

Tartu Ülikool
Filosoofia ja semiootika instituut
Semiootika osakond

Taavi Tamula
VIDEOMÄNGU ŽANRI JA MAAILMA ANALÜÜS FALLOUT SEERIA NÄITEL
Magistritöö

Juhendaja: Katre Pärn

Tartu 2017

Olen magistritöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõtteliste seisukohtadele ning muudest allikatest pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Taavi Tamula

.....

(allkiri)

.....

(kuupäev)

Luban töö kaitsmisele.

Juhendaja: Katre Pärn

.....

(allkiri)

.....

(kuupäev)

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	5
1. VIDEOMÄNGUDE ÜLDINE KÄSITLUS	7
1.1. Ludoloogia ja narratoloogia	10
1.2. Immersioon, mängija ja loo mängimine.....	14
1.3. Mängu käigud ja gestalt.	20
2. ŽANR JA ŽANRIKÄSITLUSED	24
2.1. Videomängu žanrite määratlemise viisidest.....	24
2.2. Videomängu põhižanrid	28
2.2.1. Esimeses isikus tulistamismäng (FPS)	28
2.2.2. Rollimäng (RPG)	29
2.2.3. Seiklusmäng (Adventure)	29
2.2.4. Kaklusmäng (Fighter)	29
2.3. Märul-rollimäng.....	30
3. MATERJAL JA METOODIKA	36
3.1. Mängude lühitutvustus.....	36
3.2. Metoodika	38
3.2.1. Maailm	39
3.2.2. Sündmused.....	40
3.2.3. Agendid.....	40
3.2.4. Objektid	40

4.	ANALÜÜS	42
	4.1. Objektid	43
	4.1.1 Varustus	43
	4.1.2 Missiooniobjektid	44
	4.2. Agendid.....	46
	4.2.1. Vaenulikud agendid	46
	4.2.2. Tegelased	48
	4.2.3. Dogmeat.....	51
	4.3. Sündmused.....	53
	4.3.1. Võitlus.....	53
	4.3.2. Missioonid	56
	4.4. Maailm.....	58
	4.4.1. Mängitav maailm	59
	4.4.2. Loomaailm	61
	4.5 Järeldused.....	63
	KOKKUVÕTE.....	66
	KASUTATUD KIRJANDUS	68
	Kasutatud allikad	69
	SUMMARY	70

SISSEJUHATUS

Käesoleva töö eesmärk on heita valgust videomängudes loodavate maailmate ning žanri temaatikale. Selle näitlikustamiseks olen valinud *Fallout* seeria mängud. Täpsemalt *Fallout (1)*, *Fallout 2*, *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* ja *Fallout 4*. Valitud viie mängu puhul on tegemist rollimängu ning märul-rollimängu žanri kuuluvate mängudega, mis jagavad ühist loomaailma. Tegemist on rollimängudega, mille esimene osa ilmus aastal 1997 ja seni viimane osa aastal 2015. Tegemist on postapokalüptilise sisuga rollimängudega, mille tegevus toimub alternatiivajaloolises maailmas, mis lahkes meie maailmast pärast teist maailmasõda. Aastal 2077 puhkeb seal ülemaailmne konflikt, mille tulemusena lastakse käiku ka tuumaarsenal. Mängude tegevus leiab aset selle sõja järgses maailmas.

*Fallout*i seeria väärrib uurimist, kuna selle erinevates mängudes aja jooksul toimunud muudatused võimaldavad uurida üleminekut klassikalisest rollimängu žanrist märul-rollimängu žanri. Nimelt jaotuvad uuritavad mängud laias laastus kaheks. *Fallout* ja *Fallout 2* on klassikalised rollimängud. *Fallout 3* ja järgnevad on aga märul-rollimängud. Uurimise alla tulevad mõlemat žanri iseloomustavad jooned ning nendevahelised erinevused. Seetõttu tõuseb uurimise fookuses eriti teravalt esile *Fallout 2* ja *Fallout 3* vaheline žanrinihe. Selle ilmestamiseks vaatlen erinevaid mänguelemente ning nende rõhuasetust mängumaailmas.

Teema on minu jaoks eriliselt huvitav, kuna *Fallout*'i seeria puhul on tegemist ühtede parimate näidetega rolli ja märul-rollimängu žanri kuuluvatest mängudest ning need on ühed mu lemmikumad mängud läbi aegade. Lisaks sellele ei ole mul õnnestunud leida ühtegi põhjaliku akadeemilist tööd, mis antud mänguseeriale keskenduks, kuigi žanritemaatika puudutavates artiklites leiab neile sageli viiteid. Veelgi enam tasub

märkida, et kuigi žanritemaatika on videomängude juures paelunud paljusid akadeemikuid (Clearwater, Apperley), ei ole neid toimunud žanrinihet seni uuritud.

Selleks, et žanrinihet mõista tuleb vaadelda seda keskkonda, milles žanrinihe mõju avaldab. Selleks on mängumaailm, kus mänguloojate eesmärgid muutuvad mängija kogemuseks. Mängumaailma ja žanri avamiseks võtan aluseks videomängude uurimisel kasutatavad raamistud, milleks on ludoloogiline ning narratoloogiline suund. Tegemist on omavahel näiliselt vastanduvate lähenemistega, mis asetavad rõhu erinevatele videomängude elementidele. Ludoloogide varasemad seisukohad baseeruvad arusaamal, et videomänge (ja mängu üldisemalt) tuleks uurida vaid nende reeglitest ja mehhaanikatest lähtuvalt, kuna kõik muu vaid hägustab akadeemiku fookust. Tegemist on otsese vastandusega tolle hetkeni püsinud narratoloogilisele lähenemisele. Samas on ludolooge (nagu näiteks Aarseth), kes hiljem on oma radikaalsest vastandumisest taandunud ning tänaseks kaldub üldine konsensus otsima nende lähenemise vahel viljakat sünteesi. Sarnase lähenemise võtan omaks ka enda töös. Videomängud on ühtaegu nii lood kui ka mängud ning neid tuleb ka vastavalt uurida. Loo roll mängus sõltub aga suuresti žanrist ning viimasest sõltuvalt võib ühe või teise suuna poolt rõhutata tunnused osutada domineerivaks.

Minu töö jaotub nelja osasse. Esimeses tutvustan videomängude üldist käsitlust ning videomängude kui meediumi eripärasid võrreldes teiste traditsiooniliste meediumitega. Teises osas keskendun žanritemaatikale ja erinevatele põhižanritele. Kolmandas osas tutvustan oma meetodikat ning analüüsi struktuuri. Neljas osa koosneb analüüsist, kus uurin eelnevalt tutvustatud teoreetiliste aluste ning konkreetsete mängunäidete abil erinevaid mängumaailmu. Analüüsi eesmärgiks on leida ning kaardistada mängumaailma osad, mis on seotud žanrinihkega ning kirjeldada muutusi nende rollis, kasutuses ja representatsioonis. Seeläbi püüan leida kinnitust hüpoteesile, mille kohaselt märulrollimängu žanr asetab dominandi rolli videomängude ludoloogilisele poolele ning rollimäng narratoloogilisele poolele.

1. VIDEOMÄNGUDE ÜLDINE KÄSITLUS

Videomängude uurimisel tuleks esmalt arvesse võtta selle meediumi eripärasid. Võrreldes varasemate meediumitega pakuvad videomängud oluliselt suuremat interaktiivsust ning nende tarbimine eeldab suurt kasutajapoolset panust. Staatilise meedia puhul on oluline, et selle tarbimine ei oma mingit kindlat ajalist dimensiooni. Näiteks raamatu lugemisel sõltub ajaline dimensioon lugeja lugemiskiirusest ja meediumi sees liikumist tähistab lugejapoolne lehekülgede pööramine. Dünaamilise meedia puhul on (vähemalt osaliselt) ajaline mõõde kasutajast sõltumatu. (Domsch 2013: 7)

Videomängude puhul iseloomustab seda eelkõige arvuti poolt juhitava maailma toimimine mängijast sõltumalt. Olgu tegemist siis lihtsalt vastaste liikumise või tervikliku mängumaailma simuleerimisega. Videomängude meediumis esinevad sündmuslikud, aktiivsed sõlpunktid. (Domsch 2013: 1)

Sellel kuidas need mõjutavad mängusisese loo tajumist, peatun hiljem pikemalt. Hetkel olgu öeldud, et sellised sõlpunktid on situatsioonid, millel on rohkem kui üks võimalik järelm. See aga tähendab, et mängija ja mängumaailma vaheline suhe ei ole selgelt piiritletav subjekti ja objekti vahelisena. Pigem on antud kasutajaliidese puhul tegemist pideva tagasisideringiga, kus mängija on alaliselt kaasatud mängukogemuse konstruktsiooni ja kompositsiooni loomisesse. (Newman 2002)

Selliselt esitatuna ei saa märkamata jätta mängimise protsessi semiootilisust. Tundub, et mida Newman kirjeldab, on mängusemioos. Mängija ning mäng on asunud vastastikusesse (interaktiivsesse) tähendusloome- ja märgiprotsessi, mille tulemus on ennustamatu.

Selline dünaamiline, aktiivseid sõlmpunkte omav meedium võimaldab kahte asja, mida staatilised meediumid ei võimalda. Esiteks võimaldab see kehtestada enda tarbimise

reeglid ning teiseks alustada protsesse, mis ei ole seotud kasutajapoolse panusega, jättes samas kasutajale võimaluse neisse protsessidesse sekkuda. Seetõttu on tegemist ainsa meediumiga, mis suudab luua edukalt toimivaid üksikmängija mängu, mis ei ole sõltuvad mängija kognitiivsetest piirangutest.

See võimaldab omakorda dünaamilisel meedial kanaliseerida (mängu)reegleid autorefleksiivse kommentaari tasandilt mängumaailma kuvamise tasandile¹. Mängude narratiivsete tendentside juures on see oluline, kuna lubab kokku sulatada mängu reeglistiku struktuuri mängu presentatsiooni poolega (mis sisaldab endas mängu narratoloogilisi elemente). (Domsch 2013: 9)

Erinevalt teistest mängudest (lauamängud, seltskonnamängud) ei pea videomängude mängija tundma mängu kõiki reegleid. Suur osa videomängu reeglitest toimib mängijast autonoomselt ning videomängu meedium täidab neid reegleid ise, pakkudes mängijale samas informatsiooni selle kohta mida tema peab mängu mängimiseks teadma. See aspekt eristab videomänge näiteks seltskonnamängudest, kus kõik mängus osalejad peavad tundma kõiki mängu reegleid selleks, et mäng saaks toimida.

Domschi väitel võib videomänge nimetada metameediumiks, kuna kasutatav tehnoloogia võimaldab kõikide teiste suurte meediumite (suuline tekst, kirjalik tekst, heli ning pilt – nii liikuv kui staatiline) kadudeta kaasamist. (Domsch 2013: 3)

Nii võib videomänge pidada edukaks kahest selle meediumi eripärast tulenevalt. Esiteks võimaldab selle dünaamilisus kaasata ülimalt keerulist reeglistiku struktuuri, mis pole olnud võimalik varasemate mängude puhul. Teiseks võimaldavad videomängu kaasatavad vanemad meediumid edastada (lisaks mängitavuse² ja mängumehhaanika kohta käivale) hulgaliselt lisainformatsiooni konkreetse mängumaailma kohta. See tähendab, et videomänge on lihtne mängida ja nad näevad atraktiivsed välja. (Domsch 2013: 24-25)

¹ Domsch on siin ilmselt pidanud silmas videomängude reeglistiku autonoomset toimimist ning pidevat enesekontrolli programmikoodi tasandil. Mängijale jäävad sellised mängu osad nähtamatuks.

² Ing. *gameplay*: Antud mõiste käsitleb neid mängu aspekte, mis on otseselt seotud mängu mängitavusega. Siinkohal on silmas peetud mängijapoolset panust mängimisel ning mängu seisu edasi viimisel. Oluline on see mil moel saab mängija mängumaailma mõjutada ning mil moel mängumaailm reageerib mängija tegudele ning valikutele. (Rouse 2001)

Domsch (Domsch 2013: 25) kirjeldab ka seda mil moel eelpool kirjeldatud informatsioon (reeglid ning lugu) mängijani jõuab. Tähelepanuväärne on kõnealuse meediumi puhul voolavus, millega üsna keerukas informatsioonihulk mängijale edastatakse. Seda läbi erinevate reeglite varjus hoidmise kui ka nende loomailma sidumise.

Videomängud edastavad nelja tüüpi informatsiooni. Nendeks on kirjalik ning visuaalne kirjeldus (mängu mehhaanikat puudutav informatsioon), narratiivne tekst ja visuaalne esitus (mängumaailma puudutav informatsioon). Esimesena mainitud, kirjalik informatsioon, on seotud mängu reeglitega ning kirjeldab kuidas mängu mängida. Reeglina on selline informatsioon suunatud otse mängijale (mitte tema karakterile) ning viitab mängule kui mängule. Näiteks võib siin tuua erinevad käsklused ekraanil vajutada mõnd kindlat nuppu või konkreetne metainformatsioon mängukäigu kohta (vigastuse arvuline väärtus). Selline info ei ole osa loomaailmast. (Domsch 2013: 25)

Narratiivne tekst seevastu sisaldab kirjalikku ning ka suulist teksti, mille abil luuakse loomaailma. Seda rolli võib täita nii jutustaja kui ka mõni konkreetne tegelane loomaailmast enesest. Narratiivset teksti iseloomustab loomaailmas püsimine. See ei viita kunagi loomaailma välistele elementidele ega tunnista end osaks mängust. Narratiivne tekst pöördub alati mängija karakteri, mitte mängija poole. Lisaks eelnevale leidub enamus mängudes ka visuaalne presentatsioon materiaalsest maailmast. Kuna see on esitatud osana loomaailmast on see ka osa diegeesist. Siia alla kuuluvad ka mängudes leiduvad passivse loomuga lõikstseenid³ aga ka aktiivsed sõlmpunktid, mis ei sisalda endas visuaalset kirjeldust. (Domsch 2013: 25)

Visuaalne kirjeldus on mängitavuse ja mängumehhaanika aspektide visuaalne representatsioon. Sellel tasandil representeeritud nähtused ei kuulu loomaailma, vaid kujutavad endast ideid, kontseptsioone ja abstraktsioone mängu ehitusest. Näiteks võib tuua maailmakaarte, mis ei eksisteeri loomaailmas, või mängija progressi representatsioonid. Samuti kuuluvad siia alla mittediegeetilised menüüd. Samas võivad sellised elemendid olla ka loomaailmas nähtavad. Näiteks ikoonid tegelaste peade kohal,

³ Ing. k. *cut-scene*: mitteinteraktiivne osa mängust. Eelnevalt salvestatud lõik, mis kannab edasi mängu taustalugu või narratiivi. Lõikstseen ei ole mängija poolt mängitav kuid on osa mängust, mille peamine eesmärk on pakkuda mängimisele konteksti. (Klevjer 2002) (<http://www.half-real.net/dictionary/>)

mis viitavad antud tegelaste poolt antavatele ülesannetele. Velgi enam loomaailma integreerituna võib selliseks visuaalseks kirjelduseks lugeda ka loomaailmas eksisteerivatele objektidele lisatud visuaalseid omadusi (helkimine, rõhutatud kontuurid), mis tähistavad objektide kõrgemat interaktiivsust võrreldes muude materiaalsete või füüsiliste objektidega (Domsch 2013: 26). Näiteks võib siin tuua turvised, laskemoona ja relvad, mida mängija karakter saab ülesse korjata või nupud ning kangid, mida mängija karakter saab vajutada või tõmmata.

Kuigi teoreetiliselt on ülal kirjeldatud informatsiooni võimalik jaotada eraldi tekstuaalsele, visuaalsele ja auditoorsele tasandile, on praktikas need tasandid sageli kokku segatud. Narratiivne tekst, visuaalne presentatsioon ja visuaalne kirjeldus on tihti esitatud mängijale simultaanselt. See võimaldab esitada mängijale mängu reegleid loomaailma siseselt. Tegu on vajaliku illusiooniga, mis võimaldab mängijal tajuda mängu ning selle sisu ühtse tervikuna. (Domsch 2013: 25-27)

Nendest neljast informatsioonitüübist ilmneb, et videomängude puhul on oluline eristus mängija ja karakteri, mängu ja selle loomaailma vahel. Videomängude sellisest kahetasandilisusest ongi välja kasvanud nn ludoloogia ja narratoloogia debatt videomängude teoreetilistes käsitlustes. Seega kirjaliku informatsiooni ja visuaalse kirjelduse puhul saame me rääkida mängu ludoloogilise raamistiku mängijale representeerimisest. Narratiivne tekst aga konstrueerib mängija jaoks loomaailma, mida on tõhus uurida narratoloogilisest seisukohast.

1.1. Ludoloogia ja narratoloogia

Videomängud ja narratiiv⁴ ei ole alati käinud käsikäes ning ka tänapäeval valmib palju mängu, mille eesmärk ei ole mingi loo jutustamine. Videomängude algusaegadel oli loo jutustamine keeruline meediumi tehnoloogiliste piirangute tõttu. Olid küll olemas mõned

⁴ Siin ja edaspidi pean ma narratiivi all silmas mõtestatud faabulat, mille eesmärk on mingi kindla loo jutustamine. Põhimõtteliselt oleks võimalik narratiivina tõlgendada ka mängu *Pong* üht matši, kuid sellised tõlgendused ei ole käesoleva töö eesmärki silmas pidades asjakohased.

tekstipõhised seiklusmängud, kuid neil oli pigem rohkem ühist seiklusraamatutega, kus lugejal antakse valida millisel leheküljel oma lugu jätkata. Piiranguid seadis algeline arvutigraafika, mis ei võimaldanud luua detailseid loomaailmu. Seetõttu ei omanud varased videomängud eriti põhjalikku narratiivi ning tihti puudus see täielikult. Hiljem, koos tehnoloogia arenguga, sai aga võimalikuks selliste virtuaalsete maailmade loomine, kus oli ruumi ka narratiivi jaoks. Kõnealust olukorda kirjeldab ka Travis Pynenburg oma artiklis „Games Worth a Thousand Words: Critical Approaches and Ludonarrative Harmony in Interactive Narratives“, kus ta nendib, et tihtilugu on just tehnoloogilised piirangud need, mis ei lase tekkida videomänguga emotsionaalset sidet. Ta viitab ka John D. Carmacki (id Software kaasasutaja ning mängu „Doom“ autor) pikantsele võrdlusele, kus viimane sõnab, et lugu videomängus on sama oluline kui lugu pornofilmis; selle olemasolu eeldatakse, kuid see ei ole kunagi eriti tähtis. (Pyneburg 2012: 3)

Kuigi videomängud, milles narratiiv ei oma suurt rolli, on populaarseks ajaviiteks tänaseni, ei moodusta nad enam ammu videomängude maastikul suurt osa. Tehnoloogia areng on jõudnud nii kaugemale, et videomängude loojatel on võimalik luua maailmu ning karaktereid, mis oma sügavuselt on võimelised konkureerima nii kirjanduse kui filmiga. Sellele väitele annab kinnitust emotsionaalne side, mis mängijatel võib mängukarakteritega tekkida⁵. Seetõttu ei ole Carmacki kunagised sõnad enam kuigi tõesed. Täna sed mängijad ootavad ja eeldavadki mängudelt just paeluvaid lugusid, põnevaid, mitmetahulisi tegelasi ning emotsionaalset seotust mängumaailmaga. Mängutööstus on püüdnud ka nendele ootustele vastata ning enamus suure-eelarvelisi mängu omavad kindlat narratiivi. Seetõttu on narratoloogias saanud levinud lähenemine videomängude uurimisel.

Ludoloogilist tasandit iseloomustab eelkõige videomängude ergoodiline element. *Ergodic* on E. Aarsethi loodud termin, iseloomustamaks kübertekste, mille lugemine nõuab lugejalt mittetriviaalset pingutust. Videomängude kontekstis tähistab ergoodiline teksti lugemine üldises plaanis kogu mängijapoolset tagasisidet mängu mängimisel, teisisõnu

⁵ Kui näiteks otsida YouTube keskkonnas klippe märksõnadega „Aeris death reaction“, saame vasteks inimeste emotsionaalseid reaktsioone ühe tegelase (Aeris on tegelane Jaapani rollimängus *Final Fantasy VII*) surmale ning lisaks veel hulga videosi, kus inimesed meenutavad seda kui üht kurvemat sündmust oma mängude mängimise ajaloos.

mängupuldil nuppude vajutamist, hiire liigutamist, mängurooli pööramist jms füüsilist panust mängimise käigus. (Aarseth 1997)

Ludoloogilise kihi alla kuuluvad ka mängu reeglid ning mehhaanika. Mängu reeglid on kõik mängumaailmas eksisteerivad mittenarratoloogilised seadused. Nendeks on füüsikareeglid⁶, mängumaailma nähtavad ning nähtamatud piirid, mängija tegevust määravad erinevad mängumehhaanikad jms.

