itu sekitar tiga puluh menit untuk sepenuhnya tenggelam ke dalam game lagi, Anda akan mempertahankan jumlah dan durasi *cut-scene* pada tingkat yang sama. minimal, bukan? Nah, untuk beberapa gamer, ini adalah kasusnya. Dipahami bahwa adegan pintas akan memberi Anda gambaran tentang apa yang terjadi di awal game dan bahwa akhir akan disediakan bagi Anda untuk mendapatkan sedikit kepuasan terakhir dari menaklukkan game. Tetapi memaksa para gamer untuk terus-menerus menonton *cut-scene* yang diperpanjang untuk informasi game hanyalah sebuah kejahatan. Ini bukan pengalaman sinematik yang bagus dan bukan interaktivitas yang menyenangkan. Ini membuat frustrasi. Dan, tentu saja, kejahatan terburuk mutlak yang harus dilakukan adalah tidak memberi jalan bagi pemain untuk menekan tombol dan melewati adegan-adegan yang dipotong! Jika level tertentu sulit, dan seorang gamer harus melakukan banyak upaya untuk mengalahkannya, menonton *cut-scene* wajib menciptakan frustrasi dan kemarahan yang besar.



Gambar 10.7 Far Cry Instincts: Predator.

Ubisoft melakukan pekerjaan yang baik dalam mengintegrasikan adegan potong perspektif orang pertama dalam game Far Cry Instincts: Predator. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Jika Anda harus memberikan informasi di dalam game, lakukan selama bermain game sebanyak mungkin. Bagaimana jika sebuah film menghentikan aksinya dan membawa Anda ke layar teks saja untuk memungkinkan Anda membaca tentang latar belakang adegan berikutnya? Apakah film akan dibuat lebih baik dengan penambahan lebih banyak informasi, atau apakah Anda akan kehilangan semua penangguhan realitas dan menjadi tidak tertarik? Beberapa game, seperti Ubisoft's Far Cry Instincts: Predator, telah melakukan pekerjaan yang baik untuk menjaga semua dialog dan info dalam format orang pertama di dalam game.

Salah satu hal terbesar yang akan Anda dengar di lingkaran game saat mendiskusikan pembuatan game sinematik adalah bahwa sebagian besar produser menganggap game sinematik memiliki lebih banyak *cut-scene* dan lebih banyak dialog di dalam game. Ini benar-benar salah. Game sinematik bersifat imersif, nyata, dan mendorong penangguhan realitas, yang berarti lebih sedikit *cut-scene* dan lebih sedikit dialog.

10.9 Wawancara: Jay Duplass, Sutradara

Jay Duplass lahir di New Orleans dan belajar film di University of Texas di Austin. Pada tahun 2002 Jay berkolaborasi dengan saudaranya Mark di *This Is John*, sebuah film pendek yang direkam secara digital seharga Rp. 3 Rupiah. Itu diterima di Sundance (2003) dan membuat saudara-saudara itu mendapatkan kesepakatan perwakilan dengan William Morris. Mereka kembali ke Sundance pada tahun 2004 dengan rekaman digital lainnya, *Scrabble*. Tahun berikutnya, mereka menayangkan film pendek ketiga mereka, *The Intervention*, di Berlin (2005), di mana film tersebut memenangkan Silver Bear dan Teddy Award. 2005 juga menandai rilis debut film fitur Jay dan Mark, *The Puffy Chair*, yang ditayangkan perdana di Sundance (2005), memenangkan penghargaan penonton di SXSW (2005), dan merupakan bagian dari "festival terbaik" di Edinburgh (2005). Jay baru-baru ini menyelesaikan film fitur kedua Duplass Brothers, *Baghead*, dan sekarang sedang mengerjakan film fitur ketiganya, *The Do-Deca-Pentathlon*.

Caroline: Ada konvergensi yang kuat antara industri film dan game dalam beberapa tahun terakhir. Elemen apa yang Anda lihat dalam video game yang mengingatkan Anda pada film? Karakteristik apa yang membuat Anda, sebagai sutradara film, tertarik pada video game?

Duplass: Yah, jujur saja. Saya tidak benar-benar bermain video game, karena saya takut saya akan kecanduan dan kemudian saya tidak akan menyelesaikan apa pun. Adikku Mark, bagaimanapun, kecanduan BrickBreaker di teleponnya, dan harus bersikap dingin selama syuting film terakhir kami.

Caroline: Anda dikreditkan sebagai sinematografer di film terakhir Anda, Baghead. Bagaimana proses Anda dalam mengarahkan kamera, atau setidaknya mengetahui jenis pemingkakan atau pengambilan gambar tertentu yang Anda inginkan dalam sebuah adegan?

Duplass: Proses saya adalah tidak merencanakan sesuatu dan membiarkan para aktor melakukan hal mereka dan menangkapnya saat itu terjadi. Dalam hal pemingkakan, saya pasti memiliki sumbu dan ruang pandang, dan seterusnya di benak saya, tetapi terutama saya hanya mencoba untuk tidak berpikir, dan hanya memotret apa yang ingin saya lihat.

Caroline: Anda juga dikreditkan sebagai penulis skenario untuk dua fitur terakhir Anda (The Puffy Chair dan Baghead)—apakah Anda merasa sulit untuk mengadaptasi karya penulis skenario atau penulis luar ke layar? Bagaimana Anda menggambarkan proses artistik dalam menafsirkan kata-kata menjadi gambar?

Duplass: Saya tidak benar-benar menganggapnya sebagai mengadaptasi kata ke layar. Saya menganggap skenario sebagai template dan titik awal untuk memulai semuanya. Kemudian ketika kami masuk ke lokasi syuting, saya mencoba untuk mendorong apa pun yang dibawa oleh para aktor hari itu, memastikan itu bekerja di seluruh skema film, dan hanya mendapatkan hal-hal paling alami dan menarik yang bisa saya dapatkan.

Caroline: Ketika Anda sedang memikirkan karakter untuk film Anda, sejauh mana Anda benar-benar mengembangkannya? Apakah Anda memiliki perincian karakter yang cukup detail untuk film Anda?

Duplass: Kami kebanyakan mendasarkan karakter kami pada orang yang kami kenal. Jadi kami tidak benar-benar menciptakannya begitu saja. Kami tidak melakukan kerusakan kecuali kami harus melakukannya. Kami kebanyakan hanya berbicara dengan aktor kami tentang mereka dan memberi tahu mereka semua hal lucu dan indah dan mengerikan tentang mereka dan mencoba membuat mereka terinspirasi tentang siapa orang itu. Tetapi lebih dari itu, ini tentang mencari tahu apa yang diilhami oleh sang aktor, dan kemudian menempuh jalan itu.

Caroline: Sebagai produser film independen, saya yakin Anda selalu mencari cara untuk menghemat anggaran saat merekam film fitur—seperti menghindari lokasi eksotis. Menurut Anda, apa dampak pilihan lokasi Anda terhadap nilai sinematik film Anda?

Duplass: Yah, film kami benar-benar tentang situasi domestik pada tingkat tertentu—situasi yang sebagian besar dari kita akan temukan sendiri—jadi kita sedikit beruntung karena kita tidak merasa membutuhkan lokasi eksotis ...

Caroline: Aspek lain dari pembuatan film independen melibatkan penggunaan aktor "non-selebri"—perhatian untuk sebagian besar video game independen juga. Jelaskan pendekatan atau metode Anda untuk casting karakter kunci dalam film Anda.

Duplass: Karakter kami didasarkan pada orang yang kami cintai, dan dianggap lucu. Dalam hal casting untuk itu, ini semua tentang aktor yang kita cintai dan terinspirasi. Kami menggabungkannya dan mencoba membuatnya terasa nyata ... mencoba menemukan

kehidupan di sana. Dalam audisi, kita melihat banyak hal, dan itu membuka pintu dan menggairahkan kita atau tidak.

Caroline: Bagaimana dengan mengarahkan aktor dengan sedikit atau tanpa pengalaman? Apakah ada pendekatan yang berhasil dengan baik untuk Anda di lokasi syuting?

Duplass: Hal utama yang saya katakan kepada nonaktor adalah jangan mencoba. Tidak ada yang harus mereka lakukan kecuali berada di sana dan menjadi diri mereka sendiri. Adalah tugas saya untuk mendapatkan apa pun yang saya inginkan. Jadi mereka tidak perlu khawatir. Ini semua tentang melepaskan mereka dengan cara tertentu. Saya memberi tahu mereka bahwa mereka telah melakukan semua yang perlu mereka lakukan hanya dengan berada di sana, dan sisanya terserah saya. Dengan cara itu, Anda menghilangkan " akting " , perilaku itu nyata, dan kemudian Anda bisa mencoba menambahkan hal-hal saat Anda pergi. Tetapi hal terpenting untuk film kami adalah bahwa perilaku yang mendasarinya realistis dan asli.

Caroline: Apakah menurut Anda industri game telah memengaruhi industri film dalam pendekatannya terhadap gaya atau konten? Bagaimana dengan pengaruh film terhadap industri game?

Duplass: Tentu saja, keduanya saling mempengaruhi. Tampaknya game telah menjadi lebih naratif.

Caroline: Di posisi Anda, saya yakin Anda cukup sering didekati dengan naskah, ide, dan buku untuk kemungkinan film di masa depan. Bagaimana Anda menentukan apakah apa yang Anda baca (bahkan ketika itu adalah karya Anda sendiri) akan diterjemahkan menjadi film yang bagus? Elemen apa yang Anda cari dalam penawaran dan proposal yang menunjukkan proyek hebat?

Duplass: Sejujurnya, kami tidak terlalu banyak membaca. Kami menghabiskan satu tahun membaca ratusan skrip yang dikirim agen kami, dan menyadari bahwa kemungkinan kami menemukan sesuatu yang lebih cocok untuk kami daripada sesuatu yang kami tulis untuk diri sendiri sangatlah kecil. Jadi waktunya tidak sepadan. Meskipun demikian, ini terdengar sederhana dan klise, tetapi Anda hanya tahu kapan waktu yang tepat untuk melakukan sesuatu. Ini semua tentang naluri dan mempercayai naluri Anda. Dan lebih khusus dari itu, kami selalu bertanya pada diri sendiri, apakah kami orang terbaik di dunia yang membuat film khusus ini. Jika tidak, kami menolaknya.

BAB 11 DESAIN SOUND

Film dan game sama-sama dianggap sebagai media visual, tetapi kenyataannya suara memainkan peran yang hampir sama pentingnya dalam produk akhir. Selain menangani setiap bagian musik dalam game, perancang/insinyur suara juga harus melacak (dan biasanya harus merekam) setiap efek suara, dialog, dan suara sekitar di dalam game (ini termasuk angin, air, jalanan kota, dan seterusnya). Ini adalah aset yang hampir sama yang menjadi tanggung jawab perancang suara saat membuat film. Karena itu, banyak perancang suara telah bekerja di kedua bidang, game dan film, serta menerapkan perdagangan mereka pada produksi teater dan televisi.

Tidak termasuk musik, suara yang akan Anda impor ke dalam game akan berupa efek suara (seperti ledakan atau pesawat ruang angkasa lepas landas), suara praktis (pintu mobil menutup atau langkah kaki), atau nada ambient/ruangan (kerumunan di a mall, tepuk tangan, atau angin bertiup melalui pepohonan). Masing-masing jenis suara ini memiliki tantangan tersendiri dalam mendapatkannya.



Gambar 11.1 Saboteur by Pandemic

Selain pilihan artistik pembunuh yang dibuat pada game Saboteur by Pandemic, suara akan memainkan peran penting dalam kesuksesan game. Direproduksi dengan izin dari Pandemic Studios. Seluruh hak cipta.

Menjadi perancang suara yang efektif berarti memiliki telinga yang baik untuk mendengar suara terbaik untuk proyek tertentu—serta mengetahui cara menemukan dan memperoleh suara tersebut. Ada banyak sumber untuk suara ini—semuanya akan dibahas nanti di bab ini—tetapi kunci sukses sebagai perancang suara terletak pada pencocokan gaya audio dengan tema visual proyek; ini bisa sesederhana mengimpor suara dan musik otentik untuk set game di tahun 1930-an, atau sesulit menciptakan semua suara untuk kemungkinan masa depan dalam sebuah sci-fi game. Desain suara mencakup setiap suara dalam game hingga ke dasarnya—suara paling dasar dalam game dan film berasal dari soundtrack dan musik latar.

11.1 Musik Sinematik

Sebagian besar waktu, perancang suara bekerja dengan kepala kreatif produksi untuk mencapai kesepakatan tentang jenis/genre musik apa yang paling sesuai dengan proyek. Dalam beberapa kasus, keputusan ini telah dibuat oleh direktur kreatif game dan

pilihan ini telah mengarah ke perancang suara tertentu. Meskipun beberapa desainer bekerja di semua genre musik dan gaya, sebagian besar berspesialisasi dalam bidang tertentu—biasanya karena sebagian besar perancang suara adalah musisi dan bermain dalam gaya tertentu. Beberapa desainer juga terjun ke bidang desain suara karena pengalaman bekerja sebagai insinyur suara di studio atau pernah bekerja sebagai editor suara untuk sebuah film. Either way, jika desainer memiliki kemampuan untuk membuat dan menampilkan jenis musik tertentu, ini adalah cara mudah untuk sedikit menurunkan anggaran Anda di departemen itu—itu berarti tidak mengontrak komposer atau pemain untuk musik game Anda (atau setidaknya sebagian).

- Genre atau gaya musik apa yang Anda inginkan?
- Apa yang coba dilakukan musik?
- Berapa banyak musik yang berbeda yang Anda butuhkan?

Saat bekerja dengan anggaran terbatas, menyewa perancang suara yang ahli dalam menciptakan musik elektronik (atau berbasis loop) adalah pilihan yang bagus. Sebagian besar program ini dapat dibeli dengan sangat sedikit uang tunai dan mempelajari cara memanipulasi dan membuat loop dapat dipelajari dengan cepat. Selain itu, sebagian besar perancang suara modern terbiasa bekerja di komputer untuk mencampur dan mengedit, jadi tidak ada lompatan besar untuk menggabungkan loop.



Gambar 11.2 Elder Scrolls IV: Oblivion

Lihat soundtrack asli untuk Elder Scrolls IV: Oblivion oleh Jeremy Soule untuk contoh musik game orisinal yang hebat. The Elder Scrolls IV: Oblivion® © 2006 Bethesda Softworks LLC, sebuah perusahaan Media ZeniMax. Seluruh hak cipta.

Tips Produksi

Ada beberapa jenis perangkat lunak loop/musik. Unduh versi gratis dari Sony ACID Pro—ACID XPress—dan cobalah program ini. Sony juga menjual CD loop bebas royalti yang dapat Anda gunakan untuk membuat musik untuk game Anda.

Tips Produksi

Jika Anda menggunakan musik elektronik dalam game Anda, bagaimana Anda ingin musisi seperti Moby memasok beberapa lagu? Moby sebenarnya menawarkan penggunaan gratis atau murah dari banyak lagunya kepada pembuat film independen dan desainer game. Anda dapat mengajukan permohonan lisensi penggunaan satu kali di situs Web-nya: <http://MobyGratis.com>.

Alternatif yang bagus dan murah untuk mengubah musik elektronik adalah dengan menggunakan band yang tidak ditandatangani untuk musik game (jika jenis musik
Ide Kreatik Game Sematik (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech)

itu sesuai dengan proyek). Satu perjalanan ke MySpace akan mendidik Anda tentang banyaknya musisi yang bekerja di seluruh dunia. Pilih sepuluh atau dua puluh band yang memainkan gaya musik yang ingin Anda gunakan dan minta izin untuk menggunakan salah satu lagu mereka di game Anda—terkadang, Anda bahkan bisa mendapatkan versi instrumental dari lagu tersebut, seperti yang dipertahankan oleh sebagian besar musisi yang tidak memiliki tanda tangan trek dari sesi rekaman mereka. Pastikan Anda mendapatkan formulir izin resmi yang ditandatangani dari mereka, sebelum menggunakan musik dalam game. Mendapatkan lisensi dari musisi/komposer yang ditandatangani membutuhkan waktu yang cukup lama, jadi jika Anda akan menempuh rute ini, Anda mungkin ingin memulai proses ini sedini mungkin— mungkin dalam praproduksi.

Setelah Anda mendapatkan musik untuk game tersebut—dengan bimbingan direktur kreatif—perancang suara dapat melanjutkan untuk mengerjakan kebutuhan audio game lainnya. Namun, sebelum Anda benar-benar dapat merekam, Anda mungkin memerlukan beberapa peralatan dan perangkat lunak.

11.2 Tools untuk Sound yang bagus

Mendapatkan semua berbagai aset audio untuk game memerlukan beberapa peralatan dan perangkat lunak khusus. Biasanya, sebagian besar dialog direkam di studio yang sebenarnya dengan kehadiran perancang suara—atau setidaknya seorang insinyur yang kompeten yang mengawasi sesi dan menyerahkan rekaman untuk disetujui. Efek suara dan suara ambient/ruangan/lingkungan yang bagus harus diperoleh di lapangan. Untuk mencapai ini, Anda memerlukan perekam lapangan (mungkin yang merekam ke pita audio digital) atau sampler dengan mikrofon dan headphone berkualitas studio.

Peralatan untuk merekam bisa sangat mahal—kemungkinan besar Anda akan melakukan pekerjaan sulih suara di studio suara eksternal—jadi menemukan perancang suara yang sudah memiliki peralatannya sendiri untuk perekaman di lapangan adalah cara lain untuk memangkas anggaran. Jadikan ini sebagai pertimbangan selama perekrutan. Perangkat lunak, di sisi lain, harus dilisensikan oleh perusahaan produksi Anda, jadi Anda harus membuat beberapa keputusan hati-hati mengenai pilihan ini.

Sebagian besar perangkat lunak yang diperlukan adalah program perekaman berbasis komputer, dan ada beberapa di antaranya di pasaran, jadi cobalah sebelum membeli. Anda juga harus berkonsultasi dengan perancang suara untuk melihat apakah dia memiliki preferensi atau pengalaman bekerja dengan program tertentu. Beberapa program yang lebih umum termasuk Pro Tools, Cakewalk Sonar, dan Sony Soundforge. Anda juga memerlukan antarmuka untuk menghubungkan perekam ke komputer Anda untuk mengunggah file suara. Sekali lagi, ini adalah peralatan yang umum, jadi perancang suara mungkin sudah memilikinya.

Pertimbangan terakhir (meskipun mungkin yang pertama ditangani) adalah bagaimana semua suara akan diimpor ke dalam game. Untuk ini, konsultasikan dengan direktur teknis atau lead untuk menentukan format audio terbaik, kompresi, dan sebagainya untuk memasukkan semuanya ke dalam game. Ini mungkin memerlukan pembelian perangkat lunak lain (biasanya disebut "middleware audio") dan mungkin menjadi faktor saat memilih mesin Game. Semua pilihan ini harus dibuat dalam praproduksi bersama dengan keputusan kreatif mengenai audio.

Tips Pengembangan

Untuk detail lebih lanjut dan tutorial tentang desain suara, kunjungi <http://fi.lmsound.org>. Ini memberikan banyak informasi dan sejarah tentang film, televisi, dan desain suara

game. Anda juga bisa mendapatkan tip tentang cara menemukan dan merekam efek tertentu di <http://epicsound.com> dan di <http://gamesound.org>.



Gambar 11.3 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Mendapatkan efek suara yang bagus untuk game berbasis perang seperti Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 bisa menjadi tantangan yang cukup besar. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta. Efek suara yang dikemas sebelumnya tersedia dari banyak perusahaan. Anda biasanya dapat mengunduh file langsung dari situs perusahaan (pastikan untuk mengambil sampelnya terlebih dahulu dan pastikan kualitasnya cukup tinggi untuk digunakan dalam game) atau beli CD suara umum. CD ini dijual dengan nama seperti "Suara Hutan" atau "Suara Militer dan Senjata". Jenis efek suara ini dapat menghemat banyak pekerjaan kaki saat mencoba merekam semua yang Anda butuhkan di lapangan. Setelah Anda mendapatkan semua yang Anda bisa menggunakan metode hemat biaya ini, Anda kemudian dapat menangani mendapatkan semua barang lain-lain yang harus Anda rekam di situs.

11.3 *Sound Effect dan Sampling*

Ada beberapa cara berbeda untuk mendapatkan semua aset audio yang Anda butuhkan untuk game Anda yang telah digunakan di industri film selama bertahun-tahun—ini termasuk mengontrak personel audio/suara independen, membeli efek suara yang sudah dikemas, dan merekam suara Anda sendiri di lapangan. Mengontrak harus dipertimbangkan hanya jika suara yang dibutuhkan tidak tersedia, karena itu adalah metode paling mahal untuk mendapatkan apa yang Anda butuhkan.

Keluar ke lokasi untuk merekam berarti membawa tim suara kecil, perekam atau sampler, dan mikrofon/headset ke lokasi sebenarnya di mana suara dapat diperoleh. Anda mungkin harus melakukan ini karena suara tertentu yang Anda inginkan tidak dapat ditemukan di tempat lain, atau mungkin suara yang sangat khusus (misalnya, batu memantul dari sepotong plastik lalu mengenai air) yang belum diarsipkan di mana pun. Either way, pergi keluar untuk mendapatkan suara adalah tugas yang tak terelakkan selama pengembangan.

Setelah Anda tiba di lokasi, siapkan untuk merekam suara dengan memastikan bahwa Anda dapat menduplikasi suara yang Anda perlukan beberapa kali—meskipun ini mungkin tampak jelas, beberapa suara sulit diperoleh dan mendapatkan satu kali

pengambilan biasanya tidak cukup. Setelah ini selesai, Anda dapat memasang headset dan mikrofon ke perekam. Satu orang harus mengarahkan mikrofon sedekat mungkin ke suara (pastikan ini adalah mikrofon searah, seperti mikrofon senapan, sehingga Anda akan menangkap noise eksternal sesedikit mungkin—kecuali jika Anda memotret ambient atau suara lingkungan, yang akan membutuhkan mikrofon omnidirectional yang baik) sementara orang lain memantau perekam melalui headset untuk memastikan bahwa sinyalnya kuat dan jernih tanpa gangguan atau kebisingan dari luar.



Gambar 11.4 Game UbiSoft's Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 berisi ratusan suara praktis. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Setelah Anda mendapatkan suara yang Anda inginkan, Anda kemudian dapat menghapus media (biasanya kaset audio digital atau kartu media digital) dan memberi label untuk diunduh nanti di studio. Ini adalah proses yang akan Anda gunakan untuk mendapatkan semuanya di lokasi. Namun, sebelum berangkat, berikut adalah beberapa pertanyaan yang harus Anda pertimbangkan:

1. Berapa banyak lingkungan/lokasi berbeda yang membutuhkan suara?
2. Berapa banyak suara individu yang Anda butuhkan dari setiap lokasi?
3. Berapa banyak ruang (media/kaset) yang Anda perlukan untuk menangkap beberapa pengambilan setiap suara?

Logistik yang terlibat dalam desain suara yang bagus adalah aspek lain yang harus didiskusikan saat membuat jadwal dan anggaran game. Memiliki sound engineer atau desainer hadir saat melakukan perincian skrip adalah cara lain untuk menghitung suara dan lokasi suara selama praproduksi.

11.4 Desain Sound yang Efektif

Ingatlah bahwa saat Anda mengembangkan dan mendapatkan semua aset audio yang Anda butuhkan untuk game Anda, desain suara untuk sebuah game adalah proses yang berkelanjutan. Saat departemen seni dan insinyur mengembangkan aset untuk game, mereka beralih ke perancang suara untuk menghidupkannya. Dengan demikian jumlah total efek suara dan suara untuk game akan terus meningkat. Maka penting untuk memastikan bahwa perancang suara memahami bagaimana departemen lain bekerja dan bagaimana mereka mendokumentasikan aset yang sedang diproduksi. Lokasi utama akan diidentifikasi di awal siklus pengembangan (semoga selama praproduksi, dalam skrip), sehingga mendapatkan suara ambient dan efek umum dari tempat-tempat itu dapat dilakukan lebih awal, tetapi ribuan suara individu lainnya yang mau tidak mau harus muncul selama siklus produksi.



Gambar 11.5 Ace Combat® 6: Fires Of Liberation™ © 2007 Namco Bandai Games Inc.

