

TARTU ÜLIKOOL
HUMANITAARTEADUSTE JA KUNSTIDE VALDKOND
KULTUURITEADUSTE INSTITUUT
KIRJANDUSE JA TEATRITÄADUSE OSAKOND

Piret Tänaava

**Ausa mängu printsiip ja informatsiooni värvdamine detektiivimängude
„The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“ näitel**

Magistritöö

Juhendajad:
Janek Kraavi, PhD
Mattia Bellini, PhD

Tartu 2026

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

Autor: Piret Tänav

25.05.2026

Annotatsioon

Magistritöö uurib S. S. van Dine'i ausa mängu printsiibi avaldumist ja tranformeerumist kaasaegsetes detektiivimängudes. Analüüsi objektideks on kaks detektiivimängu: „The Painscreek Killings“ (2017) ja „Disco Elysium“ (2019). Töö teoreetiline raamistik sünteesib detektiivkirjanduse žanrikonventsioone, eesotsas ausa mängu printsiibiga, struktuuraalse ja mängutehnilise kontseptsiooniga väravatest. Magistritöö näitab, et „The Painscreek Killings“ järgib ausa mängu printsiipi üpris täpselt, pakkudes klassikalist eduelamust. „Disco Elysiumis“ leiab aset ausa mängu printsiibi inversioon, et pakkuda mängijale pigem läbikukkumise elamust. Väravad toimivad mõlemas mängus peamise struktuuriprintsiibina, mis kujundab nii (narratiivis edasi) liikumist kui ka juhtumi lahendamise kogemust. Kokkuvõttes osutab käesolev magistritöö, et ausa mängu printsiip võib kaasaegsetes detektiivimängudes olla nii normatiivne raamistik kui ka selle metafiktsionaalne ümbertõlgendus.

Märksõnad: detektiivkirjandus, arvutimäng, aus mäng, väravad, „Disco Elysium“, „The Painscreek Killings“

Sisukord

Sisukord	4
Sissejuhatus.....	5
1. Detektiivkirjandus.....	9
1.1 Teke ja ajalugu.....	9
1.2 Detektiivkirjanduse elemendid.....	11
1.3 Aus mäng	13
2. Kirjandusliku arvutimängu narratiiv.....	16
2.1 Detektiivimängud.....	16
2.2 Väravdamine	17
2.3 Agentsus	21
3. Mängude analüüs	23
3.1 The Painscreek Killings	23
3.1.1 Väravad.....	26
3.1.2 Aus mäng.....	30
3.2 Disco Elysium	37
3.2.1 Väravad.....	39
3.2.2 Aus mäng.....	44
Kokkuvõte.....	49
Kirjandus.....	53
Lisa. Detektiivilugude kirjutamise kakskümmend reeglit	57
Summary	61
Lih litsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks	64

Sissejuhatus

Minu üllatus oli väga suur, kui avastasin, et laias pildis marginaalne, aga siiski märgatav osa arvamusel 2019. aastal ilmunud detektiiv-rollimängu „Disco Elysium“ (ZA/UM 2019) lõpu kohta olid negatiivsed. Ka mitmed arvustajad osutavad vastuolulisele lõpplahendusele (Vt Henley 2021; Faierman 2019; Brown 2022). Nimelt osutub „Disco Elysiumis“ mõrvariks tegelane, kellega pole enne mängu lõppu võimalik kohtuda. Mängijad, kelle sooviks oli rahuldust pakkual viisil juhtumi lahenduseni jõuda, pidid pettuma. Tekkis aimdus, et detektiivžanrit saadavad jätkuvalt spetsiifilised ootused, mis on eeldatavasti žanri pika arenguloo jooksul välja kujunenud. Ühe variandi nendest ootustest saab kokku võtta ausa mängu printsiibi kaudu, mille kuulsaimaks sõnastajaks oli ameerika kriitik ja krimikirjanik S. S. van Dine oma manifestiga „Detektiivilugude kirjutamise kakskümmend reeglit“ („Twenty Rules of Detective Writing“, 1928). S. S. van Dine'i sõnastatud reeglid moodustavadki osa minu magistr töö teoreetilise alusest. Detektiivkirjanduse ajaloo mõistmiseks ja ausa mängu printsiibi tekkele konteksti andmiseks lähtun ka mitmete žanri asjatundjate raamatutest, ennekõike Charles J. Rzepka teosest „Detective Fiction“ (2005) ning John Scaggsi teosest „Crime Fiction“ (2005).