Narratoloogia on oma olemuselt transmeedialine, kuna leiab kasutust paljude erinevate kunstivormide kirjeldamisel. Seetõttu keskendub narratoloogia alati pigem lugudele endile kui neid lugusid kandvatele vormidele ja nende vormide eripäradele. (Pynenburg 2012: 11) Rakendades narratoloogiat videomängude uurimisel, kasutatakse enamjaolt kõige konventsionaalsemaid narratoloogilisi lähenemisi ning keskendutakse eelkõige sellistele elementidele nagu sisu, karakterid, dialoog, konflikt jne. Mängumehhaanikaga seotud mõisted nagu strateegia, reeglid, eesmärk jne leiavad väga harva kasutust ning jäävad pigem ludoloogide pärusmaaks. (Pynenburg 2012: 12)

Selline lähenemine videomängudele võimaldab uurida lugu ja selle elemente. Ometi on videomängus võimalik narratoloogiliste vahenditega uurida lugu vaid osaliselt, kuna narratoloogiline lähenemine ei paku uurijale kindlat pinnast analüüsimaaks mängija enda panust sellesse. Siin avaldub videomängu meediumi ainulaadsus. Ükski teine kunstivorm ei paku selle tarbijale niivõrd suurt interaktiivset vabadust kui videomängud ning see võib olla ka põhjuseks, miks narratoloogilist lähenemist on ludoloogide poolt kritiseeritud.

Ludoloogia ning narratoloogia vahelisel debatil peatub ka Domsch. Tema sõnul narratoloogid väidavad, justkui videomängud oleksid narratiivid. Ludoloogid sellega aga nõus ei ole. Illustreerimaks, et selliselt vastanduvad seisukohad ei ole samas üksteist välistavad, tuleb ilmestada, millega õigupoolest antud seisukohad seostuvad. Ludoloogide

⁶ Kuigi teatud tingimustel võib mängumaailmas esinevaid füüsikareegleid pidada ka osaks loomaailmast, (kus näiteks fantastilised sündmused või mõjutajad muudavad füüsikareegleid), on antud analüüsi seisukohalt käsitletavad need eelkõige mängitava maailma osana, kuna määravad peaasjalikult mängitavuse omadusi nagu näiteks seda kuidas mängija tegelane maailmas saab liikuda. Eristusest mängumaailma ja mängitava maailma vahel tuleb pikemalt juttu järgmises alapeatükis.

väide, et videomängud ei ole narratiivid, kirjeldab osaliselt videomängude keerukamat ehitust. Videomänge ei ole võimalik ammendavalt kirjeldada, klassifitseerides neid lihtsalt järjekordseks narratiivi vormiks. Narratoloogide väide, et videomängud on narratiivid, kirjeldab videomängude ühte omadust. Võib öelda, et videomängud on narratiivid, kuna nad sisaldavad narratiive. Võrdluseks võib tuua pildi, mis võib sisaldada narratiivi, kuid mis sellest hoolimata säilib ka kui visuaalne kujutis. (Domsch 2013: 13)

Reeglid ja mehaanika on mängumaailma lahutamatuks osaks ning parim lähenemine oleks mängumaailmas eksisteeriva narratiivi ning mängu reeglite ja mehhaanika vaatlemine ühtse ja simultaanse tervikuna. Domschi välja pakutud mõiste *storyplaying* just seda saavutada püüabki.

Selle peatüki lõpetuseks peatun aga ühel teisel olulisel mõistel, mille Domsch oma käsitluses esitab – tulevikunarratiivid (*Future Narratives*). Raamatus *Storyplaying* kirjeldab ta uut, seni uurimata narratiivitüüpi, millel on väga huvitavad põhiomadused: avatus, mittedetermineeritus, virtuaalsus ning idee, et iga hetk hõlmab endas mitmeid erinevaid võimalike edasiminekuid. Seda ilmestab kujutus tulevikust kui realiseerumata potentsiaaliga ruumist, mille realiseerimine mingil ühel või teisel kindlal kujul sõltub teksti vastuvõtjast (mängijast) ja tema otsustest, väärtushinnangutest ja eesmärkidest. (Domsch 2013: 1) Võib öelda, et sellised narratiivid hoiavad ja talletavad endas tuleviku aega defineerivaid omadusi nagu ebaselgus, avatus, mitmeharuliusus jne. Tulevik ei ole sellistes narratiivides kristalliseerunud reaalsuseks ja säilib tulevikuna. Siit tuleneb mõiste *tulevikunarratiivid*. (Domsch 2013: 1) Teistest (mineviku-)narratiividest erinevad tulevikunarratiivid, kuna nende struktuuri väikseim ühik ei ole mitte sündmus, vaid sõlmpunkt. Sellised sõlmpunktid on situatsioonid, millel on rohkem kui üks võimalik järelm. (Domsch 2013: 1)

Domschi uurimus keskendub tulevikunarratiivide ilmnemisele mängimises, mängitavuses ja täpsemalt videomängudes. Eelpool kirjeldatud sõlmpunktide olemasolu muudab igasuguse narratiivi teatud mõttes autori ja adressaadi vahel toimuvaks mänguks. Lisaks tõstab see narratiivi mängulist kvaliteeti, andes adressaadile otsese agentsuse või lubades tal vähemalt valida teatud eeldetermineeritud lõpptulemite vahel. Paljud tulevikunarratiivid kasutavad minevikunarratiive (raamatud, filmid) oma struktuuralse alguspunktina ning saavutavad mängulisuse läbi (olemasolevale struktuurile) sõlmpunktide

lisamise. Domsch keskendub oma raamatus aga eelkõige neile tulevikunarratiividele, mille alusstruktuuriks on mäng ning mis muudavad selle narratiivina loetavaks. (Domsch 2013: 2)

Lähtekohana on see oluline määratlus, kuna suhe narratiivi ja mängu vahel ei ole alati üheselt selge. Videomängudele on lihtne lugusid kõrvale jutustada. Palju keerulisem on aga lugusid mängukäiku sisse põimida. (Domsch 2013: 4)

Tuleb silmas pidada, et loopõhiste mängude puhul on tegemist meelelahutusliku tarkvaraga, mille sisu koosneb paljudest erinevatest meediavormidest. Nende arvutipõhine loomus lubab neil emuleerida mis tahes semiootilist žanri, seal hulgas ka traditsioonilisi lugusid. Nimetades mängu nagu *Max Payne* või *Fallout 3* vaid lugudeks või mängudeks, kahandame me nende väärtust läbi metonüümilise üldistuse. (Aarseth 2012)

Kui me uuriksime mängu läbi radikaalse ludoloogia või narratoloogia prisma, heites teise poole kõrvale, teeksime me karuteene tervele videomängude fenomenile. Kuna miski ei eksisteeri vaakumis, ei ole meil ilma kindla eesmärgita mõtet ka midagi vaakumis uurida. Ludoloogial ja narratoloogial on mõlemal pakkuda häid tööriistu erinevate videomängude elementide uurimisel. Aarseth jätkab: Kas *Max Payne* on lugu või mäng? Tundub selge, et tegu pole puhtalt mänguga, vaid tarkvarajupiga, mis muu hulgas sisaldab endas ka mängu. (Aarseth 2012) Aarseth hoidub terminist „mäng“ eelpool mainitud metonüümilise sildistamise tõttu. Ta kasutab mõistet ludonarratiivne tarkvara.

Tänapäeval on tõepoolest vähe mängu, mis oleksid vaid mäng. Enamuste neile on juurde loodud ka mingi narratiiv ning loomaailm, olgu selle representatsioon siis nii tinglik kui tahes. Seetõttu tuleb videomänge uurida kui narratiive ning kui mängu. Loo mängimine (*storyplaying*) on üks võimalike terminoloogilisi lahendusi nende kahe perspektiivi ühendamiseks.

1.2. Immersioon, mängija ja loo mängimine

Kuna selles peatükis vaatlen ma lähemalt mängumaailma ja seda, mil moel loo mängimine sellises maailmas aset leiab, tuleb mängumaailma terminit pisut täpsustada. Seni on olnud juttu mängumaailmast kui üldistavast virtuaalsest ruumist, milles eksisteerivad kõik mängu

elemendid (lugu, tegelased, mängitavus jne). Nende elementide asetuse paremaks mõistmiseks on tarvis mängumaailma liigendada, et mõista elementide paigutust selles.

Mängumaailm on siinkohal katusterminiks, mille alla kuulub loomailm, mis omakorda sisaldab mängitavat maailma. Loomailm sisaldab endas kõike, mida võib pidada mängu siseseks (narratiiv, tegelased, objektid jne). Mängitav maailm on osa loomaailmast, millega mängija (läbi oma tegelase) vahetult kokku puutub.



Joonis 1. Mängumaailma, loomaailma ja mängitava maailma hierarhia.

Lennart E. Nacke, Sophie Stellmach, ja Craig A. Lindley on läbi viinud huvitava uurimuse “Electroencephalographic Assessment of Player Experience: A Pilot Study in Affective Ludology“ (2011), mis puudutab ludoloogilist afekti. Oma katsete teoreetilise taustana kasutavad nad muuhulgas immersiooni, voolavuse ja igavuse mõisteid, laenates nende määratlusi erinevatelt autoritelt. Tegemist on mänguanalüüsi juures laialt kasutatavate mõistetega. Nende tähendusväljad vajavad seega antud töö raamides täpsustamist.

Jennett Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A on oma 2008 aastal ilmunud artiklis kirjeldanud immersiooni kui kasvavat, ajalist, progresseeruvat kogemust, mis hõlmab endas kõige ümbritseva (ajalis-ruumilise) alla surumist. (Jennett jt 2008 – viidatud Nacke jt 2011: 635 kaudu)

Ermi ja Mäyrä (2005) on välja töötanud immersioonimudeli, mis jaotab videomängude mängimisel tekkiva immersiooni kolme kategooriasse: sensoorne, raskuspõhine ja imaginatiivne immersioon. Sensoorne immersioon on sõltuv eelkõige audiovisuaalsetest lahendustest. Näiteks mängivad rolli ekraani suurus ning heli kvaliteet. Imaginatiivne immersioon on seotud eelkõige mängu narratiiviga ning karakteritega samastumisega. Märksõnadeks siinkohal on empaatia ning atmosfäär. Raskuspõhine immersioon on tihedalt seotud voolavusega. Raskuspõhise immersiooni tekkimiseks on vajalik kindel tasakaal mängu poolt pakutavate väljakutsete ning mängija oskuste vahel. Mäng peab olema mängija jaoks piisavalt raske, et mitte olla igav. Samas ei tohi mäng olla nii raske, et tekitaks mängijas frustratsiooni. (Ermi ja Mäyrä 2005 – viidatud Nacke jt 2011: 635 kaudu)

Narratiivi puhul tähendab immersioon eelkõige millegi välja mõeldu tõena võtmist, kuigi see seda ei ole. Mängitavuse poole pealt tähendab immersioon aga millelegi väärtuse omistamist, millel reaalselt väärtus puudub. Näiteks palli üle mingi kindla joone toimetamine. (Domsch 2013: 27)

Voolavus eeldab videomängult teatud mõttes kindlatesse raamidesse pandud tempot ning väljakutset mängija oskustele. Siinkohal märgivad ka artikli autorid, et termin "mängija oskused" on üpris hägune oma definitsioonilt ning empiirilisel väga raskesti mõõdetav. (Nacke jt 2011: 637)

Sarnaselt on voolavust kirjeldanud ka Jesper Juul.⁷ Rääkides voolavusest on ülal mainitud autorid pidanud silmas eelkõige mängude mängitavuse poolt. Kui me räägime

⁷Antud mõiste kirjeldab mängija optimaalset vaimset seisundit, milles ta on täielikult keskendunud mingi ülesande täitmisele. Oluline on siinjuures, et kõnealune ülesanne oleks sobivas vastavuses mängija võimetega. Ülesanne ei tohi olla liialt raske, kutsudes sellega esile rahutust või ängi ning samas ei tohi ülesanne olla ka liialt kerge, kutsudes esile igavust. Sellises **voolavuses** või **voolus** olemisel on 7 omadust: (1) Väljakutset pakkuv tegevus, mis vajab kindlaid oskusi; (2) Tegevuse ning tähelepanu kokku

mängija oskustest ning mängu poolt pakutavatest väljakutsetest, liigub mõte esmajoones kiiret reageerimist nõudvatele situatsioonidele. Selliseid olukordi pakuvad loomulikult enamik mängu (kõik märuli katusžanri kuuluvad mängud ning osaliselt ka muud mängud, kus kiire mängitavus ei ole domineeriv, kuid võib aeg-ajalt esineda, nt mõned seiklusmängud), kuid tähtis on siin meeles pidada ka mängude narratiivset poolt. Üldmainitud imaginatiivne immersioon on osa sellest. Mängudes (kus narratiiv on tähtsal positsioonil) on oluline, et nii mängitavus kui ka narratiiv oleksid võimelised mängija endasse haarama. Silmas tuleb pidada ka seda, et need kaks poolt oleksid omavahel komplementaarses suhtes.

Igavuse mõiste väärib eraldi väljatoomist kuna sisuliselt on tegemist frustratsiooni või ärevuse vastandiga. Mõlemad arenevad välja raskuspõhisest immersioonist. Kui voolavust kirjeldab tasakaal väljakutse ja mängija oskuste vahel, siis igavus antud kontekstis kirjeldab olukorda, kus mängija oskused on tunduvalt kõrgemad kui mängu poolt pakutavad väljakutsed. Selline olukord ei löhu mitte ainult voolavust, vaid ka immersiooni, ning on seega mängumehaanilisest seisukohast vaadelduna mängukogemust lõhkuv faktor. (Nacke jt 2011: 640)

Immersiooni püsimiseks on lisaks eelnevale oluline ka mängumaailma sisene sidusus. On oluline, et mängumaailma sisesed elemendid täiendaksid üksteist ning ei satuks omavahel konflikti. Pynenburg viitab Jesper Juuli poolt loodud kahele kategooriale, mida viimane kasutab mängumaailmade kirjeldamisel. Nendeks on lõpetamata maailm ning seosetu maailm. (Pynenburg 2012: 12)

Esimene neist, lõpetamata maailm, põhineb Marie-Laure Ryani poolt välja pakutud printsiibil, et ükski välja mõeldud maailm ei saa olla lõplik, kuna autoril ei ole võimalik oma teoses kajastada tervet universumit. Seetõttu eeldab iga mäng mängijapoolset panust laiemas kontekstis täitmisel. Mängija peab iseenda jaoks looma need maailma osad mis jäävad videomängu mängides ekraanilt välja. Seosetu maailma puhul on tegemist maailmaga, kus leidub element, mida ei ole võimalik kirjeldada selles samas maailmas eksisteerivate vahenditega. (Pynenburg 2012: 13)

sulandumine; (3) Selged eesmärgid ning tagasiside; (4) Eesmärgile keskendumine; (5) Kontrolli paradoks; (6) Ennastunustavus; (7) Ajataju muutused. (allikas: <http://www.half-real.net/dictionary/>)

Viimast varianti illustreerivad näiteks mängud, kus mängijale on antud loetud arv elusid ilma sellise mänguelemendi laiema kirjelduseta. See tähendab seda, et seosetu maailmaga on tegu nt juhul, kui mängija saab surma, kaotab ühe elu ning ärkab seejärel uuesti ellu, omades ühe võrra vähem elusid ja selline ümbersünd ei ole loomaailma siseselt põhjendatud. Tegemist ei ole seosetu maailmaga, kui selline ümbersünd on põhjendatud näiteks mängumaailmas eksisteeriva regeneratsioonitehnoloogiaga. Pynenburg toob selliseks näiteks mängu *Bioshock*, kus mängija ümbersünd toimub mängumaailmas eksisteerivate regeneratsioonikambrite kaudu. (Pynenburg 2012: 13)

Tundub igati mõisteta, et mida rohkem mängu ludoloogilisi elemente leiab seletust läbi mängumaailma enese (narratoloogiliste) sisereeglite, seda usutavamaks ning endasse haaravamaks mängukogemus kujuneb.

Siinkohal tasub hetkeks tulla mängusemioosi teise osapoole, mängija, juurde. Olles kirjeldanud seda, mil moel mängud mängijat endasse haaravad, peab järgmiseks kirjeldama mängija kui teksti publiku rolli. Selleks, et mäng oleks mängija jaoks haarav, peab see vastama teatud mängija ootustele. Mängijaid on erinevaid ning kõigil neil on oma ootused. Kuigi sellised ootused on alati subjektiivsed, on neid võimalik teatud määral üldistada erinevate mängija arhetüüpide abil.

Lindley viitab Richard Bartle'i poolt kaardistatud neljale mängija arhetüübile, mis on loodud MUD (*Multi User Dungeon* – mitmikmängu tüüpi tekstipõhine rollimäng) mängijate põhjal. Nendeks on: Saavutajad, Avastajad, Suhtlejad ja Tapjad. Täpsemalt (Lindley 2005):

- *Saavutaja* kannustub mängusisestest eesmärkidest. Reeglina punktide või trofeede kogumine.
- *Avastaja* keskendub eelkõige mängumaailma (selle topoloogia, reeglite ja mehhaanikate) tundma õppimisele
- *Suhtleja* kasutab mängumaailma teiste mängijatega suhtlemiseks ning rolli mängimiseks.
- *Tapja* eesmärk on mängumaailmas teistele mängijatele võimalikult palju tusk valmistada.

Ka Bartle ise mõnab, et selline jaotus on hägune ning mängijad võivad esindada mitut arhetüüpi korraga. Siiski kipub üks tihti domineeriv olema. (Bartle 2004 – viidatud Lindley

2005 kaudu) Hiljem on kõnealuseid arhetüüpe veelgi põhjalikumalt kirjeldatud ning erinevad autorid on loonud erinevaid jaotusi. Näiteks Nicholas Yee on kirjeldanud viit erinevat mängijatüüpi: Suhtlejad, Immersionistid, Tapjad, Saavutajad, Juhid. (Lindley 2005) Siinkohal täpsustan üksnes *immersionisti* arhetüüpi, kuna see lisab midagi, mis varasemast nimistust täielikult puudus. Immersionisti arhetüübi alla kuuluvate mängijate eesmärk on mängumaailma sisse elada. Nad mängivad erinevaid kuid kindlaid rolle ning eelistavad luua oma karaktereid. Nende jaoks on oluline olla osa arenevast loost. (Lindley 2005)

See on ka arhetüüp, millega käesoleva töö autor end kõige enam samastab. Antud juhul on see oluline, kuna aitab mul enda positsiooni eksplitseerida. Kuna ma saan anda uuritava mänguseeria kohta mängijana üksnes subjektiivseid hinnanguid, on kriitilise tähtsusega, et minu isiklik seisukoht oleks selgelt ilmestatud.

Järgmine samm loo mängimise defineerimise poole on küsida, kus selline tegevus aset leiab? Selleks on loomaailm. Loomaailm on sisuliselt keskkond, mis võimaldab mängijal mängu narratiivi kogeda. Loomaailmas (ning selle alla kuuluvas mängitavas maailmas) põimuvad narratiiv ning mängitavus kokku ühtseks kogemuseks.

Videomängudes on loomaailma puhul tegemist audiovisuaalse konstruktsiooniga, mille mõtteline tervikmõõde on loodud mängija enese poolt. Seda konstruktsiooni aitavad luua erinevad vormid, millega mängija puutub kokku läbi mängitavuse, kuid ka enne ja pärast mängimise akti. Selliseid elemente või vorme esitatakse mängijale läbi hulga erinevate meedia- ja narratiivstrateegiate (Domsch 2013: 29):

- Passivne narratiiv (ekspositsioon või lõikstseenid mängitavuses, aga ka kõikvõimalikud metatekstid mängu kohta)
- Ruumiline narratiiv (Visuaalsed vihjed, kõnekad kohad)
- Sisene narratiiv (Audioloogid, kirjalikud päevikud, entsüklopeediline info)
- Dialoog tegelastega
- Protagonisti suhtlus mängumaailmaga.