Desain suara yang efektif, seperti di game Ace Combat terbaru, membuat game menjadi hebat. ACE COMBAT® 6: FIRES OF LIBERATION™ © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Semua merek dagang dan hak cipta yang terkait dengan produsen, pesawat, model, nama dagang, merek, dan gambar visual yang digambarkan dalam game ini adalah milik dari pemiliknya masing-masing, dan digunakan dengan izin tersebut. Atas perkenan NAMCO BANDAI Games America Inc.

Perlakukan departemen suara seperti yang Anda lakukan pada tim produksi lainnya dan izinkan mereka berkontribusi pada halaman wiki, membuat laporan delta harian, dan berpartisipasi. Menjaga departemen suara tetap terintegrasi dengan pengembangan membuat tim produksi Anda berjalan lebih lancar, menjaga desain suara tetap tepat sasaran, dan memberi Anda game yang paling efektif dan sinematik.

11.5 Wawancara: Marc Schaeffgen, Perancang Suara

Caroline: Suara adalah bagian besar dari pengalaman sinematik. Bagaimana pendekatan Anda dalam mengerjakan proyek baru?

Schaeffgen: Dengan game, kami memiliki situasi unik di mana kami tidak benar-benar mendapatkan fase pascaproduksi. Anda terus-menerus mengejar ekor perubahan selama apa yang biasanya menjadi periode pascaproduksi. Beberapa game telah berhasil melakukannya, tetapi dibutuhkan keterampilan produksi yang gila dan tim yang dapat secara konsisten mencapai tenggat waktu, yang merupakan kombinasi yang langka. Jadi, dengan pengetahuan itu, Anda harus menciptakan proses yang sesuai dengan gaya game dan dinamika tim. Setiap proses game mungkin sedikit berbeda, tetapi saya biasanya mendekati semuanya dari pola pikir tingkat tinggi yang sama. Pengembang memiliki banyak cara untuk memotong kue pengembangan, tetapi sebagian besar setuju bahwa pengembangan game memiliki tiga fase yang sangat berbeda: konsep, prototipe, dan produksi. Audio harus benar-benar tidak berbeda dengan bagian lain dari produksi dan menyelaraskan tujuan mereka dengan anggota tim lainnya. Untuk fase konsep, tujuan utama tersebut adalah untuk menguraikan game dan sistemnya, dan untuk mengatur nada dan visi. Selama fase prototipe, Anda membuktikan konsep bermain game tersebut sambil juga menunjukkan kemampuan Anda untuk mewujudkan keseluruhan visi atau pengalaman.

Selama fase konsep untuk audio, saya suka membuat tiga dokumen utama: musik, SFX [efek suara], dan panduan gaya suara. Dari ketiga dokumen utama tersebut, dibuat

subdokumen yang membantu untuk lebih mendefinisikan gaya tersebut; setiap gaya memerlukan pendekatan yang berbeda untuk dokumentasinya. Misalnya, dari panduan gaya musik, saya membuat ringkasan referensi musik. Kompendium ini terdiri dari sampel musik yang diambil dari semua jenis media (TV, game, film), yang bagi saya mengekspresikan emosi, gaya, dan instrumentasi yang menunjukkan seperti apa skor akhir yang saya inginkan. Mitra penting untuk ringkasan ini adalah panduan referensi yang menjelaskan secara rinci tentang setiap sampel musik, mengapa itu dipilih, suka dan tidak suka, catatan instrumentasi, dan informasi terkait lainnya yang saya rasa sesuai. Jangan malu pada saat ini. Mengeja visi Anda dengan jelas kepada semua orang yang terlibat sangat penting untuk bergerak maju dan menyelesaikan jadwal dan anggaran. Itu hanya sudut musik untuk proyek ini. Untuk desain suara dan suara, saya menempuh jalur yang sama tetapi berbeda, mendefinisikan gaya. Dalam hal suara, tulisan memainkan faktor utama dalam gaya vokal, sehingga menunjukkan perlunya kolaborasi dengan para pemimpin tim selama setiap fase pengembangan.

Fase prototipe mirip dengan apa yang disebut film sebagai praproduksi. Dalam film, sebagian besar, teknologi Anda dibakukan. Anda menggunakan kamera yang sama, program perangkat lunak, alat pengomposisian, dan seterusnya sebagai orang berikutnya. Dalam game, tidak begitu banyak. Teknologi Anda adalah *mojo* Anda. Bahkan pengembang yang melisensikan teknologi pengembangan mereka meningkatkan dan menggabungkan teknologi tersebut dengan cara yang tidak dilakukan pengembang lain. Jadi inilah saatnya untuk membuktikan kepada orang-orang yang menulis cek bahwa tim Anda memiliki apa yang diperlukan untuk membuat produk ini. Anda perlu menanamkan kepercayaan itu di semua tingkatan, dan audio tidak terkecuali. Pada akhir fase prototipe (yang dapat bertahan lebih dari satu tahun, dan terkadang beberapa tahun), Anda harus memiliki apa yang biasa disebut sebagai "iris vertikal". Artinya, kutipan kecil atau demo produk Anda yang menunjukkan setiap aspek utama dari produk itu dan membuktikan bahwa Anda dapat membangun sisa produk dengan jadwal dan anggaran yang masuk akal. Fase produksi adalah di mana semua kerja keras yang sebenarnya datang. Di sinilah audio berputar tepat di samping orang lain. Tidak ada pemotretan, atau harian, atau sulih suara yang diperlukan untuk pemotongan kasar. Kami membangun audio untuk game saat game itu sendiri sedang dibangun. Ini membutuhkan penjadwalan sumber daya yang solid dan kadang-kadang mengumpulkan staf untuk sementara waktu baik di dalam maupun di luar lokasi, untuk memastikan bahwa jadwal tersebut dapat dipenuhi.

Caroline: Saat menyeimbangkan musik dengan dialog, pertimbangan apa yang Anda ambil untuk memastikan Anda mendapatkan mix terbaik?

Schaeffgen: Karena game bersifat nonlinier, terkadang Anda tidak tahu kapan dialog akan diputar, dan sumber suara lain apa yang sedang diputar pada saat itu. Ketika saya memulai sebuah proyek, saya menentukan salah satu dari dua cara untuk mendekati masalah ini. Yang pertama adalah yang paling mudah, yaitu dengan menggunakan mekanisme merunduk, sehingga ketika setiap baris atau dialog atau baris dialog yang dipilih dimainkan, semua suara lain (atau serangkaian suara yang dipilih) dikurangi volumenya dengan jumlah tertentu. Trik ini memastikan bahwa baris-baris dialog tersebut akan terdengar dalam campuran tidak peduli suara apa pun yang ada. Karena ini dilakukan secara sistemik, waktu yang dibutuhkan mixer untuk menyeimbangkan dengan benar lebih sedikit.

Metode kedua, yang lebih sulit, tetapi juga metode yang saya sukai, adalah membuat campuran di mana dialog akan selalu terdengar. Ini mungkin memerlukan penggunaan merunduk secara berkala, tetapi tidak secara sistemik. Ini membutuhkan pengujian dan

penyesuaian yang ekstensif, bermain game secara konsisten, menyesuaikan level, memainkan game, menyesuaikan level, hingga tim produksi membuat Anda berhenti. Metode ini tidak seefisien atau menyenangkan, tetapi hasilnya lebih menarik menurut saya. Saat Anda menggunakan merunduk secara sistemik, itu cenderung mengganggu dan menarik pengguna keluar dari pengalaman mendalam. Saya telah menggunakan merunduk untuk sukses dalam situasi di mana semua dialog disampaikan dengan mengubah layar ke format kotak surat untuk membangkitkan getaran sinematik pada penyampaian. Perubahan visual ini membuat perubahan audio dapat diterima.

Caroline: Berbicara tentang musik, bagaimana Anda menentukan gaya atau genre musik yang paling tepat untuk digunakan agar sesuai dengan suasana proyek?

Schaeffgen : Ini terjadi selama fase konsep dan sebagian besar merupakan upaya tim. Pengembangan game adalah tentang bekerja dengan tim. Selama fase konsep, tim lebih kecil dan umumnya terdiri dari pengambil keputusan utama proyek, yang membuat kolaborasi menjadi lebih mudah. Saya terus-menerus berbicara dengan desainer game dan seniman tentang apa visi mereka dan membaca dokumen yang mereka buat untuk membuat cadangan visi mereka, seperti yang saya lakukan dengan audio. Saya membedah, memeriksa, membaca ulang, mengajukan pertanyaan, mengadakan rapat—semua yang dapat saya lakukan untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya tentang apa yang semua orang sepakati dalam hal visi dan gaya.

Berbekal pengetahuan itu, saya melihat selera pribadi saya dan bagaimana saya ingin skor berkembang. Kemudian saya juga melihat kompetisi; apa yang dilakukan rekan-rekan saya dalam genre ini dengan gaya. Jika saya melihat pengembang mengambil risiko, saya mungkin cenderung lebih berisiko dengan gaya skor saya. Jika saya melihat mereka bersikap konservatif dan berpuas diri, apakah saya mengikutinya, atau benar-benar merusak pola? Itu semua tergantung pada kombinasi gaya proyek, gaya genre, tren, dan apa yang menurut saya akan membantu membenamkan pemain dalam pengalaman game. Semuanya bermuara pada satu hal itu — apa yang terbaik untuk meningkatkan pengalaman bermain game — semua yang lain tidak penting.

Dari sana, saya menggali sedikit sampel musik yang menurut saya cocok dengan gaya dan nada keseluruhan. Kemudian saya memainkannya untuk pemangku kepentingan musik di tim dan kami berangkat dari sana. Ini bisa menjadi proses panjang untuk mendengarkan dan menggali nada, dan mendengarkan lagi. Membuat para pemangku kepentingan itu duduk di sebuah ruangan bersama dan diam mendengarkan pilihan musik mereka sangat penting bagi mereka untuk menandatangani gaya. Setelah kita semua setuju, saya membuat ringkasan referensi musik lainnya dan mengirimkannya kepada para pemangku kepentingan untuk mendapatkan umpan balik. Sekali lagi saya membuat mereka duduk di sebuah ruangan, mendengarkan, dan berkomentar. Waktu mendengarkan ini tidak hanya melibatkan para pemangku kepentingan, tetapi memberi saya kemampuan untuk memahami keinginan dan kebutuhan mereka dan cara terbaik untuk mengakomodasi proyek.

Caroline: Ketika bekerja dengan segala bentuk musik live (orkestra, band, dan sebagainya), apa saja faktor yang mempengaruhi kualitas skor?

Schaeffgen: Emosi, emosi, emosi. Sebuah mesin tidak bisa meniru cara yang dilakukan manusia. Juga, tidak setiap musisi akan beremosi dengan cara yang persis sama. Memiliki seorang pemain biola tunggal memainkan banyak bagian yang semuanya di-multitrack bersama di ruang studio kecil tidak akan pernah terdengar seperti bagian string di aula yang terdengar indah di mana setiap musisi menyumbangkan gaya dan emosi mereka sendiri pada musik. Tapi sekali lagi, itu semua tergantung pada gaya musik Anda. Untuk

BlackSite: Area 51 , kami memilih untuk tidak menggunakan pemain langsung untuk menempatkan anggaran itu pada skor yang lebih panjang. Ini bekerja dengan baik untuk game itu, karena instrumen elektronik yang bergaya adalah bagian besar dari palet suara. Jika itu skor orkestra murni, maka memiliki pemain langsung akan sangat meningkatkan penyampaian emosional.

Dalam game, ini sedikit *trade-off* dan terus-menerus dipandang sebagai area di mana anggaran dapat dipangkas. Untungnya, tingkat kualitas yang diminta oleh konsumen terus meningkat. Dalam film, tidak ada judul beranggaran besar yang akan mempertimbangkan untuk tidak menggunakan orkestra untuk merekam bagian organik dari musik—itu terlalu umum dan bahkan tidak menjadi pertimbangan. Namun, dalam game, ini bukan norma dan oleh karena itu desainer game dan sutradara audio yang suka berkelahi berjuang untuk kualitas di setiap revisi spreadsheet anggaran. Setelah permintaan konsumen cukup tinggi, pengembang game beranggaran besar harus menggunakan orkestra langsung untuk tetap kompetitif.

Caroline: Banyak tantangan yang terkait dengan desain suara yang bagus tampaknya berasal dari efek khusus. Bagaimana Anda menangani rekaman efek suara di suatu lokasi?

Schaeffgen : Mengumpulkan materi sumber yang layak selalu menjadi tantangan bagi perancang suara, tetapi juga salah satu bagian pekerjaan yang lebih menyenangkan. Midway memiliki perpustakaan suara komersial yang totalnya lebih dari 800 GB; perpustakaan internal milik kami jauh lebih kecil, kurang dari 100 GB. Kami terus berusaha untuk menemukan sumber suara baru yang unik untuk produk kami. Kami memiliki peralatan perekam lapangan, perekam portabel, mikrofon, dan aksesoris yang kami gunakan untuk mengumpulkan suara unik di dunia. Kami memiliki banyak konstruksi di sekitar kantor kami dalam dua tahun terakhir, jadi kami memanfaatkannya dalam rekaman lapangan kami. Kami telah melakukan rekaman tembakan, rekaman mobil, rekaman suara di padang pasir, jalan-jalan kota—di mana pun kami dapat menemukan bahan yang sesuai. Tim saya memiliki telinga terbuka dan selalu mendengarkan suara baru dan unik.

Caroline: Mendengarkan trek audio dari game Blacksite: Area 51 , menjadi jelas bahwa ada isyarat musik tertentu yang mengatur nada untuk aksi berikutnya. Jelaskan proses penentuan di mana isyarat ini harus terjadi dan bagaimana menerapkannya.

Schaeffgen : Untuk BlackSite, kami memutuskan untuk menggunakan kelas karakter sebagai dasar untuk membuat tema musik yang akan masuk dan keluar dan membuat skor utama. Juga, setiap kelas karakter memiliki instrumentasi unik yang menciptakan tanda tangan sonik dalam skor. Ada tiga kelas utama: manusia (lebih spesifik, tentara), alien, dan hibrida alien/manusia. Bergantung pada ras dominan untuk skenario game tertentu, kami menggunakan campuran tema dan instrumentasi yang akan mencakup kelas-kelas tersebut. Karena gamenya cukup linier, kami biasanya tahu apa yang akan terjadi selanjutnya, berdasarkan lokasi geografis, jadi kami menggunakan pemicu yang ditempatkan di dunia untuk memberi isyarat musik. Musik juga dikontrol berdasarkan status game atau AI [kecerdasan buatan]. Kami tidak menginginkan musik dari dinding ke dinding, jadi di antara pertemuan kami memilih tanpa musik atau isyarat ambient yang sangat rendah.

Caroline: Industri game dan film sangat bergantung pada kualitas audio. Pelajaran apa yang telah Anda pelajari dari industri film yang akan membantu perancang suara baru?

Schaeffgen : Banyak produksi audio game yang sama dengan film. Kami menggunakan Alat Pro dan banyak plug-in, kami merekam materi sumber kami sendiri, kami bekerja sama dengan visioner proyek untuk meningkatkan visi itu melalui suara, dan seterusnya. Itu

tidak digunakan untuk menjadi seperti itu. Sebelum audio digital menjadi norma dan kekuatan pemrosesan berlimpah, pengembang mensintesis semua konten suara untuk sebuah game. Jadi proses pembuatan game kami tidak banyak dipengaruhi oleh film, tetapi proses pembuatan konten yang masuk ke dalam game tersebut. Seperti yang saya sebutkan sebelumnya, kami tidak benar-benar mendapatkan fase pascaproduksi. Siklus pengembangan game sangat berbeda dari produksi film, tetapi masih merupakan media. Media yang didigitalkan dan dimanipulasi untuk membangkitkan semacam respons dari pemain.

Di zaman sekarang ini, saya merasa bahwa film memiliki lebih banyak hal untuk dipelajari dari game daripada sebaliknya. Industri game telah mempelajari industri film begitu lama sehingga mereka berpikir bahwa mereka ingin menjadi seperti film, tetapi segera setelah itu, mereka menyadari bahwa perbedaan itu ada karena suatu alasan dan bahwa game adalah bentuk seni yang unik dan sarana ekspresi yang benar-benar layak. mereka sendiri.

Caroline: Saran apa yang Anda miliki tentang mendapatkan proyek akhir sebaik mungkin?

Schaeffgen : Kumpulkan tim terkuat dan biarkan orang-orang itu melakukan yang terbaik. Fasilitasi lebih penting daripada ego. Menyingkirlah dan berikan dukungan yang mereka butuhkan untuk berhasil. Komunikasi adalah faktor terpenting berikutnya. Setelah tim Anda diberdayakan, mereka harus efisien dan terinformasi. Membangun dan memelihara jalur komunikasi yang kuat antara semua disiplin ilmu adalah kunci keberhasilan. Semuanya setelah itu kuah.

BAGIAN 3

MEMBUAT PROYEK SINEMATIK ANDA SENDIRI

BAB 12

GETTING STARTED

Lulus dari universitas, atau sekolah yang berorientasi teknologi dan langsung terjun sebagai pengembang game bisa menjadi tugas yang menakutkan... jadi semoga Anda adalah salah satu dari anggota komunitas yang beruntung (dan mungkin pekerja keras) yang telah keluar dari peluncuran dan mendapatkan pekerjaan mengembangkan game di perusahaan mapan. Selain menghemat banyak uang dan sakit kepala yang terkait dengan pembuatan game Anda sendiri, studio game yang berkembang akan memiliki sumber daya untuk mengembangkan, menerbitkan, dan menjual judul yang sukses. Namun, jika Anda bukan salah satu dari orang-orang ini, jangan putus asa! Menyiapkan dan menjalankan studio game Anda sendiri bisa sesederhana (atau sesulit) seperti membuat game pertama Anda.

Dengan alat game seperti Microsoft XNA menjadi tersedia secara luas dan terjangkau, bukanlah usaha yang tidak masuk akal untuk mengeluarkan game pertama Anda di pasar tanpa investasi waktu atau uang yang besar. Kemungkinannya bagus bahwa Anda mungkin memulai atau bahkan menyelesaikan game saat di sekolah. Menjadi pengembang game "independen" (artinya Anda tidak mendapat dukungan dari penerbit) berarti memiliki kendali penuh atas proyek Anda. Ini juga berarti menerima tanggung jawab penuh atas keberhasilan atau kegagalan yang terkait dengan game! Menjadi studio indie juga berarti lain; ini menyarankan filosofi mencoba ide dan gaya game baru yang tidak akan pernah dicoba oleh pengembang besar—sebagian besar karena kurangnya angka pemasaran untuk mendukung jenis konsep yang Anda buat atau bahwa game tidak terpusat di tengah tren game saat ini.

Mengumpulkan kesuksesan dari game avant-garde adalah cara yang bagus untuk diperhatikan di industri game dan cara cepat untuk membuat game Anda diperhatikan. Tapi bagaimana Anda menjadi pengembang game independen?

Tips Pengembangan

Daftar ke Klub Pembuat XNA Microsoft (<http://creators.xna.com>). Selain forum hosting untuk membahas masalah dengan bekerja dengan program ini, pengguna dapat mendemonstrasikan game lain yang sedang dibuat, memposting demo game mereka sendiri, dan mengakses sumber daya untuk pendidikan lebih lanjut.

12.1 Menyiapkan Perusahaan Video Game Anda

Meskipun ada banyak logistik yang terkait dengan pembuatan perusahaan baru—seperti apakah akan menggabungkan dan mendapatkan pendanaan Anda (keduanya akan dibahas nanti)—pada dasarnya, perusahaan game baru Anda akan dibuat atau dihancurkan berdasarkan satu hal: game Anda. Membuat keputusan yang bijaksana tentang proyek pertama Anda akan menjadi satu-satunya faktor terbesar mengenai jumlah kesuksesan yang akan Anda peroleh sebagai pengembang (lihat wawancara dengan Warren Spector, bab 2, dan Richard Rouse III dalam bab ini). Namun, kesuksesan sebagai studio memiliki beberapa elemen penting yang harus bersatu agar Anda dapat bertahan di industri game.

Selain konsep game yang hebat, Anda memerlukan dana awal dan sumber daya yang diperlukan untuk membuat game pertama Anda: perangkat keras, perangkat lunak, dan bakat terampil. Bergantung pada ruang lingkup desain game Anda, membuat judul baru bisa memakan waktu mulai dari lima hingga lima puluh orang yang bekerja penuh waktu selama berbulan-bulan untuk menyelesaikan pekerjaannya. Masing-masing orang ini membutuhkan tempat kerja dan alat untuk melakukan pekerjaan mereka. Ini berarti uang. Banyak uang. Ada beberapa cara untuk mendapatkan uang dan peralatan yang Anda butuhkan—dan kemungkinan besar Anda akan menangani semua cara ini.



Gambar 12.1 Studio game yang sukses Irrational dengan membuat keputusan game yang bijaksana. Direproduksi dengan izin dari 2K Games. Seluruh hak cipta.

Sebelum mendekati bank dan mencoba mendapatkan pinjaman usaha kecil apa pun, lakukan yang terbaik untuk menurunkan jumlah uang yang perlu Anda pinjam. Dengan sedikit keberuntungan, dan dengan banyak sumber daya, Anda tidak perlu mendapatkan pinjaman sama sekali. Hal pertama yang dapat Anda lakukan adalah mencoba dan mempekerjakan orang-orang yang memiliki peralatan dan perangkat lunak mereka sendiri. Ini akan cukup mudah bagi seniman, karena mereka cenderung banyak bekerja dari rumah, dan program populer yang digunakan saat membuat seni digital tersedia secara luas dan dengan harga terjangkau. Tergantung pada bahasa pemrograman dan/atau mesin game yang Anda gunakan, programmer akan menghadirkan tantangan terbesar dalam akuisisi. Meskipun membuat programmer fasih dalam bahasa pemrograman yang Anda gunakan mungkin relatif mudah, membuat programmer terbiasa dengan mesin game atau middleware tertentu bisa menjadi tantangan.

Sebagai produser, jika Anda dapat mengumpulkan seluruh tim yang anggotanya memiliki kemampuan untuk bekerja dari rumah, pada dasarnya Anda akan berfungsi sebagai studio dengan seluruh tenaga kerja berbasis kontraktor/konsultan. Bekerja dengan cara ini menghemat uang Anda, karena Anda sebenarnya tidak memerlukan studio fisik atau tempat kerja untuk semua karyawan untuk bekerja (jadi tidak ada sewa dan tidak ada tagihan di sana) dan Anda tidak perlu membeli peralatan komputer untuk mengisinya. Ini juga akan membuat pekerjaan Anda lebih mudah dalam hal merekrut bakat. Jika Anda tinggal di pusat pengembangan nongame (seperti di mana pun selain Austin, Texas, atau San Francisco, California), Anda mungkin memiliki sedikit talenta lokal untuk menarik karyawan Anda. Dengan melakukan segalanya melalui kontraktor, Anda

benar-benar dapat mempekerjakan siapa saja di mana saja. Melakukan segala sesuatu jarak jauh, bagaimanapun, memiliki tantangan tersendiri.

Pertama, memiliki semacam kontrak tentang pekerjaan. Bahkan jika semua orang bekerja secara spekulatif—artinya mereka semua akan dibayar saat game tersebut dijual atau didistribusikan dan telah menghasilkan uang—harus ada sesuatu secara tertulis yang mengatakan bahwa kekayaan intelektual yang Anda ciptakan adalah milik perusahaan game. Kontrak juga harus menjelaskan perincian tentang pembayaran dan ketentuan apa pun tentang pemutusan hubungan kerja. Tantangan kedua bekerja dengan kontraktor terkait dengan alur kerja.

Sekali lagi, karena semua anggota tim pengembangan bekerja di tempat yang berbeda, mereka tidak akan mendapat manfaat untuk dapat berkomunikasi dengan mudah atau mengadakan pertemuan untuk membahas proyek. Penting di awal proyek untuk menetapkan sarana untuk konferensi, menyiapkan alat kolaborasi, dan membuat saluran singkat untuk semua aset yang dibuat. Meskipun tim tersebar, Anda tetap harus menunjuk seorang pemimpin untuk setiap departemen dan mengatur waktu rapat yang telah ditetapkan bagi Anda untuk berkonferensi dengan mereka dan bagi mereka untuk berkonferensi dengan anggota tim individu.