Selleks, et kirjeldada ausa mängu printsiibi kasutamist just arvutimängudes, vajasin lisaks veel mängude struktuuri käsitlevat teoreetilist lähtepunkti, milleks sobis hästi kontseptsioon värvavatest. Värvavate saab mängumaaailmas tõlgendada takistusi, mis struktureerivad (narratiivis) edasi liikumist. Selle kontseptsiooni kirjeldamisel ja lähtusin teiste hulgas mängutehnilisest sõnastikust „The Level Design Book“ ja Christopher Vogleri raamatust „The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers“ (2007) ning kohandasin uuritavate mängude põhjal värvavate tüpoloogiat. Detektiiv-arvutimänge on akadeemiliselt uuritud üpris vähe. Enim on detektiivimängudest kirjutanud Clara Fernández-Vara, näiteks artiklites „The Game's Afoot: Designing Sherlock Holmes“ (2013) ja „Postmodern Detective Fiction in Video games“ (2021). Detektiivimänge ongi ennekõike uuritud kuulsate kirjandusteoste mänguadaptsioonide kaudu. Magistr töö teoreetilised lähtepunktid seob tervikuks *agentsuse* mõiste, mis võimaldab kirjeldada mängija aktiivset rolli juhtumi lahendamisel detektiiv-arvutimängus.

Magistritöö uurimisobjektideks on kaks arvutimängu: ülalmainitud detektiiv-rollimängu laiendatud versioon „Disco Elysium: The Final Cut¹“ (2021) ning detektiivimäng „The Painscreek Killings“ (EQ Studios 2017). Mängude valikut toetab tõik, et „The Painscreek Killings“ mängu loojad seadsid endale eesmärgi luua võimalikult realistlikku detektiiviks olemise simulatsiooni, mille mängimine võimaldaks detektiivitegelasega koos mõistatust lahendada, nii nagu seda saab teha teistes detektiivinarratiivide meediumides, nagu televisioon ja film. (EQ Studios 2024: 6) „Disco Elysium“ seevastu teeb detektiivžanriga midagi hoopis muud. Nagu ülal mainitud, siis tekitas „Disco Elysiumi“ lõpp mitmetes mängijates pahameelt, sest lõpplahendus on ootamatu, süüdlane on keegi, keda ei saa mängu jooksul loogilise uurimise jooksul tuvastada. Ootus ausalt mängitava mõistatusnarratiivi järele näib olevat olemas, aga samavõrd kui žanrile on kindlad ootused, võib mänguloojatel tekkida kiusatus ootusi mitte täita. Ma ei aseta neid arvutimänge omavahel otsesesse võrdlusesse, vaid pigem kirjeldan neid kui võimalikke näiteid ausa printsiibiga haakumisest tänapäevastes arvutimängudes.

„The Painscreek Killings“ mängu ei ole varem minu teada akadeemiliselt käsitletud. „Disco Elysiumit“ on praeguseks uuritud paljudest erinevatest perspektiividest. Näiteks Baltic Screen Media Review erinumbris (2021) vaagitakse „Disco Elysiumi“ žanrilist paigutust, mängus kujutatavat poliitilist maastikku ja mängu kompleksust ning narratiivset paljusust. „Disco Elysiumi“ ja detektiivkirjanduse omavahelised puutepunktid ei ole seni eriti palju septsiiifilist tähelepanu pälvinud. Siiski on Edward L.W Green raamatus „Video Games, Crime and Control“ uurinud mängu haakumist karmi krimi (*hard-boiled*) žanriga (2024). Seda teeb Green ennekõike moodsa kultuurilise kriminoloogia huvisid arvesse võttes ning politseinikust tegelase moraalidilemmasid analüüsides, mitte niivõrd detektiivkirjanduse žanritroopide arvutimängu meediumisse tõlkimist silmas pidades. Elisa Silva Ramos on uurinud, kuidas, kuidas detektiivkirjanduse vorm on üle kandunud detektiivimängu („The Classical Detective Story Formula from Literature to Videogames“ 2021). Parameetrid, mida Ramos analüüsis kasutab on üpris laiahaardelised, kuid minu töö ideed toetab tema järeldus, et detektiivimängudel on potentsiaal luua mängijas klassikalise detektiivkirjanduse looga sarnaseid elamusi.

