

Loo jutustamine videomängudes

Seminaritöö

Autor: Martin Viidik

Juhendaja: Martin Sillaots

Autor: ,, ,,2017

Juhendaja: ,, ,,2017

Instituudi direktor : ,, ,,2017

Autorideklaratsioon

Deklareerin, et käesolev seminaritöö on minu töö tulemus ja seda ei ole kellegi teise poolt varem kaitsmisele esitatud. Kõik töö koostamisel kasutaud teiste autorite tööd, olulised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

(kuupäev)

.....

(autor)

Sisukord

Sissejuhatus	4
1. Seiklusmängud	5
1.1. Tekstipõhilised seiklusmängud	5
1.2. Crowther/Woods & Zork	5
1.3. Seiklusmängude edu	6
1.4. Mystery House	7
1.5. King's Quest	7
1.6. Myst	8
1.7. Kuldselise aja lõpp	9
1.8. Seiklusmängud tänapäeval	10
2. Rollimängud	11
2.1. Rogue	11
2.2. Briti isanda troonile tõus	12
2.3. Ultima, mis on üks tähtsamaid mänguseeriaid iial	12
2.4. Dragon's Quest & Jaapanist pärit rollimängud	14
2.5. Warcraft	15
2.6. Rollimängud tänapäeval	15
3. Mängude analüüs	17
3.1. The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	19
3.2. The Secret of Monkey Island	20
3.3. Half-Life	21
3.4. Metal Gear Solid	22
3.5. Elder Scrolls: V Skyrim	23
3.6. The Walking Dead	24
Kokkuvõte	25
Kasutatud kirjandus	26

Sissejuhatus

Kuigi esimesed arvutimängud loodi üle viiekümne aasta tagasi, on neist saanud alles hiljuti, tänu personaalarvutite arvutusvõimsuste kiirele kasvule, peavoolu tooted. Arvutite hinna odavnemine tõstis personaalarvutite kättesaadavust, ning võimaldas mänguarendajatel luua üha suuremaid ja keerukamaid mängu.

Tänu mängude keerukuse suurenemisele tekkis mängijatel üha suurem soov saada konteksti mängus toimuva üle. Milletõttu on arendajad pidanud välja mõtlema viise kuidas esitleda mängijatele nii mängumaailma, selle tegelasi kui ka selle taustalugu. Alustades primitiivsete tekstipõhiliste mängudega, jõudes suurte massiivsete filmikunstlikust imiteerivate mängudeni välja.

Käesoleva seminaritöö eesmärgiks on anda üldine ülevaade mängude narratiivi ajaloost, tutvustades kahte põhilist žanrit, mis olid mängude kui narratiivi eestvedajateks. Lisaks kirjeldada nende žanrite esindavaid mängu, mis aitasid edasi arendada mängu kui audiovisuaalset meediumi, ning analüüsida välja valitud mängu nende loo ja loo jutustamise põhjal.

Millised žanrid aitasid kaasa videomängude edasiarenemisele narratiivi edastamisele? Millised mängud olid nende žanrite teerajajad? Kuidas nägi välja nende mängude loomisloog? Kuidas annavad antud mängud edasi oma loog? Kuidas näevad väljatoodud žanrid välja tänapäeval?

Töö on metoodiline, seega uuringu all on mängud, mis olid juba loodud. Antud tööd võib kasutada õpimaterjalina, kui on vaja välja mõelda viis kuidas anda edasi loog enda poolt loodud mängus.

1. Seiklusmängud

Seiklusmängudeks defineeritakse mängu, kus mängija kehastab end interaktiivses loos peategelase rolli. (Adams, Rollings 2006). Varajasemad seiklusmängud olid limiteeritud teatud mängutüüpidele (tekstipõhiline, graafiline seiklus). Tänapäeval on, aga žanr muutunud laiemaks ja hõlmab rohkem erinevaid mängutüüpe. Näiteks „*action adventure*“ ehk märuliseiklus, mis kombineerib elemente märulimängudest ja seiklusmängudest ühte mängu. (Rollings, Morris 2000) Nõudes mängijatelt füüsiliste oskuste rakendamist, samas pakkudes seiklusmängudele omaseid külgi nagu fookus narratiivile, dialoogi süsteemid ja puslede lahendamist. (Adams, Rollings 2006)

1.1. Tekstipõhilised seiklusmängud

Tekstipõhiliseks mänguks saab nimetada mängu, mis kasutab digitaalkujutiste või vektorite asemel tekstmärke oma graafika kuvamiseks. Antud žanr oli eriti populaarne ajastul mil personaalarvutid polnud piisavalt võimsad keerulisema graafika kuvamiseks. (Sweetster, 2008) Mängija peab enda karakteri kontrollimiseks sisse trükkima lihtsaid käsklusi („*Open door*” selleks, et uks avada, „*west*” selleks, et edasi liikuda lääne suunas). (Bryne, 2016) Tekstipõhilised seiklusmängud olid esimesed interaktiivse fiktsiooni algatajad. (Sweetster, 2008)

1.2. Crowther/Woods & Zork

Esimeseks tekstipõhiliseks mänguks võib nimetada mängu „Crowther/Woods” (1976), mille arendajaks oli Willie Crowther. (Joonis 1) Mäng võttis inspiratsioone nii Crowtheri päriselu kogemustest, kui ka DnD fantaasia elementidest. Mäng levis läbi APRANETI, kus Stanford Artificial Intelligence Laboratory töötaja Don Woods selle avastas. Crowtheri heakskiidul arendas Woods mängu edasi, ning lasi enda versiooni „Adventure” välja aastal 1977. Mängijad kehastavad seiklejat, kes peab navigeerima keerukaid koopasüsteeme, lahendama puslesid ja koguma aardeid. Kõik mängus toimuv kuvatakse mängijale läbi teksti, ning mängimiseks tuleb sisestada teatud käske. (Jerz, 2007)

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Joonis 1. Colossal Cave (1975-76) (Brauder, 2009).