12.2 Tips Pengembangan

Sebagian besar program pesan instan menawarkan fungsionalitas panggilan konferensi secara gratis! Lihat Yahoo! Messenger atau Microsoft Windows Live Messenger untuk fitur dan unduhan yang tersedia.

Metode termudah untuk melakukan rapat adalah dengan menggunakan konferensi video online. Ada beberapa perusahaan di luar sana yang menawarkan harga yang wajar untuk ini—Anda mungkin sudah menggunakan Skype untuk panggilan telepon PC—dan mengaktifkan dan menjalankan panggilan konferensi video semudah memastikan semua pihak memiliki webcam dan headset.

Jangan lupa untuk mempertimbangkan perbedaan zona waktu saat menjadwalkan rapat. Juga, persiapkan topik untuk didiskusikan terlebih dahulu sehingga waktu panggilan dapat dijaga tetap rendah—dan tetap pada agenda itu! Menjaga proyek tetap pada jalurnya bergantung pada pertemuan ini dan kemampuan tim pengembangan untuk mengakses alat kolaborasi. Seperti yang dibahas sebelumnya dalam buku ini, penyiapan dan pemeliharaan halaman wiki adalah cara terbaik untuk melacak aset dan bagi anggota tim individu untuk mengetahui di mana proyek tersebut berdiri. Portal ini akan menjadi perekat yang menyatukan tim Anda dan ruang kerja bersama (belum lagi drive bersama) untuk semua orang. Sulit untuk membuat kontraktor merasa seperti mereka adalah bagian dari tim, jadi menjaga mereka tetap pada titik dengan jadwal, konsep, dan kemajuan keseluruhan sangat membantu dalam hal itu.

Tentu saja, tantangan terbesar mungkin hanya menemukan orang untuk bekerja sesuai anggaran Anda. Di mana Anda menemukan pengembang game yang menganggur? Ada beberapa tempat untuk memulai pencarian: sekolah, konferensi, dan situs Web. Sekolah adalah lokasi pencarian yang cukup jelas; kebanyakan siswa menginginkan pengalaman, jadi Anda biasanya bisa mendapatkan tingkat pekerjaan dan komitmen tertentu dari mereka dengan relatif mudah. Apalagi jika mereka putus sekolah dan menganggur. Sebagian besar sekolah memiliki konselor karir yang dapat memberi Anda calon pekerjaan dan bahkan membantu Anda dalam penempatan. Sadarilah bahwa kebanyakan orang yang Anda peroleh dari sekolah tidak akan berpengalaman ("noob" atau "newbie", jika Anda mau). Menemukan bakat yang terampil mungkin akan

membutuhkan konferensi dan jaringan atau menjelajahi situs Web yang didedikasikan untuk disiplin tertentu.

Artis, misalnya, dapat ditemukan di situs Web seperti GFXArtist.com atau DigitalArt.org. Ada juga forum dan situs karir untuk programmer, produser digital, dan penulis yang semuanya bisa dicari di Google. Banyak dari mereka bahkan menawarkan utas yang memungkinkan Anda memposting pekerjaan dan mencari bakat yang tersedia. Jujur saja ketika berurusan dengan posting; jangan mendapatkan reputasi untuk taktik “beralih dan beralih” terkait pekerjaan. Beri tahu orang-orang sebelumnya tentang situasinya dan Anda akan terkejut betapa banyak orang yang masih ingin terlibat dengan proyek Anda—terutama jika Anda memiliki konsep yang kuat. Pastikan Anda menggunakan perjanjian kerahasiaan (NDA) saat mendiskusikan kemungkinan pekerjaan (lebih lanjut tentang itu di Bab 14). Jangan lupa bahwa Anda juga dapat menggunakan perekrut untuk membantu perekrutan jika Anda membayar karyawan Anda.

Jika Anda telah memilih untuk menskalakan game pertama Anda jauh lebih kecil atau Anda berada di area yang dapat mendukung studio game yang sebenarnya, Anda mungkin telah memutuskan untuk menjadi tuan rumah lokasi fisik untuk perusahaan Anda. Setelah Anda menemukan tempat sesuai anggaran Anda (ini termasuk sewa, tagihan, dan sejenisnya) dan telah mengisinya dengan workstation dan perangkat lunak, terserah Anda untuk menyimpan cukup uang yang mengalir ke proyek agar studio tetap berfungsi. Anda juga ingin mengambil beberapa langkah tambahan untuk memastikan kesuksesan studio Anda.

12.3 Memelihara Studio Anda

Mendapatkan tim pengembangan untuk bekerja dengan Anda hanyalah setengah dari tantangan. Anda juga harus membuat tim pengembangan bekerja untuk Anda. Diskusikan kesengsaraan pembangunan dengan studio mapan mana pun dan diskusi pasti akan mengarah pada pergantian dan kebutuhan konstan untuk merekrut. Jadi, selain kebutuhan yang jelas untuk mempertahankan operasi dasar tempat kerja, Anda juga harus fokus pada hal-hal yang akan ditangani oleh departemen sumber daya manusia di sebuah studio besar. Secara khusus, ini berarti menciptakan kualitas hidup yang hebat.



Gambar 12.2 Assassin Creed

Dengan studio game di seluruh dunia, Ubisoft telah membuat ilmu untuk menciptakan dan memelihara studio yang sukses. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Mempertahankan tempat kerja yang berkualitas tidak sesederhana mengurangi jam kerja—terutama ketika tenggat waktu dan pencapaian menjadi masalah dan jam kerja mulai merangkak naik. Ini juga berarti memberikan tunjangan dan program yang membuat karyawan senang. Karena Anda mungkin akan bekerja dengan anggaran terbatas, ini membutuhkan banyak perencanaan dan kecerdikan. Menjaga waktu berjam-jam selama sprint untuk mencapai tonggak sejarah bisa sesederhana merencanakan dan memberikan waktu yang cukup untuk menyelesaikan pekerjaan. Temui para pemimpin (atau anggota tim yang paling berpengalaman dan berpengetahuan luas) dan dapatkan perkiraan waktu seakurat mungkin dan berikan waktu sebanyak itu. Ada ambang frustrasi yang sangat kecil yang diizinkan karyawan ketika mereka sudah bekerja dengan sedikit atau tanpa bayaran.

Salah satu cara terbaik di mana Anda dapat menjaga tim pengembangan Anda keluar dari ranah frustrasi dan jengkel adalah dengan menciptakan dan memelihara sistem manajemen proyek yang baik. Ikuti tutorial tentang Microsoft Project dan pastikan untuk menggunakan laporan delta harian yang baik untuk menjaga komunikasi tetap tinggi—terutama jika Anda hanya bekerja dengan kontraktor. Semakin terorganisir sebuah proyek, dan semakin lancar operasinya, semakin baik sikap dalam tim.

Memberikan insentif di tempat kerja juga dapat meningkatkan semangat kerja. Fasilitas dapat mencakup pesta akhir minggu di studio (mencoba dan mendapatkan sponsor dari sekolah kuliner lokal atau brewpub untuk menyediakan suguhan murah), area game untuk istirahat (juga penting untuk menguji game lain di pasar), dan keringanan waktu libur dan jadwal kerja. Semakin bahagia Anda mempertahankan karyawan Anda, semakin lama Anda akan mempertahankan karyawan Anda—tetapi jangan biarkan mereka melindas Anda! Saya pernah bekerja di pengembang dan penerbit game yang sangat besar yang akan membelikan makan siang/makan malam setiap hari untuk karyawan mereka selama masa krisis; segera para karyawan menyadari bahwa mereka dapat meminta makanan yang lebih mahal dari restoran yang lebih baik dan anggaran untuk makanan ini menjadi tidak terkendali.

Tips Pengembangan

International Game Developers Association (IGDA) memiliki banyak info mengenai kualitas hidup di studio game. Kunjungi situs mereka (<http://www.igda.org>) untuk makalah tentang menciptakan kualitas hidup yang hebat di studio Anda, serta saran yang berguna untuk meningkatkan kondisi kerja.

Akhirnya, di akhir siklus produksi, ketika game menghasilkan uang, pastikan untuk membayar tim Anda apa yang dijanjikan kepada mereka dan menawarkan mereka kesempatan untuk bekerja pada proyek berikutnya (semoga didanai). Jangan menjadi cerita horor industri lainnya; kisah-kisah programmer dan seniman yang dilakukan oleh pengembang merajalela. Ketika Anda menunjukkan loyalitas kepada karyawan Anda, mereka menunjukkan loyalitas kepada Anda dan produk perusahaan Anda.

Setelah studio Anda berdiri dan berjalan, penting untuk mengambil langkah-langkah untuk menciptakan jenis kampanye hubungan masyarakat akar rumput. Karena Anda tidak akan menghabiskan uang untuk firma PR besar untuk mewakili perusahaan Anda, Anda harus sedikit kreatif untuk membuat nama studio Anda dikenal dan dikenal.

12.4 Mendapatkan Perhatian

Langkah pertama dalam menciptakan kampanye hubungan masyarakat yang sukses adalah membuat situs Web Anda aktif dan berjalan. Ini biasanya dapat dilakukan dengan sedikit atau tanpa uang pada awalnya: beli nama domain Anda (dengan mudah dilakukan melalui ratusan host seperti Yahoo!), kemudian buat blog untuk perusahaan Anda (melalui Blogger, misalnya) dan minta domain diteruskan kesana. Anda memiliki situs yang aktif dan berjalan hanya dengan sepuluh Rupiah setahun! Jika Anda ingin menghabiskan sedikit uang untuk situs tersebut, Anda dapat menyewa seorang desainer Web (atau menghabiskan waktu merancang situs sendiri dengan program seperti Adobe GoLive atau Dreamweaver) dan membeli paket hosting online. Situs yang lebih besar dan terstruktur memungkinkan lebih banyak fungsionalitas dan informasi di halaman Web Anda—termasuk lowongan pekerjaan, siaran pers, dan kemampuan untuk mengunduh demo untuk game Anda setelah tersedia.

Langkah kedua dalam rencana Anda untuk menguasai dunia harus melibatkan penyediaan demo yang dapat dimainkan secepat mungkin—kemudian membawa demo ini ke setiap konferensi game yang Anda mampu dan memamerkannya. Buat salinannya dan taruh di tangan penerbit, gamer, dan distributor online. Bayar untuk stand di pameran dagang dan mainkan demo game di belakang Anda (atau lebih baik lagi, tersedia untuk dicoba orang). Barang curian gratis juga bisa sangat membantu mengarahkan lalu lintas ke Anda.

Tukarkan penempatan iklan di game Anda (atau di situs Anda) ke perusahaan kaos dan printer dengan imbalan kaos, stiker, atau apa pun gratis. Kegiatan ini menempatkan nama perusahaan Anda di tangan peserta. Setiap T-shirt, stiker bumper, atau topi adalah papan iklan bergerak untuk Anda. Sebenarnya menghadiri konferensi juga menghadirkan banyak peluang untuk berjejaring dan menyebarkan berita tentang game dan perusahaan Anda di pesta dan mixer (terutama Festival dan KTT Game Independen). Jalan lain yang perlu dipertimbangkan adalah penggunaan iklan dalam perdagangan. Rancang iklan yang bagus dan letakkan di majalah paling populer.

Anda dapat membeli iklan di majalah yang berfokus pada video game, situs Web yang melakukan hal yang sama, dan bahkan iklan surat kabar di kota-kota yang menampilkan komunitas video game terkemuka. Ada banyak strategi berbeda untuk membuat kampanye pemasaran gerilya yang sukses (lihat beberapa di antaranya di GMarketing.com), pastikan Anda tidak melewati batas. Upaya pemasaran gerilya di jalan di masa lalu telah menciptakan situasi buruk seperti ketakutan akan bom, denda yang besar untuk polusi (terbang serba salah), dan kehadiran yang buruk di masyarakat karena iklan dan papan reklame yang hambar. Anda dapat melihat beberapa contoh game independen yang sukses di situs Web IndieGames.com.

Saat Anda membuat iklan, Anda juga harus menulis siaran pers yang dapat dikirim ke pers lokal. Ditampilkan di televisi lokal atau ditampilkan dalam tulisan di koran lokal masih pers. Simpan semua kliping pers Anda dan gunakan dalam kit media Anda saat Anda mengajukan penerbit perspektif. Saran terakhir saya untuk mendapatkan perhatian di industri game berpusat pada pembuatan mod untuk game yang sudah ada. Banyak desainer game telah memulai dengan mengambil jalan pendekatan ini dan itu juga dapat bekerja untuk perusahaan Anda. Dengan membuat level baru, karakter, dan sebagainya. untuk game populer, Anda dapat dengan cepat diperhatikan oleh banyak gamer serta industri game.

12.5 Melindungi Ide Anda

Meskipun ini bisa menjadi masalah hukum dan kita akan membahasnya di Bab 3, penting untuk membahas ini sebentar. Seperti yang saya sebutkan sebelumnya, salah satu kunci sukses sebuah game independen adalah memiliki konsep game yang hebat. Setelah konsep game ini diasah agar sesuai dengan anggaran dan jadwal Anda, penting bagi Anda untuk melindunginya. Ini berarti hanya mendiskusikannya dengan tim pengembangan Anda (setidaknya pada awalnya—kemudian, Anda tentu ingin mendiskusikannya sebanyak mungkin untuk tujuan pers), menggunakan perjanjian kerahasiaan, dan melisensikan ide Anda sebanyak mungkin. Apakah Anda menulis skrip untuk game? Daftarkan dengan Writer's Guild of America. Apakah ada karakter merek dagang, logo, dan sebagainya? Daftarkan mereka.

Anda mungkin juga telah membuat kesepakatan atau bermitra dengan seseorang untuk membuat game dari buku, film, atau program televisi yang ada. Jika Anda telah memutuskan untuk menempuh rute ini, Anda harus melisensikan (atau opsi) karya tersebut untuk digunakan dalam Game Anda. Ini biasanya mahal dan tidak untuk semua orang, tetapi menggunakan kekayaan intelektual yang sudah sukses adalah cara yang bagus untuk memanfaatkan buzz yang ada. Seperti yang saya sebutkan sebelumnya, bab terakhir dari buku ini lebih banyak membahas aspek hukum dari pembuatan game, tetapi ketahuilah sejak awal bahwa Anda harus (minimal) melindungi ide Anda secara legal dan mendasar agar tidak disalin atau dicuri. Sekarang mari kita bicara tentang game yang akan Anda lindungi.

12.6 Konsep Anda

Game independen yang ideal akan (tentu saja) inovatif, menyenangkan, menggambarkan cukup banyak potensi untuk pengembangan di masa depan—dan yang terpenting, sinematik! Menyusun konsep yang hebat adalah tugas pertama yang Anda miliki di depan Anda—dan yang paling penting—tetapi tidak ada yang benar-benar dapat membantu Anda dengan itu jika Anda ingin menjadi desainer game. Berikut adalah beberapa saran yang dapat Anda ikuti, yang akan membuat Anda tetap pada anggaran dan jadwal yang rapi, serta menjaga peluang Anda untuk menyelesaikan/sukses tetap tinggi.

Desain untuk PC. Jangan khawatir tentang konsol pada tahap ini. Mendapatkan kit pengembang untuk beberapa konsol adalah tugas yang sangat sulit (kit pengembang/konsol sangat mahal). Jika Anda akan pergi ke konsol, bidiklah yang kecil. Ini berarti menempuh rute XNA dan merancang Game bergaya arcade untuk Xbox Live Arcade atau mendesain Game Wii (lihat WiiWare).

Munculkan fitur unik. Miliki karakter game dengan keterampilan atau kemampuan yang belum pernah dilihat sebelumnya dan integrasikan itu ke dalam kontrol game—atau tawarkan beberapa tingkat kegunaan yang unik. Melakukan semua hal yang telah kita diskusikan dalam buku ini untuk membuat game menjadi sinematik akan sangat membantu dalam imersi dan daya tarik game, tetapi menghadirkan fitur hebat yang belum pernah dilihat oleh gamer akan sangat membantu dalam membuat game menjadi unik dan menyenangkan. Maksimalkan dampak budaya game. Ini tidak berarti Anda harus membuat game menjadi politis atau apa pun. Itu hanya berarti bahwa semakin banyak orang di dunia yang menikmati game, semakin banyak tempat Anda dapat menjualnya. Desain di sekitar tema dan gaya yang diterima dan dinikmati secara universal. Minimalkan antarmuka. Jika Anda membutuhkan buku instruksi untuk game, itu mungkin terlalu rumit. Desain sehingga seorang gamer dapat langsung masuk dan mulai bermain.

Rancang game yang akan diperluas. Membiarkan kemungkinan terbuka untuk ekspansi—bahkan jika itu hanya untuk penyesuaian, peta tambahan, atau karakter baru—berarti peluang untuk menambah lebih banyak penjualan di masa mendatang. Karakter, cerita, dan game yang hebat juga membuka pintu untuk sekuel selanjutnya. Juga, jika game tersebut berhasil saat dirilis, menunjukkan kepada penerbit bahwa game tersebut bisa mendapatkan dan menjadi jauh lebih besar akan menjadi nilai jual yang bagus.

Ini hanya beberapa panduan dasar yang perlu diingat ketika datang dengan konsep Anda. Sekali lagi, jika Anda menggunakan teknik sinematik yang dibahas dalam buku ini, Anda juga akan menciptakan pengalaman bermain yang jauh lebih kaya, bahkan jika tema game tidak terlalu besar cakupannya.

Tips Pengembangan

Noah Falstein, salah satu orang yang diwawancarai dalam buku ini, memiliki situs web bernama The Inspiracy di mana ia membahas aturan/panduan untuk game yang sukses. Tujuannya adalah untuk mendapatkan 400 tips untuk perancang game (disebut Proyek 400)! Lihat sarannya yang bermanfaat di www.inspirasi.com.



Gambar 12.3 Game seperti yang ada di Splinter Cellseries selalu dimulai dengan konsep game yang kuat. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Setelah Anda mengetahui apa yang akan menjadi game Anda dan apa fitur utamanya, Anda akan ingin membagi bagian kecil untuk dikembangkan terlebih dahulu menjadi demo/prototipe. Jika ini dilakukan dengan cukup baik, Anda dapat menggunakan demo ini untuk meluncurkan game lengkap ke penerbit; skenario kasus yang lebih buruk, Anda akan memiliki demo yang bagus untuk digunakan untuk tujuan pemasaran melalui situs Anda. Pastikan Anda menyertakan informasi mengenai perusahaan Anda jika Anda menggunakan prototipe untuk mengajukan calon distributor.

Selain dokumen desain game dan demo, Anda akan menginginkan pernyataan misi perusahaan, analisis risiko (termasuk analisis persaingan), dan perkiraan mengenai penjadwalan dan anggaran. Ini adalah hal-hal yang Anda perlukan ketika mendekati perusahaan penerbitan besar untuk mendapatkan kesepakatan distribusi. Setelah Anda menyatukan konsep, menyelesaikan demo, dan situs/studio Web Anda aktif dan berjalan, Anda akan ingin mulai menarik penerbit.

12.7 Menarik Industri Game

Kami telah membahas beberapa cara utama untuk menarik penerbit kepada Anda: Situs Web Anda, demo Anda, dan membuat profil tinggi di konvensi game untuk beberapa nama. Bergabung dengan IGDA akan membantu Anda juga, karena mereka mensponsori acara sepanjang tahun, tetapi pada akhirnya, Anda harus mengeluarkan nama perusahaan/permainan Anda di luar sana. Jarang bagi penerbit untuk secara aktif mendekati dan mencari perusahaan game independen dan menemukannya. Anda harus menemukan mereka.

Menemukan penerbit dapat dicapai dengan mencari dan berbicara dengan mereka di konvensi, menghubungi mereka melalui situs Web mereka (kadang-kadang mereka bahkan memiliki nomor kantor mereka di situs), dan mengunjungi lokasi perusahaan mereka yang sebenarnya. Apa pun cara Anda mendapatkannya, atur pertemuan lapangan dengan kepala studio (terkadang penerbit memiliki kepala akuisisi). Jika mereka memilih untuk memberi Anda pertemuan, Anda akan diberi kesempatan untuk "melempar" kepada mereka—atau menjualnya—dengan gagasan untuk mendistribusikan game Anda. Ini secara harfiah berarti Anda berdiri di depan mereka dan memberi tahu mereka tentang game Anda dan mengapa mereka harus mempublikasikannya

12.8 Menggunakan *Soft Skill* Anda

Namun, menghadiri pertemuan lapangan berarti menjadi ahli dalam keterampilan "lunak" yang membuat produser game hebat. Singkatnya, ini adalah seni merayu yang bagus. Jaringan. Membicarakan orang. Mengetahui cara berkomunikasi dengan orang lain tanpa terlalu memaksa sama pentingnya dengan mengetahui dengan siapa Anda harus mengobrol. Saya pernah menghadiri pesta di konferensi SXSW Interactive dan menyaksikan desainer muda berbicara berjam-jam tentang proyek mereka kepada seorang programmer yang pada dasarnya tidak dapat melakukan apa pun untuk mereka dan karier mereka. Saya juga melihat direktur kreatif (yang telah minum beberapa kali) mengoceh tentang detail proyek baru mereka yang saya yakin tidak boleh dibahas. Ini bukan strategi yang bagus.

Bercumbu yang sukses berarti mengetahui tujuan Anda, siapa yang bisa membawa Anda ke sana, dan bagaimana berbicara dengan mereka. Agenda Anda harus jelas. Butuh bakat nama di tim Anda? Distribusi online? Atau hanya saran karir? Oke bagus. Sekarang, siapa yang bisa memberi Anda apa yang Anda butuhkan? Jika Anda menghadiri konferensi, mungkin ada buku pendaftaran atau sumber online yang memberi tahu Anda siapa yang menghadiri konferensi atau siapa yang mereka wakili. Persempit lapangan, online, lihat seperti apa mereka dan apa yang sedang mereka kerjakan, dan temukan mereka! Jika Anda pergi ke setiap pesta di sebuah konferensi, kemungkinan mereka akan menghadiri salah satunya. Jika tidak, mereka mungkin berbicara di konferensi; pergi ke panel mereka dan kemudian mendekati mereka setelah itu.

Ketika Anda mendekati seseorang yang dapat membantu Anda, yang terbaik adalah membicarakannya terlebih dahulu. Sama seperti industri film, tipe kreatif dalam industri game selalu suka membicarakan proyek mereka sendiri. Pujian cepat dan pertanyaan polos biasanya membuat mereka berbicara dalam waktu singkat. Setelah Anda memiliki hubungan baik, sampaikan gagasan untuk mungkin berbicara dengan mereka setelah konferensi untuk mendapatkan nasihat karir. Saran ini biasanya memunculkan momen di mana semua orang di sekitarnya bertukar kartu nama. Sekarang Anda memiliki kontak yang berkualitas. Ucapkan terima kasih atas waktu mereka dan

tinggalkan mereka sendiri. Tidak ada yang suka dikuntit di konferensi dan dilecehkan. Setelah konferensi selesai dalam jangka waktu yang wajar (empat atau lima hari), kirim email cepat untuk mengingatkan kontak Anda siapa Anda dan berterima kasih lagi kepada mereka karena telah membantu Anda (walaupun mereka belum melakukan apa-apa).

Mendapatkan dari "halo" untuk mendapatkan kaki Anda di pintu mereka adalah soft skill yang menandai produsen paling sukses di industri game. Setelah Anda merasa nyaman dengan mixer dan berbicara dengan orang asing, pertimbangkan untuk melakukan beberapa pembicaraan sendiri (jika Anda memiliki sesuatu untuk dibicarakan dan pendengar Anda memiliki alasan untuk mendengarkan). Semakin Anda terpapar pada populasi game umum, semakin mudah untuk membuka pintu. Ingatlah bahwa aturan emasnya adalah selalu berbicara dengan mereka tentang mereka dan bukan diri Anda sendiri ... setidaknya, tidak sampai Anda diminta. Dan kemudian, ketika Anda ditanya tentang apa yang sedang Anda kerjakan, bersikaplah antusias dan singkat. Berlatihlah dengan sedikit teaser dua hingga tiga baris tentang game Anda (kadang-kadang disebut "elevator pitch" dalam bisnis film). Terkadang, omongan singkat ini saja akan membawa Anda ke pertemuan yang lebih besar dan memungkinkan Anda melakukan promosi penuh ke penerbit

12.9 Mempelajari Cara Melempar

Ada beberapa cara berbeda untuk mendekati nada. Beberapa orang akan meminta Anda untuk mendekati seluruh pertemuan sebagai percakapan biasa dan hanya memberi tahu audiens Anda tentang game Anda, lalu menjawab pertanyaan tentangnya. Yang lain mengatakan bahwa mengadakan pertunjukan lengkap dengan slide, poster, demo, dan sebagainya adalah cara yang harus dilakukan. Akan ada beberapa hal pasti yang penerbit ingin bicarakan dengan Anda—dan apakah Anda memberi tahu mereka atau menunjukkan jawabannya—ini harus didiskusikan.