¹ Viitan töö jooksul mängule loetavuse eesmärgil pealkirjaga „Disco Elysium“.

Minu magistritöö eesmärk on näidata, kuidas rakenduvad detektiivkirjanduse ajaloolised žanrikonventsioonid, ennekõike ausa mängu printsiip, tänapäevaste arvutimängude struktuuris. Selleks kasutan kahte üpris äärmuslikult erinevat näidet kahest võimalikust lähenemisviisist. Minu magistritöö pakub ühte võimalikku lähenemist kirjanduslike võtete ja mängumehhaanika ning struktuuride sidusaks uurimiseks. Laiendan oma magistritööga edasi ka detektiivimängude uurimissuunda ning väravate tüpologia on uuenduslik mudel kirjeldamiseks (detektiiv)arvutimängude struktuuri. Samuti lähendan van Dine'i reeglite tõlkega detektiivkirjanduse uurimist eesti kontekstile ja keeleruumile.

Magistritöö põhineb kolmel uurimisküsimusel:

1. Kuivõrd järgivad arvutimängud „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“ ausa mängu printsiipi?
2. Milliseid väravaid kasutatakse arvutimängudes „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“ mängija (narratiivis edasi) liikumise piiramiseks?
3. Kuidas mõjutab väravatest loodud struktuur ausa mängu printsiibi järgimist arvutimängudes „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“?

Magistritöö meetodiks on kvalitatiivne analüüs, mille teostamiseks sünteesin kirjandusteaduse ja mängu-uurimise teoreetilisi lähtepunkte. Tegemist ei ole „The Painscreek Killings“ mängu ja „Disco Elysiumi“ otsese võrdlusega. Kasutan neid mängu näidetena ausa mängu printsiibi kahest võimalikust avaldumise viisist. Nende näidete toel on siiski võimalik teha järeldusi ausa mängu printsiibi toimimisest ja tõlkeprotsessist arvutimängude vormi.

Magistritöö struktuuri moodustavad kolm peatükki, millest kaks esimest on teoreetilised ning kolmas analüütiline. Esimeses peatükis visandan detektiivkirjanduse ajaloo, kirjeldan detektiiviloo oodatavaid elemente ning panen paika ausa mängu printsiibi parameetrid, mida analüüsis rakendan. Teises peatükis kirjeldan väravate kontseptsiooni ning loon väravate tüpologia. Samuti kirjeldan lühidalt detektiiv-arvutimängude ajalugu ning peatüki lõpus defineerin agentsuse termini. Kolmas peatükk käsitleb „Disco Elysiumi“ ja „The Painscreek Killings“ mängude analüüsi. Mõlema mängu analüüs on jaotatud kolmeks: esmalt kirjeldan lühidalt mängude narratiive ja mehhaanikaid, seejärel väravate kasutamist nendes mängudes

ning lõpuks analüüsin, kuidas need mängud ausa mängu printsiibiga haakuvad. Magistritöö raames valmib ka eestikeelne tõlge S. S. van Dine'i „Detektiivilugude kirjutamise kahekümnest reeglist“.