Mängukogemus on iga mängija jaoks individuaalne ning selle esteetiline või elamuslik hindamine äärmiselt subjektiivne. Seetõttu ei ole võimalik küsida uurijana, milline on hea mängukogemus või mis teeb mängijate jaoks mängukogemuse universaalselt nauditavaks. Isegi volavuse mõiste eeldab teatud mõttes üldistusi, mis ei pruugi indiviidi tasandil alati

paika pidada. Uurijana on võimalik küsida aga millest mängukogemus koosneb. Domsch kasutab mängukogemuse kirjeldamisel loo mängimise kontseptsiooni (*storyplaying*). On asju, mida mängitakse mänguna, on asju mida loetakse narratiivina ja vahel on üks asi mõlemat korraga. See on loo mängimine. (Domsch 2013: 3)

1.3. Mängu käigud ja gestalt.

Uus mängumehhanika ja võitlussüsteem (*Fallouti* seeria jaoks) esitab mängijale varasemast sootuks erinevaid väljakutseid. Lindley kirjeldab oma artiklis „Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design“ Bethesda Softworksi üht varasemat mängu (*Morrowind*) järgnevalt:

Mängudes nagu *Morrowind* on mängijal rohkem interaktiivset kontrolli selle üle kuidas lahingut pidada. Sinna hulka kuulub muu hulgas ka karakteri kaaderhaaval positsioneerimine, vastase poole suunamine ning erinevate võitluskäikude ellu viimine. (Lindley 2005)

Lindley kasutab mõistet ‘käik’ (*move*) kui universaalset tähistajat mängija valduses oleva mistahes käigu jaoks mängus. Need käigud võivad olla näiteks kõndimine, jooksmine, hüppamine, aga ka erinevad dialoogivalikud, varustuse kasutamine jne. Mängija käikudel on seeläbi otsesem ja vahetum roll. (Lindley 2005)

Fallout 3 ja *Fallout 4* kasutavad Bethesda Softworksi varasematele mängudele väga sarnast mängumehhanikat ja kasutajaliidest, seega on võrdlus *Morrowind*’iga igati kohane. Varasemad *Fallouti* mängud keskendusid lahingus rohkem strateegiale. Käigu õnnestumine sõltus õnnestumistõenäosusest ja oli võrreldav täringu veeretusega. Alates *Fallout 3*-est hakkasid rohkem rolli mängima mängija enda oskused.

See aga ei tähenda, et käigupõhine võitlussüsteem ei oleks mängija oskustega seotud. Küsimus on pigem selles, milliseid oskuseid ühes või teises süsteemis tuleb rakendada. Kui reaajas toimuv võitlus eeldab mängijalt karakteri otsest kontrollimist ja tugineb rohkem mängija reaktsioonikiirusele, siis käigupõhine võitlus nõuab mängijalt rohkem taktikalist mõtlemist ning erinevate käikude edukat kombineerimist. Selliselt kombineeritud käike nimetab Lindley mängitavuse *gestaldiks* (Lindley 2005).

Käigupõhistes mängudes tähistab mingi käigu (või kindla arvu käikude, vastavalt mängu reeglitele) sooritamine mängija käigu (korra) lõppemist. Mängija poolt korratav käikude muster on vaadeldav mängitavuse gestaldina. Taktika on siin defineeritav kui mängitavuse gestalt või mängitavuse gestaltide muster, mida mängija teadlikult kasutab vastaste alistamiseks või ka muude situatsioonide lahendamiseks, mis mängides esile kerkivad. (Lindley 2005)

Lindley poolt videomängude kontekstis kasutatav mõiste gestalt annab huvitava perspektiivi mängu käikudest rääkimisel ning väärrib lähemat vaatlust. Siinkohal tasub rõhutada, et mängu 'käik' ei kehti üksnes käigupõhistest mängudest rääkimisel vaid tähistab igasugust mängijapoolset sisendit, mis võib (kuid ei pruugi) mängu käiku muuta. Käigud (sellise definitsiooni järgi) eksisteerivad ka reaalses toimivates mängudes ja nende võitlussüsteemides.

Sedasorti mustrite teke võib olla (kuid ei pea) mänguarendajate poolt soodustatud (harva mängijale peale surutud) ja mängudisaini teadlikult sisse kirjutatud. (Lindley 2005) Siinkohal tasub Lindley gestaldi mõistet veidi laiendada, et selle potentsiaali kasvatada. Pakun välja missioonipõhise gestaldi. Sisuliselt oleks tegemist mängija käikude mustriga, mis on vajalik mingi kindla missiooni läbimiseks. Rollimängudes on levinud erinevad missioonid, mille annavad mängija karakterile mängitavas maailmas „elavad“ tegelased. Selliste missioonidega käivad kaasas reeglina väikesed kõrvallood ning mida rohkem erinevaid missioone mäng pakub, seda paremaks seda üldjuhul võib pidada. Sellest tulenevalt tuleks lugeda erinevate missioonide täitmisel tekkivaid sarnaseid mängitavuse gestalte rollimängudes pigem negatiivseteks, kuna need osutavad mängu ühekülgsusele. Tasub rõhutada, et see kehtib vaid teatud žanrite (näiteks rollimängud) juures. Mõne muu žanri puhul ei pruugi selline nähtus sugugi negatiivne olla. Näiteks *Super Mario* igat taset võib vaadelda kui missiooni, mille täitmiseks läheb tarvis väga sarnaseid käikude mustreid – hüppa vastastele peale, hüppa üle kuristike, lõpeta missioon hüpates võimalikult kõrgele lipuvarde otsa. Tasemetel edasi progresseerudes, muutub gestaldi sooritamine järjest raskemaks ning nõuab mängijalt üha suuremat pingutust. Rollimängude puhul on meil aga tegemist mängumaailmaga, mis püüab simuleerida teatud määral reaalses maailmas, kus igal tegelasel on oma roll ja eesmärk ning iga situatsioon võimalikult unikaalne. Sellest

tulenevalt võiks ka iga missiooni läbimiseks vajaminev käikude muster olla võimalikult unikaalne.

Pidevalt korduvad väljakutsed viivad korduvate mängitavuse gestaltideni, mis omakorda juhivad dramaatilise energia fookuse väiksemõõtmeliste tulemuste suunas ning eemale suuremast loo või narratiivi tunnetusest. (Lindley 2005)

Tugev karakteri tunnetus vajab, et karakteri pidev areng oleks mängu interaktiivses fookuses. Korduma kippuv mängitavus kinnistab karakteri identiteeti kui mängijast, kelle fookuses on saavutused, nagu kogemuspunktid ja karakteri tasemed. Karakteri rolli mängimisele suunatud mängu käigud peavad vastama küsimusele „kes ma olen?“ karakterina mängumaailmas. (Lindley 2005)

Saavutused rollimängudes võib siinkohal jagada üldistavalt kaheks. Metainformatsioonil põhinevad saavutused ja karakteri tasandil põhinevad saavutused. Metainfo (kogemuspunktid ja karakteri tasemed) eesmärk on anda mängijale selget informatsiooni tema karakteri võimetest. Selle eesmärk ei ole otseselt seotud tema karakteri identiteediga. Paralleeli võib tõmmata meie argipäevaga, kus meile ei ole oluline, kui mitu kilogrammi me täpselt jaksame tõsta. Oluline on hoopis näiteks, kas me jaksame remonti vajava külmkapi trepist alla viia. Mängus on metainformatsiooni tarvis, kuna tunnetuslikult ei saa me oma karakteri jõudu hinnata. Seega on tegu informatsiooniga, mis on mängijale vajalik mängu mängimise tasandil aga karakteri rolli tasandil on olulisemad mängija teod karakteri rollis. Metainformatsiooni eesmärk on simuleerida mängijale oma karakteri võimete tunnetust.

Olukorras, kus mängitavuse, missioonide ja laiemalt ka narratiivi gestaltid oma korduvusega toovad metainformatsiooni liigselt esiplaanile, kahaneb rollimängu mängimisest saadav nauding immersionisti (mängija)arhetüübi jaoks. Samas ei saa väita, et kahaneks mängu väärtus kõikide arhetüüpide jaoks. Näiteks saavutaja arhetüüpi ei pruugi selline fookus häirida. Tekib aga küsimus, millist mängija arhetüüpi silmas pidades on *Fallouti* seeria loodud. Rollimängu ning märul-rollimängu žanrite alla klassifitseerub terve rida erineva mängitavuse ja narratiividega mängu paljude erinevate mängija arhetüüpide jaoks. Saavutaja arhetüübile on sobivad näiteks mitmikmängu rollimängud (*MMORPG*) nagu *World of Warcraft*, kus suur osa mängitavuse gestaltidest keskendubki teadlikult mängija metastatistika arendamisele. Võib oletada, et saavutaja arhetüüpi kuuluva mängija

jaoks on lisaks saavutusele endale oluline ka selle demonstreerimine ning mitmikmängu puhul on see oluliselt lihtsam kui üksikmängija mängude puhul. *Fallouti* seeria kõik mängud on üksikmängija tüüpi. Samuti on *Fallouti* mängudes narratiivil sootuks suurem roll kui mitmikmängude puhul nagu *World of Warcraft*. Seega võib eeldada, et tegu on mänguseeriaga, mis on eelkõige suunatud immersiooni arhetüübile.

2. ŽANR JA ŽANRIKÄSITLUSED

2.1. Videomängu žanrite määratlemise viisidest

Kuna videomängude žanre määratletakse erinevalt, oleks kõigepealt tarvilik luua selgitav hierarhia, mis annaks aimu, millise kaaluga on üks või teine žanrimääratlus. Selleks on sobilik jaotada žanrid hierarhiasse: katusžanr – põhižanr – alamžanr. Siinkohal väärib mainimist, et ka selline jaotus on kohati probleemne, kuna mõni katusžanr võib esineda ka alamžanri täiendusena. Järgnevalt illustreerin ka seda probleemi.

Katusžanri puhul on tegemist sellise tunnustekimbuga, mis ei ole eriti spetsiifiline, võimaldades seega kirjeldada terve hulga erinevaid põhižanre. Näiteks võiks siinkohal tuua märuli (*action*). Selle katusžanri alla kuuluvad sellised põhižanrid nagu platvormer (*platformer*), kaklusemängud (*fighting*), esimeses isikus tulistamismäng (*first person shooter*), kõnni ja kakle (*beat 'em up*), rollimängud (*role playing game*), seiklusemängud (*adventure*), erinevad strateegiamängud jne. Mainitud katusžanrid on oma mängitavuselt kõik väga erinevad.

Alamžanrite puhul võime rääkida ka hübriidžanritest (hübriidžanri mõistel peatun hiljem pikemalt), kus põhižanrile on lisandunud mõne muu žanri tunnuseid. Näiteks sobib siia hästi (ka minu analüüsi objektiks olev) märul-rollimäng. Nagu näha, on üldiselt katusžanriks peetav märul, astunud siinkohal alamžanri täiendavasse rolli. Tegemist on žanriga, kus lisaks rollimängu tunnustele, on juurutatud ka märuli žanrile omast kiireloomulisust.

Žanritunnuse all pean ma silmas mängus esinevaid ludoloogilisi või narratoloogilisi elemente, mida peetakse ühe või teise žanri juures määravaks. Näiteks esimeses isikus

tulistamise žanri puhul mängija vaade (ludoloogiline tunnus⁸, mis mõjutab mängitavust) või reaalses strateegiamängude sõjaline narratiiv (narratoloogiline tunnus, mis on tingitud mängitavusest, kus mängija kontrollib suurt armeed).

Videomängude puhul on žanri määratlemine kohati segadust tekitav küsimus. Ühelt poolt on žanr ise oma loomult nähtus, mis on pidevas muutumises ning arengus. Teiselt poolt lisab asjale keerukust videomängu meediumile omane duaalsus jutustavuse ja mängitavuse vahel. Nende kahe vaheline seos (eriti kui seda vaadelda erinevate žanrite seisukohalt) ei ole kindlasti mitte konstantne. See tähendab, et kaks sarnase narratiiviga mängu võivad kasutada kaht täiesti erinevat mängitavust. Žanri määratlemisel tuleb arvesse võtta mõlemat. Mõningast abi pakuvad siinjuures tööstuses prevalveerivad konventsioonid, mis lähtuvad teatud žanrite määratlemisel kas narratoloogilistest või ludoloogilistest mänguelementidest.

David A. Clearwater on kirjutanud žanriteooriate rakendamises videomängude ning interaktiivse meedia uurimisel. Oma uurimuses mainib ka tema ludoloogia ning narratoloogia vahelist debatti ning viitab sellest tulenevale akadeemilise polariseerumisele, kus ludoloogilise suuna esindajad lähenevad probleemile ühekülgselt. (Clearwater 2011: 29) Ludoloogiline pööre on toonud endaga kaasa olukorra, kus igasugune võrdlusmoment videomängude ning teiste meediumite (film, ilukirjandus) vahel heidetakse ülekohtuselt kõrvale. Selline lähenemine mõjub väga pärssivalt laiemale diskussioonile, mis puudutab videomängude žanre ning ka žanriteooria kontseptsiooni laiemalt. (Clearwater 2011: 29)

Žanrite üle arutledes tekib küsimus, kas eksisteerib mingi kindel objekt, mida žanriuuritud uurivad? Mis on see *miski*, millega me žanreid uurides kokku puutume? Kas eksisteerib mingi objekt või grupp objektide, mis ootavad uurija poolt avastamist? Või on žanri puhul tegemist lihtsalt (kohati) umbmääraselt defineeritud kontseptsioonide kimbuga, milles inimesed on mingil kindlal ajahetkel kokkuleppe saavutanud. Teisiti sõnastatult: kas žanr asub meist endist väljaspool või on tegu pelgalt sotsiaalse konstruktsiooniga, mis asub

⁸ Mängija vaade on siinkohal defineeritud kui ludoloogiline tunnus ühe kindla mängu kontekstis (eraldi näiteks *Fallout 2* või *Fallout 3*), kus perspektiiv ei ole kasutusel narratiivse tööriistana (nagu seda kasutatakse näiteks filmis).

erinevate autorite, akadeemikute, kirjastajate ja tarbijate mõtetes? Antud küsimus on oluline kuna määrab selle, mil moel me läheneme individuaalsetele žanritele ning neid uurime. (Clearwater 2011: 38-39)

Käesolevas töös käsitlen ma žanre eelkõige tunnustekimbuna. Žanri puhul on tegemist konventsionaalse ning abstraktse kategooriaga.

Eelnevalt sai mainitud, et kohati on tööstuse konventsioonid abiks žanrite määratlemisel. Sageli on aga just mängutööstus see, mis žanrite jaotustesse segadust külvab. Seda eelkõige erinevate žanrite kokkusegamise tõttu. Kuigi võib tunduda, et selline žanrite kokkusegamine on täiesti loomulik osa žanrite arengust (ning õnnestunud näidete puhul ongi), võib see tekitada ka probleeme. Seda eriti puhkudel, kui mõnele konventsionaalsele žanrile on lisatud mõne teise žanri tunnuseid puhtalt seetõttu, et viimane on parasjagu populaarne. Selline praktika tekitab vahel olukordi, kus näiteks esimeses isikus tulistamismängu žanrile on lisatud rollimängu tunnuseid (arendatavad karakteri võimed, arendatavad relvad jne). Antud näite puhul on lisatud üht mängužanri iseloomustavatele ludoloogilistele elementidele teise mängužanri ludoloogilisi elemente. See aga, kas mängu žanritunnuste sellise kokkusegamise tulemusena õnnestub luua ka hea hübriidne mäng, sõltub olulisel määral juba narratiivist. Erinevaid ludoloogilisi (ehk siis mängitavust puudutavaid) elemente kokku segades tuleb mänguloojatel silmas pidada seda, kas need ludoloogilised tunnused, mida laenatakse nõuavad enda kõrvale ka mingeid narratoloogilisi elemente.⁹

Kui vaadelda traditsioonilisi mänge, siis on ilmne, et väga sarnaste mängureeglite ning mängumehhaanikaga mänge tuleks vaadelda eelkõige ludoloogilisest vaatenurgast, kuna nende visuaalne esitus ning tegelased on oma olemuselt abstraktsed ning mängu

⁹ Loo mängimise juures on oluline loo ja mängitavuse sujuv ühte sulandumine. Populaarsete žanrite ludoloogiliste tunnuste kokku segamisel, tuleb võõrast žanrist laenatud tunnuste juures olla eriliselt tähelepanelik, et nende sobitumine loomaailma tunduks loomulik. Siin on tähtis roll nii žanrikonventsioonidest tulenevatel publiku ootustel kui ka mänguloojate disainiotsustel. Tähtis on, et laenatud tunnused ei oleks loodavas tervikus kui võõrkeha. Narratiiv pakub võimalusi sellise ühenduse silumiseks. (J.C Dentoni tegelane tulistamismängus *Deus Ex* areneb sarnaselt rollimängu karakterile, kuna ta on augmenteeritud inimene, ning tegelase omaduste arendamine, mis olemuselt on ludoloogiline mehhaanika, on narratoloogiliste tööriistade kaudu kergesti põhjendatav)

vaatepunktist tähtsusetud väärtused, mis on oma olemuselt juhuslikud. Malet võib mängida väga erisuguste nuppudega, kuid mäng ise jääb oma olemuselt samaks. Varased videomängud on selles mõttes sarnases olukorras, et mängumehhaanika seisukohast ei olnud vahet, kas ekraanil on indiaanlased ja kauboid või tankid. Tulistamine ja liikumine käis sama moodi mõlemal juhul. Clearwater küsib siinjuures uuematele mängudele viidates, kas on ikka nii lihtne kõrvale heita selliseid mängu omadusi nagu temaatika või ajalugu. (Clearwater 2011: 32)

Küsimus on teatud määral retooriline. Samas kinnitab ta, et kindlasti ei tohiks vastupidiselt tõsta mängitavusest tähtsamale positsioonile narratiivi, mängumaailma või mingeid muid kujutavaid mänguelemente. Ta rõhutab, et mängitavuse ning erinevate narratoloogiliste elementide lahutamine on kunstlik tegevus, mis aitab meil erinevaid mängukomponente analüüsida ning seeläbi saada parem ettekujutus mängust kui tervikust. (Clearwater 2011: 33)

Probleemne on ka olukord, kus mõni hübriidžanr on oma olemuselt nii ambivalentne, et ei kirjelda õigupoolest mängu juures midagi konkreetset ning on seetõttu žanrimääratlusena ka suhteliselt kasutu. Näiteks võib tuua sellise žanri nagu märul-seiklus (*action-adventure*). Tegemist on mängužanriga, mis pealtnäha peaks kombineerima seiklusmängude jaoks olulise narratiivi kiireloomulise mängitavusega. Kui aga vaadelda mängu, mis peaksid väidetavalt sellesse žanri kuuluma, on väga raske leida kindlaid narratoloogilisi või ludoloogilisi elemente, mis oleks omased just sellele žanrile. Sarnane probleem kummitab teatud määral ka minu uurimuse keskmes olevaid hilisemaid *Fallouti* seeria mängu. Neid mängu määratletakse enamasti märul-rollimängudena, ometi pole selge, millised ludoloogilised või narratoloogilised elemendid selle žanri juures määravad on. Tundub, et peamisteks tunnusteks on rollimängu žanrile omane karakteri võimete arendamine ning elav mängumaailm koos tugeva narratiiviga. Märuli pool jääb aga esialgu ebaselgeks kuna esmapilgul paistab see tähistavat vaid mängitavuse kiireloomulisust.

Žanrite puhul tuleb silmas pidada ka nende ajaloolisust. Seda eriti selliste kultuurinähtuste puhul, mis pärinevad massi- ning popkultuurist ning on tihedalt seotud tehnoloogiliste arengutega. Clearwater toob siinkohal näiteks 2D tulistamise žanri. Ajalooliselt oli selle žanri kõrghetk 80datel ja 90datel aastatel. Tehnoloogiliselt oli see žanr piiritletud kahemõõtmelise graafikaga ning peamiselt pärinesid sellised mängud Jaapanist.