Prioritas tertinggi dari percakapan akan berpusat di sekitar subjek audiens target dan pemasaran. Bersiaplah untuk menjelaskan secara detail tentang gamer seperti apa yang ingin membeli Game Anda dan bagaimana Game Anda berbeda dari Game lain yang bersaing untuk mendapatkan Rupiah yang sama. Ini bukan tentang menjelaskan cerita game atau karakter keren; pada pertemuan lapangan, Anda ditanyai tentang demografi, angka, dan wilayah yang akan menjual banyak unit. Bersiaplah untuk ini! Apakah ini berarti Anda harus melepaskan aspek kreatif dari game? Sama sekali tidak. Tetap singkat, ringkas, dan langsung. Bawa demonya jika Anda memilikinya dan buat poster jika Anda mau, tetapi yang pasti persiapkan dan latih presentasi Anda.



Gambar 12.4 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Semakin baik Gamenya, seperti Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, semakin mudah Game tersebut untuk dilempar. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Berdirilah di depan teman-teman Anda (dan orang asing, jika Anda bisa) dan beri mereka kesempatan. Biarkan mereka bertanya dan berlatih menjawabnya. Pitching adalah situasi stres dan semakin nyaman Anda berbicara di depan orang dan menjawab pertanyaan yang tidak biasa tentang proyek Anda, semakin baik Anda. Anda juga harus berlatih beberapa jenis nada yang berbeda; meskipun memiliki presentasi yang lebih panjang untuk pertemuan formal adalah suatu keharusan, Anda juga harus menggunakan nada "konsep tinggi" satu baris—nada gaya Hollywood lama di mana Anda mengatakan sesuatu seperti, "Ini Terminator , tetapi dengan tupai bukannya robot. "Peluang untuk memberikan jenis promosi ini jauh lebih besar daripada jumlah pertemuan yang dapat Anda atur.

Saat Anda menyusun berbagai lemparan dan meletakkan bebek Anda secara berurutan, ingatlah tip berikut:

1. *Tepat waktu.* Anda mungkin belum memiliki jadwal sibuk yang Anda bayangkan untuk menjadi produser game besar, tetapi orang yang Anda tuju cukup sibuk, jadi jangan buang waktu mereka!
2. *Jadilah profesional.* Berpakaianlah dengan tepat dan memiliki banyak bahan. Ketika Anda diberi "acungan jempol" untuk rapat, tanyakan berapa banyak orang yang akan hadir dan apa budaya perusahaan terkait pakaian.
3. *Ketahui audiens lapangan.* Apakah mereka menerbitkan game kasual atau game arcade? Berapa banyak game yang mereka tangani dalam setahun? Apakah mereka saluran distribusi yang tepat untuk game Anda? Sekali lagi, jangan buang waktu mereka.
4. *Pikirkan secara visual.* Video game, seperti halnya film, adalah media visual. Jika Anda masuk hanya dengan kata-kata, Anda akan membuatnya bosan. Baik itu peragaan slide, poster dan gambar, atau pemutaran demo, Anda memerlukan sesuatu untuk menggairahkan audiens Anda secara visual.
5. *Jadilah pemandu sorak Anda sendiri.* Jika Anda tidak senang dengan proyek ini, siapa lagi? Jadilah antusias dan positif tentang proyek Anda dan Anda akan menyebarkan kegembiraan itu.

6. *Mengetahui logistik.* Seperti yang saya katakan sebelumnya, ketahui berapa anggaran Anda, berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk berkembang, dan apa perkiraan penjualan—dan bersiaplah untuk mendukungnya dengan perincian.
7. *Pastikan Anda cocok.* Ini mirip dengan tip # 3, tetapi lebih tentang memastikan bahwa Anda melakukan sesuatu yang akrab dengan penerbit yang Anda tuju. Jika mereka berhasil memasarkan game FPS dengan sangat baik, maka menjelaskan bagaimana penembak Anda masuk ke dalam katalog mereka akan sangat menguntungkan Anda.
8. *Tunjukkan fleksibilitas.* Ketika penerbit menawarkan kritik atau saran, antusiaslah terhadap mereka. Mampu bekerja dengan mereka dan membangun game Anda di sekitar parameter yang ditetapkan adalah sesuatu yang harus dipelajari oleh semua pengembang.
9. *Jadi diri sendiri.* Ini tidak berarti pergi ke pertemuan lapangan dengan kuartet barbershop dan menyanyikan lagu tersebut. Ini berarti membawa poster atau demo yang belum pernah mereka lihat sebelumnya. Bisa juga berarti membicarakan fitur game Anda yang belum pernah dilakukan di tempat lain. Berdiri dan jadilah berbeda.
10. *Tampilkan nilai.* Ini lebih sedikit tentang produk dan lebih banyak tentang Anda. Mau tidak mau, jika semuanya berjalan dengan baik, nada akan berubah dari tentang game menjadi apa yang telah Anda lakukan di masa lalu dan etos kerja seperti apa yang Anda miliki. Adalah satu hal bagi penerbit untuk mendistribusikan game Anda, tetapi membangun hubungan dengan pengembang dan membuat kemitraan untuk proyek masa depan adalah hal yang berbeda.

Ikuti saran-saran ini dan Anda akan melakukannya dengan baik di setiap pertemuan lapangan.

12.10 Wawancara: Richard Rouse III, Desainer Game

Richard Rouse III adalah seorang desainer dan penulis game yang telah bekerja dalam pengembangan komputer dan video game selama lebih dari satu dekade. Baru-baru ini, ia menjabat sebagai Direktur Desain Game di Midway Games, berkonsultasi dengan berbagai judul generasi berikutnya. Sebelumnya ia adalah Direktur Kreatif dan Penulis pada judul aksi/horor hit *The Suffering* dan sekuelnya, *The Suffering: Ties That Bind*. Rouse telah memimpin desain di sejumlah game lain, termasuk *Centipede 3D*, *Damage Incorporated*, dan *Odyssey: The Legend of Nemesis*, serta berkontribusi pada desain di *Drakan: The Ancients' Gates*. Dia telah menulis tentang desain game untuk publikasi termasuk *Game Developer*, *SIGGRAPH Computer Graphics*, *Develop*, *Gamasutra*, dan *Inside Mac Games*, dan telah memberi kuliah tentang desain game di *Game Developer's Conference* dan *Electronic Entertainment Expo*. Buku Rouse yang populer dan cukup besar tentang desain dan pengembangan game berjudul *Game Design: Theory & Practice* dirilis dalam edisi kedua yang diperluas pada tahun 2004 (Wordware Publishing). Informasi lebih lanjut dapat ditemukan di situs Web-nya <http://www.paranoidproductions.com>.

Caroline: Menggunakan istilah “sinematik” saat merancang sebuah game tidak selalu disambut dengan antusias. Bagi sebagian orang, itu berarti lebih banyak adegan potong dan pidato bertele-tele dari karakter game. Apa arti "sinematik" bagi Anda?

Rouse: Saya tentu suka membedakan antara menambahkan lebih banyak cutscene dan membuat game lebih sinematik. Jika Anda melihat film yang dibuat dengan baik, salah satu kualitas utamanya adalah film itu terasa kohesif. Semua bagiannya menyatu. Mereka

memiliki nada dan gaya bercerita dasar yang sama. Hasilnya, pengalaman menonton mengalir dengan baik.

Sinematik dapat menjadi alat yang berguna dalam game, tetapi kenyataannya adalah bahwa ketika sinematik diputar, tidak ada interaksi yang berarti dan game yang sebenarnya telah berhenti. Bagi saya, mereka membuat seluruh pengalaman bermain game terasa terputus-putus, dengan potongan-potongan non-interaktivitas yang macet di antara game itu sendiri untuk menceritakan sebuah kisah yang biasanya tidak dapat dikendalikan oleh pemain. Inilah sebabnya mengapa pemain cenderung tidak menyukai sinematik dan mengeluh tentang yang panjang: menonton video bukanlah alasan mereka memutuskan untuk membeli game tertentu, terlepas dari seberapa bagus mereka.

Saya cenderung mencoba untuk menghindari penggunaan frasa seperti "mari kita buat bagian game ini lebih sinematik" karena jika seseorang mengambil istilah itu secara harfiah, itu berarti membuat game lebih seperti film dan dengan demikian kurang interaktif. Dan pasti tidak ada yang menginginkan itu. Saya juga menemukan bahwa orang yang berbeda menggunakan istilah itu untuk mengartikan hal-hal yang sangat berbeda. Terkadang itu berarti lebih banyak adegan potong, terkadang itu berarti lebih banyak imersi, terkadang itu berarti lebih banyak adegan aksi.

Tetapi jika kita harus menggunakan istilah itu, saya lebih suka memikirkan cara-cara game dapat mencuri teknik film tertentu dan menjadikannya bagian dari game. Efek gerak lambat di Max Payne (dan baru-baru ini di Stranglehold) adalah contoh yang bagus untuk ini: ini didasarkan pada teknik yang biasa dilihat pemain di film dan membuatnya interaktif. Para pengembang tidak hanya menempatkan bagian gerak lambat di cut-scene, mereka benar-benar menambahkannya ke game itu sendiri dan membuatnya bermakna dan sangat menyenangkan. Hal-hal sederhana seperti memiringkan kamera atau menambahkan kedalaman bidang atau menggunakan layar terpisah adalah contoh yang dapat diterapkan pada gameplay dan membuka dinamika gameplay baru yang keren. Hal ini membuat game lebih "sinematik" saat masih tetap sebuah game.

Caroline: Bagaimana seorang desainer dapat menghindari jatuh ke dalam perangkap apa yang Anda sebut "Hollywood Envy"?

Rouse: Saya pikir saya pertama kali mendengar Chris Crawford menggunakan ungkapan ini, dan saya dengan senang hati menyesuainya untuk tujuan saya sendiri. Hollywood Envy mengacu pada fakta menyedihkan bahwa banyak orang yang bekerja dalam game tidak melihat mereka sebagai "keren" dan diam-diam berharap mereka mengerjakan film di Hollywood yang jauh lebih seksi dan mewah. Untuk membuat diri mereka merasa lebih dekat dengan "keajaiban" Hollywood (atau mungkin untuk bertindak sebagai portofolio ketika mereka mencoba untuk beralih karier), mereka cenderung menyalin secara membabi buta dari film. Contoh paling mengerikan dari hal ini yang dapat saya pikirkan adalah kredit bergulir di akhir video game, yang bahkan tidak memiliki interaktivitas pemutaran DVD. Bisakah saya memundurkannya? Hampir tidak pernah. Bisakah saya menjeda mereka? Hampir tidak pernah. Komputer dibuat untuk menyajikan data seperti kredit dengan cara yang dapat dilakukan pemain dengan kecepatan apa pun yang mereka inginkan, jika mereka mau. Komputer praktis dibuat untuk tampilan teks yang interaktif. Tetapi ketika Hollywood Envy memegang seseorang, Anda berakhir dengan kredit bergulir karena itu "lebih seperti film". Sekarang, apakah sistem tampilan kredit benar-benar penting bagi game? Tentu saja tidak. Tetapi setiap kali saya melihat cut-scene super panjang yang membuat karakter utama saya melakukan segala macam gerakan aksi keren yang akan lebih baik dalam gameplay (secara inheren lebih baik, karena pemain akan mengendalikan mereka) saya khawatir tim telah jatuh ke dalam pesona Hollywood Envy.

Desainer harus selalu bertanya pada diri sendiri, “Apakah saya membuat keputusan ini karena membuat judul saya menjadi game yang lebih baik? Atau hanya karena saya diam-diam berharap saya membuat film?”

Caroline: Tampaknya area yang paling diuntungkan dari desain game sinematik adalah bidang sinematografi game dan penulisan game. Apa saja manfaat yang kurang jelas dari menarik pengalaman dari industri film?

Rouse: Saya setuju dengan Anda tentang sinematografi: ada banyak hal yang bisa kita pelajari tentang teknik kamera dari film, dari pemingkiaan bidikan hingga bagaimana kamera nyata bergerak di seluruh dunia. Meminjam dari film tampaknya sempurna, selama orang-orang cerdas tentang bagaimana mengambil gaya kamera tertentu dari sebuah film dan membuatnya dinamis dan prosedural sehingga pemain tetap mengendalikan pengalaman.

Penulisan film sebenarnya menurut saya kurang dapat diterapkan secara langsung pada penulisan game. Selain *cut-scene*, penulisan game sering kali menemukan cara cerdas untuk menyampaikan informasi yang berguna bagi gameplay dan juga karakter/cerita-belakang yang menarik selama bermain game tanpa merusak alurnya. Ini sering berarti menulis sesingkat mungkin, bahkan di luar keringkasan yang Anda temukan dalam film. Game juga memengaruhi jenis cerita yang dapat ditulis seseorang: dalam pengembangan game, seseorang biasanya memulai dengan serangkaian batasan gameplay dan mencari cara terbaik untuk menceritakan sebuah cerita dalam ruang yang sangat terbatas. Penulis game terbaik dapat merangkul kendala tersebut dan menulis cerita yang sangat menarik di sekitar mereka, tetapi ini adalah cara yang sama sekali berbeda dari bagaimana skrip film dibuat.

Saya pikir ada banyak area lain di mana teknik film dapat dipelajari dan digunakan untuk memperkaya game. Misalnya, dalam hal pencampuran audio, ada banyak lapisan yang terjadi di soundtrack film yang dapat terus dipelajari oleh game. Jika Anda melihat film Robert Altman seperti *M*A*S*H* atau *McCabe dan Mrs. Miller*, dia melapisi begitu banyak informasi ke dalam soundtrack melalui karakter yang berbicara satu sama lain sehingga Anda hampir tidak bisa memahami semuanya. satu tampilan, yang sempurna untuk game di mana kami ingin pemain dapat menjelajahi ruang cerita. Beberapa game terbaik telah berhasil melakukannya, dan *BioShock* adalah contoh terbaru. *BioShock* juga merupakan contoh yang bagus dari musik yang menggarisbawahi dicampur dengan audio berlisensi di dunia. Skor untuk game itu sering kali terlalu diremehkan, sampai pada titik di mana orang tidak menyadarinya, tetapi ini memberikan jumlah nuansa emosional yang tepat untuk membuat pemain merasakan emosi tertentu pada titik-titik kunci yang berbeda dari perkembangan game. *Trek* berlisensi dari tahun 1950-an, alih-alih diputar "di kamera" sebagai bagian dari soundtrack malah dimasukkan ke dalam lingkungan, membantu mengatur nada saat muncul secara organik dari dunia.

Saya juga berpikir ada banyak hal yang bisa dipelajari game dari film dalam hal tempo; memanipulasi pemain untuk mengantisipasi satu hal terjadi, tetapi kemudian memunculkan sesuatu yang sama sekali berbeda pada mereka. Selain itu, saya pikir film dapat membantu membuat pengembang game menjadi editor konten dan pengalaman yang lebih baik—hanya memilih bagian yang akan membuat penonton bereaksi paling kuat. Hitchcock mengatakan film adalah kehidupan dengan semua bagian yang membosankan dipotong. Beberapa game, seperti MMO, cenderung 98 persen membosankan (gerinda tanpa henti, bepergian melintasi jarak yang sangat jauh, mencoba mengatur serangan). Tetapi bahkan judul aksi/petualangan pemain tunggal sering kali memiliki bagian yang membosankan yang dapat dihilangkan.

Caroline: Salah satu aksioma besar penulisan skenario selalu "*Show, don't tell*". Ini tampaknya menjadi aturan yang sangat baik untuk digunakan dalam industri game. Apa saja cara agar seorang desainer tetap dapat menyampaikan cerita kepada gamer tanpa menggunakan dialog yang berat?

Rouse: Saya rasa saya bukan orang pertama yang mengatakan ini, tapi saya menganut prinsip bahwa Anda harus "*Do, don't show*". Kapan pun memungkinkan, biarkan pemain melakukan sesuatu alih-alih menontonnya dimainkan di cut-scene atau dalam acara yang tidak bisa dia ajak berinteraksi. Game perlu fokus pada apa yang mereka lakukan dengan baik (membiarkan pemain berinteraksi) dan bukan pada apa yang mereka lakukan dengan buruk (plot panjang yang rumit yang terpisah ketika Anda mengubah bagian mana pun dari mereka). Yang mengatakan, saya penggemar berat menggunakan dialog dalam game, tetapi mencari cara untuk mengintegrasikannya ke dalam pengalaman bermain. Ini adalah sesuatu yang dilakukan dengan sangat baik oleh game System Shock; melalui log audio, Anda dapat memutar ulang kapan saja saat Anda menjelajahi, memecahkan teka-teki, bertempur, dan sebagainya. Dialog radio bicara di game GTA adalah contoh bagus lainnya dari ini. Ini membantu mengatur adegan, membangun dunia, memberi tahu pemain seperti apa dunia dia, semua tanpa mengeluarkannya dari pengalaman bermain. Tentu saja, dialog super-kritis mungkin perlu diperkuat melalui tujuan misi atau memaksa pemain untuk lebih memperhatikan potongan-potongan dialog tertentu yang dimaksudkan untuk memberi mereka arahan. Tetapi jika Anda hanya menceritakan beberapa kisah sebelumnya, mungkin tidak masalah jika pemain tidak mendengarnya 100 persen. Desainer harus mencari cara untuk melapisinya di latar belakang alih-alih memaksa karakter untuk mendengarkan seseorang tanpa henti.

Caroline: Tampaknya tulisan yang bagus mulai lebih penting di industri game. Bagaimana seorang penulis menyeimbangkan kebutuhan akan plot dan konflik yang hebat tanpa membuat apa yang Anda sebut "sebuah film interaktif"? Dan apakah sebuah game membutuhkan "penulis" yang sebenarnya?

Rouse: Game benar-benar membutuhkan penulis, tetapi penulis yang memahami game dan penulis yang menyadari bahwa mereka membuat game terlebih dahulu dan baru kemudian cerita. Sebuah game yang memiliki cerita yang bagus tetapi tidak memiliki gameplay yang menarik adalah sebuah kegagalan, sementara game dengan gameplay yang bagus dan cerita yang lemah masih bisa berhasil. Game juga dapat membatasi banyak hal yang dapat Anda lakukan sebagai penulis dan plot apa yang akan muncul dengan baik, tetapi batasan dapat merangsang secara kreatif alih-alih kaku, jika penulis mendekatinya dengan pola pikir yang benar.

Dengan asumsi bahwa sebuah proyek memiliki penulis yang tepat, saya pikir mereka harus berada di proyek secara penuh waktu, bukan hanya untuk bagian pendek di awal atau tengah atau akhir. Seseorang dalam tim harus menjadi juara abadi cerita, bahkan jika mereka tidak harus menulis dialog atau bahkan membuat plot. Tapi juara cerita ini harus hadir di semua tahap (seperti desainer utama atau artis utama yang ada di proyek sepanjang waktu) untuk memastikan bahwa cerita game setidaknya dipertimbangkan dalam semua keputusan. Orang ini mungkin juga menjadi perancang utama atau perancang tingkat utama atau memiliki tanggung jawab lain dalam proyek, tetapi mereka adalah orang yang menjadi sasaran semua orang dengan pertanyaan cerita.

Keputusan tentang cerita dan permintaan revisi terjadi di seluruh proyek, dan seseorang dengan selera cerita yang baik perlu hadir untuk memastikan itu dilakukan dengan benar. Tentu, pertemuan game-permainan tertentu mungkin lebih menyenangkan jika dibanjiri lahar, tetapi apakah itu masuk akal dengan plotnya? Apakah kerusakan cerita kurang dari

peningkatan kesenangan yang diperoleh dengan menambahkan lava? Dan jika lahar benar-benar menyenangkan, bagaimana ceritanya bisa diubah untuk mendukung itu? Ini adalah contoh yang konyol tentu saja, tetapi ada sejuta keputusan kecil yang dibuat selama masa proyek. Kehadiran juara cerita sangat penting untuk memastikan bahwa cerita yang masuk akal dan ditulis dengan baik bertahan di tengah semua perubahan.

Caroline: Menurut Anda, apakah industri game menghabiskan cukup waktu untuk bekerja di praproduksi? Tampaknya ada sejumlah game saat ini yang akan mendapat manfaat dari menghabiskan lebih banyak waktu berurusan dengan pilihan seperti lokasi, pencahayaan, plot, dan sebagainya selama fase konsep.

Rouse: Tidak menghabiskan cukup waktu dalam praproduksi adalah masalah besar. Begitu ada petunjuk terkecil dari game keren, penerbit sering menginginkannya sesegera mungkin, menciptakan perlombaan yang tidak produktif untuk garis finis yang biasanya melibatkan terlalu banyak orang dalam proyek terlalu cepat. Mungkin karena mereka telah mengerjakannya lebih lama, Hollywood jauh lebih pintar dalam hal ini. Begitu film mulai syuting, penundaan dan over-run adalah hal yang jauh lebih jarang daripada di industri game. Tetapi pada saat yang sama saya tidak akan mengatakan bahwa rata-rata film lebih baik daripada rata-rata game karena itu.

Tapi ya, tentu saja, sebagian besar game bisa mendapatkan lebih banyak waktu dalam praproduksi. Saat itulah Anda harus membuktikan semua risiko gameplay utama, menerapkan apa pun yang tidak diketahui dari jauh di proyek, membuat saluran Anda berfungsi, dan, ya, mendapatkan plot dan bagian skrip di tempat yang disukai semua orang. Tentu saja, itu akan terus berubah selama pengembangan, tetapi Anda harus berusaha sebaik mungkin pada cerita sejak dini.

Caroline: Midway Games mendatangkan sutradara John Woo untuk game *Stranglehold* tahun lalu. Menurut pengalaman Anda, apakah sutradara film langsung memahami konsep interaktivitas? Jelaskan proses bekerja dengan sutradara film pada sebuah game.

Rouse: Saya tidak akan merujuk satu orang secara khusus, tetapi dalam pengalaman saya, orang-orang yang hanya bekerja di film biasanya tidak langsung memahami cara kerja game. Seringkali mereka yang pertama mengakuinya, dan mereka datang ke hubungan ini siap untuk belajar banyak dan bekerja sama. Keahlian sutradara adalah berpikir di luar kotak sedikit lebih banyak: karena mereka tidak tahu banyak tentang game, banyak ide mereka ada di mana-mana dan sulit digunakan, tetapi beberapa di antaranya brilian dan cocok dengan sempurna. game. Triknya adalah membuat sutradara film bekerja dengan tim game yang berpengalaman dan dapat membantu menyaring ide-ide itu—memilih yang terbaik, jika Anda mau. Ada banyak bolak-balik, tetapi pada akhirnya masih tim game yang melakukan sebagian besar pekerjaan. Tetapi memasukkan kekuatan kreatif lain pasti bisa menjadi hal yang sangat positif untuk game, selama Anda memanfaatkan kreativitas itu dengan benar.

Caroline: Semakin banyak, kita melihat banyak rilis game dan film secara bersamaan (terutama dengan film animasi seperti *Ant Bully* dan *Bee Movie*). Apakah menurut Anda kemungkinan daya tarik crossover membantu atau merugikan industri game?

Rouse: Dalam sebagian besar kasus di mana film dan game dikirimkan secara bersamaan, game dilakukan dengan sangat tergesa-gesa di bawah batasan yang sangat besar. Terkadang hal ini dapat menyebabkan game kecil yang sangat keren, tetapi lebih sering mengarah pada sesuatu yang terasa sangat turunan dan terburu-buru. Motivasi untuk melakukan game ini hampir tidak pernah kreatif—mereka finansial. Jika Anda melakukan salah satu dari game tersebut, Anda sedang mengikuti "event" lintas media yang mengelilingi peluncuran film dan mencoba menjual beberapa game yang dibintangi oleh

karakter film CG dengan cara yang sama seperti yang dilakukan McDonald's. mencoba menjual beberapa hamburger ekstra bermerek dengan karakter film CG yang sama. Seperti yang saya katakan, ada banyak orang yang berhasil membuat game yang bagus dalam situasi ini, dan tidak ada salahnya mencoba. Tapi saya tidak yakin itu adalah sesuatu yang membuat industri lebih kuat secara kreatif.