Peale „Adventure” väljalaskmist hakati otsima viise kuidas arendada antud süsteemi edasi. Aastal 1979 asutasid mitmed MIT tudengid ja õppejõud firma Infocom, mille eesmärgiks oli luua seiklusmänge. Tulemuseks oli „Zork”(1980), mäng mis oli oma skoobilt kordades suurem kui „Adventure”. Sisaldades suuremaid koopaid ja rohkem arenenumat käskudesüsteemi. Zork oli lisaks ka esimene seiklusmäng, mida müüdi kaubanduslikult. Seda müüdi 6000 eksemplari Apple II platvormile. (Anderson, 1985). Tänu Zorki edule jätkas Infocom seiklusmängude arendamist, ning aastate jooksul lasti välja mitmeid mängu millest on tänapäeval saanud kultusklassikad nagu „Planetfall”(1983) ja „Hitchhiker’s Guide to the Galaxy”(1984).

1.3. Seiklusmängude edu

Kuid Infocom polnud ainukene seiklusmängude arendaja, mitmed erinevad tarkvaraarendajad ja nn. magamistoa arendajad ehk „indie“ liikumise liikmed järgisid nende jälgedes. Žanri tõusev populaarsus tõi endaga kaasa mitmete erinevate raamistike avaldamise nagu näiteks „The Quill”(1983) ja „The Adventure Game Toolkit”(1987). Mis võimaldasid ükskõik kellel, ilma varasemat programmeerimisoskust vajamata, luua oma enda seiklusmäng. Tänu sellele lasti kaheksakümnendate jooksul välja sadu erinevaid hobiarendajate poolt looduid seiklusmänge. (Autor puudub, 2016)

1.4. Mystery House

Pärast mitmete erinevate seiklusmängude läbimängimist, tuli Roberta Williams lagedale ideega mis muutis arvutimängude maailma igaveseks. Idee luua seiklusmäng, mis teksti asemel kuvaks informatsiooni reaalsete piltidena. Selleks mänguks sai mõrvamüsteerium „Mystery House”(1980) (Joonis 2). Mängija ülesandeks on leida üles majja peidetud aare, samal ajal hoidudes majas pesitsevast mõrvarist. Võrreldes teiste omaaja seiklusmängudega, oli mängu lugu kui ka mängitavus suhteliselt primitiivsed. (Es, 2005) Vaatamata sellele sai mäng nii edukaks, et Ken ja Roberta Williams otsustasid oma firma nime, On-Line Systems muuta Sierra Online'ks, ning suunasid rõhu mängude arendusele. (Petter, Kuupäev puudub)



Joonis 2. Mystery House (1980) (Bayo, 2005).

1.5. King's Quest

Aastal 1983 sõlmis Sierra lepingu IBM'iga luua mäng mis näitaks nende uue põlvkonna arvuti PCjr võimsust. Selleks mänguks sai žanri defineeriv „King's Quest: Quest for the Crown”(1983) (joonis 3). Mängus kasutati esmakordselt EGA standard 16 värvipaletti, läbi mille said mängijad esmakordselt monotoonsete piltide asemel ringi rännata detailselt kuvatud pseudo-kolmemõõtmelises maailmas.

King's Quest jutustab rüütlist, kes peab oma kuningale tagastama kolm kaotsi läinud maagilist aaret. Eesmärgi saavutamiseks pidi mängija rändama ringi mängumaailmas ja lahendama puslesid. Antud pusledel on tavaliselt mitu erinevat lahendust, andes varajase näite interaktiivsest narratiivist. Mängijad pidid, aga ettevaatlikud olema kuna seiklusmängude kohaselt, meeldis mängul mängijaid karistada pisemate vigade eest. (Morganti, 2005).



Joonis 3. King's Quest(1983) (Gourdo1, 2005).

Sierra Online jätkas edukate seiklusmängude väljalaskmist, kuni üheksakümnendate keskpaigani. Silmapaistvamad näited oleks reaalset politsei tööd simuleeriv kriminull „Police Quest: In Pursuit of the Death Angel (1987)“ ja täiskasvanutele mõeldud „Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards“ (1987) (Moss, 2011)

1.6. Myst

Kirjanik Robyn ja programmeerija Rand Miller poolt loodud lastele mõeldud programme „The Manhole“, „Spelunx“ ei saa otseselt mängudeks nimetada. Antud programmid andsid mängijale laia avatud keskkonna kus mängijad läbi oma tegevuste said kujundada oma lugu. Aastal 1991 hakkasid vennad kujundama enda uut mängu, Myst (Joonis 4). (Moss, 2011)



Joonis 4. Myst (1991) Cyan Worlds (1993).

Vendade eesmärgiks oli luua mäng, mis meeldiks just neile, seega puudus mängul nii kasutajaliides kui ka kaotamisvõimalus. „Myst“ (1993) lõi illusiooni suurest ja laiast 3D maailmast tänu sisse integreeritud Quicktime Videotele. Selle asemel, et vabalt ringi liikuda käis maailmas rändamine läbi lühikeste videoklippide.

Pärast väljatulekut kogus Myst populaarsust inimeste seas kellel varasem kokkupuude videomängudega puudus. Selle põhjuseks võis olla mängu imeline graafika ja lihtsus. Samas rohkem kogenumad seiklusmängu fännid kritiseerisid mängu oma puslede ja loo tõttu. (Moss, 2011)

Myst võttis maailma tormiga, müües oma eluperioodi jooksul üle 6 miljon eksemplari. Saades oma aja enim müüdavaks mänguks. (Yoshida, 2013). Samas võib nimetada Mysti ka mänguna, mis alustas seiklusmängude allakäiku, innustades läbi oma edu teisi arendajaid mitte edukalt jäljendama Mysti mängustiili. (Moss, 2011)

1.7. Kuldse ajastu lõpp

Seiklusmängude kuldse ajastu lõpp algas aastal 1996, Sierra Online äraostuga CUC Internationali poolt. Asutaja Ken Williamsi poolt loodud loominguline meeleolu asendati korporatiivse ahnusega. Lisaks ei aidanud kaasa tehnoloogia edasiareng, varem tehnoloogilist tippset hoidnud seiklusmängud muutusid aegunudteks. Mängurite tähelepanu hakkasid pöörduma pigem kolmandas dimensioonis olevad märulimängud mis sisaldasid seiklusmängude elemente, nagu „Tomb Raider“ ja „Metal Gear Solid“. (Moss, 2011)

Sierra poolt loodud „King’s Quest: Mask of Eternity“(1998) (joonis 5) üritas küll konkureerida ülaltoodud mängudega, sisaldades kolmanda dimensiooni graafikat ja vastastega võitlemist. Mängulugu räägib rüütlist kes peab maailma päästmiseks üles leidma ja taastama igaviku maski jupid. Kahjuks tänu raskesti kontrollitavale võitlusmehaanikale ja kehvale loojutustamisele ebaõnnestus Mask of Eternity nii seiklusmänguna kui ka märulimänguna. (Roberts, 2003).