Lisaks ilmestab seda žanri veel toleaeagne tööstuse otsene suunatus meessoost tarbijale. See tähendab, et antud žanr ajalooliselt seotud kindlate majanduslike, tehnoloogiliste, esteetiliste ja kultuuriliste protsessidega. Kuigi vähesel määral ilmub ka sellesse žanri kuuluvaid mängu tänapäeval, on tegemist üksikute näidetega ning nende tarbijaskond on väga spetsiifiline. Seetõttu võib öelda, et laiemas plaanis on kõnealune žanr vajunud ajaloo hõlma. (Clearwater 2011: 41)

Eelnevalt kirjeldatud 2D tulistamise žanri ajalugu paljastab ühe olulise printsiibi: kuna žanre saab määratleda vastavalt nende kohale ajaloos, tuleb neid mõista kui kultuuriprotsesse. Žanrid arenevad, moonduvad ja muutuvad. Vahel langevad nad varjusurma, et hiljem taas populaarsust koguda ning esiplaanile kerkida. Žanre mõjutavad nii majanduslik edu, tehnoloogilised muutused, tarbijaskonna meelelaad ning isegi päevakajalised sündmused. (Clearwater 2011: 41) Sellest ilmneb, et žanriuuringute puhul on fundamentaalsemal tasandil tegemist kollaboratiivse ning pikaajalise ettevõtmisega. Selleks, et me jõuaksime põhjaliku arusaamani videomängude žanritest, tuleb teha pikalt tööd ning seda pidevalt ümber vaadates ka (vajadusel) parandada. Žanr on pidevas arengus protsess, sama kehtib ka žanriuuringute kohta. (Clearwater 2011: 43)

Toon siinkohal välja mõned suuremad mängužanrid, mida võiks nimetada konventsionaalseteks, ning kirjeldan mil moel on ühe või teise määratluseni jõutud. Siinkohal pean silmas eelkõige ludoloogilisi ning narratoloogilisi eripäraseid.

2.2. Videomängu põhižanrid

2.2.1. Esimeses isikus tulistamismäng (FPS)

Esimeses isikus tulistamismäng on mängužanr, millele tõi kuulsust ning populaarsust id Software'i mäng *Wolfenstein 3D*. Tegemist on märulimängudega, kus mängija näeb mängitavat maailma läbi protagonistide silmade ning mängitavus keskendub vaenlaste tulistamisele. Antud žanr on määratletud ainiti läbi ludoloogiliste elementide: mängija vaatepunkt, mängitavus. Selline žanrimääratlus ei tee mingisuguseid ettekirjutusi narratiivile. Mängu tegevus võib aset leida ükskõik millises ajastus, ükskõik millises

maailmas ning ükskõik milliste tegelastega. Paljude esimeses isikus tulistamismängude narratiivi on võimalik kokku võtta ühe põgusa lõiguga.

2.2.2. Rollimäng (RPG)

Rollimängu žanri puhul on olukord eelnevast keerulisem. Ühelt poolt eeldab rollimäng kindlaid reegleid ning mängumehhaanikaid, mis lubavad mängijal enda tegelast või tegelasi arendada. See ongi rollimängu üks peamisi žanritunnuseid. Samas vajab rollimäng ka elavat ning mitmekesist mängumaailma, kus on suur roll narratiivil. Seetõttu vajab rollimäng enda selliseks määratluseks võrdselt nii ludoloogilisi kui ka narratoloogilisi elemente.

2.2.3. Seiklusmäng (Adventure)

Seiklusmängu žanri puhul on rõhk narratiivil. Tegemist on huvitava žanriga, mis oli äärmiselt populaarne 90datel ning mis vahepeal varjusurma langes. Hiljuti on see žanr aga pisut muutunud kujul taas populaarseks saanud. Samas on säilinud rõhuasetus narratiivil. Muutunud on mõningad graafilised ning ludoloogilised lahendused (näiteks karakteri liikumine kolmemõõtmelises maailmas varasema kahemõõtmelise maailma asemel).

2.2.4. Kaklusmäng (Fighter)

Kaklusmängu žanr on taaskord täielikult ludoloogiliselt määratletav. Žanritunnused peituvad otseselt mängitavuses, kus mängija kontrollib üht võitlejat (suhteliselt väikeses

ruumis), kes peab alistama ühe vastase, kasutades selleks erinevaid nupukombinatsioone, mis ekraanil tõlgenduvad erinevateks löökideks. Taaskord ei ole narratiivil olulist rolli¹⁰.

2.3. Märul-rollimäng

Alustuseks olgu kohe mainitud, et rollimängu žanr on vanem kui videomängud. Pean siin silmas eelkõige selliseid rollimänge millest on ka kõik videomängud välja arenenud. Heaks näiteks on siinkohal *Dungeons and Dragons* tüüpi mängud, mis kasutavad karakteri arengu puhul kõigile videomängu rollimängu žanri kuuluvatele mängudele sarnast süsteemi.

Sellised (laua)rollimängud said alguse koos teiste seltskonnamängudega 19. saj. lõpus. Esimene laiatarbe rollimäng (*Chainmail*) ilmus 1971 aastal. Selliste mängude peamine eesmärk oli võimaldada mängijatel luua oma enda lugu koos tegelastega. (Augeraud, Champagnat, Delmas 2009: 122)

Rollimängužanr videomängudes on sisuliselt üleminek laua tagant virtuaalsesse ruumi, kus mängijahi rolli täidab arvuti (n-õ tehisintellekt).

Selles alapeatükis soovin ma vastata kolmele põhiküsimusele:

1. Mida peetakse rollimänguks?
2. Mida peetakse märul-rollimänguks ja millised on alamžanri (antud juhul) märul jõujooned?
3. Mida pean ma silmas kui kirjutan žanrinihkest (rollimängust märul-rollimänguks)?

Siinkohal tuleks alustada mängija tegelasest. Rollimängude üheks suurimaks eripäraks on mängija võimalus ja vabadus luua endale võimalikult meelepärane tegelane. See tähendab, et enamasti tuleb mängijal kohe mängu alguses luua oma tegelane. Erinevad mängud pakuvad siin erineval määral valikuvabadust, kuid üldiselt võib ära tuua järgnevad tegelase omadused, mida mängija võib (kuid ei pea või mõnel juhul ei saa) valida/muuta: nimi, sugu, taust, välimus, füüsilised ning vaimsed omadused ja erinevad oskused.

¹⁰ Nii tulistamismängude puhul kui ka kaklismängude puhul võib muidugi väita, et narratiivi roll on määrata mängitavuse põhielement. Vastavalt siis tulistamine ning kaklus. Olgu siinkohal täpsustavalt mainitud, et antud jaotuse kontekstis on narratiivi all silmas peetud eelkõige laiemat lookaart.

Füüsilisteks ja vaimseteks omadusteks on tavaliselt: tugevus, täpsus, vastupidavus, intelligentsus, tarkus ja karisma. Jällegi tuleb rõhutada, et erinevates mängudes võivad need omadused esineda erineval kujul ning mõni neist võib puududa või mõni muu lisaks olla.

Erinevaid oskuseid võib aga olla suur hulk ning nende kogus ja täpne kirjeldus sõltub konkreetsest mängust. Sageli esinevatest oskustest võiks ära mainida erinevad võitlusoskused (olgu nendeks siis mõõgavõitlus, võitluskunstid, tulirelvade käsitlemine vms), varastamine, hiilimine, kõnekunst, iidsete esemete tundmine, looduse tundmine, alkeemia jne. Nagu öeldud, võib see nimekiri olla väga pikk ning sõltub suuresti mängumaailmast.

Mängijale on enamasti mängu alguses antud kindel arv punkte¹¹ mida oma erinevate oskuste ja omaduste vahel laiali jagada. Neid on võimalik ka mängu käigus arendada (kuigi siin tasub mainida, et füüsilisi ning vaimseid omadusi on reeglina raskem lihvida kui erinevaid oskusi).

Järgmine oluline rollimängude omadus ongi karakteri areng. Praktiliselt kõik rollimängud kasutavad siin tasemete ning kogemuspunktide süsteemi. Mängija tegelane peab mängitavas maailmas lahendama erinevaid probleeme ning alistama vastaseid. Peale igat sellist sooritust autasustatakse mängijat kindla hulga kogemuspunktidega (punktide summa on vastavuses sooritatud ülesande raskusega). Olles kogunud piisaval hulgal punkte liigub mängija tegelane järgmisele tasemele (antud kontekstis tähistab tase mängija tegelase tugevust, mitte positsiooni mängitavas maailmas) millega tuleb reeglina kaasa võimalus mõnd oma oskust arendada (taaskord antakse mängijale mingi hulk punkte, mida oma oskuste vahel laiali jagada, tõstes nõnda selle oskuse efektiivsust).

Ülalkirjeldatud punktisüsteem esitatakse mängijale mängu mehaanikat puudutava kirjaliku informatsioonina. See ei ole esitatud mängija tegelasele (sellest vahest oli juttu videomängude üldist käsitlust puudutavas peatükis 1). Seetõttu võib öelda, et rollimängudes on diegeetiline ja ekstradiegeetiline informatsioon ludoloogiliselt rohkem seotud kui mujal. Mittediegeetiline informatsioon ning erinevad väärtused ei ole vaid

¹¹ Vahel nimetatakse neid mängusiseselt karakteripunktideks. Mitte segamini ajada kogemuspunktidega, millest tuleb juttu hiljem.

mängija informeerimiseks, vaid on osa sellest, kuidas mängija mängu mängib ning võimaldab mängijal teha kaalutletud otsuseid, mis mõjutavad edasist mängu käiku. Kui võrrelda mängu mehhaanikat puudutavat informatsiooni näiteks esimeses isikus tulistamismängudega, siis on vahe selgelt tuntav. Kui mängija korjab näiteks mõnes sellises mängus ülesse turvise, siis selle väärtus lisatakse tema üldisele kaitsele. Rollimängudes on aga teatud osa väärtuseid mängija enda laiali jagamiseks.

Siinkohal tasub kindlasti mainida, et paljud uuemad esimeses isikus tulistamise mängud on samuti võtnud üle rollimängule sarnaseid punktide süsteeme. Näiteks mänguseeria *Call of Duty* mitmikmängu viisis¹². autasustatakse mängijaid kogemuspunktidega vastaste tapmise eest ning seeläbi erinevatele tasemetele arenedes saab mängija hakata kasutama uusi ja paremaid relvi. Tegu on mängutööstuses esineva žanrite segunemise ja arengu ilmeka näitega.

Järgnevalt võib välja tuua mõningad mängitava maailma ning loomaailma puudutavad omadused, mis on sageli rollimängudele omased. Mängitav maailm on rollimängudes pigem avatud maailm (kuid esineb ka teist laadi mudeleid), kus mängijal on vaba voli liikuda kuhu ta ise soovib. Sellest tulenevalt on ka mängunarratiiv ning faabula mängija agentsusest sõltuv.

Erinevalt paljudest teistest mängužanritest, on rollimängude mängitav maailm asustatud ka erinevate tegelaste poolt, kes täidavad erinevaid rolle. See tähendab, et kõik tegelased mängitavas maailmas ei ole antagonistliku loomuga. See on ka osa, mis iseloomustab avatud maailmu üldisemalt. Selliseid maailmu püütakse asustada võimalikult loomutruult erinevate asukatega, kellel kõigil on mingi oma eesmärk ja elu. Paljude selliste tegelastega saab astuda dialoogi ning nad võivad mängija tegelasele anda ülesandeid või müüa talle erinevat varustust. Suur enamus neist on loomulikult vaid kohatäite rollis, tugevdamaks illusiooni elavast ja autonoomselt toimivast maailmast.

¹² Mänguviis ehk *game mode*: paljud mängud pakuvad mängijale võimaluse mängida erinevaid mängutüüpe. Nii on paljudel mängudel üksi läbimiseks mõeldud kindla narratiiviga lugu ning lisaks sellele ka mitmikmängu võimalus, kus mängija mängib teiste inimeste vastu (allikas: <http://www.half-real.net/dictionary/>)

Üks rollimängudele iseloomulik omadus on ka dialoog mittemängija tegelastega. Reeglina on mängijal alati võimalus valida, mil moel tema tegelane selliste tegelastega suhtleb. Siinkohal tasub ka märkida, et erinevad dialoogivõimalused sõltuvad sageli ka mängija tegelase omadustest ning oskustest nagu sugu, tugevus, kõnekunst jne. Siin on näha, kuidas mängitavus mitte üksnes ei toeta narratiivi, vaid siseneb sellesse. Dialoogid mittemängija tegelastega on heaks näiteks kuidas mängu ludoloogilised elemendid põimuvad kokku selle narratoloogiliste elementidega.

Dialoogid mittemängija tegelastega on struktureeritud ning selliseid struktuure nimetatakse dialoogipuudeks (*dialogue tree*). Domsch kirjeldab kolme dialoogipuu struktuuri: puuvõraline (*arborescent*), tsükliline (*cyclical*) ja dünaamiline (*dynamic*). (Domsch 2013: 38)

Puhtalt puuvõraline dialoogipuu leiab üpris vähe kasutust, kuna selle tööpõhimõte on mängija jaoks liialt piirav, pakkudes mängijale kindla hulga valikuid ja lubades mängijal valida sealt endale meelepärane repliik. Näiteks, võib valik olla midagi sellist¹³:

1. Ma otsin oma isa. Keskealine mees. Võibolla sa oled teda näinud?
2. Juhata mind (selles) linnas kohtadesse.
3. Arutame seda pommi asja.

Puhtalt puuvõralise dialoogi puhul tähendaks ühe kolmest repliigist valimine teise kahe võimaluse kadumist ning mängijal ei avaneks enam võimalusi neid küsimusi küsida ega arutada. Avanevad hoopis uued võimalused.

Tsüklilist dialoogipuu struktuuri kasutatakse enamasti selliste mittemängija tegelaste puhul, kes ei paku mängija tegelasele mingeid ülesandeid ega aita sündmustikul tähenduslikus mõttes edasi liikuda. Sellised mittemängija tegelased pakuvad näiteks erinevaid teenuseid (kauplemine, varustuse parandamine). Sellisel puhul on dialoog lühike ning alati sama.

1. Osta
2. Müü
3. Paranda

¹³ Näide on võetud mängust *Fallout 3* ning on illustratiivne

Need valikud kuvavad mängijale enamasti eraldi ülevaate tegelase omanditest, kus siis saab vastavaid toiminguid ellu viia.

Dünaamiline dialoogipuu struktuur on kõige paindlikum. See lubab mängijal tulla tagasi juba eelnevalt tehtud valikute juurde. Nii näiteks on võimalik mängijal (tulles siinkohal tagasi esimese dialooginäite juurde) uurida oma tegelase isa kohta, küsida juhtnääre linnas ringi liikumiseks ning arutada, mida võtta ette keset linna vedeleva tuumapommiga.

Fallouti mängud on selles suhtes ühed dünaamilisemate dialoogipuudega mängud, kuna sageli sõltuvad võimalikud dialoogivalikud paljudest mängumaaailma sisestest elementidest nagu kellaeg, mängija kuuluvus mõnesse grupeeringusse jne (Domsch 2013: 39).

Alates *Fallout* seeria kolmandast osast on seda turustatud kui märul-rollimängu. Mida see tähendab konkreetse seeria puhul, lahkamata oma analüüsis. Enne oleks aga vaja selgitada, mida selline eesliide laiemalt tähendab. Märul on ka eraldiseisva žanrina mainimist leidnud ning selle alla võiks lugeda hulga teisi žanre nagu näiteks platvorm, kõnni ja kakle jt žanrid. Tänapäeval asetseb märul aga pigem just mõne muu žanri kõrval, pakkudes täiendavat mängitavuse kirjeldust.

Märul viitab eelkõige mängude puhul nende mängitavuse põhiomadustele. Rõhuasetus on kiiretel otsustel ning nende võimalikult kiirel elluviimisel. Selline mängitavus nõuab mängijalt head reaktsioonikiirust, stressitaluvust ning oskust uute situatsioonidega kohaneda. Tegemist on mängu ludoloogilise poolega, millel otseselt mängu narratiiviga mingit seost ei ole. Vähemalt mitte esmapilgul.

Rollimängude puhul tähendab märuli eesliide reeglina alati vähemalt üht: reaalses võitlus. Varasemates ja klassikalistes rollimängudes toimub võitlus vastastega tavaliselt käigupõhiselt. See tähendab, et mängijale on antud kindel hulk tegevusi, mida ta saab oma käigu jooksul sooritada ning peale seda tema käik lõppeb ning algab vastase (vastaste) käik. Selline tsükkel kordub, kuni vastased on alistatud või mängija tegelane hukub.

Reaalses toimuv võitlus tähendab aga seda, et vastased ning mängija saavad liikuda ja võidelda üheaegselt. Märul viitab rollimängude puhul seega sellele, et mängija oskustel on mängu mängitavuses suurem rõhk. Kui käigupõhine võitlus lubab arendada

kaugemalelatuvaid strateegiaid, siis reaalses võitlus nõuab, et mängija oleks rohkem „hetkes“, st olulisem roll on ka immersioonil.

Erinevad strateegiad immersiooni ja tegelasega samastumise suurendamiseks eeldavad ka erinevaid narratiivi ning loo konstrueerimise strateegiaid (Lindley 2005). Oma töös uurin ma žanrinihet rollimängust märulrollimängu *Fallout* seeria näitel. Eesmärk on leida need mänguelemendid, mis on kaasa toonud žanrimääratluse muutuse. Üheks selliseks elemendiks on võitlussüsteem, kus üleminek käigupõhiselt võitluselt reaalses võitlusele markeerib olulist muutust mängu mängitavuses. Neid muutusi on aga rohkem ning nendeni kavatsen jõuda analüüsi käigus. Žanrinihke all pean seega silmas erinevaid muutusi kasutatavates mänguelementides.

3. MATERJAL JA METOODIKA

3.1. Mängude lühitutvustus

Esimene *Fallout* anti välja 1997. aastal Interplay Entertainment'i poolt. Mängu loojaks oli Interplay Entertainment'i all töötav mängustuudio Black Isle Studios. Tegemist on postapokalüptilise sisuga rollimänguga. Mängu tegevus toimub alternatiivajaloolises maailmas, mis lahkes meie maailmast pärast teist maailmasõda. Aastal 2077 puhkeb ülemaailmne konflikt, mille tulemusena lastakse käiku ka tuumaarsenal. Mängude tegevus leiab aset selle sõja järgses maailmas. Kõik mängu järjed leiavad aset samuti selles maailmas, kuid siin tuleb märkida erinevust üldise fiktsionaalse universumi (mängumaailm) ning reaalse mängitava maailma vahel. Erinevates *Fallouti* mängudes toimub tegevus erinevates Põhja-Ameerika (endise Ameerika Ühendriikide) piirkondades.

Pärast esimese mängu ilmumist alustas Black Isle Studios Interplay Entertainmenti all kohe järje valmistamisega. *Fallout 2* ilmus aasta hiljem, 1998.a. Tegemist oli järjega nii nime kui narratiivi seisukohalt. Lisaks sellele, et tegevus toimus samas fiktsionaalses maailmas, oli *Fallout 2*-e peategelane *Fallout 1*-e otsene järeltulija. Hilisemate järgede vahel selline otsene seos puudub, kuigi siin ja seal võib leida kaudseid ning ka otseseid viiteid varasematele sündmustele¹⁴. Mängitavuse seisukohalt *Fallout 2*-ga märkimisväärseid muutusi ei kaasnenud.

¹⁴ Näiteks võib tuua Haroldi tegelaskuju, keda võib kohata mitmes erinevas mängus. Harold on ghoul (radioaktiivne, kõndiv koolnu), kelle peas kasvab väike puu, keda ta hellitavalt Bobiks või Herbertiks kutsub

Black Isle Studios alustas tööd ka kolmanda *Fallouti* loomisega. Enne kui see projekt aga lõpule sai jõuda, tabas Interplay Entertainmenti pankrot¹⁵ ning õigused *Fallouti* seeriale müüdi mängustuudiale Bethesda Softworks, kes alustas enda mängu arendamist aastal 2004.