Konon, ada juga beberapa game film yang dilakukan dengan benar, di mana tim pengembangan tidak harus terpaku pada target bergerak dari naskah film dan di mana mereka memiliki cukup waktu untuk benar-benar menyelesaikan game dengan benar. Tapi ini masih pengecualian, bukan aturannya.

Caroline: Elemen apa yang akan Anda cari dalam sebuah game, jika Anda akan memilih salah satu untuk sebuah film?

Rouse : Ada dua jenis lisensi di Hollywood: lisensi yang sudah menjadi Properti Besar dan memiliki basis penggemar bawaan yang akan menonton versi filmnya (seperti Harry Potter, Mortal Kombat, dan The DaVinci Code) . Namun, sebagian besar properti yang dilisensikan Hollywood tidak terlalu besar sebelum Hollywood mendapatkannya. Banyak film yang merupakan adaptasi dari buku yang paling banyak dibaca oleh 100.000 orang. Jika sebuah film Hollywood hanya mendapatkan 100.000 orang untuk membeli tiket, itu adalah lompatan besar. Jadi untuk kategori lisensi kedua ini, beberapa produser Hollywood sangat menyukai cerita atau karakter yang terlibat dalam properti itu dan berpikir mereka dapat mengubahnya menjadi film yang jauh lebih sukses secara finansial; intinya, membuat IP [kekayaan intelektual] jauh lebih populer dengan menjadikannya film. Game, di sisi lain, cenderung melisensikan properti (seperti contoh yang Anda kutip) dengan harapan bahwa sebagian orang yang pergi menonton film akan membeli game tersebut. Jika mereka mendapatkan sepersepuluh dari penonton film untuk membeli game tersebut, mereka mendapat untung besar. Lebih jarang (meskipun tidak pernah terdengar) bagi game untuk mengambil buku kecil atau game papan yang tidak jelas dan mencoba membuatnya menjadi game besar. Masih benar bahwa Hollywood jauh lebih merupakan pembuat selera hiburan untuk negara daripada game, dan kenyataan dari berbagai upaya perizinan ini menunjukkan hal itu.

Trik dengan memilih game untuk dijadikan film adalah game tersebut harus memiliki identitas yang unik untuknya. Banyak Game, meskipun merupakan pengalaman Game yang fantastis, setelah Anda menghapus Gamenya, Game ini memiliki pengaturan dan karakter yang cukup standar/turunan. Berapa banyak game yang memiliki "marinir luar angkasa" di dalamnya? Hollywood sudah memiliki properti marinir luar angkasa (film Alien), dan tidak perlu melisensikan sesuatu dari game untuk mendapatkan yang lain. Menurut saya, game bisa mendapat manfaat dari menghadirkan lebih banyak karakter, dunia, dan cerita orisinal. Sangat bagus untuk mendapatkan inspirasi dari film atau buku atau apa pun, tetapi terlalu banyak game hanya menyalin pengaturan/tema/nada dari karya populer di media lain dan menyebutnya selesai. Film atau novel atau game terbaik adalah yang membuat latar yang benar-benar berdiri sendiri. Selain memastikan bahwa properti game dapat berfungsi sebagai fitur dua jam, jika saya memilih game untuk sebuah film, saya akan mencari sesuatu yang memiliki identitas tersendiri dan akan tetap berdiri setelah Anda menghapus game tersebut. bermain.

BAB 13

BISNIS GAME

Seperti semua bisnis, industri game berkembang pesat berdasarkan penjualan dan pemasaran. Sebagai produser game pemula, Anda dapat mendefinisikan kesuksesan pribadi Anda sebagai menyelesaikan proyek atau menciptakan fitur baru atau inovatif yang belum pernah dieksplorasi sebelumnya, tetapi mayoritas pengembang dan penerbit game menggunakan penjualan untuk menentukan kesuksesan. Membuat game yang dapat dipasarkan tepat waktu dan anggaran akan memastikan kesuksesan finansial dan komersial.

Rencana bisnis untuk perusahaan Anda dan game pertama Anda harus dibangun berdasarkan konsep "angka penjualan" — dengan kata lain, Anda harus menjual banyak game. Angka ini tidak sama dengan berapa banyak uang yang akan Anda hasilkan. Jumlah itu akan dihitung setelah Anda membayar biaya pengembangan dan pemasaran. Biasanya, permintaan konsumen adalah faktor yang menentukan tempat Anda di pasar (berapa harga jual game Anda). Jika game Anda harus dijual seharga satu Rupiah sebagai unduhan untuk meningkatkan angka penjualan Anda, maka itu akan menjadi posisi akhir Anda. Menghasilkan jumlah besar (dalam penjualan dan pendapatan) akan memberi Anda statistik dan leverage yang Anda perlukan saat Anda mengajukan judul berikutnya ke penerbit yang lebih besar.

Ada sebuah aksioma dalam industri film—dicituskan oleh guru film terkenal Dov S. Simens dalam bukunya *Reel to Deal* (Grand Central Publishing, 2003)—yang mengatakan jika Anda ingin membuat film senilai Rp. 20 juta, pertama-tama Anda harus menghasilkan Rp. 2 juta film. Tetapi untuk membuat film senilai Rp. 2 juta, Anda mungkin harus menghasilkan film seharga Rp. 200.000. Lihat pola di sini? Hal yang sama berlaku untuk industri game. Skalikan rendah, lalu perlahan tingkatkan rantai makanan pengembangan untuk membuat studio game Anda berada di jalur yang benar tanpa membebani sumber daya Anda. Langkah pertama Anda untuk memulai game awal itu adalah dengan menyiapkan rencana bisnis, pernyataan misi, dan analisis risiko Anda.

13.1 Perencanaan Bisnis

Ada beberapa jenis rencana bisnis yang berbeda—sebagian besar berfokus pada bagaimana keseluruhan perusahaan Anda akan berfungsi atau bagaimana proyek individual akan dikelola. Karena Anda akan membuat paket konsep Anda yang sudah mencakup informasi keuangan mengenai game (terutama anggaran dan jadwal), Anda sekarang memerlukan rencana bisnis yang merinci bagaimana Anda akan membuat studio game Anda sukses. Cara terbaik untuk melakukannya adalah dengan menentukan tujuan Anda.



Gambar 13.1 Game baru, seperti Call of Duty 4: Modern Warfare.

Game baru, seperti Call of Duty 4: Modern Warfare, sangat hening selama pengembangan. Direproduksi dengan izin dari Activision. Seluruh hak cipta. Setelah Anda membuat daftar tujuan perusahaan Anda—ini mungkin termasuk membuat game pertama Anda diproduksi, mendapatkan kantor, dan seterusnya—jelaskan bagaimana Anda akan mencapainya. Ingat saja audiens untuk rencana bisnis Anda! Jika ini adalah sesuatu yang akan Anda bawa ke bank untuk tujuan pinjaman, ada hal-hal khusus yang harus disertakan dalam rencana itu—khususnya, informasi keuangan. Alasan lain untuk menentukan audiens rencana bisnis Anda berpusat pada gagasan kerahasiaan; karena Anda tidak akan bisa mendapatkan NDA dari pembaca biasa, pastikan rencana bisnis Anda tidak memiliki informasi apa pun di dalamnya yang perlu dirahasiakan—terutama jika Anda akan membuat rencana bisnis Anda dipublikasikan di situs Web Anda.

Singkatnya, rencana bisnis adalah tentang mendefinisikan tujuan Anda, bagaimana Anda akan mengimplementasikannya, dan menyusun rencana Anda di sekitar audiens yang dituju. Untuk tujuan ini, Anda juga dapat membuat beberapa versi berbeda dari rencana bisnis Anda, dengan fokus pada apa yang Anda ingin publik ketahui dan apa yang Anda ingin diketahui oleh investor/mitra. Setelah Anda membuat rencana bisnis, Anda dapat beralih ke pernyataan misi perusahaan dan analisis risiko game Anda.

Tips Produksi

Korps Layanan Pensiunan Eksekutif menawarkan banyak saran gratis di situs Web mereka untuk perusahaan rintisan baru. Mereka bahkan memiliki cabang-cabang lokal yang dapat membantu Anda dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai masalah-masalah khusus wilayah. Periksa mereka di <http://www.score.org>

13.2 Pernyataan Misi dan Analisis Risiko

Ketika Anda mengumpulkan informasi yang Anda perlukan untuk menjalankan dan menjalankan perusahaan Anda—apakah itu untuk memasukkan atau sekadar mengisi formulir DBA (Doing Business As—Ini adalah dokumen hukum yang Anda arsipkan yang menyatakan bahwa Anda sedang membuat perusahaan baru, tetapi belum siap untuk dimasukkan.)—salah satu hal paling mendasar yang Anda butuhkan adalah “pernyataan misi”. Dokumen ini memaparkan maksud dasar perusahaan Anda dan filosofi bisnis Anda. Paling sering, ada juga klausul dalam pernyataan misi yang berfokus pada penyatuan visi semua orang yang bekerja dengan Anda dan mengatasi kekhawatiran yang mungkin dimiliki mitra bisnis mana pun saat berbisnis dengan perusahaan.

Ide Kreatik Game Sematik (Dr. Mars Caroline Wibowo, M.Mm.Tech)

Jika Anda berhati-hati dan ringkas dengan menyusun pernyataan misi Anda, itu akan menjadi dokumen penting ketika meminta investasi, pinjaman usaha kecil, dan membuat kesepakatan dengan penerbit. Ini juga dapat berfungsi sebagai semacam kompas di tempat kerja Anda ketika menyelesaikan perbedaan antara karyawan, mempekerjakan orang baru untuk bergabung dengan tim, dan membuat keputusan mengenai perusahaan. Pernyataan misi, bersama dengan analisis risiko, akan ada dalam paket yang Anda bawa saat menawarkan game Anda ke berbagai penerbit dan distributor.

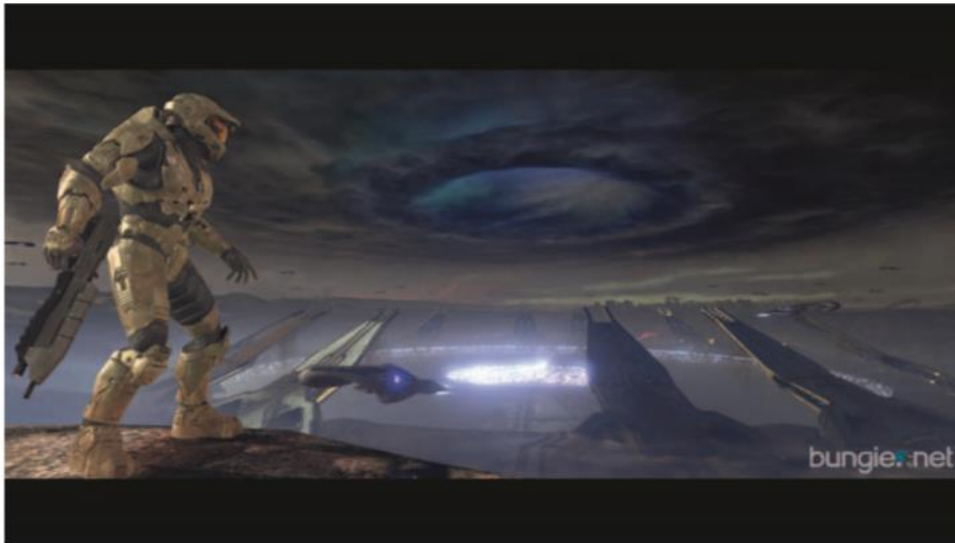
"Analisis risiko" adalah laporan yang mempertimbangkan berbagai faktor yang terlibat dalam pembuatan game. Faktor-faktor ini dipecah menjadi situasi yang paling mungkin (juga disebut "skenario yang diusulkan"), skenario terburuk, dan skenario terbaik. Tiga pandangan yang berbeda ini menggambarkan bagaimana judul akan berjalan jika terjual sesuai harapan, gagal menjual cukup unit untuk memenuhi harapan itu, atau menjual lebih tinggi dari yang diharapkan. Selain ketiga pandangan yang berbeda ini, analisis risiko juga mencakup informasi mengenai investasi: akan ada angka yang mencerminkan berapa banyak salinan game yang harus dijual untuk mendapatkan kembali uang yang dimasukkan ke dalam game, dan berapa harga game tersebut. harus menjual di juga.

Kemudian Anda mengumpulkan angka-angka untuk skenario yang berbeda, Anda ingin memutuskan seberapa besar margin perbedaan yang diizinkan. Pengembang game dapat memperkirakan perbedaan antara 25 hingga 50 persen antara skenario terburuk dan terbaik. Biasanya, lebih aman untuk pergi dengan persentase yang lebih tinggi — lebih baik bersiap untuk yang terburuk daripada dikesampingkan olehnya.

Setelah semua ini dihitung dan spreadsheet dirumuskan, Anda akan memiliki gambaran yang sangat jelas tentang apa yang harus Anda lakukan agar game menjadi judul yang sukses. Tentu saja, Anda harus menyadari bahwa hal-hal berubah selama produksi dan perkiraan Anda mungkin naik atau turun. Menyadari hal ini lebih awal, dan memodifikasi analisis risiko Anda pada saat itu, akan sangat membantu Anda dalam menghitung harga akhir dan unit yang harus dijual untuk tim pemasaran.

13.3 *Banding Crossover*

Mungkin salah satu keuntungan terbesar membuat game sinematik adalah potensi untuk menyeberang ke banyak bidang industri hiburan lainnya. Menciptakan cerita dan karakter yang kuat dalam game Anda, serta memproduksi game Anda menggunakan sinematografi suara, akan menghasilkan produk yang menunjukkan potensi film, buku, televisi, dan sebagainya. Contoh yang bagus adalah seluruh sirkus yang mengelilingi Halo 3 Bungie Studio (yah, sebenarnya seluruh seri Halo). Karakter seperti Master Chief tidak hanya "dipikirkan". Mereka dibuat. Dengan hati-hati. Saat saya menulis bab ini, selain game Halo, ada beberapa novel di rak, berton-ton mainan Halo dan barang dagangan mengambang di sekitar, dan film dalam pengembangan.



Gambar 13.2 Halo 3 Bungie Studio

Ketika Halo 3 masuk ke rak, ada juga T-shirt, gantungan kunci, poster, dan banyak barang dagangan lainnya. Hak Cipta © Bungie LLC dan/atau pemasoknya. Seluruh hak cipta. Mendapatkan daya tarik game ke titik di mana proyek-proyek lain ini dimungkinkan adalah sesederhana (atau sulit) seperti membuat game sinematik yang kuat. Ketika Anda memiliki basis penggemar untuk mendukung percabangan ke media lain, Anda kemudian dapat memutuskan apakah layak secara finansial untuk mencoba menjual kekayaan intelektual (IP) Anda ke jalur penjualan lainnya. Sekali lagi, pastikan untuk menggunakan pengacara saat membuat kesepakatan ini; karena mengharuskan orang lain untuk melisensikan IP Anda untuk membuat mainan, buku, dan barang dagangan lainnya, Anda memerlukan pengacara untuk merancang dan meninjau kontrak tersebut.

13.4 Sukses dengan Pemasaran

Jika Anda cukup beruntung untuk melakukan penjualan ke penerbit, Anda akan mengenal departemen pemasaran mereka dengan sangat baik. Dalam banyak hal, mereka berfungsi sebagai semacam akuntan di dunia penerbitan—mereka peduli untuk meningkatkan penjualan dan memaksimalkan potensi penjualan melalui teknik pemasaran yang baik. Jika Anda menerbitkan game Anda sendiri dan menggunakan saluran distribusi alternatif, Anda berfungsi (sebagian besar) sebagai departemen pemasaran Anda sendiri, jadi penting bagi Anda untuk memahami setidaknya strategi pemasaran dasar.

Membuat kampanye pemasaran yang sukses dimulai segera setelah Anda memulai produksi. Jika Anda telah membuat analisis risiko, Anda harus memiliki gagasan tentang titik harga yang akan Anda tempatkan pada game. Dengan demikian, Anda dapat melihat game lain yang masuk ke pasar pada saat yang sama dengan game Anda dan menentukan apakah Anda membuat judul yang kompetitif. Datang ke pasar game pada waktu yang tepat dengan harga yang tepat dapat membuat atau menghancurkan game Anda. Jika ada banyak kompetisi yang dijadwalkan untuk dirilis pada saat yang sama dengan game Anda, mungkin Anda sebaiknya memindahkan tanggal.



Gambar 13.3 Lord of the Rings, ©2008 Turbine, Inc

Kampanye pemasaran di balik game seperti Lord of the Rings Online dari Turbine bisa sangat besar dan bertahan selama bertahun-tahun. Karya seni yang muncul di sebelah kiri dilindungi hak cipta dan direproduksi dengan izin. © 2008 Turbine, Inc. Semua hak dilindungi undang-undang. Publikasi ini sama sekali tidak didukung atau disponsori oleh Turbine, Inc. atau pemberi lisensinya.

Masalah pemasaran kedua yang harus ditangani adalah menyebarkan berita tentang produk Anda di jalan: menghasilkan pers. Ada beberapa cara pendekatan berbeda yang dapat Anda ambil—dan Anda harus mengambil semuanya—termasuk wawancara dan artikel di majalah perdagangan, ulasan, dan penggunaan tangkapan layar. Segera setelah Anda dapat melakukannya, Anda harus mulai mengumpulkan tangkapan layar game Anda. Anda dapat mengirimkan ini segera ke berbagai situs game online seperti GamingTrend dan Gamasutra sebagai pratinjau untuk judul baru Anda dan mulai menghasilkan iklan dari mulut ke mulut.

Setelah Anda memasuki siklus produksi, dan penyelesaian game sudah dekat, Anda kemudian dapat mencoba mengatur wawancara dengan majalah perdagangan seperti Pengembang Game dan majalah berbasis penggemar seperti Game Informer . Proses ini akan meningkatkan kesadaran akan game Anda dan membuka pasar untuk entri game Anda. Kemudian, tepat sebelum rilis game, kirimkan salinan game ke majalah dan situs untuk ditinjau. Langkah ini memberikan dorongan menit terakhir (bersama dengan iklan apa pun yang Anda tempatkan untuk game Anda) untuk kampanye pemasaran Anda. Alat pemasaran utama lainnya yang Anda inginkan termasuk penggunaan demo Anda, membuat panduan strategi (tidak harus formal, diterbitkan — buat panduan yang bagus dengan tip dan cheat dan letakkan di situs Anda sebagai unduhan) , dan melakukan presentasi. Menyusun program yang mencakup ikhtisar game, visual (concept art, demo, dan sebagainya), dan aset game lainnya adalah ide bagus untuk menghasilkan lalu lintas pejalan kaki di konferensi dan untuk berbicara di konvensi.

Setelah demo yang dapat dimainkan aktif dan berjalan, mengeluarkannya di konferensi (bersama Anda sebagai juru bicara), di situs Anda, dan dibundel dengan game

lain yang dirilis adalah cara yang bagus untuk menempatkan produk Anda di tangan para gamer. Semakin tinggi visibilitas judul Anda di mata publik, semakin tinggi penjualan Anda—dan Anda akan membutuhkan pendapatan untuk membantu mengimbangi uang yang telah Anda habiskan untuk pengembangan dan produksi. Tentu saja, ada cara lain untuk membantu menurunkan laba Anda juga, seperti yang dijelaskan di bagian berikut.



Gambar 13.4 The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar.

Ribuan gamer mengambil versi demo/percobaan The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar, Buku 12: The Ashen Wastes saat tersedia. Karya seni yang muncul di sebelah kanan dilindungi hak cipta dan direproduksi dengan izin. © 2008 Turbine, Inc. Semua hak dilindungi undang-undang. Publikasi ini sama sekali tidak didukung atau disponsori oleh Turbine, Inc. atau pemberi lisensinya

13.5 Insentif dan Penggalangan Dana

Dalam industri film, negara bagian terus-menerus bersaing untuk mendapatkan Rupiah bisnis—memikat perusahaan produksi film untuk merekam film mereka di dalam perbatasan mereka. Untuk melakukan ini, mereka biasanya menawarkan "paket insentif" kepada produser film. Insentif ini dapat mencakup mendapatkan diskon pajak untuk tenaga kerja atau barang, potongan harga total biaya produksi, dan diskon atau izin gratis untuk pengambilan gambar di lokasi. Insentif ini dapat menambah penghematan hingga jutaan Rupiah untuk produksi film. Beberapa kota besar bahkan memiliki insentif tambahan yang ditawarkan untuk mendirikan toko di dalam batas kota mereka.

Baru-baru ini, negara-negara bagian juga tertarik untuk memberikan insentif untuk produksi game. Negara bagian Texas sekarang telah memasukkan insentif bagi perusahaan game—seperti yang mereka tawarkan untuk produksi film—untuk pindah ke Texas untuk memproduksi game mereka. Austin adalah salah satu kota game terbesar di negara ini! Kota dan negara bagian lain sedang menjalankan program serupa. Jika Anda berada dalam posisi untuk mendirikan toko di mana saja di negara ini—atau setidaknya pindah ke area yang menawarkan insentif—ini adalah cara yang bagus untuk menurunkan keseluruhan biaya produksi Anda. Namun, jika uang adalah masalah besar—atau jika Anda tidak dalam posisi untuk bergerak—dan Anda benar-benar menempuh jalur

produksi gerilya, menjadi kreatif dengan menggunakan penggalangan dana mungkin merupakan tiket untuk mendapatkan pendapatan awal Anda.

Tips Produksi

Situs Web Komisi Film Texas memiliki seluruh bagian tentang industri game dan insentif yang ditawarkan di negara bagian. Kunjungi mereka di <http://www.governor.state.tx.us/divisions/film/game/index.html> untuk informasi lebih lanjut tentang apa yang dapat Anda harapkan dari produksi di sana.

Penggalangan dana bisa sesederhana membuat T-shirt dan menjualnya atau serumit menyiapkan mixer di bar populer (dengan donasi makanan dan minuman). Ada ratusan cara untuk mengumpulkan uang untuk sebuah proyek, dan banyak buku hebat telah ditulis tentang masalah ini. Menggelar beberapa proyek penggalangan dana yang bagus dapat memberi Anda uang awal yang mungkin perlu Anda masukkan, membeli perangkat lunak yang Anda butuhkan, dan membayar untuk situs Web yang bagus. Anda mungkin tidak akan dapat sepenuhnya mendanai proyek Anda menggunakan penggalangan dana (kecuali Anda memiliki anggaran yang sangat rendah), tetapi banyak orang di industri film telah menggunakan alat ini untuk menjalankan dan menjalankan proyek independen.

13.6 Publishing 101

Mendapatkan penerbit untuk membeli game Anda dan mendistribusikannya adalah tujuan akhir saat memproduksi game, jadi ini cenderung menjadi perhatian nomor satu dengan studio game baru yang independen. Cara terbaik untuk mendapatkan penerbit cukup jelas: buat game yang luar biasa. Mengetahui cara mempromosikan game Anda dan cara mengatur pertemuan formal juga penting, tetapi pada akhirnya, ini semua tentang game. Membuat game sinematik dengan gameplay yang luar biasa harus menjadi tujuan nomor satu Anda sejak awal.

Setelah game Anda yang luar biasa aktif dan berjalan, langkah selanjutnya adalah menggunakan soft skill itu dan melakukan pukulan gila-gilaan. Mudah-mudahan, setelah Anda membuat sirkuit melalui penerbit besar di industri game, Anda akan mendapatkan kaki Anda di pintu banyak orang penting dan memberi mereka presentasi Anda. Proses ini setidaknya harus menempatkan Anda dalam pertimbangan untuk penerbitan—atau setidaknya memberi Anda banyak pengalaman pitching pada saat ini.

Jika Anda mendapatkan penerbit di papan dan Anda menjual game Anda, selamat! Anda akan dibayar dengan baik untuk pekerjaan yang dilakukan dengan baik. Namun, jika Anda tidak berhasil mengamankan penerbit, jangan putus asa! Ada beberapa cara berbeda untuk mempublikasikan game Anda sendiri tanpa bangkrut dalam prosesnya: Anda dapat menggunakan distributor murni untuk mendapatkan game Anda di rak atau Anda dapat membuka unduhan digital atau distributor online untuk menjual game Anda.