Joonis 5. King's Quest: Mask of Eternity (1998) (GOG, kuupäev puudub).

1.8. Seiklusmängud tänapäeval

Pärast oma algust hilisel üheksakümnendatel, jätkas märuliseiklus tugevalt. Mänguseeriad nagu „Uncharted“ ja „Assassins Creed“, mis sisaldavad mitmeid seiklusmängude tunnuseid nagu puslede lahendamine, maailma avastamine ja rõhku loojutustamisele on olnud edukad nii kriitiliselt kui ka kaubanduslikult. (Neal, 2016)

Samal ajal tänu digitaalselt mängude levitamisteenuste tekkimisele taassündis niinimetatud magamistoa arendajate ehk „indie“ liikumine. Võimaldades arendajatel müüa mängu ilma, et nad peaksid muretsema jaemüügi tõttu. Olles täiesti puutumatud suurtest korporatsioonidest, hakkasid indie arendajad katsetama erinevate žanritega, luues nii uusi kui ka taaslustades vanu. (Cobbett, 2017). Mõned silmapaistvamad näited indie seiklusmängudest on „Machinarium“ (2009) (joonis 6), „Samorost 3“ (2012) ja „Thimbleweed Park“ (2017)



Joonis 6 Machinarium (2009) (Autor puudub, 2017)

Seiklusmängud toodi tagasi peavoolu tähelepanu keskpunkti aastal 2012, mil varem vähetuntud arendaja Telltale Games lasi välja samanimelise koomiksiseeria põhjal loodud mängu „Walking Dead“. (McLaughlin, 2012). Seiklusmängud pole võõrad loojutustamisele, aga tavaliselt on lugu olnud sekundaarne mängitavuse kõrval. Walking Dead, aga võtab loojutustamise oma põhirõhuks, nähes traditsionaalse seiklusmängu asemel, pigem „vali oma seiklus“ raamatu moodi välja. Žanri valemist kõrvalekaldumine oli arendajate poolt riskantne liigutus, mis tasus end ära. Mängu enneolematu edust sai alguse uutmoodi seiklusmängude arendamine. Seiklusmängud kus põhirõhuks on loo jutustamine. (Hatchimonji, 2013)

2.2. Briti isanda troonile tõus.

Richard Garrot oli alles keskkooli õpilane, kui ta hakkas koolis õppimise kõrval hobina töötama enda rollimängude kallal. Olles suvel tööl arvuti riistvara poes, pakkus Richardi mäng huvi tema ülemusele, kes pakkus tal seda oma poes müüa. Selleks mänguks sai „Akalabeth” (Joonis 8) mis ilmus poelettidele aastal 1980 (Maher, 2012).

Mängija kehastab taluniku kes peab läbima koopa ja tapma elukaid selleks, et saada rüütliks. Mängu innovaatus tuleneb ruumilise perspektiivi kasutamisest, mil koobastesse sisenedes näeb mängija mängumaailma läbi enda silmade. (Maher, 2012) Mängu saatis kaubanduslik edu, müües üle 30 000 eksemplari, mis lubas Richard Garrotil (autori sünonüüm briti isand) jätkata rollimängude loomisega. (Maher, 2012)



Joonis 8 Akalabeth (1980) (Maher, 2012).

2.3. Ultima, mis on üks tähtsamaid mänguseeriaid ial.

Briti isanda järgmine mäng „Ultima” ilmus aastal 1981. Sellest sai esimene mäng seerias, mis kestis üle 20 aasta. Seekordne uus funktsionaalsus oli mängumaailma graafiline kujundus. Maailma graafika koosnes väikestest 14 x 16 piksli suurustest varem valmisjoonistatud plaatidest, mida kuvati ekraanil 200 korda. Tulemuseks oli maailm mis oli suurem ja detailsem kui miski mida varem mängudes kasutatud oli. Peale uuendatud graafika on maailm veel elavam, olles rahvastatud erinevate mitteoluliste tegelastega kellega mängija saab suhelda. (Maher, 2012).

„Ultima IV” (1985) (joonis 9) erines massiivselt oma eelkäijatest. Mängijana pidid aitama väljamõeldud riigi Britannia välja kriisist diplomaatilistel viisidel. Erinevalt varasematest mängudest, kus mängija ülesandeks oli tappa oma vaenlasi maailma päästmise eesmärgil. Ultima IV tõi lauale moraalsuse süsteemi, mis põhines maailma kaheksal voorusel, mida mängija pidi täitma. Näiteks ei tohtinud mängija varastada, või tappa süütuid. Antud süsteem kujunes populaarseks mängu narratiivi mehaanikaks mida kasutatakse siimaani. (Kaiser, 2012)



Joonis 9. Ultima IV (1985) (Maher, 2012).