1. Detektiivkirjandus

Esmalt eeldavad täiendavat kommentaari mõned mõisted. Detektiivkirjandus on krimikirjanduse alamžanr, mis on niivõrd populaarne, et mõisteid võidakse kasutada peaaegu sünonüümselt (Scaggs 2005: 3). Tegelikult viidatakse krimikirjanduse mõiste kaudu üldjuhul igasugusele kuritegevusega seonduvale kirjanduslikule narratiivile (samas: 1). Detektiivkirjanduse puhul muutub oluliseks spetsiifiliselt juhtumi uurimine ja lahenduskäik (samas: 1) ning krimikirjanduse võimalikud elemendid koonduvad suuremal määral ühte teosesse kokku (samas: 3). Käesoleva magistritöö raames viitan põgusalt krimikirjandusele ainult detektiivkirjanduse eelset ajalugu kirjeldades. Juttu tuleb siiski spetsiifiliselt detektiivkirjandusest. Magistritöö uurimisfookus ei eelda pikemat süvenemist žanridefinitioonide poleemikasse. Detektiivkirjanduse ajalugu moodustab keeruka ja hargneva narratiivi. Selleks, et anda konteksti ausa mängu printsiibi tekkele, visandan esimeses alapeatükis kokkuvõtliku versiooni detektiivkirjanduse tekkeloost. Seejärel kirjeldan lähemalt elemente, millest detektiivnarratiiv tavaliselt koosneb ning peatüki lõpus kirjeldan ausa mängu printsiipi ja panen paika ausa mängu parameetrid, mida analüüsis rakendan.

1.1 Teke ja ajalugu

Uurijate ja üldsuse silmis on konsensus, et laiemalt krimikirjanduse žanri esimeseks autoriks saab pidada Edgar Allan Poe'd (Scaggs 2005: 7), täpsemalt tema 1841. aasta teost „Mõrvad Rue Morgue'il“ („The Murders in the Rue Morgue“) (Priestman 2003: 2). Žanri jälgi leiab aga juba märksa varasemast ajast, näiteks on kuriteo asjaolude väljaselgitamise, tõendite kogumise ja süüdi mõistmise motiive võimalik leida juba Heraklese müüdist ning Susanna ja vanameeste piibliloost Taanieli raamatus (Scaggs 2005: 8). Need varajased detektiivkirjanduse eelkäijad ei tegele otseselt mõistatuse ja lahenduskäiguga, vaid keskenduvad pigem didaktilisele programmile ja sobiva karistuse probleemile (samas: 9). Poe-eelse perioodi, 18. sajandi, krimikirjandus on meile tänapäeval tuttavast krimikirjandusest erinev. Nimelt puudusid konkreetsete võimustruktuurid ja õigusorganid, mille teke on nüüdisaegsema detektiivkirjanduse oluline mõjutaja. (Bell 2003: 7)

17.-18. sajandil levisid draamakirjanduses kättemaksule keskenduvad tragöödiad, mille klassikaliseks näiteks on Shakespeare'i „Hamlet“ (1601). Enamasti tegeleti nendes lugudes võimuvõitluse kujutamise ja autoriteetide kinnistamisega. Samuti saavad kättemaksu eesmärgil kuritöö sooritanud kangelased tihtipeale väärilise õnnetu lõpu osaliseks, mis aitas edastada moraalset sõnumit. (Scaggs 2005: 11–13) 18. sajandi detektiivkirjanduse oluliseks funktsiooniks oligi hoiatamine ja hirmutamise. Sarnast eesmärki täitsid ka avalikud hukkamised. Sellised narratiivid olid omamoodi püüded stabiliseerida sotsiaalset korda, ajal mil kuritegevuse levik oli üha suuremaks ühiskondlikuks probleemiks muutumas. (Scaggs 2005: 13–14) Kummitusliku mineviku, sotsiaalsete hierarhiate ja mõrvade ning perekonnaintriigide kujutamise kaudu külgnes ja kattus detektiivkirjanduse välja kujunemine gooti žanri arenguga (samas: 15–17). Tänapäevalgi äratuntav detektiivkirjandus ei saanud enne esile kerkida, kui võeti laiemalt omaks kontseptsioon politseist kui institutsionaalsest võimustruktuurist. See muutus toimus paljudes maailma piirkondades industriaalrevolutsiooni käigus, mil linnastumine, asustustihedus ja töötus tõid kaasa senisest suurema kuritegevuse kasvu.. Selline ühiskondlik kontekst võimaldaski esimestel mõistatusele ja ratsionaalsele uurimisele keskenduvatel detektiivilugudel esile kerkida. (Samas: 17–19)