Gambar 13.5 Ubisoft's Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Bahkan judul besar seperti Ubisoft's Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 menggunakan distribusi digital dan unduhan untuk mendapatkan peta dan *add-on* yang dapat dimainkan untuk para gamer. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta.

Sejauh distributor pergi, ada perusahaan yang telah membuat kesepakatan dengan beberapa rantai ritel dan memiliki kemampuan untuk mendapatkan game Anda di rak-rak banyak toko. Terkadang toko tertentu memiliki proses pengajuan sendiri untuk menempatkan produk Anda di rak langsung melalui mereka juga. Meskipun menggunakan distributor menghemat kerja keras Anda dalam membuat kesepakatan dengan berbagai toko yang akan menjual produk Anda, distributor akan mengambil persentase tertentu dari penjualan Anda, jadi pertimbangkan itu sebelum membuat keputusan akhir. Juga, setiap distributor atau rantai ritel akan menginginkan produk jadi di tangan—ini berarti Anda harus menemukan duplikator untuk membuat salinan game Anda dan kemudian mencetak semua materi yang menyertainya (kotak, buku petunjuk, sampul, dan segera). Ini bisa menjadi pengeluaran yang cukup besar—dan yang perlu Anda perhitungkan sejak awal pengembangan jika Anda akan menempuh rute ini. Setelah Anda mendapatkan kesepakatan dengan pengecer dan / atau distributor (atau Anda telah memutuskan untuk melewati proses ini), Anda kemudian dapat melihat ke dunia distribusi digital yang berkembang.

Ada banyak situs Web yang mengkhususkan diri dalam menjual unduhan game langsung ke konsumen—beralihlah ke tempat-tempat ini jika Anda tidak ingin dibebani dengan biaya menduplikasi game dan materi cetak Anda. Mereka biasanya mengenakan biaya untuk hosting game Anda dan kemudian (terkadang) mendapatkan persentase kecil dari harga unduhan. Dengan menggunakan rute digital, Anda menghemat biaya overhead Anda dan karena itu dapat memiliki titik harga yang lebih rendah untuk produk Anda, yang membuat game Anda lebih kompetitif di pasar. Anda juga dapat mempertimbangkan untuk menjual game Anda langsung dari situs Anda; jika Anda telah menghabiskan uang di situs Web yang bagus, Anda dapat meng-host unduhan di sana dan menagih orang-orang menggunakan metode seperti PayPal (mudah dan cepat untuk membuat akun dengan mereka). Dengan cara ini berarti semua penjualan langsung masuk ke kantong Anda! Kelemahannya, bagaimanapun, adalah Anda bertanggung jawab untuk mengarahkan gamer ke situs Anda, sedangkan situs yang lebih besar seperti Steam atau Xbox Live Arcade sudah memiliki banyak hits dan pengunjung.

Tips Produksi

Saat Anda mengembangkan game, ada banyak orang yang melakukan persis seperti Anda. Akibatnya, banyak studio game komersial sekarang menawarkan program pengembang untuk produsen game yang akan datang. Lihat program Pengembang Afiliasi GarageGames (<http://www.garagegames.com>) sebagai contoh program jenis ini.

Metode apa pun yang Anda ambil (atau jika Anda mengambil keduanya), ingatlah bahwa ada juga pasar luar negeri. Dengan sedikit riset, atau penggunaan pengacara game yang baik, Anda seharusnya dapat mengidentifikasi distributor di negara lain yang dapat memasarkan dan menjual game Anda—jika game Anda cukup terlokalisasi untuk dijual di sana. Masuk ke wilayah tertentu dapat berarti kembali dan membuka perangkat penutup Anda untuk melakukan pelokalan. Ini bisa mahal, jadi pastikan Anda menghasilkan uang sebelum melakukannya. Ada beberapa tempat di mana Anda dapat menjual versi bahasa Inggris dari Game Anda tanpa harus melalui rute itu.

Hal baik lainnya yang perlu diingat adalah bahwa sebagian besar pengembang/penerbit game besar menganggap sebuah game sukses dengan penjualan sekitar 350.000 eksemplar. Karena Anda akan bekerja dengan anggaran yang lebih rendah daripada kebanyakan dari mereka, Anda tidak perlu mencapai angka penjualan seperti itu untuk menganggap game Anda sukses; tetapi jika Anda mencapai angka penjualan ini, ini adalah nilai jual yang bagus untuk memastikan untuk disebutkan saat Anda melempar game berikutnya.

Tips Produksi

Banyak saran dan informasi untuk pengembang independen dapat ditemukan di situs Web Indie Games (<http://www.indiegames.com>). Dapatkan dididik dan mendapatkan kaki di kompetisi.

Hidup sebagai pengembang dan penerbit independen itu sulit, tetapi bermanfaat. Sebagai produser independen, para gamer mengharapkan pendekatan baru dan inovatif untuk bermain game, serta inspirasi untuk ide-ide mereka sendiri. Keluarlah dan temui orang lain di posisi Anda dan pelajari apa yang mereka lakukan—jika komunitas mandiri tidak dapat saling membantu, siapa yang bisa?

13.7 Wawancara: Patrick Hamilton, Presiden Wardog Studios

Patrick Hamilton telah berkecimpung di bidang komputer selama hampir lima belas tahun dengan penekanan pada teknologi informasi dan keamanan. Dia memiliki MS dalam Keamanan Jaringan dan BS: Teknologi Informasi dengan minor di Ilmu Komputer. Dia bertugas di Angkatan Laut AS sebagai Aegis Fire-Control dan merupakan bagian dari awak precommissioning USS Milius (DDG-69). Dia percaya bahwa ada ceruk pasar untuk game canggih, yang dapat mendukung kemampuan media dan bisnis tambahan, serta akhirnya merilis sistem mekanismenya yang telah lama ditunggu-tunggu ke dalam komunitas game.

Caroline: Apakah masih mungkin untuk membuat game "independen"?

Hamilton: Ya, bahkan untuk MMOG. Internet menyediakan sarana bagi individu, tim, dan perusahaan untuk memiliki jangkauan global tanpa khawatir atau repot distribusi ritel. Meskipun distribusi digital belum menerima distribusi ritel di masa lalu, hal ini tidak lagi terjadi. Saya percaya bahwa kedua bentuk distribusi hampir merata dan digital akan segera mengatasi ritel.

Memproduksi MMOG mungkin tampak mustahil, karena tim besar atau anggaran besar diperlukan. Penganggaran MMOG baru tampaknya terus meningkat dalam jutaan setiap tahun—bahkan semahal film berfitur lengkap. Saya akan menyatakan ini: ini tidak terjadi,

juga tidak pernah. Tim kecil dengan anggaran kecil dapat menghasilkan MMOG yang sukses tanpa perlu pergi ke penerbit. Memproduksi game online dalam kisaran jutaan Rupiah bukanlah arah yang benar. Melihat bidang komputer dan TI, teknologi seharusnya membuat segalanya menjadi lebih baik, berjalan lebih cepat, dan biaya lebih murah. Di sektor MMOG, tampaknya tidak demikian, sehingga diperlukan penelitian untuk mencari tahu apa yang salah dan bagaimana memanfaatkannya. Di sinilah tim yang lebih kecil memiliki keuntungan untuk menciptakan paradigma baru tentang bagaimana game tersebut dibuat dan dirilis.

Pasar MMOG adalah sektor muda dan memiliki banyak ruang untuk berkembang. Ada tiga keunggulan kuat MMOG dan itu adalah sebagai berikut. MMOG adalah game yang hidup, dengan umur simpan yang jauh lebih lama daripada game konvensional. Dengan demikian dimungkinkan untuk membangun sistem inti terlebih dahulu dan kemudian berkembang seiring waktu, menerapkan fase (disebut Pendekatan Bertahap) untuk rilis game lengkap. Grafik dengan resolusi lebih rendah diperlukan karena masalah kinerja (meskipun ini akan berubah seiring peningkatan teknologi), memungkinkan tim untuk membuat game tanpa khawatir menggunakan grafik terbaru dan sebaik mungkin. Dan dengan memiliki jangkauan global, pasti ada pasar yang layak untuk judul tertentu.

Caroline: Baru-baru ini, EA mengakuisisi BioWare/Pandemic. Semakin banyak studio kecil yang direbut oleh penerbit besar, semakin sulit bagi studio independen untuk berhasil. Apa kunci untuk membuat studio indie berdiri dan berkembang?

Hamilton: Saya akan mengatakan bahwa kunci untuk membangun dan menjalankan studio adalah pertama-tama dan terutama menyusun dan menyelesaikan rencana bisnis, bukan dokumen desain game. game membutuhkan uang untuk menghasilkan pendapatan. Sebuah game harus dapat dijual dan definisi "sukses" bagi pengembang, tim, atau studio diperlukan. Sukses dapat menjual hanya total 50.000 eksemplar selama satu tahun, atau mungkin 500.000 unit. Rencana bisnis akan menentukan itu. Selain itu, rencana bisnis akan membantu dalam menentukan pasar dan audiens yang tepat untuk menargetkan dan mengidentifikasi pesaing, dan akan membantu mengamankan pendanaan dari calon investor. Bahkan jika sebuah tim akan mengembangkan game untuk penggunaan nonprofit, rencana bisnis tetap diperlukan untuk membantu menunjukkan pengeluaran dan bagaimana mereka akan menutupinya.

Kunci kedua adalah apa yang akan menjadi inovasi, keunikan yang akan dimiliki game tersebut dibandingkan dengan yang lain? Inovasi atau pengait ini tidak perlu berada di sisi pemrograman teknis: bisa dari mekanika game, tingkat kecanggihan, sinematik, atau perpaduan dalam bentuk media atau teknologi lainnya. Studio kecil cenderung memiliki kebebasan untuk berkreasi dan inovatif, sedangkan studio besar dan penerbit besar menjadi lebih konservatif. Perusahaan besar jarang mau mengambil risiko lebih dari yang dibutuhkan ketika jutaan Rupiah dipertaruhkan.

Saat melempar ke investor, sekali lagi, game harus bisa dijual. Fitur atau konsep apa yang membuat investor ingin segera menandatangani cek? Sudut pandang terbaik yang saya amati adalah menambahkan kemampuan bisnis dan merujuk pada proyek kami sebagai bentuk sistem hiburan bisnis, bukan game. Mencoba mendapatkan investor untuk sebuah game itu sulit, karena kata "game" menyiratkan usaha berisiko tinggi yang bersaing dengan banyak proyek game lainnya. Ketika berbicara dengan calon investor, saya tidak menerima banyak reaksi yang baik ketika berbicara tentang game baru; namun, ketika berbicara tentang layanan interaktif virtual besar yang memadukan bentuk media dan kemampuan bisnis lainnya, seperti penjelajahan Web di dunia dan penempatan produk, minatnya jauh lebih baik.

Caroline: Dengan tim pengembangan game yang semakin besar dan perawatan yang lebih mahal, tampaknya diperlukan model pengembangan baru. Apakah lebih hemat biaya untuk mempertahankan tim "permanen" di studio, atau beralih ke kontraktor untuk sebagian besar pekerjaan?

Hamilton: Saya akan mengatakan bahwa menggunakan keduanya adalah cara yang tepat. Miliki tim inti untuk mengerjakan sistem kritis dan kreativitas game, sementara kontraktor melakukan sebagian besar atau mengurus sisi duniawi. Biasanya, outsourcing ke perusahaan khusus lainnya adalah penghematan biaya. Namun, luangkan waktu untuk melakukan due diligence ketika berhadapan dengan perusahaan lain. Lihat apa yang dapat mereka lakukan: berikan beberapa contoh pekerjaan untuk mereka lakukan dan lihat hasilnya.

Caroline: Ada banyak pembicaraan tentang proyek game yang pada dasarnya diperlakukan dan dikelola seperti proyek film—artinya sebuah tim dibentuk untuk sebuah game tertentu, game tersebut dibuat, kemudian tim tersebut dibubarkan. Apakah ini model pengembangan yang baik?

Hamilton: Metode yang ideal adalah memulai dengan tim kecil—jika memungkinkan, dengan perusahaan atau kontraktor pihak ketiga untuk membantu menekan biaya. Karena lebih banyak pendanaan diperoleh dengan putaran berikutnya atau peluncuran yang akan datang, kembangkan tim secara perlahan, tetapi tidak banyak—hanya yang dibutuhkan. Saat game telah diluncurkan, maka kembangkan tim agar sesuai dengan pendapatan yang diperoleh. Ini untuk membantu menyediakan konten tambahan untuk mengembangkan game, serta untuk mulai mengerjakan proyek lain jika diinginkan. Hindari mengembangkan game dengan tim besar, meluncurkan game, lalu memberhentikan karyawan. Itu mungkin tipikal di industri game, tetapi tidak dengan MMOG; itu adalah tanda salah urus dan pemikiran konvensional. MMOG tidak sama dengan game komputer konvensional dan membutuhkan bentuk model pengembangannya sendiri. Tidak seperti game komputer konvensional, MMOG adalah game yang hidup, dapat ditambahkan, diubah, dan ditingkatkan.

Caroline: Apa pengaruh pilihan mesin game terhadap anggaran game?

Hamilton: Mesin game memiliki salah satu dampak paling signifikan terhadap anggaran dan umumnya membutuhkan biaya di muka. Selain itu, mesin game akan memberikan kemampuan dan batasan tambahan yang mungkin belum dipertimbangkan untuk mendesain game. Misalnya, Game Engine X tidak dapat mendukung kecepatan pesawat melebihi 250 mph saat menggunakan skala 1:1. Jadi beberapa kreativitas akan dibutuhkan, seperti mengubah skala, menulis beberapa alasan fiktif mengapa, atau menggunakan kata-kata deskriptif alih-alih angka. Saya percaya bahwa ada tiga pilihan:

1. Bangun mesinnya.
2. Ambil mesin atau platform open source dan bangun di atasnya.
3. Lisensi satu.

Setiap pilihan memiliki pro dan kontra. Dari ketiganya, saya merekomendasikan lisensi satu, meskipun dengan anggaran yang membutuhkan kreativitas. Alasan untuk ini adalah bahwa membangun mesin atau platform dari awal atau dari yang sudah ada adalah upaya yang menantang yang akan memakan waktu satu hingga tiga (atau lebih) tahun untuk menyelesaikannya. Selama waktu itu, mesin mungkin menjadi sangat ketinggalan zaman sebelum selesai. Saya merekomendasikan mengambil pendekatan ini hanya jika tim memiliki keahlian untuk merancang, mendokumentasikan, dan mengembangkan sistem yang kompleks. Lisensi mesin atau platform adalah pilihan yang lebih baik, menurut

pendapat saya, karena perusahaan lain didedikasikan untuk hanya membangun mesin atau platform itu.

Jika saya dapat menambahkan ini, sesuatu yang saya perhatikan dengan tim dan perusahaan akan menggunakan mesin atau platform terbaik dan termahal, yang kemudian akan menyelesaikan sebagian besar masalah dan game akan laris manis. Ini juga mengasumsikan bahwa pendanaan jutaan Rupiah (bahkan dengan Rp. 2 juta) akan mudah diperoleh. Saya menganggap ini sebagai jebakan pikiran, karena setiap mesin memiliki masalah dan kebiasaannya sendiri. Selain itu, mengamankan dana untuk membeli mesin seperti itu jarang terjadi, dan yang terbaik adalah memulai dengan yang terjangkau dan menjalankan proyek.

Caroline: Saat ini, sebagian besar game dibiayai oleh penerbit, yang berarti bahwa sebagian besar studio independen bekerja dengan anggaran yang sangat terbatas. Seberapa sulitkah bagi sebuah studio untuk membiayai sebuah game, seperti halnya sebuah film, melalui sebuah bank?

Hamilton: Sulit, tidak diragukan lagi, tetapi mengamankan pendanaan harus dipikirkan dalam hal, "Tidak jika, tetapi kapan." Tetap positif dan terus maju. Jika pendanaan belum diamankan dalam jangka waktu tertentu, maka nilai kembali mengapa hal ini terjadi, buat perubahan yang diperlukan, dan teruskan. Juga, memperoleh pendanaan membutuhkan waktu dan tindakan; itu tidak akan terjadi tanpa usaha yang dilakukan. Dari apa yang saya alami, yang terbaik adalah mencari investor swasta (angel investor) untuk mendapatkan uang benih untuk menumbuhkan game dari "demo teknologi" menjadi game yang bisa diterapkan, meskipun bukan lingkungan yang sepenuhnya berkembang. Pendanaan oleh bank tidak mungkin terjadi, di mana bank umumnya hanya memasukkan uang dengan harga satu Rupiah per Rupiah. Jadi, jika sebuah studio membutuhkan Rp. 500.000, bank akan menyediakan Rp. 250.000 hanya jika studio dapat menyediakan Rp. 250.000 lainnya. Pemodal ventura umumnya tertarik pada proyek di atas Rp. 5 juta dan ingin melihat terutama dua hal: pengalaman manajemen dan potensi pendapatan yang dihasilkan dari ide tersebut.

Caroline: Apakah penggunaan obligasi penyelesaian mendapat perhatian luas pada saat ini di industri game? Bagaimana dengan penggunaan "pemodal kesenjangan"?

Hamilton: Saya tidak bisa mengatakan untuk industri game komputer, dengan penggunaan bond dan gap finance secara keseluruhan, tetapi dalam hal studio indie, tidak banyak digunakan secara luas. Kesulitan dengan studio game kecil hampir sama dengan studio film kecil—entah kekurangan uang tunai yang tersedia (atau pendanaan yang diperoleh) dan jumlah pengalaman. Saya percaya bahwa seiring waktu, kemampuan untuk mendapatkan pembiayaan atau obligasi untuk memastikan penyelesaian proyek game oleh studio kecil akan menjadi lebih mudah, karena industri game adalah pasar hiburan yang berkembang. Kami masih dalam tahap awal kemampuan untuk memadukan game dengan film.

Caroline: Austin, Texas, telah melakukan pekerjaan yang baik dengan menerapkan insentif lokal untuk produksi game agar dapat berdiri dan berjalan di sana. Saat ini, mereka menawarkan hibah yang setara dengan 5 persen dari pengeluaran negara bagian, termasuk upah yang dibayarkan kepada penduduk Texas dan pembebasan pajak penjualan tertentu untuk produksi game. Akankah kita melihat lebih banyak program sejenis "insentif film" di masa depan? Apakah ini cukup berdampak pada anggaran game untuk menjamin relokasi studio?

Hamilton: Saya pikir film dan game akan menjadi lebih terintegrasi satu sama lain, bahkan sampai pada titik di mana sistem interaktif (permainan) mempengaruhi bagaimana film

itu dihasilkan. Industri game komputer sedang berkembang dan telah melampaui industri film (box office, tidak termasuk penjualan DVD) sehingga tampaknya masuk akal. Juga, distribusi Web memungkinkan film-film disediakan untuk publik; kesulitan untuk film-film semacam itu adalah memasarkannya kepada penonton. Komunitas game akan membantu menyediakan penonton yang ditargetkan ini untuk film yang didistribusikan melalui Web—terutama jika filmnya pendek dan terkait dengan game. Untuk insentif relokasi ke Austin... Saya pikir itu memang memiliki pertimbangan yang kuat. Cukup kuat bagi saya untuk mempertimbangkan kembali dan menyelidiki kemungkinan itu.

Caroline: Menurut pengalaman Anda, apa saja strategi pemasaran terbaik yang terkait dengan penjualan game? Bagaimana dengan yang terburuk?

Hamilton: Yang terbaik bagi kami adalah bermitra dengan sistem portal game The Multiverse Network (<http://www.multiverse.net>). Kami telah dapat menjadi bagian dari siaran pers Multiverse, serta menghadiri konvensi pengembang game. Multiverse menyediakan platform MMOG dan juga portal. Meskipun portal dengan daftar game tambahan mungkin tampak membawa lebih banyak persaingan dan mengurangi pengguna potensial, saya yakin ini tidak terjadi. Menyediakan beberapa game menarik lebih banyak pengguna, dan mereka yang sukses besar tentu saja akan menarik lebih banyak. Meskipun pengguna mungkin memainkan game studio lain, mereka mungkin melihat daftar untuk menemukan yang lebih sesuai dengan keinginan mereka, atau ketika mereka bosan dengan game tertentu, mereka mungkin beralih ke game lain. Dengan menjadi pengembang dengan Multiverse, kami telah mendapatkan beberapa pengakuan dan pengikut.

Untuk strategi terburuk, kami belum melakukan langkah buruk menurut saya. Meskipun terdaftar di situs Web game publik, MMORPG.com (<http://www.mmorpg.com>) berisiko, mengingat tingkat grafis kami dalam tangkapan layar yang disajikan tampak kuno, hasilnya ternyata lumayan. Tentu, ada beberapa kritik yang diberikan, tetapi ada beberapa gamer di luar sana yang bersedia melihat melewati grafik untuk melihat bagaimana game akan dimainkan dan mekanismenya. Saya juga mengambil risiko ini untuk menguji air publik, jujur kepada masyarakat, dan untuk menunjukkan bahwa perbaikan sedang terjadi. Sebagai contoh, berikut ini adalah tingkat grafik dasar, dan kemudian beberapa waktu kemudian, berikut adalah tangkapan layar dengan peningkatan grafis.

Caroline: Apakah konsep "menyeberang" ke arena film, buku, dan merchandise muncul saat mengembangkan konsep game baru? Apa jenis dampaknya terhadap keputusan pembangunan utama?

Hamilton: "Crossing over" memang memiliki pengaruh dalam desain kami, yang saya anggap benar untuk orang lain. Untuk novel dan film, memang perlu ada kesinambungan dengan apa yang disediakan dalam film, novel, dan game. Misalnya, beberapa sistem game memiliki kemampuan untuk mengkloning karakter setelah kematian, sehingga menghindari kematian; tetapi bagaimana konsep seperti itu digambarkan dalam novel atau film? Seringkali kloning diabaikan, dan kematian karakter terjadi; tetapi karakter tidak bisa mati secara permanen di dalam game?

Jumlah dampak menurut saya kuat, tetapi dalam industri game secara umum, tampaknya tidak menjadi perhatian bahwa sistem game dilakukan secara berbeda dengan film dan novel, dan dengan demikian, perdebatan sengit terjadi dengan basis penggemar IP. Apa yang dilihat dalam film atau dibaca dalam buku harus digambarkan sedekat mungkin dalam lingkungan game, dan sebaliknya. Juga lingkungan game MMO perlu berubah dari waktu ke waktu, semoga dengan cara yang dinamis di mana tindakan pemain berdampak.

Menjaga lingkungan statis seperti memiliki taman hiburan dengan wahana yang tidak pernah berubah. Ini tidak menghirup banyak kehidupan baru ke dalam buku atau film; ini akan menyebabkan hilangnya minat dengan basis penggemar. Banyak minat akan muncul jika seseorang tahu bahwa apa yang dia lakukan akan berdampak pada dunia game, yang pada gilirannya dapat digambarkan dalam buku atau film masa depan (“Hei, itu karakter saya di film!”) akan memiliki dampak yang mendalam, saya percaya.

Merchandising berada di sisi yang lebih mudah untuk, katakanlah, pakaian dan figur. Karena MMOG menggunakan model 3D, model tersebut dapat digunakan untuk model plastik atau gambar. Saya akan mengatakan bahwa kesulitannya adalah menemukan mitra yang baik untuk bekerja sama dan menangani penjualan barang dagangan; sisanya mudah setelah itu.

Caroline: Seberapa mudah diakses penerbit? Bagaimana cara pengembang memaksimalkan promosi kepada mereka?

Hamilton: Pada awalnya, ketika memulai proyek kami, saya berpikir bahwa rencananya adalah membuat dokumen, membuat presentasi singkat, dan kemudian menawarkan konsep tersebut kepada penerbit. Setelah berbicara dengan beberapa perwakilan penerbit, saya menemukan bahwa untuk memenangkan kesepakatan dengan penerbit itu sulit karena alasan berikut: Tim atau perusahaan pasti telah membuat sekitar lima hingga delapan pertandingan, oleh karena itu memberikan pengalaman; ide game harus memiliki potensi untuk menjual satu juta eksemplar; Anda harus bersedia menyerahkan hak IP tim Anda kepada penerbit (yaitu, Anda tidak lagi memiliki game, cerita, dan sebagainya)—lebih dari 80 persen desain game akan diubah oleh penerbit; Anda harus bersedia menerima potongan 10 sampai 20 persen dari penjualan bersih (dikurangi biaya overhead dan hal-hal lain), dengan remaja rendah yang diharapkan untuk pemula; dan Anda harus bersedia mengerjakan proyek lain oleh penerbit, karena proyek Anda akan dikontrakkan ke studio pengembang lain.