Fallout 3 lasti välja Bethesda Softworksi poolt 2008. aastal. Erladi mainimist väärib siinkohal Bethesda Softworksi varasem projekt – *Oblivion*. Nimelt asus Bethesda Softworks *Fallout 3* arendamist koheselt peale *Oblivioni* välja andmist ning *Fallout 3* arendati samale mängumootorile¹⁶. Mängumootor määrab sageli mängitava maailma füüsikalised omadused ning graafilise esituse tehnilised võimalused/piirangud. Eriti kõnekaks muutub see puhkudel, kui mänguarendajad kasutavad üht ja sama mootorit mitme järjestikuse mängu valmistamiseks. See toob endaga reeglina kaasa palju sarnasusi nende mängude vahel, sest mänguarendajatel on oluliselt lihtsam kasutada järgnevates mängudes juba eelnevate mängude jaoks välja töötatud lahendusi (3D mudelid, heliefektid, tekstuurid). Kas ja kuidas see on mõjutanud *Fallout 3*-e selgitan välja hilisemas analüüsi osas.

Järgmisena ilmus Bethesda Softworksi all töötava Obsidian Entertainmenti valmistatud *Fallout New Vegas* (2010). Obsidian Entertainment, nagu mainisin, oli loodud endiste Black Isle Studios liikmete poolt ning seega olid projekti juures mänguarendajad, kes olid valmistanud ka *Fallout 1*-e ja *Fallout 2*-e.

(*Fallout 2*). *Fallout 3*-e sündmustiku ajaks on puu juba suureks kasvanud ning paikseks jäänud. Harold elab aga puu sees edasi, ning peategelane võib soovi korral temaga vestelda.

¹⁵ Interplay Entertainmenti all töötav Black Isle Studios oli selleks hetkeks oma *Fallout 3*-e (koodnimetusega *Van Buren* - ametlikult *Fallout 3* nime antud projekti juures ei jõutudki kasutada) arendamisega üsna kaugele jõudnud. Valmis oli nii mängumootor, kui ka suured lõigud narratiivist. Pärast Black Isle Studio laiali saatmist moodustasid paljud selle võtmeliikmed uue mängustuudio Obsidian Entertainment. See on oluline fakt, kuna Obsidian Entertainment ilmutas Bethesda Softworksi alluvuses *Fallout New Vegase*, kuhu kirjutati sisse tegelasi, erinevaid sündmusi ning fraksioone, mis algselt olid mõeldud *Van Bureni* jaoks.

¹⁶ Mängumootor on tarkvaraline raamistu, mille eesmärk on pakkuda mänguarendajatele juba valmis funktsionaalsusega tööriistakast. Enamasti sisaldab mängumootor endas juba välja töötatud 2D/3D graafika renderdust, füüsika simulatsiooni, helindust, tehisintellekti jne.

Hetkel viimane seeria osa (*Fallout 4*) ilmus Bethesta Softworksi käe all 2015. aastal. Seekord Obsidian Entertainmenti projekti ei kaasatud. *Fallout 4* puhul väärub mainimist, et taaskord kasutas Bethesda Softworks juba ühes oma eelnevas mängus (*Skyrim*) kasutusel olevat mängumootorit.

Kõikidest mängudest kirjutan vastavalt vajadusele lähemalt alljärgneva analüüsi käigus (ptk 4).

3.2. Metoodika

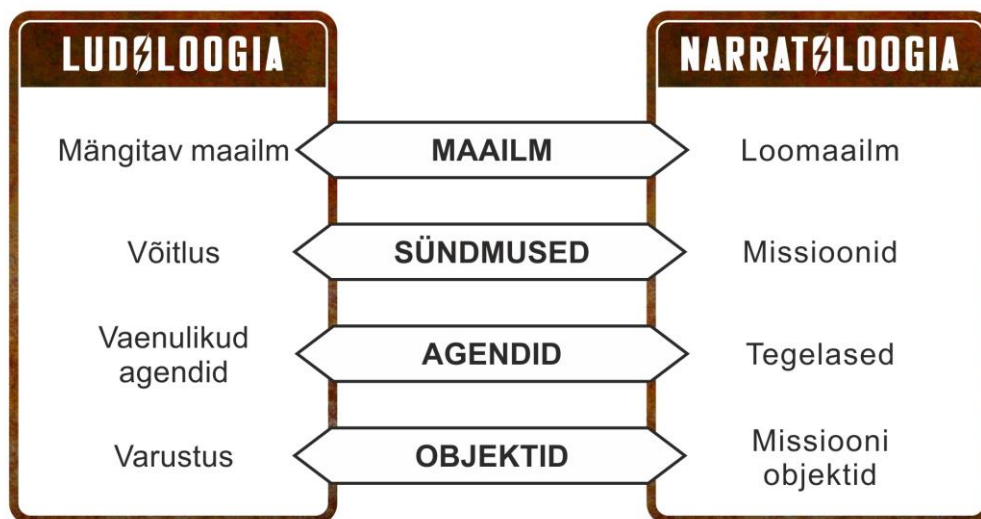
Oma analüüsis lähtun nii ludoloogilisest kui narratoloogilisest suunast. Kuigi elementide eristamisel jaotan ma neid tinglikult ludoloogilisteks või narratoloogilisteks, kavatsen oma analüüsis võimalikult palju neid kahte suunda sünteesida.

Ludoloogia suund keskendub mängule selle kõige vahetumas võtmes. Ludoloogilisteks elementideks on mängu reeglid ja mängu mehhaanika. Sinna alla kuuluvad ka mängitava maailma füüsikalised omadused ja piirangud. Lisaks kuulub ludoloogilise kihi alla ka mängijapoolne taktiline tagasiside (nuppude vajutamine, mängurooli keeramine jne).

Narratoloogia suuna juures on oluline mängu lugu ning selles osalevad tegelased. See suund laenab žanritunnuste kirjeldamisel kõige rohkem teistelt meediumitelt. Võtkem näiteks videomängu kui meediumi kohatist püüdlust pakkuda intensiivseid „siin ja praegu“ kogemusi. Näiteks erinevate märul-žanrite seosed filmikunstiga või immersiiivsed ja massiivsed tekstihulgad üheksakümnendate aastate rollimängudes, mis oma mahult ning temaatikalt sarnanevad ilukirjandusliku fantastika žanriga.

Espen Aarseth (2012) kirjutab artiklis „A Narrative Theory of Games“ sellest, kuidas narratoloogia korrektsel rakendamisel on mängu-uuringutele suur kasu. Antud töö autorile valmistab selline lähenemine ühelt peamiselt ludoloogia suuna esindajalt suurt rõõmu. See ilmestab suurepäraselt kahe suuna koostöö viljakust. Aarseth nimetab neli peamist inimtegelikkuse kognitiivset alustala, mida lood ja mängud jagavad: maailm, agendid, objektid ja sündmused (Aarseth 2012).

Kavatsen oma analüüsi läbi viies toetuda samuti nendele neljale alustalale. Kirjeldan siinkohal lühidalt millised uuritavad mängu elemendid antud mänguseeria ning ludoloogia ja narratoloogia suundade kontekstis nendele alustaladele jaotuvad.



Joonis 2. Analüüsitavate elementide üldine jaotus.

3.2.1. Maailm

Ludoloogiline suund on otstarbekam mängitava maailma uurimisel. Selle alla kuulub eelkõige mängitava maailma topograafia ning selles liikumise reeglid. Vaatluse alla tuleb siinkohal ka mängude juures oluline tehnoloogiline kiht, mis määrab suuresti ära selle, millises vaates ja kui detailselt mängitav maailm on representeeritud. Narratoloogilise suuna kaudu analüüsin loomaailma. Oluline on vaadelda, kuidas erinevad mängud esitlevad ja edastavad mängijale informatsiooni neid ümbritseva maailma kohta. Milline on maailma ajalugu pikemas ja lühemas perspektiivis ning mis rolli mängija selles mängib. Siia alla kuuluvad näiteks mängitavas maailmas leitavad tekstid, päevikute sissekanded jne. Lisaks ka vahestseenid ja sissejuhatused.

3.2.2. Sündmused

Ludoloogilise poole pealt analüüsin sündmusi, mis hõlmavad võimalikult suurel määral mängitavust. Näiteks võitlus vastastega. Narratoloogiline pool sündmustest hõlmab erinevaid missioone ning mitte-vaenulike kohtumisi teiste mängutegelastega.

3.2.3. Agendid

Ludoloogilist analüüsi tasub siinkohal rakendada vaid vaenulike tegelaste puhul. Nende all pean silmas kõrvaltegelasi ja agente, kelle ainus roll mängus on mängija ründamine. Näiteks erinevad mutandid, metsloomad ja ka inimvastased, kellega dialoogi astumine on võimatu ning kes ründavad mängija tegelast niipea, kui nad mängija tegelast märkavad. Narratoloogiliselt positsioonilt pakuvad autorile huvi need tegelased, kellega on võimalik dialoogi astuda või kes näitavad üles muid narratiivi vaatepunktist mõtestatud tegevuse ilminguid. Vaenulikud agendid on narratiivi seisukohast pigem sisutäite rollis ning erinevate lookaarte juures mingeid spetsiifilisi rolle ei täida.

3.2.4. Objektid

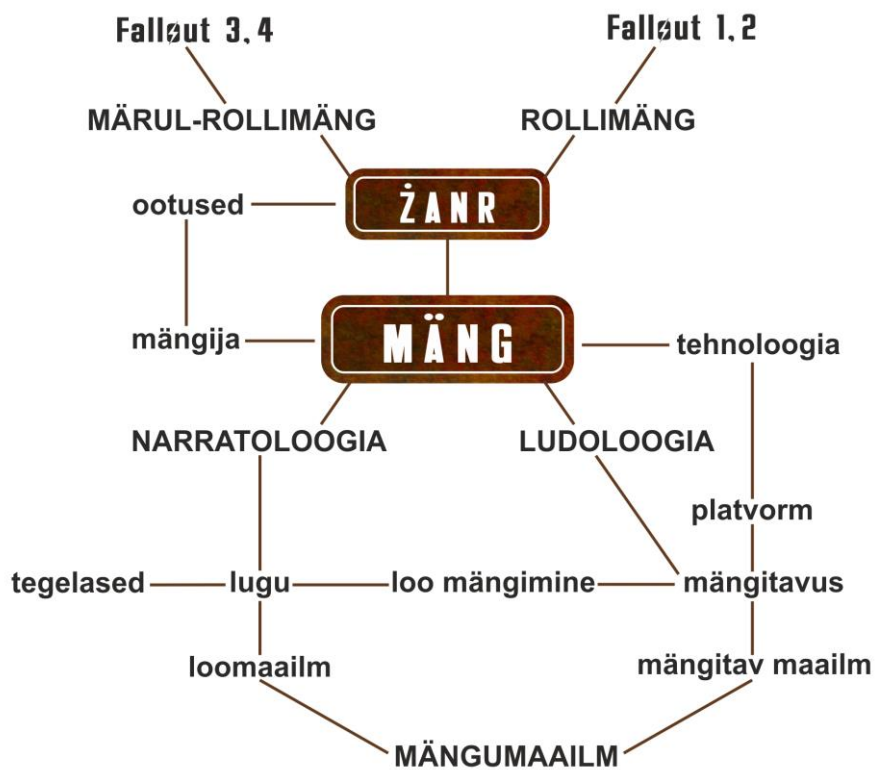
Objekte on kõigist neljast elemendigrupist kõige keerulisem ludoloogia ning narratoloogia teljel eristada. Tinglikult võib ludoloogilisele poolele asetada mängija varustuse (turvised, relvad jne), mis kõige otsesemalt mõjutavad mängu mängitavust. Narratoloogia seisukohalt analüüsin misioonide täitmiseks vajalike objekte.

Lõpetuseks väärrib eraldi välja toomist ka tehnoloogiliste võimaluste mõju videomängude meediumile. Uurides videomänge ei tohi kunagi kõrvale jätta tehnoloogilist arengut. Seda tuleb veelgi rohkem rõhutada, uurides videomängude žanre. Žanr ise oma olemuselt on protsess, mis on pidevas arengus ning muutumises. Kuna videomängud on oma arengus sõltuvad tehnoloogilisest arengust, on tehnoloogia ning žanri areng videomängude puhul

tugevalt seotud. Tehnoloogilise kihi all vaatlengi ma eelkõige seda, mil moel on tehnoloogilised arengud võimaldanud muutusi žanrites ning nende tunnuste juures.

4. ANALÜÜS

Järgnevalt analüüsin *Fallout* seeria mängu vastavalt eelmises peatükis tutvustatud metoodikale. Analüüsitavad elemendid on jaotatud nelja laiemasse kategooriasse (objektid, agendid, sündmused, maailm) ning vaadeldavad eelkõige kas ludoloogilist või narratoloogilist lähenemist kasutades (vt. Joonis 1.1). Lisaks kasutan elementide analüüsimisel töö jooksul tutvustatud võtmemõisteid vastavalt nende seotusele konkreetse elemendiga.



Joonis 3. Võtmemõistete omavahelise sidususe kaart.

4.1. Objektid

Objektid võib rollimängudes jaotada kahte laiemasse kategooriasse. Nendeks on varustus ja misiooniobjektid. Varustuse alla kuuluvad kõik objektid, mida mängija ühel või teisel moel saab kasutada oma tegelase võimete või metainformatsiooni parendamiseks. Näiteks turvised tõstavad mängija füüsilist vastupidavust ja pakuvad kaitset vastaste rünnakute eest. Relvad ning laskemoon pakuvad erinevaid mängitavuse gestalte vastavalt nende omadustele. Medikamendid aitavad mängijal haavu parandada ning narkootikumid mõjutavad mängija karakteri võimeid ning omadusi mitmel eri moel.

Missiooniobjektidel reeglina puudub otsene mõju mängu mängitavusele. Tegu on objektidega, mis on vajalikud ühe või teise missiooni täitmiseks. Missiooniobjektide konkreetne funktsioon sõltub alati nendega kaasas käivast missioonist ning neid tutvustan lähemalt konkreetsete näidete varal järgneva analüüsi käigus.

4.1.1 Varustus

Võrreldes varasemaid ja hilisemaid *Fallout*'i mänge, on varustus oma olemuselt üsna sarnane. Sama võiks aga öelda kõigi rollimängu žanri kuuluvate mängude kohta. Turvised, relvad ja medikamendid on esindatud ühel või teisel moel kõikides rollimängudes, kuna on tihedalt seotud mängitavusega. Teatud mööndustega võib selliseid objekte nimetada isegi žanriülesteks, kuna need esinevad ka teistes žanrites (näiteks *FPS*is). Kuna analüüsin ühe seeria mänge, on ka varustuse visuaalne esitus sarnane.

Teatud erinevused tulevad mängu ludoloogilisel tasandil, kus hilisemad mängud on lisanud varustusele kulumise. Sisuliselt tähendab see seda, et iga relvaga on võimalik sooritada kindel arv rünnakuid enne, kui see lakkab töötamast ja vajab remonti. See mõjutab otseselt mängu mängitavust. Relva kulumise määr on representeeritud metainfos kahaneva ribana. Selle kontrollimiseks peab mängija konkreetse relva oma varustuse hulgast välja otsima ning seda lähemalt inspekteerima. Mängu aktiivselt mängides ning

vastastega võideldes puudub mängijal vahetu ülevaade relva seisukorrast. See tähendab, et keset lahingut võib töötamast lakkav relv rikkuda harjumuspärase mängu käikude gestaldi. Mängitavuse koha pealt lisab see ühelt poolt mitmekesisust, kuid teisalt ka varustuse mikromajandamist, mis paradoksaalsel kombel pigem lõhub mängu sujuvust.¹⁷ Lisaks kõigele on relvade kulumine väga kiire. Lähtudes mängitava maailma ajast võib pidevalt kasutatav relv kuluda läbi mõne päevaga.

4.1.2 Missiooniobjektid

Missiooniobjektid on, nagu ennist mainitud, seotud mängu missioonide täitmisega. Need võivad olla (sõltuvalt missioonist) unikaalsed objektid või ka korduvad objektid¹⁸, mida mängitavas maailmas ohtralt leidub. Sellised objektid võivad mängu mängitavust mõjutada kaudselt (erandjuhtudel võib näiteks mõni varustusse kuuluv objekt omada misiooni kontekstis misiooniobjekti rolli) ning nende peamine eesmärk on pakkuda missiooni narratiivile tähenduslikku täiendust. Missiooni objekt võib olla seotud kõigi nelja Aarsethi (ja antud analüüsi) alustalaga ning järgneva analüüsi käigus kavatsen ma seda ka ilmestada.

¹⁷ Oletame, et mängija varustuses on viis ühesugust püstolit ning mängija soovib neist neli kaupmehele maha müüa, jättes endale kõige paremas korras püstoli. Selleks, et hinnata millised püstolid maha müüa, peab ta iga püstoli juures hoolikalt rohelise riba pikkust hindama, mis kohati on üpris keeruline, kuna puudub konkreetne numbriline metainformatsioon. Teise näitena oletame, et mängijal on üks poolenisti terve automaat ja neli erinevas korras püstolit ning ta soovib jätta alles objektiivselt kõige parema relva. Sellisel juhul peab mängija arvesse võtma relvade erinevat kulumisastet ja lisaks sellele ka nende tulejõudu. Ühelt poolt lisab selline varustuse mikromajandamine immersiooni läbi detailsema ja nüansirohkema otsustusprotsessi, kuid menüüdes veedetud aeg lõhub mängu voolavuse ning mängija, kelle jaoks on oluline eelkõige mängu mängitavus ja faabula, võib kaotada mängu vastu huvi.

¹⁸ Korduvate objektidega seotud missioonide all pean siinkohal silmas nn. *fetch quests*, mille täitmiseks peab mängija koguma kindla hulga mingit mängitavas maailmas ohtralt leiduvaid objekte ning toimetama need missiooni andnud tegelasele.

Varasemate *Fallouti* mängude repertuaarist ei ole keeruline selliseid objekte leida. Uutemate *Falloutide* puhul see aga nõnda lihtne ei ole. *Fallout 3*-e puhul ei ulatu missiooniobjektide mõju reeglina missiooni enda tasandist kaugemale. *Fallout 2* puhul võib aga mitmeid selliseid objekte loetleda, mille tähenduslik mõju ulatub üle mitme missiooni üldise mängumaailma tasandile välja. Näiteks toon siinkohal *Fallout 2*-est missiooni objekti *Fuel cell controller* (edaspidi lihtsalt *FCC*). Tegemist on objektiga, mis on seotud mitme erineva missiooni, tegelase ja teiste objektidega. Mängijal on vaja mängitavast maailmast kõnealune objekt leida selleks, et saada töökorda muidu kasutult seisev auto. *FCC* omandamiseks on mängijal tarvis külastada mitut erinevat linna, suhelda erinevate tegelastega ning täita nende poolt antavaid missioone, mis muu hulgas sisaldavad ka teiste objektide leidmist ning missiooni andjale viimist. Olles omandanud *FCC*, saab ta selle viia mehhaanikule, kes katkise auto ära parandab ja mängijale müüb. Auto (*Highwayman*) ise on samuti vaadeldav kui unikaalne objekt, mis on seotud mitte ainult konkreetse missiooni, vaid ka mängitavuse ning mängitava maailmaga. Auto võimaldab mängijal liikuda läbi tühermaa oluliselt kiiremini ning selle pakiruumis saab hoida lisavarustust, mida mängija tegelane kaasas ei jaks kanda.

Kui võrrelda *Fallout 2*-te ja *Fallout 3*-e, siis viimases on missiooniobjekte mõnevõrra vähem (*Fallout 2*: 72. *Fallout 3*: 58) ning olemasolevatest on selliselt läbi kõikide mängutasandite ületuvaid tähenduslikke objekte samuti oluliselt vähem just *Fallout 3*-es. Loo mängitavuse ehk *Storyplaying* seisukohalt tähendab see, et varasemate *Fallout* mängude missiooniobjektid on disainitud, pidades silmas narratiivi pikemat perspektiivi. Hilisemate mängude missiooniobjektid on aga rohkem seotud konkreetsete missioonide ja tegelastega. Siit võib järeldada, et kui varasemad mängud eeldavad mängijalt suuremat süvenemist pikemasse narratiivi, siis hilisemad mängud võimaldavad mängijal mängu lugu tarbida väiksemate segmentidena.

Segmenteeritud loo mängimine sellisel kujul viitab juba objekt-tasandil nihkele mängitavuses, mida laiemas plaanis võib pidada ka üheks žanrinihke tunnuseks. Selline lähenemine viitab läbimõeldud mänguloomele, kus iga detaili lisamisel mängule on peetud silmas eesmärki luua mäng, mille narratiiv ning loomaailm jääks oma eelkäijatele võimalikult truuks, kuid mis kaasab endaga mängitavuse, mis on omane märuli žanrile.