„Ultima Online”(1997) sündis Briti isanda visioonist luua mäng, kus tuhanded erinevad mängijad saaksid mängida ühises kõigiga jagatud fantaasiamaailmas. (Autor puudub, 2007) Mängijad löid oma narratiive mängimise jooksul, kujundades üksteise vahel sõpruskondi ja konkurentsi. Tulemuseks tekkis maailm mis tänu mängijate vahelistele tegevustele tundus nagu päris ja elav maailm. (Messner, 2016). Ultima Onlinet nimetatakse sageli mänguks, mis tegi massiivselt ühendatud rollimängude žanri populaarseks. (Autor puudub, 2007)

2.4. Dragon's Quest & Jaapanist pärit rollimängud

1986. aastaks oli rollimängust saanud žanr mis õitses personaalarvutitel, ignoreerides enamasti telekal põhinevaid mängukonsoole. Katsed žanri tuua konsoolidele olid enamasti mitteedukad, kuna neil sageli puudusid rollimängude põhilised disainiprintsiibid. See kõik muutus aastal 1986, mil Jaapanis tuli välja „Dragon's Quest” (Joonis 10) Famicom konsoolile. (Kalata, 2008)



Joonis 10. Dragon's Quest (1986) (Fooziex, 2010).

Kuna mängudisainerid Yujii Horii ja Kōichi Nakamura olid suured läänest pärit rollimängude huvilised, võttis „Dragon Quest” inspiratsiooni mängudest nagu „Ultima” ja „Wizardry”. Kuigi Dragon Quest võis tunduda võrreldes arvutil olevate rollimängudega primitiivne, sisaldas see kõiki kohustuslikke parameetreid. Mängijal oli võimalik avastada suurt ja avatud maailma, mängijale oli antud ülesandeid, mida mängu jooksul täitma peab, ning kogu mängu loogika põhines mängija tegelase statistikal. Lisaks võib lugeda Dragon Questi mänguks, mis muutis žanri rohkem ligipääsetavamaks. Dragon Quest pani aluse konsooli rollimängudele, ning alustas frantsiisi, mis kestab siiani. (Kalata, 2008)

Mängukonsoolide ja Jaapanis loodud rollimängude populaarsuse kasvu tõttu liikusid üheksakümnendatel rollimängude rõhk personaalarvutitelt televiisori ekraanidele. (Ciolek, 2014). Idast pärit mängude domineerimise tõttu muutus lineaarne loo jutustamine standardiks. Enda tegelase loomise asemel asetati mängija tavaliselt juba eksisteeriva karakteri rolli. Lisaks oli palju suurem rõhk tegelaste vahelisel interaktsioonil. (Ramée, 2017). Jaapani arendaja Square Enix tõusis domineerima turgu, luues aastakümne jooksul arvukaid rollimänge, mis haarasid mängureid.

2.5. Warcraft

Blizzard Entertainmenti poolt loodud „Warcraft: Orcs & Humans“ (1994) tundub esmapilgul tüüpilise reaalselajas toimuva strateegiamänguna, kus mängija ülesanne on lihtsalt oma konkurent alistada. Samas mänguloojad nägid võimalust kaasata mängijat läbi mänguloo, pannes mängijat kaasa elama mängus toimuva üle läbi rikkalikult loodud maailma ja komplektsete tegelaste. Warcrafti mütoloogiast on saanud mängulugude „Sõrmuste Isand“, sisaldades rikkaliku maailma loomiseks detailset ajalugu mis ulatub aastatuhandeteni. (Bryne, 2016)



Joonis 11. World of Warcraft (2004) (Strom, 2016).

Kuigi massiivselt ühendatud rollimängud polnud aastal 2004 midagi uut, muutis Warcrafti seeria neljas mäng, „World of Warcraft“ (2004) (Joonis 11) žanrit lõputult. Mäng võtab Blizzard Entertainmenti poolt loodud rikkaliku maailma ja laseb mängijal seda reaalselt kogeda. Mängija alustab mängu oma tegelase loomisega, mille peale teda paigaldatakse tohtusse maailma koos teiste tuhandete erinevate mängijatega. (Kasavin, 2004). Mängija võib järgida mängulugu missioone läbides, või luua enda oma loo seoses enda kogemustega. Aastaks 2014, kümme aastat esialgsest väljatulekust, oli mängule registreerinud üle 100 miljoni erineva kasutaja. (Sarkar, 2014)

2.6. Rollimängud tänapäeval

Tänu turu laienemisele konsoolide poolt, on tänapäeval mängude loomine keerulisem kui kunagi varem. Mängud muutuvad üha kompleksemaks milletõttu kasvab hoogsalt ka arendamiskulud. Selleks, et suurte arendajate poolt loodud mängud oleks kasumlikud, peab mängu laskma välja mitmele erinevale platvormile. (Reimer, 2007).

Tulemusena muutusid enamus mängud, rollimängud kaasaarvatud rohkem kättesaadavamaks. Tänu tehnika arengule võeti kasutusele rohkete filmiklippide kuvamine ja tegelasi kellele on näitlejad hääled peale lugenud. Mängud olid muutumas rohkem filmilikumaks. (Kaiser, 2012).

Filmilikku mängukogemuse eestvedajaks sai eelnevalt mainitud „Final Fantasy“ seeria. Kasutades oma mängudes nii loo jutustamiseks, tegelaste tutvustamiseks kui ka lihtsalt mängija autasustamiseks rohkesti filmiklippe. Too lähenemine loojutustamisele on saanud, aga kriitika osaliseks. Sageli on vahe mängu ja filmiklippide vahel liiga suur, mängureegleid rikutakse ning tegelased tihti viivad läbi tegusid mida mängija ise teha ei saa. (Lieberman, 2010)

Peale filmilike mängude, hakkas üha populaarsemaks muutuma sandbox (liivakasti) stiilis mängud. Filmiliku ja liivakasti mängude põhilisteks erinevuseks on viis kuidas mängulugu läbi mängib, ning kuidas mängija mängumaailma mõjutada võib.