Sejujurnya, cara terbaik untuk merilis game adalah rute penerbitan sendiri. Hal ini dimungkinkan dan menguntungkan saat ini, karena distribusi elektronik mulai diterima secara luas. Satu-satunya bentuk kontrol penerbit adalah melalui distribusi eceran, dan judul yang sukses tidak lagi memerlukan distribusi eceran. Penerbitan mandiri itu sulit, tetapi mungkin, dan pemasaran viral melalui Internet tidak sesulit kelihatannya. Gamer paham Internet dan menggunakan Internet secara ekstensif.

Caroline: Saran apa yang akan Anda berikan kepada studio baru yang mencoba bersaing dengan "anak laki-laki besar"?

Hamilton: Temukan ceruk pasar atau buat game cocok dengan ceruk pasar. “Niche” bukanlah kata yang buruk; niche marketing adalah bagaimana perusahaan kecil bersaing dengan perusahaan besar. Pilih audiens yang ditargetkan lebih kecil, yang seharusnya terbukti lebih loyal daripada audiens yang ditargetkan secara massal.

MMO masih muda dan bisa dibuat oleh beberapa orang atau tim kecil dengan budget yang kreatif. Itu mungkin dan telah dilakukan. Grup tempat saya bekerja adalah contohnya. Jangan biarkan orang lain memberi tahu Anda bahwa hanya tim besar dan jutaan Rupiah yang dibutuhkan untuk membuat MMO. “G satu adalah hari-hari programmer tunggal atau tim kecil membuat game.” Saya telah mendengar dan membaca baris teks itu sejak saya memiliki komputer rumahan Commodore pada tahun 1980-an, namun game dibuat oleh satu programmer atau tim kecil hingga hari ini. MMO baru hanya membutuhkan satu orang, satu ide untuk memulainya. Anda harus mulai dari suatu tempat—dan jangan pernah menyerah!

BAB 14 MASALAH HUKUM

Kode, seni, dan elemen lain yang membentuk sebuah game bukanlah barang berwujud seperti, katakanlah, mobil. Mereka dikenal sebagai "kekayaan intelektual" (IP). Ini berlaku untuk cerita, konsep, dan sebagainya. Cabang hukum yang sangat spesifik berurusan dengan kekayaan intelektual dan pengacara yang berspesialisasi di dalamnya akan menjadi orang-orang yang akan Anda hubungi ketika Anda mendiskusikan penerbitan atau pendistribusian game Anda. Menjual game Anda ke penerbit berarti Anda juga menjual IP yang terkait dengan game tersebut. Semua ini harus diatur dalam kontrak yang terkait dengan penerbitan.

Faktor lain mengenai IP dalam game Anda melibatkan karyawan individu yang bekerja untuk Anda. Pastikan tertulis dalam kontrak karyawan mereka bahwa semua IP yang dibuat oleh mereka (kode, seni, dan sebagainya) adalah milik perusahaan. Jika Anda belum melakukannya, Anda mungkin tidak akan mendapatkan kesepakatan dengan penerbit—mereka tidak akan mau berurusan dengan masalah kepemilikan di masa mendatang.

Kontrak hanyalah salah satu cara hukum kekayaan intelektual mempengaruhi Anda. Undang-undang pembajakan juga berlaku untuk memastikan bahwa properti Anda tidak dicuri atau dilisensikan dengan tidak semestinya. Selain melindungi Anda, undang-undang IP juga melindungi orang lain—Anda mungkin juga harus melisensikan IP dari orang lain. Jika Anda menggunakan musik orang lain dalam Game Anda atau jika Anda mendasarkan Game Anda pada buku atau film, Anda harus melisensikannya untuk Game Anda. Seorang pengacara adalah orang terbaik untuk mewujudkannya. Secara hukum, salah satu langkah pertama yang harus diambil untuk melindungi game Anda adalah mengajukan hak cipta atau merek dagang apa pun.



Gambar 14.1 Seni karakter yang dikembangkan untuk Lost Planet: Extreme Condition. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

14.1 *Copyright* (Hak Cipta) dan *Trademark* (Merek Dagang)

Hak cipta digunakan di seluruh dunia untuk melindungi karya asli agar tidak dicuri atau digunakan secara ilegal oleh orang lain. Mereka dapat diperoleh untuk segala hal mulai dari buku hingga musik hingga karya seni hingga program. Hal utama yang harus

dipahami tentang hak cipta adalah bahwa mereka hanya dapat melindungi barang-barang berwujud. Anda tidak dapat hak cipta sebuah ide. Ini berarti bahwa meskipun Anda masih memiliki ide bagus, itu mungkin bukan ide yang baik untuk diketahui banyak orang! Setelah Anda membuat sesuatu dari ide Anda, itu dilindungi—dan hal baiknya adalah, itu dilindungi saat itu juga. Mendaftarkan hak cipta Anda adalah sesuatu yang pasti harus Anda lakukan, tetapi undang-undang mengatakan bahwa Anda dilindungi sejak Anda menciptakan produk Anda.

Kemudian Anda mengerjakan game independen Anda, pastikan semua orang yang terlibat memahami dan memberikan hak cipta untuk game tersebut kepada Anda (atau perusahaan). Tidak ada penerbit atau saluran distribusi yang akan meluangkan waktu untuk mempertimbangkan judul Anda jika Anda tidak memiliki kepemilikan game dan semua hak cipta dan merek dagang yang terlibat.

Merek dagang bekerja sedikit berbeda dari hak cipta. Merek dagang biasanya mengidentifikasi simbol, logo, atau merek yang mewakili perusahaan atau game Anda. Setelah Anda mendirikan perusahaan dan membuat logo yang sesuai, Anda akan memberi merek game Anda dengan logo ini—pada dasarnya memberikan stempel kepemilikan Anda. Dengan mendaftarkan merek dagang Anda untuk perusahaan dan game Anda, Anda melindungi diri Anda dari orang lain yang mungkin mencoba memanfaatkan nama atau produk Anda. Buat logo Anda dapat dibedakan dari nama dan konsep yang serupa dan coba gunakan ejaan atau kata yang tidak biasa. Karena ada banyak jenis merek dagang yang berbeda, teliti kategori apa yang termasuk dalam kategori barang Anda sebelum mendaftarkannya.

Altair karakter utama Assassin's Creed cukup unik sehingga membutuhkan merek dagang untuk tujuan merchandising. Direproduksi dengan izin dari UbiSoft. Seluruh hak cipta menggunakan merek dagang dan hak cipta adalah salah satu cara paling dasar untuk melindungi game Anda dari pencurian. Teliti penggunaan perlindungan salinan dalam game Anda sehingga sulit untuk disalin dan dibajak. Meskipun aliran pemikiran tentang pembajakan adalah bahwa itu adalah iklan gratis (dan meningkatkan buzz dari mulut ke mulut), ketahuilah bahwa Anda dapat mengambil langkah-langkah untuk melindungi game Anda (itu hanya akan membutuhkan waktu dan uang yang dapat dihabiskan untuk area lain dari game).

14.2 Perjanjian dan Kontrak Kerahasiaan

Seperti disebutkan sebelumnya, menjaga kunci pada konsep Anda adalah yang paling penting di awal pengembangan. Bentuk paling dasar, yang akan Anda ketahui dengan baik dalam hal ini, adalah *Nondisclosure Agreement (NDA)*—perjanjian yang menjamin kerahasiaan semua orang yang mengerjakan proyek Anda. Anda akan menggunakan ini saat mendiskusikan judul dengan calon karyawan, vendor eksternal, dan semua orang di perusahaan. Satu-satunya halangan dengan menggunakan NDA di industri game adalah bahwa penerbit biasanya tidak akan menandatangani untuk Anda. Ketika Anda memulai proses pitching dan bekerja dengan saluran distribusi sejak dini, Anda hanya perlu berasumsi bahwa mereka akan merahasiakan ide Anda. Seperti yang disebutkan sebelumnya, Anda sudah dilindungi oleh hak cipta (ketika game Anda selesai), jadi kemungkinan mereka mencuri ide Anda dan memproduksi produk serupa sangat kecil. Juga, setelah Anda mendapatkan penerbit untuk game Anda, mereka mungkin membalik skrip dan ingin Anda menandatangani NDA juga! Ini adalah praktik umum dan seharusnya tidak menimbulkan kekhawatiran. Sama seperti Anda, mereka peduli dengan menjaga persaingan tetap rendah dan tidak ingin penerbit saingan mengetahui produk masa depan.

Selain NDA, buatlah perjanjian konsultan standar yang baik dengan seorang pengacara—tetapi ini tidak berarti bahwa pengacara tersebut adalah seorang konsultan! Dibutuhkan seorang pengacara untuk benar-benar menyusun perjanjian yang mengikat secara hukum untuk Anda gunakan. Karena Anda akan memiliki orang yang bekerja untuk Anda sebagai kontraktor atau konsultan (mungkin sebagian besar karyawan Anda), Anda memerlukan semacam kontrak yang pada dasarnya menyatakan bahwa semua pekerjaan yang dilakukan konsultan adalah milik pengembang (Anda). Dokumen ini melindungi IP Anda dari kemungkinan pencurian. Terkadang ini juga dikenal sebagai kontrak “pekerjaan untuk disewa” dengan vendor atau kontraktor. Memastikan Anda memiliki kontrak seperti ini untuk setiap sumber luar untuk aset memastikan bahwa semua yang dibuat adalah milik Anda.

14.3 Perjanjian Pengembang dan Penerbit

Kontrak antara Anda dan penerbit biasanya berpusat pada ekspektasi yang Anda miliki satu sama lain. Harapan ini mencerminkan anggaran, jadwal, dan detail dari setiap detail logistik terkait pengembangan game. Sama seperti Anda akan menetapkan jadwal bagi pihak eksternal untuk mengirimkan aset kepada Anda sesuai jadwal, penerbit juga akan mengajukan tuntutan serupa kepada Anda terkait game tersebut. Namun, bagian terpenting dari kontrak akan berfokus pada kepemilikan kekayaan intelektual (permainan).

Di area ini terletak perbedaan utama antara penerbit dan distributor. Penerbit pada dasarnya akan membeli game dan membayar Anda untuk mengembangkan produk, tetapi pada akhirnya, penerbitlah yang memiliki game tersebut. Kontrak Anda pada dasarnya akan mengawasi transfer IP dari Anda (pengembang) ke penerbit. Karena penerbit sudah memiliki saluran distribusi yang tercakup, mereka mengurus game Anda di rak, meluncurkan kampanye pemasaran, dan melakukan semua hal kecil yang memastikan kesuksesan game.

Namun, distributor murni hanya menempatkan game Anda di toko atau online untuk dijual. Segala sesuatu yang lain akan terserah Anda. Jika Anda tidak dapat membuat kesepakatan dengan penerbit mapan, Anda akan berfungsi sebagai penerbit Anda sendiri (yang berarti mendapatkan ribuan salinan game Anda diduplikasi jika Anda berniat untuk menjualnya di toko) dan Anda akan membuat kesepakatan (atau kesepakatan) dengan distributor untuk mengedarkan game Anda dan melacak penjualan. Kesepakatan distributor berfokus terutama pada persentase penjualan yang akan diperoleh distributor, lokasi penjualan produk, dan tingkat distribusi apa yang akan dilakukan.

Masalah hukum lain yang akan Anda hadapi sebagai produsen adalah berbagai kontraktor yang bekerja untuk Anda. Siapa pun yang tidak bekerja secara langsung untuk perusahaan—semua orang, jika Anda menggunakan model bisnis semua kontraktor—adalah kontraktor. Artis kontrak, programmer, dan sebagainya akan membuat game pertama Anda diproduksi. Setiap kontraktor tunggal mengharuskan kontrak dinegosiasikan dan dibuat. Biasanya, kesepakatan ini didasarkan pada “tenggak sejarah” yang harus dipenuhi pada tanggal tertentu agar kontraktor mendapatkan bayaran.

Contoh kontrak ini bisa untuk seorang animator yang sedang mengembangkan sepuluh model karakter yang berbeda untuk game. Akan ada karakter yang berbeda karena setiap sepuluh hari — pada dasarnya, membuat jadwal sepuluh tenggak. Setiap kali model karakter diserahkan, animator itu mendapat pembayaran tenggak sejarah. Terkadang, aset yang sedang dikembangkan disebut “delliverables”. Bagaimanapun,

pembayaran didasarkan pada kinerja, dan semua ini akan dilacak seefisien mungkin melalui jalur pipa yang Anda tetapkan.

14.4 Meliputi Basis

Sayangnya, dunia hukum bisnis adalah hutan yang kusut! Kami bahkan belum menggores permukaan masalah yang dapat timbul dari penggunaan lisensi secara ilegal, perjanjian lisensi pengguna akhir, atau seluk-beluk negosiasi kontrak. Bentuk hukum lain yang pasti akan Anda kenal adalah "pembebasan". Setiap aktor yang Anda gunakan harus menandatangani rilis agar Anda dapat menggunakan gambar atau suaranya dalam produk Anda— ini juga berlaku untuk lokasi mana pun yang merupakan tempat nyata (dan milik pribadi). Inilah sebabnya mengapa pengacara game yang baik adalah suatu keharusan — jika tidak pada tahap awal mendirikan perusahaan Anda dan menyatukan konsep Anda, maka pasti ketika Anda berada dalam fase perekrutan dan negosiasi untuk membuat game Anda dibuat.



Gambar 14.2 Resident Evil Capcom U.S.A., Inc.

Menyelesaikan game sinematik yang luar biasa seperti judul Resident Evil terbaru membutuhkan banyak perencanaan, kerja, dan kreativitas. Direproduksi dengan izin dari Capcom U.S.A., Inc. Semua hak dilindungi undang-undang.

Salah satu tugas paling penting dari produser adalah membiasakan diri bernegosiasi. Seperti disebutkan dalam bab-bab sebelumnya, mengembangkan "keterampilan yang sering" Anda lakukan ketika berhadapan dengan orang sama pentingnya dengan mengikuti tren teknologi dan praktik bisnis saat ini. Menegosiasikan kesepakatan terbaik untuk setiap aspek logistik game Anda akan menurunkan keuntungan Anda dan membantu menjamin penyelesaian game. Semoga beruntung!

14.5 Wawancara: Tom Buscaglia, Pengacara game

Caroline: Apa saja tantangan yang terkait dengan mendirikan perusahaan/studio video game baru yang independen?

Buscaglia: Yah, saya selalu menekankan bahwa membangun studio yang hebat lebih penting daripada membangun game yang hebat. Jika Anda mencapai yang pertama, yang terakhir akan mengikuti. Jadi, hal terpenting, baik dari segi hukum maupun bisnis, bagi siapa pun yang memulai studio baru adalah memahami bahwa tujuan mereka adalah mengembangkan model bisnis yang kokoh dan bertahan lama, serta bisnis yang memungkinkan mereka untuk menjadi yang terbaik. game. Dan itu berarti membangun komitmen untuk serius dengan kesuksesan studio mereka. Pengembang menyukai game yang mereka buat, dan saya mendukung mereka 100 persen dalam hal itu, tetapi mereka

benar-benar perlu belajar mencintai bagian bisnisnya—setidaknya cukup untuk menyelesaikan pekerjaan. Dan jika tidak, maka mereka perlu mencari orang lain yang melakukannya dan bekerja dengan mereka.

Pengembang startup awalnya harus membentuk semacam entitas bisnis (dan perusahaan atau LLC [perusahaan perseroan terbatas], misalnya) dengan pemahaman bahwa Anda tidak dapat menjual apa yang tidak Anda miliki. Jadi, Anda perlu menyiapkan sesuatu yang akan memiliki game. Elemen kedua dari model ini adalah Anda harus memastikan bahwa siapa pun yang menyumbangkan aset apa pun ke proyek yang sedang Anda kerjakan telah secara sah menyampaikan semua hak hukum atas aset tersebut kepada entitas pemilik—apakah itu LLC atau perusahaan/kemitraan. Juga bukan ide yang buruk untuk mendapatkan seorang akuntan juga, hanya untuk memastikan bahwa saat Anda melakukan ini, Anda membuat kewajiban Anda kepada pemerintah. Anda tidak ingin turun dan menyadari bahwa Anda sekarang berutang pajak kembali kepada pemerintah. Anda hanya ingin memastikan bahwa Anda mematuhi semua peraturan ketenagakerjaan.

Caroline: Apakah ada faktor yang secara khusus berlaku untuk mendirikan perusahaan video game yang tidak akan ditemukan oleh produser independen dalam buku bisnis generik?

Buscaglia: Dua hal. Pertama, sebagian besar, industri game berbasis royalti. Kedua, ini semua tentang modal intelektual. Industri rekaman adalah analogi yang paling dekat dengan edisi pertama, di mana perusahaan rekaman akan memberikan uang yang dibutuhkan untuk merekam sebuah band dan kemudian mendapatkan kembali uang dari royalti. Karena itu, harus ada beberapa keterampilan yang terlibat dengan mendekati tahap negosiasi pembangunan. Tentu saja, tidak semua transaksi berbasis royalti. Ada sesuatu yang sangat sederhana dan luar biasa tentang kesepakatan kerja untuk disewa di mana seseorang membayar Anda “x” sejumlah Rupiah untuk melakukan jumlah pekerjaan “y”, dan ketika Anda selesai, Anda selesai. Model royalti masih dominan, karena membutuhkan penyebaran risiko dan investasi awal yang lebih rendah. Banyak pengembang menghindari penawaran langsung “bekerja untuk disewa”, karena mereka ingin mendapatkan semua potensi pendapatan jika mereka berhasil. Namun, kebenaran sederhananya adalah bahwa potensi kenaikan tidak menghasilkan apa pun dalam 90 persen kasus—atau mungkin lebih. Saya pikir terlalu banyak pengembang yang berusaha keras untuk mendapatkan kesepakatan yang tidak layak diambil.

Sejauh modal intelektual berjalan, jangan bingung antara angsa dengan telur emas. Tim seniman, pemrogram, dan desainer papan atas akan meletakkan banyak dari mereka. Terlalu sering, orang yang tidak tercerahkan berpikir bahwa waralaba game yang hebat adalah tempat nilainya, bukan pada tim yang menciptakannya. Tetapi terlalu umum bagi penerbit untuk memperoleh waralaba yang hebat dan kemudian menyerahkannya kepada tim internal yang tidak memiliki semangat atau bakat untuk melakukannya. Apa yang tidak mereka dapatkan adalah bahwa tim yang membuat waralaba awal yang hebat, bukan gamenya!

Caroline: Apa cara terbaik untuk mendirikan perusahaan awal Anda? Apakah mengajukan DBA dan kemudian menggabungkannya nanti, atau haruskah Anda menyiapkan LLC sejak awal?

Buscaglia: Meskipun saya biasanya sangat percaya pada K.I.S.S. aturan (Keep It Simple, Stupid!), Ini mungkin bukan cara terbaik untuk pergi ke sini. DBA lebih mudah, dan sejujurnya lebih sederhana, tetapi biaya administrasi untuk menyiapkan DBA atau menyiapkan S-Corp atau LLC tidak jauh berbeda, dan Anda akan lebih baik dengan entitas perusahaan formal dalam jangka panjang. Lari. Jika tidak ada yang lain, jika Anda berhasil,

Anda akan memiliki kendali yang lebih baik atas pajak wirausaha dan jaminan sosial yang dapat berdampak besar. Anda dapat menempatkan diri Anda pada gaji yang wajar dan mengambil keuntungan lain yang diperoleh sebagai distribusi keuntungan dan tidak perlu membayar pajak jaminan sosial atas pendapatan tersebut. Alasan lainnya adalah jika Anda beralih dari S-Corp ke C-Corp, Anda tidak perlu mengulang semua penugasan properti. Bukan apa-apa untuk menyiapkan perusahaan Anda dengan benar—Anda dapat mengunjungi sejumlah situs Web, seperti MyCorporation.com, yang akan menyiapkan perusahaan Anda untuk Anda dengan biaya sekitar Rp. 300. Jika Anda tidak mampu membelinya, maka Anda sebaiknya tidak mencoba mendirikan perusahaan—Anda harus berusaha mencari pekerjaan.

Caroline: Anda menawarkan paket serupa di situs Web Anda (<http://www.gamedevkit.com>), bukan?

Buscaglia: GameDevKit yang saya kembangkan bertahun-tahun yang lalu adalah sebagai tanggapan atas apa yang saya lihat sebagai kebutuhan luar biasa setelah menghadiri Konferensi Game Indie. Saya telah melakukan perjanjian kontributor khusus untuk klien selama bertahun-tahun. Tetapi setelah bertemu dengan sejumlah pengembang independen startup, saya menyadari bahwa orang-orang ini tidak mampu membelinya, jadi saya menyusun paket. Ada artikel di dalamnya tentang cara membentuk perusahaan, cara mengamankan kekayaan intelektual—dan intinya adalah versi generik dari Perjanjian Kontributor dan itu sendiri bernilai jauh lebih dari Rp. 295—dan ada diskon tarif untuk sepuluh jam waktu legal, jika mereka ingin menggunakannya, yang bahkan lebih berharga daripada biayanya.

Namun, penting bagi orang untuk memahami perjanjian kontributor. Ini adalah kendaraan hukum untuk transfer kepemilikan aset yang dibuat untuk game kepada perusahaan atau badan hukum yang akan memiliki game tersebut. Biasanya dengan game baru, beberapa orang berkumpul dan berkata “Hei, ayo buat game,” lalu mereka meminta seseorang untuk melakukan beberapa pengkodean, seseorang untuk melakukan beberapa karya seni, dan kemudian seseorang mendapatkan musik yang mereka unduh dari Internet— mereka menggabungkan semuanya dan mereka pikir kontrak pertama yang akan mereka lihat adalah kesepakatan penerbit. Itu tidak berhasil. Katakanlah salah satu dari orang-orang yang melakukan beberapa pekerjaan karakter asli lulus dan pindah dan kemudian Anda memiliki penerbit yang tertarik dengan game Anda dan mereka bertanya, "Apakah Anda memiliki IP Anda?" Anda hampir mati, karena Anda tidak dapat menggunakan karya seni orang itu dan Anda tidak dapat menemukannya untuk mendapatkan persetujuan tertulisnya. Anda harus memiliki semacam dokumen tertulis yang mentransfer properti itu kepada Anda—Anda tidak dapat melakukannya dengan perjanjian jabat tangan atau apa pun. Itu harus diberikan secara tertulis. Saya terus melihat skenario itu muncul dengan orang-orang yang sangat berbakat, jadi itulah yang mendorong saya untuk mengumpulkan paket saya, serta menulis artikel yang tersedia di situs Web saya.

Caroline: Seberapa awal dalam pengembangan Anda harus peduli dengan melindungi game Anda dengan penggunaan merek dagang dan hak cipta?

Buscaglia: Ya, hak cipta itu otomatis; ketika Anda membuat karya asli, Anda memiliki hak cipta atas karya tersebut. Ini tidak dapat diterapkan sampai Anda mendaftarkannya, tetapi kepemilikan atau pencipta atau penulis dalam karyanya adalah otomatis. Merek dagang tidak ikut bermain sampai Anda memasukkan sesuatu ke pasar. Anda dapat memesan merek dagang sejak dini, tetapi prosesnya lebih mahal. Merek Dagang melindungi nama dan logo Anda—atau karakter khusus yang penting bagi game. Biasanya

ini dilakukan setelah pengembang mengamankan dana untuk game—atau lebih baik lagi, karena Anda mungkin akhirnya menyerahkan game tersebut ke penerbit untuk mengamankan dana Anda, biarkan mereka menangani hal itu. Kemungkinannya bagus bahwa mereka akan tetap mengubah nama gamenya.

Caroline: Saat Anda membuat game baru, masalah NDA sering muncul. Seberapa penting untuk menggunakan ini?