Ausa mängu printsiip kujunes välja 1920. ja 1930. aastatel, detektiivkirjanduse n-ö kuldajastul (Rzepka 2005: 13). Kuldajastust saab rääkida ennekõike Briti kultuuriruumi kontekstis (Scaggs 2005: 26) ning enamasti peetakse silmas kahe maailmasõja vahelist aega (Knight 2003: 77; Scaggs 2005: 26). Nimelt avaldati aastal 1920 Agatha Christie esimene romaan „Salapärase juhtum Styles’is“ (Scaggs 2005: 26). Krimikirjanduse esimese kõrgperioodi jooksul said populaarseks “kes-tegi”-tüüpi (*whodunit*) detektiivilood, tekkis kindlam detektiivilugude kirjutamise valem, mis hakkas kujundama lugejate ootusi ning kinnistas akadeemilise arutelu põhimõtteid. Esiialgu tegelesid detektiivkirjanduse teoreetikud ennekõike žanri reguleerimise ning selle reeglite paika panemisega, mitte niivõrd kriitilise analüüsiga. (Rzepka 2005: 13) Samuti iseloomustab ajaperioodi detektiivkirjanduse populaarsuse suurenemine ja kasvav kultuuriline tähendus ning kerkisid esile mitmed märgilised autorid, eesotsas Agatha Christie’ga. Nendel kümnenditel tegutsesid ka teised kuulsad autorid, nagu Dorothy L. Sayers, Margery Allingham, Ngaio Marsh, Anthony Berkeley Cox ja Nicholas Blake (Scaggs 2005: 26–27). Enamus neist autoritest jätkas samas laadis ka järgnevatel kümnenditel, kuigi

detektiivikesksed mõistatusromaanid hakkasid kultuuriväljal oma esialgset värskust ja tähendusrikkust minetama (Knight 2010: 84–85).

“Kes-tegi”-tüüpi detektiivkirjandusele vastukaaluks arenes Ameerika Ühendriikides karmi krimi žanr (*hard-boiled modefiction*). Sisuliselt tähendab see vesternite ja gängsterilugude sünteesi. (Scaggs 2005: 29) Keskmine karmi krimi lugu kujutab juhtumit lahendama palgatud eradetektiivi, kes kasutab või vähemalt puutub lahendusprotsessis kokku vägivallaga ning linnaelu kuritegeliku pahupoolega. Vähemalt ajalooliselt oli detektiivitegelaseks karm valge mees, kes ei lase ennast emotsioonidel mõjutada. (Knight 2010: 230–231) Detektiivkirjanduse uurijad on täheldanud, et karmil krimil oli võrreldes klassikalise “kes-tegi”-tüüpi detektiivkirjandusega võrreldes ka peale teise maailmasõja lõppu lihtsam oma populaarsust säilitada. Seda on põhjendatud tõigaga, et sõjajärgses ebakindlas maailmas oli karmide detektiivilugudega lihtsam haakuda (Scaggs 2005: 30).

21. sajandi krimikirjandust raamistab hübriidsus ja globaliseerumine. Autorid sünteesivad krimikirjanduse troope teiste žanritega ning laiendavad selle kaudu krimikirjanduse mõistet ja tõlgendusvõimalusi. Tänapäeval rõhutatakse näiteks feministlikke ja postkoloniaalseid perspektiive ning on tekkinud kindlat kultuurilis-piirkondlikku eripära rakendavad ala-žanrid (jaapani-*noir*, skandinaavia-*noir*). (Duerre Humann 2020:59) Näiteks on tänapäeval populaarsed veel krimikirjanduse ja fantaasia või ulme hübriidvormid, protseduuriline krimi, advokaadikrimi ja tõsielul põhineva krimi dokumentaalsed vormid.