4.2. Agendid

Agendid olen antud analüüsi huvides jaotanud vaenulikeks agentideks (*hostiles*) ning tegelasteks. Selline jaotus on tehtud eelkõige selleks, et rõhutada vaenulike agentide peajasjalikult mängitavusega seotud rolli mängumaailmas ning eristada neid agentidest (tegelastest), kelle puhul võime rääkida mingilgi määral tähenduslikust eksistentsist (väljaspool võitlust) mängumaailmas. Tegelased ei ründa mängijat esimesel võimalusel.

4.2.1. Vaenulikud agendid

Vaenulikeks agentideks klassifitseerin käesolevas analüüsis kõik mängu kõrvaltegelased, kellega pole võimalik dialoogi astuda ning kes esimesel võimalusel mängija tegelast ründavad. Loomaailma ja narratiivi seisukohalt ei oma sellised agendid märkimisväärset rolli, kuna nende ainus eesmärk on pakkuda mängijale kõige puhtamal kujul eksisteerivat antagonistliku jõudu, mille ilmnemine mängitavas maailmas pakub eelkõige ludoloogilist, mängitavuse väljakutset.

Sisuliselt on tegemist mängumehhaanikaga, mille kaudu mängija saab kiiret ning vahetut tagasisidet enda tegelase võimete kohta. Lisaks sellele on vaenulikel agentidel ka mängitava maailma liigendamise roll. See roll on kahetine. Esiteks aitavad erinevalt representeeritud vaenulikud agendid ilmestada mängitava maailma ja loomaailma erinevaid paiku¹⁹. Teine moodus, kuidas vaenulikud agendid mängitavat maailma liigendavad, on antud analüüsi seisukohalt aga palju olulisem, kuna on tihedalt seotud mängitava maailmaga ja mängija liikumisvabadusega selles. Just siin on suur erinevus varasemate ning uutemate *Fallouti* mängude vahel.

Varasemates mängudes on vaenulikel agentidel ka teatud mõttes „väravavahi“ roll. See tähendab, et mänguloojad asetasid tugevamad vastased sinna, kuhu mängija peaks

¹⁹ Kõikides *Fallout* seeria mängudes kubiseb tühermaa radioaktiivsetest skorpionitest. Erinevate linnade ja paikade lähedal võib aga kohata spetsiifilisi vastaseid. Näiteks *Fallout 2* kasiinolinna New Reno ligiduses on suur tõenäosus kohata mõne kohaliku maffiagrupidu liikmeid.

mängu narratiivi läbides jõudma mängu hilisemas faasis. Kuna avatud maailmaga rollimäng lubab mängijale liikumisvabadust mistahes suunas, võib juhtuda, et mängija satub kogemata sellisesse mängitava maailma ossa, kus loomaailmas toimuvad kogu võimaliku faabula seisukohalt üpris hilised sündmused. Varasemates mängudes kasutati sageli sellise olukorra vältimiseks tugevaid vastaseid, keda mängu varases staadiumis tegelasel alistada ei ole võimalik²⁰. Hilisemates *Fallouti* mängudes on aga vastaste tugevus seotud mängija tegelase tugevusega. See tähendab, et mängitavas maailmas ei ole kunagi täielikult alistamatuid vastaseid. Varasem „väravavahi“ roll on uuemates mängudes kandunud täielikult mängitava maailma sisestele füüsilistele piiridele ning narratiivi sõlmpunktidest tulenevatele muudatustele nendes²¹. Sellest tuleb pikemalt juttu mängu- ja loomaailma puudutavas peatükis.

Selline mängija tegelase tugevusega suhestatud vaenulike agentide mehhaanika on kasutusel paljudes uuemates mängudes (ka väljaspool analüüsitavaid mänguseeriat). Siinkohal tasub uuemat ja vanemat mehhaanikat omavahel võrrelda, et paremini mõista mänguloojate otsuseid ja kombata nende otsuste tagamaid. Vanem mehhaanika ei ole nii nõudlik mängitava maailma topograafiliste piiride osas ja ei nõua sellelt suurt paindlikkust, kuna asetab selle rolli agentidele, mille paigutus on mängudisaini seisukohalt kergemini kontrollitav. Väga võimalik, et selle kasutamine on seotud tehnoloogiliste võimalustega, millel on suur roll mängitava maailma loomise juures. Uuem mehhaanika, mis võimaldab maailma liigendamisel „väravavahtide“ kasutamist vältida, vähendab aga ohtu, et kogemata võitmatute vastaste otsa sattudes uued mängijad frustreruks ja mängu mängimise sootuks lõpetaksid. Samas kahandab see kahtlemata mängumaailma tajutavat ohtlikkust, mis kogenud mängijatele on pigem motiveerivaks teguriks. Siin tuleb arvesse võtta videomängude üldise leviku kasvu. Mida laiem on publik, seda ligipääsetavam peab

²⁰ Loomulikult on võimalik selliseid vastaseid muul moel vältida. See nõuab aga mängu varasemat lõpuni mängimist ning mängumehhaanikate väga head tundmist. Youtube'i keskkonnast on võimalik leida videosi, kus mängud selliste tedamiste varal väga kiiresti läbitakse. Näiteks esimene *Fallout* on võimalik lõpuni mängida kõigest 10 minutiga.

²¹ Näiteks osade tegelaste ja vaenulike agentide ilmumine mängitavasse maailma kindlate missioonide täitmise järel.

ka mäng olema. Varem olid videomängud siiski teatud määral nišimeelelahutus ja mängud võisid seetõttu pakkuda suuremat väljakutset juba esimestest käikudest alates. Laiema publiku hulgas levides hakkasid kasvama ka mängude eelarved, mis omakorda tähendas mängutootjatele iga individuaalse mängu tootmisel suuremat riski. Sellises olukorras ei ole sellised disainiotsused (mis võivad potentsiaalsed tarbijad eemale peletada) äriiselt kuigivõrd jätkusuutlikud. Mängu disaini juures muutub kunstilistest või mängitavust puudutavatest eesmärkidest tähtsamaks tarbijaskonna suurim ühisnimetaja.

Vaenulike agentide „väravavahi“ roll võib kogenumate mängijate jaoks pakkuda suuremat väljakutset ning sellise mängija jaoks suureneb ka immersioon läbi kogetava ohu. Teisalt eeldab see mängu kui tervikuse suuremat süvenemist, mängumehhaanikate paremat tundmist ja valmisolekut mängus sagedamaks suremiseks. Uuem (suhetatud tugevusega vastaste) mehhaanika võimaldab aga laiemal publikul mängu voogu nautida vähemate katkestustega.

Kindlasti on siinkohal oluline roll ka žanrinihkel. Sõltuvalt žanrist muutub ka immersiooni tüübi dominant. Kui klassikalise rollimängu puhul võib dominantseks immersiooni tüübiks pidada imaginaarset immersiooni, siis märuli žanri puhul muutub vähemalt sama oluliseks ka raskuspõhine immersioon. Nii nagu varem kirjeldatud, nõuab raskuspõhine immersioon kindlat tasakaalu mängija oskuste ja mängu poolt pakutava väljakutse vahel. Mängija tegelase tugevusega suhetatud vastased teenivad sellist eesmärki hästi.

4.2.2. Tegelased

Antud analüüsi raames liigitan tegelaste alla kõik sellised agendid, kes ei ründa esimesel võimalusel mängija karakterit. Kõnealuste agentide amplituud on seega üsna lai, ulatudes lihtsatest kõrvaltegelastest (dialoogi pole võimalik astuda, suhtlus piirdub agendi poolt edastatud üksikute fraasidega) narratiivi seisukohalt oluliste võtmetegelasteni. Analüüsi kontekstist lähtuvalt ei hakka ma üksipulgi kõiki neid tegelaste tüüpe vaatluse alla võtma, kuna üldises plaanis on nad kõikides uuritavates mängudes esindatud ning seetõttu ei pakuks nende kõrvutamise analüüsile märkimisväärset võrdlusmomenti. Kuna eesmärk on

võrrelda eelkõige vanemaid ja uuemaid *Fallouti* mängu, uurin siinkohal peamisi erinevusi tegelaste representeerimisel.

Võrreldes tegelaste kujutamist vanemates ja uuemates *Fallouti* mängudes, tuleks hoiduda otsesest arvutigraafika võrdlusest. See ei teeniks antud analüüsi eesmärke. Videomängude graafika muutub tehnoloogia arenedes detailsemaks ning see on fakt. Selle asemel kavatsen ma, vastavalt ajastule, keskenduda tegelaste representeerimise võtetele (st võrrelda võtteid, mitte graafikat). Eraldi vaatluse alla tuleb aga mängija tegelase koerast kaaslane, kes on olnud ühel või teisel moel esindatud kõikides *Fallouti* mängudes. *Fallout 1*-es, *Fallout 3*-es ja *Fallout 4*-s on selleks Dogmeat. *Fallout 2*-es ja *Fallout: New Vegases* vastavalt K-9 ja Rex.

Fallout 1 ja *Fallout 2* kasutavad tegelaste representeerimisel kahte lahendust. Esimene neist on üldine, mida kasutatakse kõikide tegelaste juures läbi mõlema mängu. Tehniliselt on tegemist kahemõõtmeliste animeeritud inim- või loomakujutistega, millel on iga liigutuse jaoks loodud eraldi kaadristik. Need on oma olemuselt lihtsad representatsioonid ning varieeruvus nende vahel on väike. Tegelasi aitab üksteisest eristada peamiselt nende riietus, mille hulka kuuluvad ka erinevad turvised, mis on kohati mängu loos omased erinevatele grupeeringutele. Teine lahendus leiab kasutust olulisemate tegelaste juures. Nendega dialoogi astudes kuvatakse ekraanile kolmemõõtmeliselt eelanimeeritud büst, koos kontekstitundliku taustaga²². Neile tegelastele on antud ka hääl ning *Fallout 2*-es saab paljusid selliseid tegelasi endale kaaslaseks värvata. Uuematel *Fallouti* mängudes selline representatsioonide eristus puudub. Kõik tegelased on reaalselt animeeritud kolmemõõtmelised mudelid ning nendega dialoogi astumine muudab vaid kaamera perspektiivi. Kuigi varasemates mängudes kasutatud lähenemist võib esmapilgul pidada vaid tehnoloogilistest piirangutest tulenevaks abinõuks, ei maksa kõrvale vaadata selle mõjust mängu loo mängimisele. Kulutades ressursse vaid valitud tegelaste animeerimisele ja nende hääl andmisele, on tehniliselt kahtlemata säästlik, kuid samas on tegemist mõjusa narratoloogilise tööriistaga. Nõnda on võimalik mängijale koheselt vihjata ühe või

²² Näiteks võib taust muutuda vastavalt tegelase asukohale. Tausta representatsioon on siiki üldine selles mõttes, et ei peegelda konkreetset asukohta või reaalselt sündmusi mängus. Taustad on lihtsalt kas koobastik, tühermaa vms.

teise tegelase kaalukusele mängu narratiivis või mõnel muul tasandil (tegelane võib olla potentsiaalne kaaslane).

Siinkohal on sobilik arutleda mängija vabaduste üle erinevates *Fallout* mängudes. Antud hetkel täpsemalt selle üle, mis puudutab erinevate tegelastega lävimist. Nimelt pole *Fallout 1*-es ega *Fallout 2*-es surematuid tegelasi. Kõik mängus eksisteerivad agendid on mängija tegelase poolt tapetavad (eeldusel, et mängija tegelane on piisavalt võimekas). Uuemates *Fallout*i mängudes see nii ei ole ning nendes eksisteerivad tegelased, kelle surmamine pole võimalik. Nende hulka kuuluvad lapsed (ilmselt eetilistel põhjustel) ja tegelased, kellel on mängu narratiivis mingi oluline roll täita²³. Selline erinevus vanemate ja uutemate mängude vahel on oma olemuselt ning mõjult mängijale mõneti sarnased eelmainitud vaenulike agentidega, keda mängu algfaasis pole mängija karakter võimeline alistama. Loo mängimise seisukohalt tähendab (vanemates mängudes) vabadus tappa kõiki tegelasi seda, et mängija võib sattuda olukorda, kus käesoleva mängu korraga ei ole võimalik mängu narratiivi mingit osa (või ekstreemsematel juhtudel tervet narratiivi) lõpuni mängida, kuna ta on kas kogemata või meelega tapnud mõne võtmetähtsusega tegelase. Mängu- ja loomaailmale lisab selline võimalus (oht) realismi ning võib seeläbi suurendada immersiooni. Mängija on sunnitud hoolikalt järele mõtlema, enne kui hakkab psühhopaadi kombel kõiki teise ilma saatma. Teisalt mängitavuse seisukohalt võib aga tegu olla vaid ühe vale hiireklahvi vajutusega ning käimas olev gestalt on katkestatud.

Siit tulenevalt võib järeldada, et tähtsamate tegelaste rõhutatud ning detailsem representatsioon on suureks abivahendiks tapja-tüüpi mängijale, kes samas siiski soovib läbida ka mängu narratiivi. Kas tegu on ka mänguloojate poolt (antud põhjusel) ettekavatsetud võttega, pole selge, kuid mängija poolt on see igal juhul nõnda ära kasutatav. Representatsioonivõtetelt eristamatud tegelased uutes mängudes on aga kindlasti ka üks põhjusi, miks võtmetähtsusega tegelasi tappa pole võimalik.

²³ Lapsi pole võimalik üldse rünnata. Võtmetähtsusega tegelasi võib rünnata, kuid suremise asemel kaotavad nad alati vaid mõneks ajaks meelemärguse.

4.2.3. Dogmeat

Mängija karakteri koeri kajastan ma oma analüüsis kahel põhjusel. Esiteks on tegu hea näitega probleemidest, mis tekivad videomängu kui intellektuaalomandi müügiga ühelt arendajalt teisele. Antud töö kontekstis on oluline, kuidas see võib mõjutada loomaailma ning selles esinevate tegelaste sidusust. Teine põhjus on isiklikust mängukogemusest tekkinud emotsionaalne side²⁴. Nagu eelpool mainitud, on kõikides *Fallouti* mängudes võimalik leida ning endaga kaasa võtta koer. Järgnevalt kirjeldan põgusalt kõiki neid koeri ja nende peamisi omadusi.

Fallout 1-es on selleks Dogmeat. Tegelasena pole Dogmeat just kuigi sügav ning tema roll piirdub vaenlaste ründamisega.

Fallout 2-es on võimalik endale kaaslaseks leida robotkoer K-9, kes muuhulgas mõistab ka inimese keeles rääkida ning on omaks võtnud individuaalsed eetilised ja moraalsed hoiakud (K-9 on nõus liituma vaid positiivse karmaga mängija karakteriga²⁵).

Fallout 3-e puhul muutub lugu pisut kummaliseks. Mängija tegelane võib taas tühermaal kohata üht koera, kellest saab tema kaaslane. Koera nimi on taas Dogmeat. Olgu kohe öeldud, et mängude ülese (seeria) loomaailma kronoloogia kohaselt ei saa tegu olla sama loomaga, kes esines *Fallout 1*-es. Samuti on uus Dogmeat on oma eelkäiatest oluliselt osavam. Kuigi *Fallout 2*-e robotkoer suutis rääkida ja omas selgelt välja kujunenud iseloomujooni, mis on omased inimestele, suudab uus Dogmeat korda saata tegusi, mis isegi mängija tegelasele üle jõu käivad. Nimelt on võimalik anda kõnealusele Dogmeati inkarnatsioonile käsklusi leida erinevaid objekte mängitavast maailmast. Saanud

²⁴ Mängides esmakordselt *Fallout 1*-te oli minu üheks endale seatud eesmärgiks hoida Dogmeat elus läbi terve mängu. See on väga keeruline, kuna vapper peni söötab alati rindejoonele, et vaenlasi pureda ning mängu lõpu poole on vastasteks suured mutandid, kes on varustatud raketiheitjate, kuulipildujate jms raskerelvastusega. Tehnilise poole pealt tähendas see, et mäng tuli salvestada enne igat vastaste käiku. Kui vastased koera tabasid, siis enamasti koer ka kohe suri. Seega oli tarvis salvestatud mänguseis pidevalt uuesti laadida, kuni vastased sooritasid käigu, kus ükski lask ei tabanud. Lõpuks minu eesmärk õnnestus ning lugeja võib siinkohal ette kujutada minu suurt pettumust, kui mängu eelanimeeritud lõpustseenis, kus mängija karakter üksinduses tühermaale kõnnib, pole tema kõrval truid koera.

²⁵ Mängija tegelase karma kujuneb vastavalt headele või halbadele tegudele.

mängijalt sellise ülesande, ei takista seda koera isegi mitte lukus ukсед või kirstud. Mingi seletamatu ime läbi avab ta need kerge vaevaga ja toimetab vajaliku objekti mängija karakteri valdusesse.

Fallout New Vegas esineb taaskord robotkoer, seekord nimega Rex. Rex nii osav ei ole kui *Fallout 3*-e Dogmeat. Rexil on aga probleem. Nimelt tema sajandite vanune aju on hakanud hääbuma ning mängija ülesanne on leida Rexile uus aju. Lisaks on Rexiga seotud veel üks missioon²⁶.

Fallout 4 pakub mängijale samuti kaaslaseks koera, kes *Fallout 3* kombel oskab taas asju mängija karakterile tuua ning kannab taas nime Dogmeat. Välimuselt pole sellel koeral aga *Fallout 3*-e Dogmeatiga midagi ühist ning taaskord välistab ka loomaailma kronoloogia kõik võimalused, et tegemist oleks sama koeraga.

Nagu näha, on *Fallouti* mängudes teatav segadus seoses koerte ja nende nimedega. Siinkohal tasub meenutada, et *Fallout New Vegas* (seeläbi ka Rex) on loodud suuresti samade isikute poolt, kes valmistasid ka kaks esimest *Fallouti* mängu. Nendes kolmes mängus on kõik koerad erinevate nimede ja omadustega. Bethesda Softworksi endi poolt toodetud *Fallout 3* ja *4* kasutavad aga *Fallout 1*-est pärit koera pärisnime nii nagu oleks tegemist üldnimega. Laiema, mängudeülese loomaailma ning narratiivi seisukohalt on see väga kummaline otsus. Tasub täheldada, et mõlemad Bethesda koerad omavad sarnaseid funktsioone, seevastu *Fallout 1*, *2* ja *New Vegase* koerad on kõik erinevad. Seega pole kahtlust, et ühel juhul on tegemist üldnimega ning teisel juhul pärisnimedega.

Põhjus, miks Bethesda sellist võtet on kasutanud ei ole kindel. Võimalik, et tulles turule *Fallout 3*-ega sooviti seeria vanemate austajate hulgas tekitada äratundmisrõõmu ning suurendada seeläbi mängu müüginumbreid. Narratiivi ja loomaailma seisukohalt on tegemist aga väga veidra ja kaheldava väärtusega otsusega²⁷.

²⁶ Teatud tingimuste täitmisel võib Rex hakata ulguma ning astudes Rexiga dialoogi (Rex rääkida ei oska, aga käskluste jagamine käib alati kõikides mängudes läbi dialoogimehhaanika), saab talt küsida, kas Timmy kukkus kaevu? Sealt edasi hargnev missioon on viide tuntud filmikoerale Lassie'le.

²⁷ Olgu siinkohal ära märgitud ka autori kui mängija isiklik emotsionaalne nõrdimus truu sõbra nimega vastutustundetult ümber käimise üle.

4.3. Sündmused

4.3.1. Võitlus

Võitluse all pean ma silmas seda mängitavuse osa, mis on seotud vastaste alistamisega. *Fallout 1* ja *Fallout 2* kasutavad käigupõhist võitlus-süsteemi. *Fallout 3*, *Fallout New Vegas* ja *Fallout 4* kasutavad reaajas toimivat esimeses või kolmanda isiku vaatega võitlussüsteemi, mis jagab paljusi mängitavuse elemente esimeses isikus tulistamismängu žanriga. Järgnevalt kirjeldan neid süsteeme lähemalt.

Fallouti seeria puhul on tegemist rollimängudega. See tähendab, et mängijal on tihti võimalus võitlust vastastega sootuks vältida ning sageli on konfliktide lahendamine sõnadega otsesest võitlusest eelistatum variant, mille puhul mängijat ka vastavalt premeeritakse (näiteks tasustatakse mängijat konflikti rahumeelse lahendamise eest rohkemate kogemuspunktidega kui ta oleks võinud vastaseid tappes teenida). Sellegipoolest on võitlus lahutamatu osa kõnealustest mängudest ning vajab eraldi analüüsimist.