Liivakasti mängu sümboliseerib laia avatud maailma olemasolu, kus mängija võib oma objektiividele läheneda ilma piiranguteta mistahes järjekorras. Bethesda Softworks poolt loodud „Elder Scrolls“ rollimängude seeria on tuntud mänguloo ja mängitavuse asemel oma laiade maailmade ja üldise vabaduse tõttu. (Barton, 2007). Lubades mängijatel, tänu oma laiadele valikutele niiöelda projekteerida ennast mängu, valides just see viis mängimiseks mis neile meeldib. Luues omale läbi enda tegevuste maailmas täielikult personaliseeritud mänguloo. (Crigger, 2008)

3. Mängude analüüs

Antud peatükis toon välja mängu, mille žanrid kattuvad varem mainituga. Iga mängu jaoks kirjeldan lühidalt millest selle lugu seisneb, miks ma just selle mängu valisin ning milline oli minu kogemus antud mängu mängides. Lühikirjeldusele lisaks analüüsin igat mängu võttes aluseks punkte mida juhendaja Martin Sillaots kasutab õppetöö raames mängude analüüsimiseks.

Seminaritöö raames on punktide arvu modifitseeritud, jättes alles minu arust olulisemad. Lisaks seletan välja kõik analüüsis kasutatavad mõisted enne alustamist.

Analüüsi punktid

Mängu nimi – Iseenesestmõistetav, lisaks mängu nimele võtan arvesse ka mängu väljatuleku aastat

Žanr – Millise žanri all antud mäng paikneb (Graafiline seiklusmäng, märulimäng, strateegiamäng)

Vaatepunkt – Kuidas mängija näeb mängumaailma (Kolmandast vaatest, pealtvaade)

Olulisemad väljakutsed – Mis takistab mängijat oma eesmärgi saavutamiseks

Lugu – Kuidas mäng annab mängijale edasi oma lugu

Sulandumine – Mis motiveerib mängijat edasi mängima, kuidas tasutakse mängijat väljakutsete läbimiste eest.

Loo struktuur – Raamistik, mis põhineb lugeja, kuulaja või vaatajana esitatud loo esitamise järjekorral ja viisil.

Mõisted

Lineaarne narratiiv – Mängu sündmused toimuvad kronoloogilises järjekorras, mängija ei saa mängulugu mõjutada.

Mitte-lineaarne narratiiv – Mängu sündmuste järjekord sõltub mängijast. Samas mängija ei saa mõjutada mänguloos toimuvat.

Interaktiivne narratiiv – Mängija saab teha otsuseid mis mõjutavad mängulugu

Külgsaade – Mängija näeb nii oma tegelast, kui ka mängumaailma. Liikumisvabadus on piiratud ja mängukaamera kontroll puudub.

Esimesest vaatest – Mängukaamera on paigaldatud tegelase peakohale, tulemuseks näeb mängija mängumaailma läbi tegelaste silmade.

Märulimäng – Mängu põhiväljakutse seisneb mängija reageerimisajast ja adapteerimisostkustes.

Hiilimise mäng – Mäng kus mängijal on soovitatud vastaste alistamise asemel neist üldse hoiduda. Rõhk navigeerimisel ja ruumilise tajul.

Boss tegelane – Raskem vastane kelle võitlemine nõuab rohkem oskusi, ning kelle alistamine viib mängulugu edasi.

Kolmandast isikust vaade – Mängukaamera on asetatud tegelase seljataha, kaamerat on võimalik liigutada ümber tegelase.

3.1. The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Mäng põhineb samanimelise raamatuseeria põhjal. Mängija kehastub tegelaseks Arthur Dent, kes peale maa hävingut peab ringi rändama galaktikas selleks, et avastada koos oma meeskonnaga suur saladus mis paikneb planeet Magratheal.

Olles truu oma lähteainele, on mäng väga humoorikas ja absurdne. Absurdsust jäljendab ka mängu legendaarne raskus. Mängija peab pidevalt enda mängu olekut salvestama, sest mängu disainerid on välja mõelnud igasuguseid viise kuidas karistada mängijaid oma vigade eest. Näitena võib tuua keerulise pusle mängu alguses, mille lahendamiseks on antud piiratud aeg. Juhul kui mängija seda ära ei lahenda, ei ole tal võimalik lahendada ühte hiljem esinevat puslet, tehes mängu läbimise võimatuks.

Mängu kolmekümnendaks aastapäevaks lõi BBC ametliku veebiversiooni mängust, mis sisaldab mõningaid uuendusi selleks, et mängukogemus oleks mugavam. Seda versiooni otsustasingi proovida. Mängu katsetamise perioodil tuli mulle üllatuseks kui intuitiivne tekstipõhiline mängu mängida oli. Uude ruumi jõudes andis mäng pika ja detailse kirjelduse asukohast ning antud objektidest mida on võimalik mõjutada. Liikumiseks oli vaja lihtsalt sisse trükkida ilmakaar kuhu liikuda soovid. Harva tuli hetki mil mäng ei tuvastanud õieti ära mida ma tahtsin mängus teha. Kuna mängu graafiline pool koosnes ainult tekstist tuli mul tunne nagu ma loeks raamatut, mis reageerib minu tegevustele ja kus minu otsused võivad mõjutada kuidas antud narratiiv mängib läbi.

Mängu nimi	Hitchhiker's Guide to Galaxy
Zanr	Seiklusmäng
Vaatepunkt	Esimesest vaatest
Olulisemad väljakutsed	Puslede lahendamine kasutades mängu loogikat
Lugu	Eesmärk saada planeet Magratheale
Sulandumine	Mängija saab lugu edasi kogeda
Loo struktuur	Interaktiivne narratiiv

3.2. The Secret of Monkey Island

Mängija kehastub end Guybrush Threepwoodiks, kes peab tõestama end kolmele piraadijuhile selleks, et saada piraadiks. Mängu lugu jutustatakse peatükkide kaupa, ehk näitena esimeses peatükis on mängija ülesandeks läbida piraadijuhtide kolm väljakutset ja teises peab mängija põgenema üksikult saarelt.

Mäng sai valitud kuna The Secret of Monkey Island võitis pärast ilmumist seiklusmängude huviliste südameid. Selle tulemusena pandi alus seeriale, mis kestis üle kahekümne aasta. Palju kiideti mängu huumorit, mis pilkas tollaegset popkultuuri. Lisaks erinevalt seminaritöös käsitletud Sierra Online poolt loodud mängudest oli Monkey Island kõvasti leebem mängijate suhtes. Ainukene mängija võimalik surm mängus on pigem nali, millest on kerge hoiduda ning mängija ei saa sattuda situatsiooni kus mängu läbimine on võimatu.