1.2 Detektiivkirjanduse elemendid

Detektiivkirjandust (*detective fiction*) ümbritsev žanripilt on võrdlemisi mitmekesine. Käesoleva magistritöö fookuses on mõistatusele (*mystery*) keskenduv detektiivkirjandus. Detektiivkirjandusega külgnev žanr ning üks selle arengu lähtekohti on seiklusjutuna (*adventure story*) esitatud detektiivkirjandus, kus kuritööd, detektiivid ja süüdlased on ennekõike seiklusloo esteetiliseks taustaks (Rzepka 2005: 9). Kuritöö psühholoogilistele tagamaadele ning kuritöö sooritamise põhjuste keskenduvad lood on detektiivkirjanduse kuldajastust alates tuntud kui

“miks-tegi”-lood (*whydunit*) (Jones 1999: 498). Sellele vastanduvad “kes-tegi”-lood (*whodunit*), kus tegeletakse süüdlase isiku tuvastamise ja juhtunu rekonstrueerimisega (Oleskin 1999: 496).

Mõistatusele keskenduvast detektiivkirjandusest leiab eripalgelisi lugusid. Suure tõenäosusega sisaldavad need detektiivitegelast, lahendamist vajavat mõistatust või kuritegu, uurimise või juurdluse protsessi ning lõpplahendust, mille jooksul selgub süüdlane. Kusjuures detektiiviks võib olla klassikaline politseinik, eradetektiiv või asjaarmastajast uurija. (Rzepka 2005: 9–10) Charles J. Rzepka lisab eelnevatele veel “pusle elemendi”. See tähendab, et mõistatus on esitatud probleemina, mille lahendamises peab lugeja aktiivselt osalema, kasutades omaenda loogilist mõtlemist. (Samas: 10)

Juhtumi lahendamise protsessis on oluline roll vihjetel ja asitõenditel (*hints and clues*). Asitõendid võivad mõistatusele keskenduva detektiivkirjanduse narratiivides esineda otse (tõendid, mida detektiiv leiab ja tõlgendab) või vahendatult, tegelaste küsitlemise tulemusel saadud ütluste (*testimonies*) kujul. Viimaste puhul on detektiivi ülesandeks lisaks tõlgendamisele ka veenduda ütluste usutavuses. (Rzepka 2005: 18) Ütlusi vahendatakse detektiivile üldjuhul ühena kolmest võimalikust perspektiivist: usaldusväärsed, ebausaldusväärsed, tuvastamata usaldusväärseusega. Ütlustele hinnanguid andes peab detektiiv (ka lugeja) ühtlasi lähtuma ütlustes sisalduvate vihjete või asitõendite olulisusest. (Samas: 18)

Mõistatusele keskenduvate detektiivilugude üheks oluliseks omaduseks on n-ö topelnarratiiv (Rzepka 2005: 18). Prantsuse kirjandus- ja kultuurikriitik Tzvetan Todorov on postuleerinud “kes-tegi”-tüüpi detektiivikirjanduse narratiivi kahel tasandil toimimise. Lugejale esitatakse kaks lugu: kuritöö lugu ja lahenduse lugu. Klassikalistel juhtudel on need lood üksteisest eraldiseisvad, ei puutu omavahel kokku. Esimene lugu, ehk kuritöö lugu lõpeb enne kui algab teine, ehk lahenduse lugu. Seejuures väidab Todorov, et teise loo tegelased ei ole mitte tegutsejad, vaid uurijad/teadmise kogujad. See tähendab, et on ebatavaline, et detektiiv satub ise suurde ohtu või saab surma. Topelnarratiivi kasutamine muudab detektiivilugude struktuuri täpselt planeerituks või isegi geomeetriliseks. (Todorov 1977: 18–19) Topelnarratiivi kirjeldamisel lähtub Todorov tõigast, et versioon loo kahest tasandist on tegelikult olemas kõigis

kirjandusteostes. Nimelt esineb kirjandusteostes paralleelselt lugu, ehk faabula ning narratiiv. Lugu on see, mis juhtus. Narratiiv on see, kuidas teose autor meile juhtunut näitab. (Todorov 1977: 19) Todorovi käsitlus ei ole sugugi ainus topelnarratiivi kontseptsioon, aga outsustasin, selles töös lähtuda just temast, sest ta kirjeldab topelnarratiivi detektiivkirjanduse näitel, kus on loolisi tasandeid võimalik ka eriti selgelt eristada.