Buscaglia: Nah, untuk pengembang independen, sebenarnya ada dua alasan untuk menggunakannya. Yang pertama adalah untuk melindungi Anda dari orang-orang yang mencuri ide-ide Anda. Alasan lainnya adalah untuk mengkualifikasikan materi yang sangat rahasia yang Anda bicarakan sebagai rahasia dagang. Anda tahu, itu hanya dapat dilindungi sebagai rahasia dagang selama Anda memperlakukannya sebagai rahasia dagang. Setelah Anda memberi tahu pihak ketiga yang tertarik sebuah rahasia dagang, itu bukan rahasia dagang lagi. Kemudian siapa pun yang memiliki akses ke materi ini dapat menggunakannya. Jadi, cukup beri tahu siapa pun yang tidak ingin menandatangani NDA bahwa ini bukan tentang mereka. Ini tentang melindungi aset rahasia dagang Anda dari karyawan dan kontraktor yang tidak bermoral—dan mampu menegakkan undang-undang rahasia dagang.

Tapi, pastikan NDA-nya hanya itu; Saya baru-baru ini memiliki klien yang disajikan dengan NDA yang memiliki klausa tentang penggunaan materinya yang menyertakan kata-kata "saya termasuk salinan yang tepat", yang membuat saya berpikir, "Jika Anda dapat menggunakan salinan persis dari apa yang kami tunjukkan kepada Anda tanpa kami memiliki jalan lain, di mana perlindungan kita?" Tidak ada. Jadi, atas saran saya, klien saya mengabaikannya. Saat ini, begitu banyak orang yang haus akan kesepakatan sehingga ada tradisi orang-orang terkecoh di industri game. Saya melakukan yang terbaik untuk memastikan bahwa ini adalah anekdot sejarah dalam industri kami, bukan cara kami melakukan bisnis.

Caroline: Setelah Anda bekerja dengan penerbit sebagai pengembang independen, apa saja poin penting yang harus dicari dalam perjanjian pengembang atau penerbit?

Buscaglia: Nah, ini pertanyaan yang sulit, karena sangat luas. Ada ratusan poin yang perlu dipertimbangkan dalam setiap kesepakatan (ingat, begitulah cara saya mencari nafkah!). Tidak ada pengembang startup yang akan mendapatkan kontrak triple-A. Itu tidak akan terjadi. Tidak ada yang akan memberi pengembang baru kesepakatan Rp. 10 juta untuk membuat game hebat kecuali jika studio itu terdiri dari veteran industri yang telah memproduksi game triple-A di tempat lain selama sepuluh atau lima belas tahun. Risiko ekonomi terlalu tinggi.

Caroline: Apa yang diharapkan oleh produser game pertama kali dari sebuah kesepakatan?

Buscaglia: Anda harus mengharapkan untuk mendapatkan kesepakatan yang tidak dapat Anda ambil karena sangat buruk. Ketika penerbit mendanai sebuah proyek, umumnya mereka menilai nilai pendanaan proyek mereka sebesar 35–36 persen dari total pendapatan bersih dari penjualan dan lisensi game. Padahal, nilai pendanaannya lebih dari 22-24 persen dari pendapatan bersih. Akibatnya, penerbit menagih 50 persen lebih banyak daripada nilai uang untuk meminjamkan uang kepada Anda!

Ada beberapa masalah inti lain yang harus diperhatikan: Apakah kesepakatan tersebut melibatkan pengalihan semua hak kekayaan intelektual dalam game? Apakah Anda mendapatkan persentase pendapatan tambahan yang terkait dengan game, seperti sublisensi, buku petunjuk, dan bahkan penawaran film? Apakah Anda mempertahankan hak atas alat dan teknologi Anda atau tidak? Saya telah melihat beberapa kontrak di mana penerbit tidak hanya mengambil semua hak atas game dan sekuelnya, mereka juga

memperoleh kepemilikan semua alat dan teknologi yang digunakan oleh pengembang, atau dikembangkan oleh pengembang, dalam proses pembuatan game. Akibatnya, pengembang tidak membangun nilai jangka panjang di studio mereka. Mereka bahkan tidak mempertahankan proses dan prosedur yang mereka gunakan untuk mengembangkan game untuk membangun judul berikutnya. Pada dasarnya, Anda adalah karyawan yang dibayar rendah tanpa tunjangan.

Caroline: Jadi, paling tidak, jika Anda telah membuat mesin game milik Anda sendiri untuk game Anda, setidaknya Anda harus mencoba melindunginya.

Buscaglia: Ya, maka Anda memiliki hak untuk itu dan hak untuk mengeksploitasi bahwa Anda dapat mulai membangun nilai jangka panjang di studio Anda. Dan jika Anda dapat melisensikan teknologi Anda, Anda mendapatkan royalti tambahan dan biaya lisensi yang terkait dengan penggunaannya oleh studio pihak ketiga. Selain itu, ada banyak hal rumit lainnya yang harus diperhatikan—terutama dengan penerbit tingkat kedua atau penerbit kuasi yang tidak benar-benar melakukan apa pun selain menyediakan dana dan memiliki kontak di seluruh dunia. Dengan orang-orang ini, Anda menandatangani kesepakatan dengan mereka, lalu mereka memberi Anda uang untuk game dan mereka mendapatkan hak di seluruh dunia. Mereka tidak mendistribusikan di mana pun—mereka mensublisensikan game ke penerbit lain, seperti penerbit Eropa—lalu mereka mendapatkan uang muka dan 30 persen royalti. Karena kesepakatan Anda mungkin 20 persen dari penjualan dengan mereka, Anda pada dasarnya mendapatkan 20 persen dari 30 persen mereka, yang hanya sekitar 6 persen dari grosir! Para distributor ini tidak menawarkan apa pun dalam bidang pemasaran, tetapi mereka mendapat manfaat dari hanya memiliki koneksi bisnis. Pengembang juga harus selalu mencari penghasilan tambahan—yang saya sebut “bonus kotak terbuka” .

Caroline: Maksudmu merchandising?

Buscaglia: Barang dagangan. Penawaran film. Anda biasanya bisa mendapatkan pendapatan potensial tambahan melalui jalan tersebut, jika Anda memiliki akal untuk memintanya. Saya biasanya mendorong kesepakatan 50/50 di area tersebut.

Caroline: Jadi, apakah lebih menguntungkan bagi produser pemula untuk melihat cara distribusi alternatif—seperti distribusi digital atau distribusi online melalui situs mereka sendiri daripada penerbit? Apakah lebih baik seseorang menggunakan saluran alternatif untuk game pertama mereka?

Buscaglia: Tentu saja, 100 persen, ya. Distribusi digital langsung dari game Anda dapat menghasilkan royalti sebesar 60–70 persen kepada pengembang. Dan itu berdasarkan harga eceran, bukan grosir bersih dikurangi harga pokok barang (HPP). Ini berbeda dengan kesepakatan penerbit tradisional, yang mungkin akan menjadi 20 persen. Dan jika penerbit Anda melakukan hal yang sama (pergi ke saluran distribusi digital dengan game Anda), mereka akan mendapatkan 60–70 persen, dan Anda hanya akan mendapatkan 20 persen dari itu. Lakukan matematika; itu 12 persen bukannya 60 persen. Cukup menggigit untuk hanya mengatur kesepakatan dengan distributor online!

Saya merekomendasikan agar orang mendapatkan distribusi digital terlebih dahulu. Anda mungkin masih memerlukan apa yang disebut sebagai bata-dan-mortir atau distribusi eceran untuk alasan lain (orang masih menginginkan produk dalam kotak). Tapi, bagus untuk memiliki distribusi digital terlebih dahulu, karena Anda kemudian dapat memberi tahu penerbit bata-dan-mortir bahwa Anda tidak dapat memberi mereka hak hukum atas IP karena Anda sudah memiliki kontrak dengan orang lain yang mengikatnya. Tetapi untuk melakukan itu, Anda harus dapat mendanai game Anda secara mandiri tanpa penerbit.

Dalam hal ini, model industri film independen dapat sangat membantu, karena jika kita dapat memisahkan pendanaan dari penerbitan, seperti yang dimiliki Hollywood dengan perusahaan produksi independen, itu akan memiliki efek positif pada kualitas yang kita lihat dalam game dan sangat menguntungkan. pengembang. Satu-satunya masalah adalah, Anda bisa mendapatkan ikatan untuk sebuah film, tetapi cobalah dan lakukan itu untuk sebuah game. Sejauh yang saya tahu, struktur kesepakatan terikat semacam ini baru saja mulai tersedia.

Selain itu, model pendapatan untuk industri game tidak terlihat bagus—10 persen game menghasilkan 90 persen uang. Kemudian 20 persen game menghasilkan 95 persen uang! Itu berarti 80 persen Game tidak menghasilkan uang, yang berarti peluang Game yang memulihkan biaya pengembangan kurang dari 50/50—dan bahkan jika berhasil, peluang mendapatkan segala jenis pengembalian investasi yang malaikat atau usahakan. yang dicari investor modal hampir tidak ada.

Caroline: Pada tahap apa studio harus mencari penasihat hukum?

Buscaglia: Segera setelah mereka mampu membelinya. Saya telah melihat terlalu banyak situasi di mana akan lebih murah untuk mempekerjakan saya sejak dini dan melakukan hal yang benar, daripada mereka mempekerjakan saya nanti dan harus membayar lebih kepada saya untuk membersihkan semuanya. Ini adalah jenis industri yang nyata, "bayar saya sekarang atau bayar saya lebih banyak nanti". Sebagian darinya adalah fakta bahwa pengembang startup mungkin tidak memiliki uang untuk membayar nasihat ketika mereka membutuhkannya, jadi mereka ingin menunggu sampai nanti. Tetapi bahkan jika mereka harus melakukannya dengan cara itu, ada banyak sekali informasi yang tersedia di internet. Saya telah membuat artikel untuk Gamasutra yang juga ada di blog saya (<http://www.tombuscaglia.com>) tentang masalah hukum di industri game. Selain itu, IGDA memiliki banyak materi di forum bisnis dan hukum, tempat kami menjawab pertanyaan hukum untuk pengembang.

Akhirnya, ketika Anda mendapatkan junior dalam negosiasi pertama Anda dan seseorang berkata, "Itulah cara yang dilakukan di industri", jangan percaya mereka! Setiap kesepakatan adalah kesepakatan baru dan setiap kesepakatan adalah kesepakatan baru. Mungkin cara mereka melakukan sesuatu, tetapi jika mereka tidak dapat memberikan dasar rasional untuk setiap poin kesepakatan dalam kontrak, maka itu tidak boleh ada di sana. Dan, "Itulah cara yang dilakukan, [rookie]" bukanlah alasan yang cukup baik ... selamanya.

POSTMORTEM

Alih-alih menjadi panduan lengkap apa pun untuk membuat game sinematik, saya berharap buku ini bisa menjadi titik awal bagi Anda. Dengan pengembang dan penerbit game di luar sana yang sudah mulai memanfaatkan lautan luas teknik pembuatan film untuk game mereka (lihat saja semua tangkapan layar di buku ini), janji game sinematik masa depan sangat tinggi. Saya berharap produser muda dan direktur kreatif (serta desainer game) akan memanfaatkan semua buku dan situs web pembuatan film yang luar biasa yang berfokus pada penceritaan, sinematografi, pengembangan karakter, dan penyutradaraan yang hebat (ada banyak yang tersedia di Web Focal Press situs, <http://www.focalpress.com>). Ingatlah bahwa ketika Anda membuat game sinematik, Anda tidak perlu mengambil apa pun dari bermain game. Saat menggunakan buku ini, atau buku pembuatan film atau desain game lainnya, fitur-fitur hebat, antarmuka yang menyenangkan, dan game game yang mengagumkan adalah suatu keharusan untuk setiap game yang benar-benar sukses. Strategi dan teknik yang ditampilkan dalam buku ini akan membantu Anda dalam pencarian Anda untuk membuat game Anda lebih mendalam dan lebih bermanfaat dan untuk memperluas potensi game Anda untuk pengembangan *crossover*.

Saya menutup, saya ingin mengatakan bahwa pembuatan buku ini tidak akan mungkin terjadi tanpa semua bantuan yang saya terima dari Focal Press (khususnya Laura Lewin, Georgia Kennedy, dan Chris Simpson), orang-orang yang diwawancarai yang terkandung dalam halaman-halaman ini (terima kasih khusus to Ray Pena), dan kontribusi yang saya terima dari pengembang dan penerbit game yang memberi saya tangkapan layar yang luar biasa di sini, yang sangat menunjukkan jenis pengembangan yang saya diskusikan. Saya juga ingin berterima kasih kepada Lee Ann Agus, Scott Biggs, dan Elsevier Publishing. Dukungan Anda sangat membantu dalam penyelesaian buku ini. Terima kasih semua!

Banyak dari berbagai laporan, formulir, dan spreadsheet digunakan selama produksi video game. Lampiran ini menyediakan kumpulan beberapa dokumen yang lebih penting, serta formulir yang paling sering dikaitkan dengan industri film— formulir yang akan Anda gunakan selama produksi game sinematik Anda. Namun, perlu diingat bahwa segala bentuk hukum harus diperiksa oleh pengacara setempat sebelum Anda menggunakannya pada suatu proyek.

Contoh Desain/Konsep Game

Dokumen/konsep desain dasar Anda seperti presentasi. Itu harus mencakup beberapa foto strategis dan sejenisnya untuk mendukung materi tertulis. Pastikan untuk memasukkan semua detail penting dalam game yang akan membuatnya menjual dan unik.

Judul game

Jadilah kreatif saat membuat judul game Anda. Ini adalah salah satu alat pemasaran pertama Anda dan harus mendefinisikan jenis game yang Anda buat, serta membangkitkan kegembiraan.

Daftar isi

Di sini Anda akan membuat daftar bagian dari konsep/desain game Anda. Sempurnakan poin-poin utama dalam bagian dengan sistem numerik seperti daftar isi buku ini: 1.1, 1.2, 1.3, dll.

1. Gambaran

Bagian ini harus menjelaskan tentang apa game itu pada dasarnya. Sertakan detail mengenai cerita, protagonis (dan karakter kunci lainnya), fitur utama, dan genre game yang akan dipasarkan. Pastikan juga untuk mencatat apa pun yang akan membedakan game Anda dari lapangan dan untuk platform apa game tersebut akan dikembangkan.

2. Gameplay

Di sini Anda akan merinci cara kerja Game tersebut; apakah ini berpacu dengan waktu atau melawan lawan? Apa perbedaan kemampuan, level, dll. yang terlibat dalam game? Apa sistem penilaiannya? Berapa banyak tingkat keterampilan yang berbeda yang akan ada? Apakah akan ada game online? *Lay out* siapa, apa, di mana, kapan, dan bagaimana game juga.

3. Antarmuka dan Kontrol

Ini adalah bagian di mana Anda meletakkan menu utama dan apa yang akan dilakukan pengontrol. Selain itu, fitur apa pun yang ada di dalam game yang berada di luar gameplay yang sebenarnya, seperti peta, layar pemilihan senjata, dan sebagainya harus diletakkan di bagian ini. Jika Anda menggunakan tipe pengontrol selain tipe D-pad standar untuk sebagian besar konsol (atau keyboard untuk PC), pastikan untuk menyebutkan ini juga.

4. Grafis

Di sini Anda akan menjelaskan berbagai elemen artistik game. Apakah akan bergaya fotorealistik atau kartun? Apa model, lingkungan, dan properti berbeda yang akan ditampilkan dalam game? Juga tata pencahayaan dan gaya kamera game.

5. Kecerdasan buatan

Bagaimana reaksi musuh dalam game? Apakah mereka pasif atau agresif? Bagaimana dengan rekan satu tim yang dikendalikan game? Apa yang akan menjadi tingkat kecerdasan semua NPC dalam lingkungan?

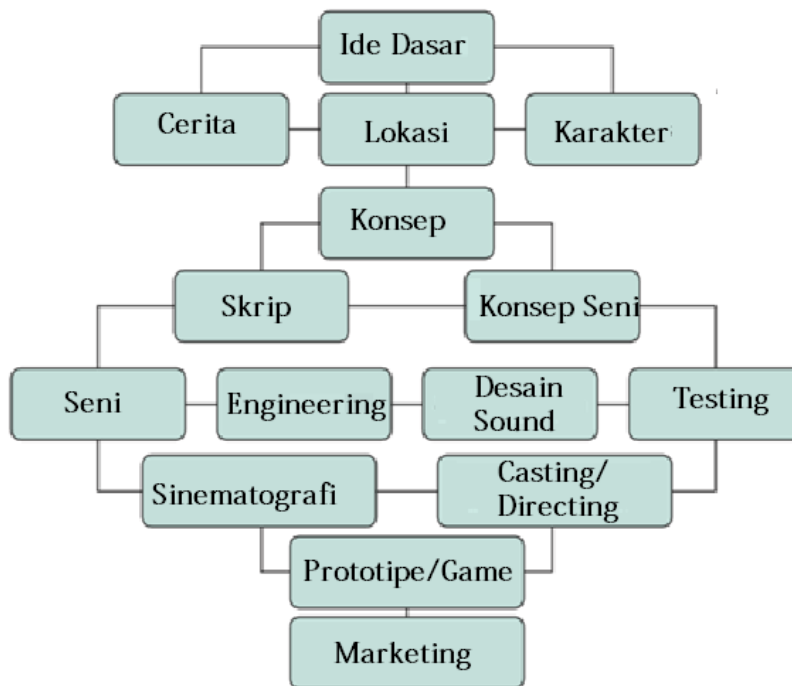
6. Lingkungan

Bicara tentang berbagai lokal/level game, dan elemen lingkungan apa pun yang akan memengaruhi gameplay. Apakah medan game bervariasi? Bagaimana dengan cuaca? Bagaimana pengaruhnya terhadap karakter atau misi?

7. Editor

Berapa banyak penyesuaian yang terlibat dengan game? Bagaimana cara melakukannya? Jika Anda merencanakan paket tambahan atau peta, sebutkan ini di sini. Meskipun ini bukan dokumen desain yang mencakup semua, ini akan mencakup sebagian besar jenis atau genre game. Jika Anda akan membuat game arcade/casual, Anda tidak memerlukan sebagian besar bagian ini—modifikasi dokumen agar sesuai dengan kebutuhan game Anda. Anda juga dapat menambahkan item opsional lainnya seperti informasi mengenai studio game yang sebenarnya (seperti pernyataan misi Anda).

Flowchart Produksi



Gambar A. Flowchart Produksi

Tabel A. Jadwal Dasar

Nama Proyek				
Platform	Xbox360	PS3		
Rilis	Spring	2009		
Fase Perkembangan (Minggu)	Estimasi Terendah	Estimasi Tertinggi	Estimasi Rata-Rata	Probabilitas
Perencanaan dan Brainstorming	4	10	7	8
Pra-Produksi dan Skrip	4	10	7	8
Desain	16	22	18	20
Seni	22	30	26	27
Engineering	30	40	35	36
Sound	6	8	7	7
Garansi Kualitas	10	12	11	11
Pasca Produksi	10	20	15	16
Total Proyek				

Tabel B. Contoh Anggaran

Nama Proyek			
Pengeluaran	Jumlah	Biaya	Total
Personel per-Dept			
Mesin			
Lisensi Software			
Haerware			
Biaya Studio			
Lain-Lain			

Spreadsheet ini akan merinci semua personel per departemen—termasuk seni, pemrograman/teknik, QA, suara, dan sebagainya—dan merinci gaji mereka per posisi untuk proyek tersebut. Anda juga akan mencantumkan semua perangkat lunak, termasuk mesin, dan menyertakan biaya tersebut juga. Terakhir, Anda akan merinci semua perangkat keras yang harus dibeli, persewaan apa pun yang harus dilakukan (termasuk studio eksternal untuk suara atau mocap), dan semua biaya yang terkait dengan menjalankan studio. Setelah Anda memasukkan semua informasi ini, per departemen spreadsheet ini akan menjadi sekitar empat-lima halaman!

Contoh Rencana Kepegawaian

Bagian ini pada dasarnya akan mencantumkan setiap posisi yang Anda perlukan untuk pengembangan. Cukup masukkan judul, tanggung jawab, keterampilan khusus apa pun yang harus dipenuhi oleh orang ini, dan masa kerja. Bagian ini adalah tempat Anda menempatkan orang-orang yang sebenarnya dipekerjakan untuk mengisi setiap posisi (kemudian menjadi bagian organisasi), tanggal perekrutan, perkiraan pemutusan kontrak, tingkat gaji mereka, unit gaji, dan dari mana mereka dipekerjakan.

Tabel C. Rencana Kepegawaian

Role	Project Responsibility	Skills Required	Number Required	Start Date	Hire Duration

Tabel D. Perincian Skrip

Scene :	Nama Scene	Halaman rusak#
Deskripsi		Int. atau Ext.
HalamanSkrip		Siang/Malam

CAST	EXTRAS	EXTRAS/ATMOSPHERE

PROPS	WARDROBE	MAKE-UP/HAIR

VEHICLES	SPECIAL EQUIPMENT	SOUND FX/MUSIC

Contoh Perincian Karakter

Perincian karakter pada dasarnya mencantumkan semua informasi mengenai karakter tertentu dalam Game Anda. Ini akan digunakan oleh aktor yang akan Anda perankan untuk memahami motivasi dan gaya karakter, serta memastikan sutradara menjaga agar para aktor tetap fokus. Hal ini juga berguna bagi penulis skenario sebagai referensi ketika membuat keputusan dalam cerita mengenai karakter tersebut. Anda akan membuat perincian karakter untuk semua karakter utama dalam game dengan sedetail yang dianggap perlu. Berikut adalah area khas yang akan Anda isi untuk setiap karakter:

1. Fungsi Karakter. Apakah dia protagonis, antagonis, atau peran pendukung?
2. Emosi Utama Karakter. Bagaimana suasana hati karakter secara umum?
3. Latar Belakang Karakter. Ini dapat mencakup tempat lahir, konteks penampilan dalam naskah, dan motivasi umum.
4. Tujuan Karakter. Apakah karakter hidup atau mati? Apa tujuannya?
5. Catatan Skrip. Buat daftar tempat-tempat dalam naskah di mana karakter itu muncul dan arti penting dari adegan-adegan ini.

6. Dialog Karakter. Jika memungkinkan, buat daftar dialog untuk karakter tersebut; jika itu adalah karakter utama, Anda akan melampirkan seluruh skrip. Ingatlah bahwa penulis Anda akan memiliki peran utama dalam menentukan informasi yang tercantum di atas dan Anda harus memperhatikan saran mereka. Perincian karakter, jika digabungkan dengan skrip, adalah alat yang hebat untuk mendapatkan performa terbaik dari aktor dan penulis skenario Anda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahearn, Luke. 3 D Game Textures: Create Professional Game Art Using PhotoshoPp, Focal Press, Boston, Massachusetts 2006.
- Block, Bruce. The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV, and New Media, Focal Press, Boston, Massachusetts, 2007
- Chandler, Heather. The Game Production Handbook, Charles River Media, Hingham, Massachusetts, 2006.
- Clurman, Harold. On Directing, Fireside Books, New York, 1972.
- Field, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting, Delta/Dell Publishing, New york, 2005.
- Figgis, Mike. Digital Filmmaking, Faber and Faber, New York, 2007.
- Hawkins, Brian. Real-Time Cinematography for Games, Charles River Media, Hingham, Massachusetts, 2005.
- Irish, Dan. The Game Producer's Handbook, Premier Press / Thomson Course Technology PTR, Boston, 2005.
- Isbister, Katherine. Better Game Characters by Design, Morgan Kaufmann Publishers, Inc, San Francisco, 2006.
- Katz, Steven D. Film Directing Shot by Shot, Michael Wiese Productions, Studio City, California, 1991.
- Laramee, Francois Dominic. Game Design Perspectives, Charles River Media, Hingham, Massachusetts, 2002.
- Marx, Christy Writing for Animation, Comics, and Games, Focal Press, Boston, Massachusetts, 2007.
- Mascelli, Joseph V. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques, Silman-James Press, Los Angeles, California, 1998.
- McKee, Robert. Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting, Books, New York, 1997.
- Neumann, John von, and Morgenstern, Oskar. Theory of Games and Economic Behavior , Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 2007 .
- Pressman, Roger S. Software Engineering: A Practitioner's Approach, McGraw-Hill Science, 2004.
- Schwaber, Ken, and Beedle, Mike. Agile Software Development with SCRUM, Prentice Hall, 2001.