Isiklikult mängisin 2009 aastal väljalastud uuendatud väljalaset, mis võimaldab mängijal mängida nii originaali kui ka uuendatud versiooni, mis sisaldab uut graafikat ja tegelastele peale loetud häáli. Kuid isiklikult meeldib mulle originaalversiooni pikselgraafika rohkem. Ma ütleks, et Monkey Island on hea sissejuhatus seiklusmänguhuvilistele, sest mäng on väga haarav. Mängijal on enamus ajast kindel sihtmärk olemas ning mängupusled ei ole krüptilised. Mäng haarab mängijat kergesti, kuna selle lugu on kirjutatud nii hästi, et mängija alati tahab teada, mis juhtub mängus edasi.

Mängu nimi	The Secret of Monkey Island
Zanr	Graafiline Seiklusmäng
Vaatepunkt	Külgvaade
Olulisemad väljakutsed	Puslede lahendamine kasutades mänguloogikat
Lugu	Kolm peatükki. Piraadiks saamine, enda armastatu päästmine, pahalase plaanide nurjamine
Sulandumine	Mängija saab lugu edasi kogeda
Loo struktuur	Lineaarne narratiiv

3.3. Half-Life

Mängija võtab endale teadlase Gordon Freemani rolli, kes peab põgenema uurimisrajatisest peale ebaõnnestunud eksperimenti, mille tõttu tulnukad tungivad maale. Asjaolud muutuvad keerulisemaks kui saabub kohale sõjavägi, kelle ülesandeks on suruda maha sissetungimine ja vaigistada kõik kaasosalised.

Half-Life loos ei ole iseenesest mitte midagi erilist. See mis teeb Half-Life revolutsiooniliseks oli mängu lähenemine loo jutustamisele. Erinevalt varasematest loopõhilistest mängudest, ei võetud mängijatelt kunagi kontrolli oma tegelaselt. Filmi klippide või pikkade dialoogi kastide asemel võis mängija kogeda mängu läbi oma silmade, nagu ta oleks reaalselt Gordon Freeman. Lisaks oli Half-Life üks esimesi esimesest vaatest tulistamismänge kus oli rõhk lool, näidates, et antud žanr oli võimeline rohkemaks kui lihtlabasteks koletiste tulistamismängudeks mis domineerisid žanri üheksakümnendate jooksul.

Mängides Half-Lifet tänapäeval uuesti, peaaegu 20 aastat pärast selle algset väljatulekut, paistab selle revolutsiooniline loo jutustamine ikka välja. Half-Life väga tõhusalt imeb su enda maailma, mis on suur saavutus arvestades mängu aegunud graafikat. Lisaks ei kannata mängu mängitavus mängu loo tõttu, mängu sulandumine tagab, et mäng tasub mängijaid pärast intensiivse seksiooni läbimist kohaga kus too võib puhata hinge ja saada teada kuidas mängulugu edasi jätkub.

Mängu nimi	Half Life
Zanr	Märulimäng
Vaatepunkt	Esimesest vaatest
Olulisemad väljakutsed	Enda oskuste ja reflekside rakendamine mängu pahalaste alistamiseks.
Lugu	Ellujäämine tulnukate pealetungis, kogu situatsiooni peatamine.
Sulandumine	Loo edasi kogenemine. Uute relvade leidmine. Uute vaenlaste kohtamine.
Loo struktuur	Lineaarne narratiiv

3.4. Metal Gear Solid

Mängija kehastab end tegelaseks kelle koodnimi on Solid Snake. Mängija ülesandeks on infiltreerida peatada terrorismi rünnak okupeeritud sõjaväebaasis. Kuigi mängija eesmärk püsib mängulõpuni, annab loos juhtuvad keerdumised loole vürtsi juurde.

Metal Gear Solid (MGS) oli loodud ajal mil mängud just hakkasid täielikult kasutama laserketaste potentsiaali. Tänu millele mänguarendajad ei olnud limiteeritud enam mängukassettide vähese mälu kogusest. Paljud arendajad kasutasid suuremat mälu kogust ära eelnevalt valmistehtud filmiklippide kuvamiseks. MGS, aga täitis enda plaadi audioklippidega. Mängu loo edasi andmine käib nii läbi pikkade filmiklippide ja läbi „koodeks ekraanide“ kus mängija vaatab staatilist pilti ja kuulab kuidas kaks tegelast omavahel räägivad. Tulemuseks sisaldab mäng tundide viisi loojutustamist nii filmiklippide kui ka koodeksite läbi.

MGS on pikk mäng, võttes esimesel korral mänguläbimiseks rohkem kui 10 tundi aega. Samas vähem kui pool sellest ajast on veedetud mängides. Filmiklipp või koodeksi vestlus mis kestab üle kümne minuti ei ole selle mängu puhul haruldane. Samas erinevalt teistest filmipõhilistest mängudest sel ajastul, ei rikuta mängu reegleid klippide ajal. MGS õnneks õnnestub nii filmiliku kogemusena kui ka mänguna. Mänguna on MGS siiani vägagi mängitav, olles hiilimismängude žanri üheks eestvedajaks. Filmiliku kogemusena pakub MGS filmikogemust mis rivaaliks läbi oma kinematograafia ja stsenaariumi, tolleaaja Hollywoodi filme.

Mängu nimi	Metal Gear Solid
Zanr	Hiilimismäng
Vaatepunkt	Pealtvaatest
Olulisemad väljakutsed	Vastaste ümber navigeerimine, boss tegelaste alistamine
Lugu	Terrorirünnaku peatamine
Sulandumine	Loo edasi kogenemine. Uue varustuse saamine. Varasemate asukohtade taaskülastamine.
Loo struktuur	Lineaarne narratiiv

3.5. Elder Scrolls: V Skyrim

Mängija kehastab end enda loodud tegelaseks, kelle ülesandeks on päästa maailm draakonite invasioonist. Mängul on peale põhiloole ka mitu erinevat vabatahtliku külglugu, nagu näiteks palgamõrvarite, maagide või murdvaraste kutseliiduga liitumine.