1.3 Aus mäng

1928. aastal avaldas S. S. van Dine'i pseudonüümi all tegutsev Willard Huntington Wright „Detektiivilugude kirjutamise kakskümmend reeglit“, kus ta pani kirja ajastu detektiivkirjandust kujundavad põhireeglid ning kust võib leida ka ausa mängu printsiibi alustalad (Knight 2003: 80). Sissejuhatuses nimetab van Dine detektiivilugu intellektuaalseks mänguks, mis seisneb lugeja mõtlemisvõime kaasamises loo lahendamisse (Rzepka 2005: 14). Samas sissejuhatuses toob Wright kasutusele ka ausa mängu termini, võrreldes detektiivkirjandust tiimispordiga (samas: 14). Tõlgitud tervikversiooniga Wrighti reeglitest saab tutvuda magistritöö lisas, mis kannab pealkirja „Detektiivilugude kirjutamise kakskümmend reeglit“.

Aastal 1929 avaldas Ronald Knox sarnase reeglistiku pealkirjaga „Detektiiviloo kümme käsku“ („Detective Story Decalogue“). Seal leiab muu hulgas reeglid, et süüdlast tutvustatakse loo alguses, üleloomulikud jõud ja detektiiv ise ei ole süüdi ning et lõppjäreluste tegemisel lähtutakse ainult tõenditest, mida on ka lugejale tutvustatud. Kaksikud ja teineteisele liiga sarnased tegelased on samuti halb lahendus, või vähemalt peab seda troopi läbimõeldult sisse juhatama. (Scaggs 2005: 36) Knoxi ümber koondus seltskond briti kirjanikke, kes moodustasid klubi nimega *Detection club*. Sellega liitumiseks pidi andma vande („The Detection Club Oath“), millega lubati, et detektiivilugusid kirjutades järgitakse Knoxi loodud reegleid. (Link 2023: 29) Ka Knoxi reeglistikust jääb ennekõike kõlama ootus, et lugeja osaleb aktiivselt mõistatuse lahenduse protsessis ning loo lauamängureegleid meenutav valem võimaldab lugejal endal rahuldaval viisil lahenduseni jõuda (Scaggs 2005: 37–38).

Olulisi teoreetiku ja detektiivkirjanduse žanri üle mõtisklejaid oli 20. sajandi esimesel poolel palju. Lisaks eelmainitutele tasub ära märkida veel peavoolu diskursusest tihti kõrvale jääv

ameerika kirjanik ja teoreetik Carolyn Wells, kes avaldas 1913. aastal „The Technique of the Mystery Story“. Lühikeses detektiiviloo kirjutamise juhendis mainib ta mitmeid troope ja struktuure, mida näiteks Agatha Christie peagi põhimõtteliselt üks-ühele kasutama asub ning Wells märkab täpselt žanri arengus seni toimunud ja toimuvaid uuendusi. (Knight 2010: 82) Sarah J. Link põhjendab kuldajastu teoretikute ja autorite armastust korrektselt üles ehitatud reeglistike vastu sellega, et korrektsed reeglinimekirjad toetavad ajastu žanripõhiseid ootusi sellest, kuidas teosed pidid olema ratsionaalse loogika abil hoomatavad. Ühtlasi aitasid reeglinimekirjad tõsta detektiivkirjanduse žanri prestiiži ning jätta muljet, et detektiivkirjandus väärrib kriitilist arutelu (Link 2023: 29).

Paralleelselt ausa mängu reeglite sõnastamise ja lihvimisega toimus juba 1920. aastate teises pooles hoogne nende samade reeglite murdmine. Agatha Christie eiras oma teoses „Roger Ackroydi mõrv“ (1926) reeglit, et detektiiv ei tohi kunagi osutada süüdlaseks. (Rzepka 2005: 155) Eriti suure eksperimenteerijana sai tuntuks Anthony Berkeley Cox, kelle teostes tegeleti kuritöö lahenduste keeruka psühholoogiaga, kasutati õnnestunult ootamatuid pöördeid ja lõpplahendusi ning ühes teoses paljastati mõrvari identiteet juba esimesel leheküljel (Laurence 2016: 24). Samuti väidab Charles J. Rzepka, et 1930. aastatel ei olnud (üle)reguleeritud žanris tegutsevad erudeeritud detektiivid enam nii populaarsed. Mõistatusele keskenduvale detektiivkirjandusele pakkus tugevat konkurentsi ameerika karm krimi (*hard-boiled*). Autorid hakkasid 1930. aastatel, Holmesi ja Watsoni ikoonilisusest inspireerituna, oma protagonistidele ka omapära ja erisusi ning värvikaid kõrvaltegelasi lisama. (Rzepka 2005: 155)