Oma varasemas, rollimänge puudutavas peatükis, mainisin tegelase loomist, kus mängija saab valida milliseid omadusi oma tegelase juures arendada. Üheks selliseks füüsiliseks omaduseks on mängija tegelase väledus (*agility*). Mida rohkem mängija panustab mängu alguses sellesse omadusse, seda rohkem on tema tegelases võitluses kasutatavaid tegevuspunkte (*action points*).

Tegevuspunkte saab mängija enda käigu ajal kasutada erinevate toimingute sooritamiseks. Näiteks käes oleva relva kasutamine (tulirelvast tulistamine, noaga torkamine või granaadi viskamine jne), relva laadimine, lahinguväljal liikumine, seljakotis olevate esemete kasutamine jne. Kui mängija tegevuspunktid on ära kasutatud, lõppeb tema käik automaatselt (mängija võib ka manuaalselt käigu lõpetada, hoolimata sellest kui palju tal tegevuspunkte järel on. Ülejäänud tegevuspunktid lisatakse ajutiselt, vastaste käigu ajaks, mängija kaitsepunktile). Seejärel algavad vastaste ja mittemängija-tegelastest kaaslaste käigud. Kui kõik tegelased on oma käigu sooritanud, on kord taas mängija käes. Selline tsükkel kordub kuni kõik vastased või mängija tegelane on tapetud.

Näiteks võib üks käik *Fallout 2* puhul välja näha järgmine: mängijal on 9 tegevuspunkti. Ta laeb 2 tegevuspunkti eest oma vintpüssi värskete padrunitega. Seejärel on tal alles 7 punkti, mida ta võib kasutada nii liikumiseks kui vastase tulistamiseks. Mängija otsustab sihitud lasu kasuks (maksab rohkem tegevuspunkte, kuid annab mängijale võimaluse valida, millist vastase kehaosa ta tulistab). Oletame, et käesoleva relvaga maksab sihitud lask 6 tegevuspunkti. Enne kui mängija lasu sooritab, raiskab ta veel viimase üle oleva tegevuspunkti, et astuda samm vastasele lähemale, mis suurendab sihitud lasu tabamuseprotsenti. Mängija valib lasu sihtmärgiks vastase silmad ning tulistab. Mäng arvutab tabamuse tõenäolisuse ning vastavalt tulemusele lask kas tabab või läheb mööda. (Täpne lasu pihta või mööda minemise arvutuskäik ei ole antud töös oluline, kuna jääb suuresti mängija eest varjatuks)

Järgnevalt kirjeldan võitlus-süsteemi *Fallout 3*, *Fallout New Vegase* ja *Fallout 4* mängudes. Tegemist on reaalarajas võitlus-süsteemiga. See tähendab, et mängija ei soorita käike teiste mittemängija tegelastega kordamööda, vaid kõik tegelased (nii mängija tegelane kui ka kõik mittemängija tegelased liiguvad ja toimivad üheaegselt). Varasem isomeetriline vaade mängitavale maailmale on asendatud esimeses isikus vaatega (võimalik on ka ümber lülitada kolmandas isikus vaatele, kus kaamera jälgib toimuvat mängija tegelase seljatagant).

Pealiskaudsel vaatlusel võib selline vaade tunduda väga sarnane *FPS* žanrile. Sarnasusi selle žanriga on mitmeid, kuid on ka kindlad erisused, mis ei luba *Fallout 3* (ja edasisi) mängu esimeses isikus tulistamismängu žanri klassifitseerida.

Alustan sarnasustest. Nii nagu esimeses isikus tulistamismängu žanris, on teise analüüsitavasse blokki kuuluvad (ja eelnevalt üles loetletud) *Fallout* mängud mängitavuselt kiireloomulised ning märulirohked. Põhimõtteliselt on võimalik neid mängu mängida, justkui nad kuuluksid esimeses isikus tulistamismängu žanri. Mängitavus võimaldab sellist lähenemist, kuid järgnevalt illustreerin kuidas selline mängitavus ei pruugi mängijale alati kõige parem lahendus olla.

Nimelt on hilisemad *Fallout* mängud implementeerinud mängitavusesse pausi mehhaanika. Mängusiseselt nimetatakse seda V.A.T.S. (*vault-tec assisted targeting system*) süsteemiks. Mängitavuse seisukohalt võimaldab see muidu kiireloomulise ning reaalarajas toimiva võitluse pausi peale panna, et siis sarnaselt seeria varasematele osadele

valida, millist vaenlast, millisesse kehaossa tulistada. Siinkohal kasutab mäng taaskord tegevuspunkte, et määrata, kui mitu sihitud lasku mängija tegelane saab järjest sooritada, enne kui mäng läheb taas üle reaalajale. Sellised sihitud lasud toimuvad automaatselt ning tabamuse otsustab mäng vastavalt tõenäosusprotsendile. Reaalajas tehtud laskude tabamuse määrab aga mängija sihtimisoskus ja relva täpsus (sarnaselt esimeses isikus tulistamismängu žanrile).

Mängukogemuse seisukohalt on tegemist kahe täiesti erineva süsteemiga, millest esimese puhul on suurem rõhk strateegial ning taktikal. Mängija võtab otsuseid vastu mängu poolt esitatud ekstradiegeetilise informatsiooni põhjal (tegevuspunktid, erinevate tegevuste maksumus jne) ning erinevate otsuste langetamiseks on sisuliselt lõpmatult aega. Teisel juhul peab aga mängija otsuste vastu võtmisel lähtuma pigem mängitava maailma diegeetilisest informatsioonist ning ekstradiegeetiline informatsioon ei oma sama suurt kaalu (kui tegevuspunktid on ära kulutatud, liigub mäng edasi reaalajas ning tegevuspunktid taastuvad kindla aja möödudes).

Loo mängimise seisukohalt on neil võitlussüsteemidel samuti erineva kaaluga roll. Varasemate mängude käigupõhise võitlussüsteemi eesmärk on eelkõige antagonistlike elementide ehk vaenulike agentide neutraliseerimine. Pealtnäha tundub see olevat iseenesestmõistetav ning võib tunduda, et hilisemates mängudes on võitlusel täpselt sama roll. Paraku tuleb aga siinkohal mängu märuližanri ludonarratiivse mängitavuse kaldumus ludoloogilisele poolele. Sisuliselt tähendab see suurema kaalu omistamist mängitavusele narratiivi arvelt. Küsimus taandub sellele, mida võitlus mängus lahendab. Varasemates mängudes, kus loo mängimine kaldub pigem loo poole peale, on võitluse eesmärk tõepoolest mängu loomaailmas eksisteerivate vaenlaste elimineerimine. See tähendab, et loomaailm tekitab mängitavasse maailma antagonistid ning võitlus on vahend sellega tegelemiseks. Hilisemates mängudes on võitlusel aga suurem osa loo mängimisest. Võitlusel on mängu mängitavuse juures keskne koht. Sellest tulenevalt on see seotud rohkem mängija oskustega ning vähem mängija tegelase oskustega ning väiksem roll on ka narratiivil. Tekib olukord, kus võitlust peetakse võitluse enda, mitte narratiivist tekkinud põhjuste ajendil. Siinkohal on tegemist juba selge märuližanri tunnusega, kus domineerivaks elemendiks on mängitavus ning mängija tajub raskuspõhist immersiooni

(mis omakorda pakub subjektiivset mängu naudingut vastaste alistamisel tuginedes isiklikele taktiilsetele oskustele).

Sügavad karakterid ning mängumaailm jõuavad mängijani vaid juhul kui mängitavus ja mängitav maailm seda võimaldab ja toetab. *Fallout* seeria puhul (eriti *Fallout 3* puhul) tuleb arvesse võtta ka publiku eelduseid ja ootuseid. *Fallout 1* ja *2* mängitavus sisaldab suurel määral strateegia elemente (käigupõhine võitlussüsteem). Ei maksa unustada, et lisaks mängureeglitele, määrab see ka mängu (mängitavuse) tempo. Varasemad *Fallouti* mängud on aeglase tempoga. Mängijal on võimalik iga käik rahulikult läbi mõelda. Selline tempo soosib ka sügavamalt sidet oma karakteri ning tema rolliga. Mängijal on aega mõelda kuidas käitaks mingis olukorras tema loodud karakter. Tempokama mängitavusega *Fallout 3* puhul ei jää mängijal tihti selleks aega, kuna reageerida tuleb momentaalselt. Sellisel juhul kaob ära tegelase rolli mängimise tasand. Mängija ei võta otsuseid vastu mitte kui enda poolt loodud tegelane vaid kui tema ise. Selline vahetu otsuste vastu võtmine suurendab mängija vahetut immersiooni mängumaailma, kuid kahandab olulisel määral rolli mängimist. Tekib küsimus, mis on rollimängus tähtsam, kas immerioon või rolli mängimine?

4.3.2. Missioonid

Missioonid²⁸ on iga rollimängu juures narratiivi edasiviivaks jõuks. Nii ka *Fallouti* seeria puhul, kus kõik lookaared koosnevad erinevatest missioonidest. Üks missioon võib esindada eraldiseisvat lookaart ning üks lookaar võib koosneda mitmest omavahel seotud missioonist. Selline narratiivi struktuur on omane kogu rollimängužanrile. Kuna praktiliselt kõikides *Fallouti* seeria mängudes leidub igat liiki missioone, vaatlen ma antud analüüsis

²⁸ Missioonide all pean siinkohal silmas rollimängudes levinud terminit *quest*. Tegemist on rollimängu žanri kuuluva narratiivse üksusega, millest moodustuvad mängu lookaared. Tavaliselt koosneb üks mäng paljudest erinevatest omavahel rohkemal ja vähemal määral seotud lookaartest, ehk *quest line*'idest, millest põhilise (*main quest line*) läbimine tähistab mängu algust ning lõppu. Paljusi rollimänge on võimalik jätkata ka peale peamise lookaare läbimist. Seda eelkõige mängitavast maailmast seni leidmata ja läbimata jäänud lookaarte (mis ei olnud põhilise lookaarega seotud) leidmiseks.

üht kindlat missioonitüüpi. Selleks on korduva gestaldiga missioonid. Suurepärase näite pakub selleks *Fallout 4*. Nimelt figureerib *Fallout 4*-as grupeering Minutemen, kelle liider Preston Garvey jagab mängija tegelasele mitmeid erinevaid missioone. Esimesed neist on seotud mängu narratiivi laiemaga lookaarega. Olles need missioonid täitnud, on Prestonil aga veel palju missioone pakkuda. Kõigi missioonide gestalt on põhimõtteliselt sama. Kusagil tühermaal on mingi asustus hädas. Mängija eesmärk on leida kõnealune koht üles ning probleem lahendada. Selliseid missioone on tohutult palju, kuid nende sisu jaguneb paari üksiku variandi vahel. Enamasti on keegi röövitud või kimbutab asulat lihtsalt lähedal asuv bandiitide jõuk vms. Mängitavuse gestaldilt on missioonid äravahetamiseni sarnased. Pärast asula leidmist, tuleb leida bandiitide peidupaik, bandiidid tappa ning võibolla ka röövitud tegelane päästa. Seejärel Prestoni juurde naastes on tal aga juba uus, kuid täpselt sama gestaldiga missioon pakkuda.

Vanemates Fallouti mängudes selliseid missioone ei ole. Teatud mõõndustega võib seda kirjeldada mängitava maailma võimalustega, mis olid määratud toleaege tehnoloogia poolt, kuid loo mängimise seisukohalt on tegemist missioonidega, mille disainieesmärk on tõenäoliselt üldise mänguaja pikendamine. Samas pakuvad sellised missioonid võimaluse mängu lühiajaliselt mängida, ilma pikematesse lookartesse süvenemata. Võrdluseks tooksin siinkohal *Fallout 2*-es eksisteerivad missioonid, mis oma korduvuselt on sarnased ülal kirjeldatud *Fallout 4*- missioonidega.

Fallout 2 mängitavuse gestaldilt sarnaseid korduvaid missioone ei paku. Mõningaid ülesandeid saab aga mängu loo maailmas täita ning teatud tingimustel on võimalik neid korrata. Näiteks linnas Broken Hills on võimalik kohaliku farmeri heaks laudas natukene sõnnikut koristada. Kui mängija intelligentsus-skoor on rohkem kui 4, võib seda ülesannet korrata veel 4 korda ning lisaks tavapärasele tasule saab mängija boonusomaduse nimetusega „Expert Excrement Expeditor“, mis tõstab mängija tegelase kõnekunsti oskust 5% võrra. Mängitavuse seisukohalt pole aga tegemist missiooniga, mille puhul oleks võimalik rääkida mingist analüüsivast gestaldist. Kogu ülesanne lahendatakse dialoogiaknas. Mängija reaalset oma karakteriga sõnnikut loopima ei pea. Kui päevatöö on vastu võetud, lükkub mängusisene aeg automaatselt päeva võrra edasi ning mängija võib kohe järgmise päeva tööd tegema hakata.

Siit on näha kuidas *Fallout 2* kasutab korduvaid missioone mängu loomaailma ning mängija kogemuse humoorikaks rikastamiseks. *Fallout 4* kasutab aga korduvaid missioone koos korduvate gestaltidega mänguaja pikendamiseks ning mängitavusele kunstlikult narratiivse sisu loomiseks. Loomaailmale lisavad *Fallout 4*-ja korduvad missioonid vähe. Muutused on märgatavamad mängitavas maailmas, kus mingid konkreetsed vaenulikud agendid mängija tegevuse läbi kaovad ning tekivad uued asustused. Öelda siinkohal, et üks lahendus oleks teisest parem, oleks muidugi ennatlik ning lähtuks isiklikust arvamusest. Objektiivselt saab aga nentida, et varasemad mängud on rohkem keskendunud ludonarratiivses loo mängimises narratiivi poole. Nii nagu võitluse puhul on hilisemad mängud ka siinkohal pigem kaldu mängu vahetu mängitavuse poole ning tähtsamal kohal on ka seeläbi mängitav maailm. Taaskord annab ennast tunda žanrinihe klassikalisest rollimängust märul-rollimängu.

Kuigi korduvaid mängitavuse ja ka laiemaid gestalte võib leida nii varasemates kui ka hilisemates *Fallouti* mängudes, tunduvad hilisemates mängudes esinevad korduvad gestaltid pigem disaini otsustena ning varasemates mängudes tehnoloogiliste piirangutena. Siinkohal ilmneb, et hilisemad *Fallouti* mängud on loodud eelkõige konsoolimängijaid silmas pidades. Kodukonsoolide üks eeliseid on seni olnud nende kasutamise kiirus ja mugavus (uuema generatsiooni konsoolide puhul on hakanud piirid personaalarvuti ja kodukonsooli vahel hägustuma, kuid see ei ole antud töö teema ning seetõttu ma siin pikemalt ei peatu). Kodukonsoolide kasutajad hindavad võimalust istuda väheseks ajaks televiisori ette, põgusalt lõõgastuda ja oma muude toimetustega edasi minna. Lühikesed mängusessioonid eeldavad aga väiksemat süvenemist ning seetõttu on kergem pakkuda nauditavat kogemust läbi tuttavate, kergesti selgeks õpitavate ja korduvate mängitavuse gestaltide.

4.4. Maailm

Uuurides maailma videomängudes, on kõigepealt kasulik jagada see kaheks – loomaailm ja mängitav maailm. Nende katuserminiks jääb, nagu ka juba varem mainitud, mängumaailm (vt peatükk 1.2). Põhimõtteliselt toimib selline kaheks jagamine samadel alustel nagu varasemalt olen oma töös teinud eristuse loo ja mängu mängimise vahel. Konkreetsem

mängukogemuses on need kaks loomulikult ühte sulandunud ning ka siinkohal on eristus tinglik ning teenib analüüsi eesmärke. Laias laastus võib loomaailma ja mängitava maailma vahelist eristust tehes tulla tagasi videomängu uuringute aluste juurde. Ludoloogiline lähenemine aitab paremini avada mängitavat maailma ning narratoloogiline lähenemine vastavalt loomaailma. Selle alapeatüki eesmärk on, lisaks erinevate maailmade põgusale kirjeldusele, analüüsida varasemate ja hilisemate mängude vahelisi erinevusi maailma loomisel ning representeerimisel. Kuna mängumaailm (oma kõige laiemas definitsioonis) hõlmab sisuliselt kõike, millega mängija mängu käigus võib ja saab kokku puutuda, hakkavad siin rolli mängima ka varasemad analüüsi osad. Seega vaatluse alla tuleb ka see, kuidas varasemalt analüüsitud elemendid mängitava maailma ja loomaailma asetuvad ning millist rolli need omavad nii maailma loomise kui ka žanrinihke seisukohalt.

4.4.1. Mängitav maailm

Mängitava maailma all pean ma siinkohal silmas eelkõige maailma topograafiat. Vanemad ja uuemad mängud on selles suhtes väga erinevad. Vanemates Fallout'i mängudes koosneb mängitav maailm tinglikust maailmakaardist ning sellele märgitud asulatest, mida on võimalik külastada. Asulad on eraldi loodud keskkonnad, kuhu mängija saab maailmakaardi kaudu siseneda. Seega asulad on peamine mängitava maailma representeerimise moodus. Lisaks asulatele võib mängija ka suvalises kohas maailmakaardil peatuda ning enda karakteri isomeetrilise vaatega maailma representatsiooni laadida. Midagi sisukat sellisest suvaliselt genereeritud tühermaajupist leida aga pole.

Liikumise ajal võib mängijat tulla kimbutama hulk erinevaid vastaseid, mida mäng nimetab üldistavalt juhuslikeks kohtumisteks (*random encounters*). Selliste kohtumiste võimalikkus on seotud mängija kindla oskusega (*outdorrsman skill*). Mida tugevam antud oskus, seda vähem vaenulike kohtumisi ja rohkem erilisi kohtumisi, mis on eelkõige huvitavad või kasulikud (*special encounters*). Kõik kohtumised lahendatakse suvaliselt genereeritud tühermaa lapikesel, mille äärtele kõndides avaneb mängijale taas üldine maailmakaart. Siit ilmneb, et esiteks on mängijal teatud määral kontroll selle üle kui palju korduvaid ja sarnaseid kohtumisi maailmas rännates aset leiab. Samas on selgelt

representeeritud mängija rännaku protsess. Rännak on alati vähemalt mingil määral ohtlik ning selle õnnestumise preemiaks on uute asulate avastamine ja sageli ka mängu loo areng

Uuemad mängud kasutavad maailma representeerimisel aga kolmemõõtmelist terviklikku maailma. Maailmakaardil on nüüd teine roll. Esmane maailma avastamine toimub vahetus ruumis ning tinglikkus puudub. Selleks, et pidevat kordust (nt samadest vaenulikest agentidest tulenevad korduvad gestalt'id) vältida, on mänguloojad implementeerinud „kiire reisimise“ funktsiooni (*fast travel*). Sisuliselt tähendab see, et mängija võib kahe (varasemalt külastatud) asula vahel liikuda momentaalselt. Rolli mängimise seisukohalt on see küllaltki halb mehhaanika, kuna kaotab igasuguse ohu kaugete punktide vahel rändamisel. Lisaks kõigele eelmainitule tuleb tähelepanu pöörata ka mängitava maailma suurusele. Täielikult valmis voolitud maailmad ei saa kunagi olla nii suured kui fiktiivselt representeeritud maailmad.

Mängitava maailma representatsiooni seisukohalt tähendab see, et vanemates mängudes on kasutatud rohkem tinglikkust ning kirjeldavat representatsiooni. Näiteks on vanemates *Fallout*i mängudes suur roll ekraani all vasakus nurgas asuval tekstiaknal, kuhu kuvatakse lisaks metainformatsioonile²⁹ ka kirjeldusi maailma ning selle tegelaste kohta. Hilisemates mängudes selline tekstiaken puudub. Võib eeldada, et sellise akna puudumine hilisemates mängudes viitab mänguloojate kindlusele, et nende poolt loodud mängitav maailm on visuaalselt piisavalt kõnekas ning ei vaja täpsustavat kirjeldust. Kuigi uuemad mängud kasutavad efektiivselt ära uuemat tehnoloogiat ning võimekamat riistvara, tuleb taas nentida, et topograafiliselt on uuemad mängitavad maailmad väiksemad. Seda just tinglikuse vähenemise tõttu. Kui mänguloojate eesmärgiks on luua vahetult terve mängitav maailm, ilma tinglikkust kasutamata, tähendab see loomulikult terve maailma täielikku modelleerimist. See seab aga lihtsad piirangud – kui suure maailma jõuab üks firma tootmisprotsessi käigus modelleerida. Sellest tulenevalt leiab näiteks *Fallout 2*-e tegevus aset üle terve USA lääneranniku ning ka kaugel sisemaal, *Fallout 3*-e mängitav maailm piirdub ainult Washington DC ümbrusega, mida mängusiseselt kutsutakse *Capital Wasteland*'iks ehk Kapitooriumi tühermaaks.