Skyrim on liivakasti rollimäng, kus mängija võib mänguloogika raames teha mis iganes ta tahab. Selle asemel, et luua väga sisurohke lugu koos detailsete tegelastega, on põhirõhk suunatud maailmale mida mängija kogeb. Mängumaailm on sisustatud rohkesti erinevatest vaenlastest kubisevatest koobastest, suurte arvukalt rahvustatud linnadeni. Peale sissejuhatuse läbimist on mängijal täielik vabadus võimalik minna kuhu tahes ja teha mida tahes.

Skyrim sai väga populaarseks tänu oma mängumaailmale, ning praegu kuus aastat hiljem seda uuesti mängides on näha miks. Kuigi graafika võib olla juba aegunud, on tegemist ikkagi väga meeldiva kogemusega. Missioonid, mis on looga seotud on samas mängu nõrgim külg. Kuigi mängumaailm on väga loominguline, muutuvad enamus missioonid ühesuguseks. Osad missioonid on koostatud algoritmi poolt, mis genereerib lõputu hulgal missioone mängija jaoks. Ning kõik näevad välja sellised: räägi teatud tegelasega, mine märgitud koopasse, tapa teatud vastane või too tagasi mingi väärtuslik ese. Väga vähe missioone esineb, mis on reaalselt meelde jäävad. Sama kehtib ka mängutegelastele. Selline loojutustamine sobib pigem üheksakümnendates loodud rollimängudesse..

Mängu nimi	Elder Scrolls: V Skyrim
Zanr	Rollimäng
Vaatepunkt	Esivaade, kolmanda isiku vaade.
Olulisemad väljakutsed	Tegelaste alistamine, puslede lahendamine, koobaste navigeerimine
Lugu	Põhilugu mis räägib maailma päästmisest, lisaks ka mitu valikulist mängulugu mida mängija võib läbida
Sulandumine	Loo edasikogemine, tegelase arendamine, uue varustuse saamine, uute vaenlaste kohtumine
Loo struktuur	Mitte-lineaarne narratiiv

3.6. The Walking Dead

Loodud samanimelise koomiksiseeria põhjal. Mängija kehastab end Lee Everettiks, süüdi mõistetud kurjategijaks, kellel tänu zombi apokalüptikale on võimalus heastada enda patud, aidates grupp ellujääjaid jõuda ohutusse paika. Mäng on jaotatud telesarjade viisil viieks lühikeseks episoodiks, kus sinu tehtud valikud mõjutavad nii käimasolevaid kui ka tulevaseid episoode.

Mängija põhiliseks väljakutseks on puslede lahendamise asemel, pigem raskete otsuste tegemine, mis võivad mõjutada mängutegelasi ning jooksvalt muuta mänguloo läbimängimist. Vaatamata mängija valikutele jääb, aga mängu lõpp alati samasuguseks.

Esimest korda Walking Deadi läbi mängida on hämmastav kogemus, mäng tutvustab enda maailma ja tegelasi suurepäraselt. Tegelased on hästi kirjutatud ja suhteliselt kiiresti hakkavad nad sulle meeldima. Mängu valikute süsteem on ülesehitatud nii, et sul realselt tekib kujutus, et sinu tegevused realselt muudavad seda maailma.

Kuid selleks see ka jääb, kujutluseks. Selliseid mängu teist korda läbi mängides saab selgeks kui vähe su valikud tegelikult juhtuvat mõjutavad. Selliste „vali kuidas su mängulugu läbi mängib“ mängude põhiprobleem seisnebki selles, et mängude tegemine on kulukas ja vaeva nõudev protsess. Tulemusena tekib sageli interaktiivne narratiiv kus mängija võib küll lugu mõjutada, aga finaali jõudes tekib ikka sama stsenaarium mis kõigil.

Mängu nimi	Walking Dead
Zanr	Seiklusmäng
Vaatepunkt	Külgvaatest
Olulisemad väljakutsed	Puslede lahendamine, keeruliste otsuste tegemine.
Lugu	Zombi apokalüptika üleelamine, ohutusse kohta pääsemine, oma grupi kaitsmine.
Sulandumine	Mängija saab lugu edasi kogeda
Loo struktuur	Interaktiivne narratiiv

Kokkuvõte

Antud seminaritöö eesmärgiks oli anda ülevaade mängudest kui audio-visuaalsest meediumist. Vaadata, millised žanrid olid selle algatajateks ning analüüsida teatud mängu läbi nende loo jutustamiste.

Töö alguses tutvustati seiklusmänge, võttes käsile mitut sorti seiklusmänge, tekstipõhistest kuni graafiliste seiklusmängudeni, mis domineerisid arvutimängude turgu üheksakümnendate lõpuni, mil muutuv turg seiklusmängude tootmise ajutiselt peatas. See toimus kuni hetkeni, mil iseseisvate arendajate poolt üle interneti levitatavad mängud taaselustasid seiklusmängud.

Sellest järgnevalt uuriti rollimängude ajalugu, mis olid üks tähtsamaid algatajad narratiivile mängudes, ning mis on tänapäeval siiani populaarsed. Alustades lihtsatest suvaliselt genereeritud koopasrändamise mängudest jõudes välja maailmadeni, millel on loodud oma mütoloogia ja lugu ning milles võib seigelda nii üksi kui ka koos tuhandete teiste mängijatega.

Loo lõpus toimub autori poolt mängude analüüsimine, kirjeldades lühidalt mängu lugu, kuidas ta seda edasi jutustab ning autori isiklikud kogemused mängu mängides. Mängude valikuks võeti aluseks esimestes peatükkides kirjutatud.

Tööd võib kasutada ettevalmistuseks mängu, milles on loo jutustamine oluline, arendamiseks.

Kasutatud kirjandus

Byrne, S. (2016) „Play me a story: How video game storytelling has evolved”. Loetud aadressil: <https://www.cnet.com/news/video-game-storytelling-evolution-bushnell-schafer-morhaime/>

Kaiser, R. (2012) Ultima: Most important game series ever. Loetud aadressil <https://www.engadget.com/2012/01/26/ultima-most-important-game-series-ever/>

Jerz.G.D. (2007) Somewhere nearby is Colossal Cave: Examining Will Cowther’s Original „Adventure” in Code and in Kentucky. Loetud aadressil <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html>

Anderson, T. (1985) The History of Zork – First in a series. New York Times (lk 6-7, lk 11)

Adams, E., Rollings, A (2006). Fundamentals of Game Design. Prentice Hall(lk 43, lk 347)

Rollings, A, Morris, D (2000). Game Architecture and Design. Coriolis Ed

Sweetster, P. (2008). Emergence in Games. Cengage Learning (lk 55)

Engineering and Technology History Wiki (2016). Interactive Fiction and Adventure Games. Loetud aadressil http://ethw.org/Interactive_Fiction_and_Adventure_Games

Maher, J. (2012). Ultima Part 1. Loetud aadressil <http://www.filfre.net/2012/02/ultima-part-1/>

Maher, J. (2012). Lord British. Loetud aadressil <http://www.filfre.net/2011/12/lord-british/>

Kalata, K. (2008). The History of Dragon Quest. Loetud aadressil https://www.gamasutra.com/view/feature/131926/the_history_of_dragon_quest.php

Kuittinen, P. (2001). Rogue – Exploring the Dungeons of Doom. Loetud aadressil <https://web.archive.org/web/20071217100401/http://users.tkk.fi/~eye/roguelike/rogue.html>

Kim, J. (2011). A Critical History of Role-Playing Games. Loetud aadressil <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/history/draft.html>

Yoshida, E. (2013). Lost to the Ages. Loetud aadressil <http://grantland.com/features/looking-back-game-myst-20th-anniversary/>

Moss, R. (2011). A truly graphic adventure: the 25-year rise and fall of a beloved genre. Loetud aadressil <https://arstechnica.com/gaming/2011/01/history-of-graphic-adventures/>

Petter, H (Kuupäev puudub). The history of Sierra Entertainment. Part 1 – The Early Years (1979 – 1983). Loetud aadressil http://geocities.ws/petter_holmberg/history1.html

Petter, H (Kuupäev puudub). The history of Sierra Entertainment. Part 5 – A change in Direction (1999 -). Loetud aadressil http://geocities.ws/petter_holmberg/history5.html

Es, M.V (2005). Mystery House review. Loetud aadressil <https://adventuregamers.com/articles/view/17880>

Messner, S. (2016). 5 Stories of murder and theft that prove Ultima Online was one of the best MMOs ever. Loetud aadressil <http://www.pcgamer.com/ultima-online-stories/>

BBC (2014) The Hitchhiker's Guide to the Galaxy Game - 30th Anniversary Edition. Loetud aadressil <http://www.bbc.co.uk/programmes/articles/1g84m0sXpnNCv84GpN2PLZG/the-hitchhikers-guide-to-the-galaxy-game-30th-anniversary-edition>

Roberts, J (2003) King's Quest: Mask of Eternity review. Loetud aadressil <http://adventuregamers.com/articles/view/17511>

Neal, D. (2016). A Hero's Journey: The Rise, Decline, and Resurgence of Adventure Games. Loetud aadressil <https://trollandi.maximumgames.com/rise-decline-resurgence-adventure-games/>

Cobbett, R. (2017). From shareware superstars to the Steam gold rush: How indie conquered the PC. Loetud addressil <http://www.pcgamer.com/from-shareware-superstars-to-the-steam-gold-rush-how-indie-conquered-the-pc/>

Chard, M. (2014). A brief history on the rise of Telltale Games. Loetud addressil <http://restartreplay.com/xbox-360/brief-history-rise-telltale-games/>

Clarke, S. (2012). Serialised storytelling: A changing landscape. Loetud addressil <http://www.ign.com/articles/2012/12/29/serialised-storytelling-a-changing-landscape>

Sarkar, S. (2014). Blizzard reaches 100M lifetime World of Warcraft accounts. Loetud addressil. <https://www.polygon.com/2014/1/28/5354856/world-of-warcraft-100m-accounts-lifetime>

Kasavin, G. (2004). World of Warcraft reviw. Loetud Addressil. <https://www.gamespot.com/reviews/world-of-warcraft-review/1900-6114072/>

Ciolek, T. (2014). The fall and rise of American made video games. Loetud addressil. <http://www.ign.com/articles/2014/07/01/the-fall-and-rise-of-american-made-games>

Morganti, E. (2005). King's Quest: Quest for the Crown. Loetud addressil. <https://adventuregamers.com/articles/view/17873>

Reimer, J. (2007). Musings on EA's quest for a standard game console platform. Loetud addressil. <https://arstechnica.com/gaming/2007/10/whats-behind-eas-quest-for-a-standard-game-console-platform/>

Kaiser, R. (2012). The year role-playing games broke. <https://www.engadget.com/2012/03/12/the-year-role-playing-games-broke/>

Crigger, L. (2008). Chasing D&D: A History of RPGs. Loetud addressil. <http://www.psu.com/forums/archive/index.php/t-136810.html>

McLaughlin, R. (2012). 2012's Most innovative game ideas. Loetud aadressil.

<https://venturebeat.com/2012/12/23/2012s-most-innovative-game-ideas/>

Hatchimonji, G. (2013). The Walking Dead & the Fall and Rise of Adventure Games. Loetud aadressil. <http://www.technologyguide.com/feature/the-walking-dead-and-the-fall-and-rise-of-adventure-games/>

Ramée, J. (2017). RPGs East vs. West. Loetud aadressil.

<https://www.gamerpros.co/rpgs-east-vs-west/>

Lieberman, M. (2010). How games tell stories, part 2: cinematic exposition in Final Fantasy and Metal Gear. Loetud aadressil. <http://ludercy.com/old-blog/how-games-tell-stories-part-2-cinematic-exposition-in-final-fantasy-and-metal-gear/>