²⁹ Rännaku tulemuste arvulised väärtused jmt.

4.4.2. Loomaailm

Loomaailm on koht, kus toimuvad narratiivsed sündmused ja selle alla kuulub ka kõikvõimalik lisateave mängija tegelast ümbritseva maailma kohta, mis on esitatud kirjeldavate tekstidena erinevates päevikutes, salvestistes ja arvutiterminalides.

Kuna antud töö eesmärgiks ei ole võrrelda uuritavate mängude narratiive kirjanduskriitiliselt, ei hakka ma ka pikalt üldistel lookaartel peatuma. Võtan siinkohal vaatluse alla mängude sündmustike alguse ning võrdlen faabulat käivitavaid sündmuseid. Võib öelda, et erinevused nende vahel on huvitavad ning heidavad valgust ka uutemate ja vanemate mängude vahelisele erinevusele tonaalsuses.

Fallout 1-e tegevus algab tuumavarjendis, kus mängija tegelane on terve oma elu elanud. Kõnealune varjend on olnud ülejäänud maailma eest seni täielikult suletud. Varjendi joogivee eest vastutava vee puhastussüsteemis on aga üks mikrokiip purnunenud ning mängija tegelane peab suunduma tühermaale, et sellele asendus leida. Kaalul on kõigi varjendi elanike elud.

Fallout 2-e tegevus algab isoleeritud külas, mille asutas eelmise mängu mängija tegelane ning seekordne mängija tegelane on eelmise otsene järeltulija. Taaskord on tarvis päästa oma rahvas, sest viljasaak on kesine ning küla kimbutavad nälg ja haigused. Mängija tegelane saadetakse tühermaale otsima müütilise kuulsusega seadeldist *G.E.C.K*³⁰.

Fallout 3-e tegevus algab taaskord kinnises varjendis. Seekord on mängu algus jaotatud erinevateks segmentideks, kus mängija tegelane on aastane, 10 aastane, 16 aastane ja lõpuks täiskasvanu. Nende segmentide käigus tutvub mängija tegelane oma isaga ja ühtlasi on need segmendid seotud ka karakteri loomisega. Täiskasvanu segment käivitab mängu³¹ avades (mängija jaoks) tervikliku mängitava maailma ning selgub, et mängija tegelase isa on varjendist lahkunud ja varjendi ülemus (kes lahkumise on rangelt keelanud) on tapnud mängija tegelase isa sõbra ning otsib nüüd mängija tegelast taga. Mängija tegelane lahkub varjendist ning hakkab oma isa otsima.

³⁰ *Garden of Eden Creation Kit*, mis kuulu järgi pidavat tühermaale elu sisse puhuma, vilja kasvama panema, vee puhastama jne.

³¹ Eelnevat võib pidada nii karakteri loome kui ka õppeosaks

Fallout: New Vegas algab stseeniga, kus mängija tegelasele lastakse segastel asjaoludel kuul pähe. Surma ta siiski ei saa ning kohalik arst ravib ta terveks. Edasi hakkab mängija tegelane enda „tapjat“ otsima.

Fallout 4 algab sõjajärgses maailmas, kus inimesed põgenevad varjenditesse, milles nad magama külmutatakse ning jätkub sõjajärgses maailmas, kui bandiidid varjendisse sisse murravad, mängija tegelase naise tapavad ning ta vastsündinud poja endaga kaasa viivad. Mängija tegelane hakkab enda poega taga otsima.

Huvitav on siinkohal täheldada teatavat vahet uuemate ja vanemate mängude vahel. Mängu narratiivi käima tõmbavaks stiimuliks on uuemates mängudes oluliselt isiklikumad probleemid, kui seda varasemates mängudes, kus esmaseks probleemiks on mingi inimgrupi päästmine. Kui võrrelda seda viisiga, kuidas maailma mängijale representateeritakse, siis on huvitav, et just uuemad mängud on ka need, mis pakuvad vahetumat isikliku kogemust läbi esimeses isikus vaate. Tundub nagu oleks mänguloojad soovinud seda süvendada läbi mängija tegelase motivatsioonide isiklikeks muutmise. Lihtsustatult võib järeldada, et isomeetriline „jumalik“³² vaade soodustab suurema pildi hoomamist ja esimeses isikus vaade soodustab mängija tegelasega samastumist isiklikumal tasandil.

Tulles tagasi mängitava maailma alapeatükis kirjeldatud tekstiakna ning maailma tingliku kirjeldamise juurde, tasub siinkohal vaadelda, kuidas uuemad mängud on kasutanud tehnoloogilist arengut ning detailsemat arvutigraafikat visuaalse loo jutustamisel. Selle üks hea näide on *Fallout 3*-es suhteliselt mängu alguses, kus mängija tegelane võib siseneda poolenisti lagunenu koolimajja. Kohe peaukse juures avaneb õõvastav vaatepilt suurest puurist, mille põrandal lebab hulk tillukesi skelette. Selline vaatepilt maalib mängija vaimusilma kerge vaevaga erinevad stsenaariumid sellest, mis antud kohas kunagi ammu aset võisid leida. Puudub vajadus tekstiakna järele. Mängusisese graafika abil on võimalik rääkida paljusid erinevaid lugusid, kuid kahjuks tuleb tunnistada, et uuemad *Fallouti* mängud ei kasuta seda võimalust piisavalt ära. Sellised visuaalse loo

³² Mängude laiaplaanilist pealtvaadet kirjeldatakse tihti kui *gods eye view*'d e. vaade jumala silma läbi. (Kunstiõppes kasutatakse ka mõistet „linnuperspektiiv“)

jutustamise näited on üpris harvad. Enamasti on loodud maailm üksluine ning jätab pigem kunstliku mulje.

See on mängu immersiooni seisukohalt oluline punkt. Kui varasemates mängudes on võimalik siseneda igasse majja ning sealt midagi huvitavat leida, siis uuemates mängudes on maailm täis maju, kuhu siseneda ei ole võimalik. Siit avaldub avatud eelmodelleeritud maailma nõrkus. Mänguloojad peavad maailma käsitsi sisuga täitma, kuid see nõuab aega. Seetõttu on maailma loomise elemendid jaotunud kaheks. Mõtestatud sisuga elementidest koosnev maailm, kus mängija tegelane saab vabalt liikuda ning illusoorne maailm, mille funktsioon on sarnane teatri rekvisiitidega. Teatud nurga alt vaadatuna jätavad nad mulje täielikust maailmast, kuid kui piiluda rekvisiite lava tagant, näeme, et tegu on vaid kahemõõtmelise illusiooniga. Vanemate mängude puhul selline probleem puudub, kuna (olguigi, et ebadetailselt) loodud maailm on ka alati funktsioneeriv maailm. Selle tinglik kirjeldus lubab mängijal luua ettekujutuse maailmast, mida tollaegne tehnoloogia ei võimaldanud. Uutes mängudes on visuaalne külg aga nii kaugemale arenenenud ning tinglikus taandunud punktini, kus mängija fantaasial on raske lünki täita ja maailm jääb seetõttu mängija kogemuses vaesemaks.

4.5 Järeldused

Mängu elementide analüütilisel vaatlusel selgub, et hilisemate *Fallout* mängude puhul on domineerivaks muutunud mängitavus. Sellest tulenevalt on tähtsamal kohal ka mängitav maailm, mille analüütiliseks dekonstrueerimiseks on sobilik eelkõige ludoloogiline suund. See muidugi ei tähenda, et narratoloogilise lähenemisega ei oleks mängu analüüsis midagi peale hakata. Loomaailm on tänu ludoloogilisele dominandile tihedamalt seotud mängitava maailmaga, kus kasutatakse visuaalseid loo jutustamise võtteid ning väiksem roll on tinglikusel. Ümber paigutatud dominandi abil on tekitatud, loomaailma ning mängitava maailma sünteesis, sobilik aluspind žanrinihkeks rollimängust märul-rollimängu.

Analüüsi käigus ilmnas ka hilisemates mängudes, korduvate missiooni gestaltidega, lühemate lookarte rohkus, mis soodustab mängu lühiajalisemat ning pistelist mängimist. Võitluse reaalsus ning selle kaasamine lühiajalistest ning korduvatest gestaltidest konstrueeritud missioonidesse võimaldab mängimise kui protsessi segmenteeritust ning

seeläbi muudab mängu laiemale publikule kergemini hoomatavaks. Sellist tendentsi võib märgata *Fallout 3*-e ja *Fallout 4*-ja puhul, kus mängija on sunnitud pidevalt alistama sarnaseid vastaseid analoogsetes situatsioonides. *Fallout 1*-e ja *Fallout 2*-e puhul on sellised momendid samuti olemas, kuid need on mängitavuse seisukohalt tervikusse teisiti liigendatud.

Fallout 1 ja *Fallout 2* on oma mängitavuselt ning selle gestaltidelt väga sarnased. Sama kehtib ka *Fallout 3* ja *Fallout 4* puhul. Varasemad *Fallouti* mängitavad maailmad koosnevad erinevatest asustustest ja nende vahel laiuvast tühermaast. Sama kehtib ka uuemate *Falloutide* puhul, kuid oluline vahe on gestaldidel, mida kasutatakse mängitavas maailmas liikumisel. Varasemate *Falloutide* puhul toimub tühermaal liikumine lihtsustatud maailmakaartil. Mängijat representeerib lihtne ikoon, mis liigub mööda kaarti.

Uuemate *Fallout*'ide puhul on maailmas liikumine teisiti lahendatud. Võimalik on avada maailma kaart, kuid liikumist sellel ei representeerita. Kui mängija soovib, võib ta jalutada ühest asulast teise ilma maailmakaarti vaatamata ning rändamine toimub ilma vahepealsete laadimisteta. Sellest tulenevalt on tühermaa osa mängitavast maailmast täielikult eeldisainitud. Kõik suvalised ehitised ja maailma topograafia on mängutegijate looming ning juhusel on väiksem roll. Kuigi visuaalselt haaravam, toob see endaga kaasa mõningaid probleeme mängitava maailma representatsioonis. Juhuslikuse puudumine muudab korduvuse tõsiseks probleemiks. Tühermaa topograafia on enamasti hästi lahendatud kuid seda asustavad elanikud on kõik väga sarnased ning kontrast asustustega (mida mänguloojad on narratiivi võtmepunktidenä oluliselt rohkem välja töötanud) on suur. Narratiivi koha pealt muutub lugu lokaalseks ning kaotab oma eepilise skaala, mis on rollimängude puhul üpris oluline aspekt. Rollimängude puhul on oluline ka mängija ning karakteri vaheline suhe. See kuidas mängija end mängus identifitseerib on erinevate žanrite puhul erineva tähtsusega. Rollimängu puhul on oluline, et mängija tunnetuslik kogemus oleks tugevalt seotud tema karakteri ja selle karakteri rolliga.

Selles osas on *Fallout 1* ja *Fallout 2* oma narratiivse dominandiga head näited klassikalise rollimängu ehitusest, kus mängitavus ning mängitav maailm on loodud loomaailma ning narratiivi aktualiseerimiseks. Analüüsis selgus, et märul-rollimängu žanri jaoks on aga sobilik vastupidine suhe, kus loomaailma ning narratiivi eesmärk on mängitavuse ning mängumaailma mõtestamine. Sisuliselt on küsimus selles kas mingi

tegevus täidab teatud eesmärgi või pühendab eesmärki abinõu. Rollimängude eesmärk on pakkuda immersiiivset narratiivi ning mängitavus aitab seda saavutada. Märul-rollimängu eesmärk on pakkuda nauditavat mängitavust ning narratiiv lisab sellele tähendust.

Analüüsi käigus ilmnes, et nauditava mängitavuse tähtsustamine kumab läbi kõikides uuemates *Fallout*'i mängudes, mis märul-rollimängu žanri kuuluvad. Seda ilmestavad ka kergemini alistatavad vastased, kelle tugevus on dünaamiline ning sõltub mängija tegelase võimetest.

KOKKUVÕTE

Videomängud on kiirelt arenev meediavorm ning erinevate žanrite konventsioonid peavad ajaga kaasas käima. Erinevalt teistest meediavormidest, on videomängud kõige enam seotud tehnoloogiliste arengutega. Sellest tulenevalt saame kerge vaevaga huvitav kõrvutada mängu, mille tootmise vahele jäävad vaid mõned aastad, ning avastada nende mehhaanikates, mängitavuses ning representeeritavates maailmades muutusi, mis on kõnekad terve tööstuse kohta. Käesoleva töö eesmärgiks oli uurida *Fallouti* seeria mängu ning teha tähelepanekuid mängitavuse, loo esitluse, maailma loomise ning representeerimise muutuste juures. Kõige selle aluseks võib pidada kaht peamist mõjutegurit. Nendeks on tehnoloogia areng ning (osaliselt sellest tulenev) žanrinihe.

Selgub, et tehnoloogilise arengu juures ei saa me teha kaugeleulatuvaid järeldusi pelgalt tehnoloogia selle võimekuse kasvu tunnistades. Küsimus ei ole vaid riistvara jõudluses, kuigi ka sel on oma kindel roll mängitavate maailmade ja neid asustavate karakterite visuaalse representatsiooni juures. Lisaks jõudlusele mängivad rolli ka paljud muud kultuurilised tegurid nagu tarbijaskonna harjumused ning vidomängude üldine kuvand laiema publiku hulgas. Oluline on see kuidas me videomänge mängime, kui palju on meil selleks aega ning mida mängudelt oodatakse.

Hilisemad *Fallouti* mängud on loodud kiirema eluviisiga inimestele, kes eelistavad mängimiseks kodukonsooli platvormi. Siin on kindlasti teatav roll ka mängijaskonna vananemisel. Järjest enam argipäevasest tööst tehakse arvuti taga istudes ning seetõttu on mängude ümber asumine töölaua tagant elutuppa igati loogiline samm. Selline ümber asumine määrab aga mängude ehituses palju sellist, mis esmapilgul võib varjatuks jääda.

Puldiga diivanil istudes ei muutu mitte ainult kasutajaliides vaid terve rida mängumehhaanikaid, mis sellise liidese puhul ümber kujundamist vajavad.

Žanrinihe uuritavas mänguseerias pole ainuüksi mänguloojate kunstiline otsus muuta mängukogemust vaid tuleneb suuresti just kasutajaliidese muutusest. Personaalarvutite peal mängimine ei ole tänaseks veel kuhugi kadunud kuid tuleb tunnistada, et turu suurem osa kuulub kodukonsoolidele. Luues mängu populaarsemale platvormile dikteerib see platvorm suuresti terve turu ulatuses kuidas ja milliseid mängu me mängime ning kui avaneb võimalus leida kompromiss vana ning uue lähenemise vahel, kasutatakse see ka kindlasti ära. *Fallouti* seeria uuemad mängud on ideaalseks näiteks sellisest kompromissist. Vanade mängijate rõõmuks on püütud alal hoida vanemate mängude esteetikat ja loomaailma ning uudemate mängijate meelitamiseks on lisatud kiireloomuline mängitavus koos võimalusega mängida mängu lühemate mängukordadega. Videomängude kui meediavormi kunstilise väärtuse seisukohast on mõnes mõttes tegemist sammuga tagasi, kuid videomängude populariseerimise koha pealt on samas tehtud mitu suurt sammu edasi. Uuemad mängud on tänapäeva mängijatele kergemini ligipääsetavad, nende representeeritav maailm on vahetum ning mängitavus intuitiivsem. Vanemad mängud esindavad aega, kus videomängude tööstuses liikusid väiksemad rahad ning mänguloojad võisid seetõttu võtta mängude loomisel suuremaid riske. Tänapäevaks on publiku nõ. suurim ühine nimetaja, muutunud võtmesõnaks mängu kaubandusliku edu saavutamise juures.

Žanrinihet võib siinjuures vaadelda kui progressi kõrvalprodukti, mille abil *Fallouti* seeria mängud laiemate massideni on viidud. Võimalik, et kõige selle juures avaldab mõju kiire elutempo ning soov saada vahetut tagasisidet ning kiiret rahuldustunnet läbi raskuspõhise immersiooni, mis premeerib mängija taktiilseid oskusi tema narratiivi süvenemise asemel. Ühes võib aga kindel olla. *Fallouti* mängud on ajas muutunud kergemateks just uusi mängijaid silmas pidades. Piltlikult öeldes hoiavad uued *Fallouti* mängud mängijal terve mängu jooksul rohkem käest kinni ning ei lase teha tal vigu, mis võiksid mänguelamust rikkuda. Kas selline areng videomängude juures on positiivne või negatiivne, jäägu igapäevase enda otsustada.

KASUTATUD KIRJANDUS

Aarseth, Espen. A 2012. *Narrative Theory of Games* Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, Raleigh, North Carolina

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland

Augeraud, Champagnat, Delmas 2009. *From Tabletop RPG to Interactive Storytelling:*

Definition of a Story Manager for Videogames Springer-Verlag Berlin Heidelberg

Clearwater, David A. 2011. *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide* The Journal of the Canadian Game Studies Association Vol 5(8): 29-49, University of Lethbridge

Domsch, Sebastian 2013. *Storyplaying. Narrating Futures* vol. 4 Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston

Juul, Jesper 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.:* MIT Press, Cambridge, Massachusetts

Lindley, Craig A. 2005 *Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design*. Game Studies (the international journal of computer game research) volume 5, issue 1

— 2005. *Story and Narrative Structures in Computer Games* Busho, Brunhild

Nacke, Lennart E. Stellmach, Sophie. Lindley, Craig A. 2011. *Electroencephalographic Assessment of Player Experience: A Pilot Study in Affective Ludology*. *Simulation & Gaming* 42(5) 632 –655

Newman, James 2002. *The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames* *Game Studies* (the international journal of computer game research) volume 2, issue 1

Pynenburg, Travis 2012. *Games Worth a Thousand Words: Critical Approaches and Ludonarrative Harmony in Interactive Narratives* .Honors Theses.Paper 70, University of New Hampshire

Kasutatud allikmaterjalid

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game 1997. Black Isle Studios, Interplay Entertainment

Fallout 2 1998. Black Isle Studios, Interplay Entertainment

Fallout 3 2008. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks

Fallout: New Vegas 2010. Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks

Fallout 4 2015. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks

SUMMARY

The topic of the MA thesis is world building in videogames and the shift in genre concerning the *Fallout* series of video games. The thesis combines these two topics in order to gain insight into the inner workings of world building elements and their relationship with video game genre.

The thesis will first give an introductory overview of general approaches to video game studies, covering both ludological and narratological approaches. While acknowledging the existence of the so called debate between ludology and narratology, this thesis is firmly grounded in the belief that in order to achieve proper insight into the inner workings of video games, a common ground must be achieved between the two. Video games can be viewed both as stories and games, but this kind of distinction can only be made artificially because in the act of playing they are both present and act upon the player simultaneously. Player perception and immersion is also covered with the addition of theoretical concepts for analysing game worlds.

The second part of this thesis will concentrate on the topic of genre and genre studies concerning video games. A brief overview of most common genres is presented with their respective traits and the relationships of these traits to general approaches to video game studies, as well as more specific analytical concepts.

The theoretical part of the thesis will be followed by an analysis of the *Fallout* video game series. Although all five major titles in the role playing game series are considered, the main focus of the analysis will be placed between the older games (*Fallout* and *Fallout 2*) and the newer games (*Fallout 3*, *Fallout: new Vegas* and *Fallout 4*). This allows the analysis to concentrate on the shift in genre from role playing game to action role playing game.

The goal of the analysis is to highlight the effect the shift in genre has on overall gameplay, game design, world building approaches and player experience.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Taavi Tamula

sünnikuupäev: 12.02.1984

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Videomängu žanri ja maailma analüüs fallout seeria näitel“, mille juhendaja on Katre Pärn,

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas

digitaalarhiivi DSpace'i lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 21.05.2017