Tänapäeval on detektiivkirjandus sajanditagused ranged reeglid paljuski maha raputanud. Siiski on jätkuvalt aktuaalne ausa mängu printsiibi baaskontseptsiooni kasutamine. Seda ennekõike tähenduses, et lugejal on võimalik fiktsionaalse detektiiviga paralleelselt (või isegi varem) juhtumit lahendada. (Link 2023: 28) Detektiivkirjanduse autor Gigi Pandian tuvastab isegi uut tõusu huvis ausa mängu printsiibi kasutamise vastu uuemas detektiivkirjanduses ja kultuuris laiemalt (2024). Huvi põhjuseks peab Pandian ammu müügilettidelt kadunud klassikaliste teoste uute versioonide taasavaldamist ning mitmete seni tõlkimata detektiivromaanide esmatõlkeid inglise keelde (2024). Kuivõrd ausa mängu printsiip ei ole tänapäeva detektiivkirjanduse uurimise ja lugejate jaoks enam nii oluline kui kuldajastul, siis arvan, et mängijate ootused

detektiiv-arvutimängudele on siiski võrreldavad kuldajastu lugejate omadega. Agentse uurijana juhtumi lahendamine näib võimalusena ausa mängu printsiibi teoreetikute postuleeritud ootusi maksimaalselt realiseerida.

Selleks, et hõlbustada ausa mängu printsiibi rakendamise uurimist panen paika ausa mängu parameetrid, mida analüüsisosias kasutan. Võtan oma analüüsi aluseks S.S van Dine'i „Detektiivilugude kirjutamise kakskümmend reeglit“ (Vt Lisa) Seda mitmel põhjusel: van Dine'ile viidatakse ikka ja jälle tagasi ausa mängu printsiibi ühe esamsõnastajana ning detektiivkirjanduse ajaloo olulise mõjutajana (Nt. Knight 2003: 80; Rzepka 2005: 14; Scaggs 2005 : 28). Samuti on tema reeglistlik pikem ja värvikam kui kaasaegsete, näiteks Ronald Knoxi oma, ning kirjeldab rohkem välja kujunenud žanriootusi kui Carolyn Wells. Esmajoones lähtun ausa mängu printsiibi põhiolomusest, et lugejal (mängijal) peab olema võimalik detektiiviga samadel alustel juhtumit lahendada, lugeja (mängija) ja detektiivi käsutuses on samad vihjed ja asitõendid ning et lugejat ei viida kiuslikult valele tee. Lahendus ei tohi juhuslik, vaid peab tulenema loogilisest deduktsioonist. Samuti ei tohi süüdlaseks osutada tegelane, kes ei ole seni narratiivis olulist rolli mänginud. S.S. van Dine'i reeglitest leiab paratamatult vaateid ja seisukohti, mis peegeldavad sajanditagust maailmapilti ning ei pruugi olla tänapäevaseid detektiivilugusid uurides enam asjakohased. Sellised reeglid on kinnisidee ratsionaalsusest ja realismist, hoidumine teenindava personali süüdlaseks tegemisest ning hoidumine kriminaalsete jõukude ja üleloomulike jõudude kujutamisest jne. Võimalikku nende reeglitega haakumist valitud mängudes kommenteerin siiski.

2. Kirjandusliku arvutimängu narratiiv

Käesolevas peatükis seon kirjandusteadusliku detektiivkirjanduse teoreetilise raamistiku spetsiifikaga, mis tuleneb detektiivilugude arvutimängu kujul esitamisest. Peatüki jooksul kirjeldan lühidalt detektiivimänge ja nende ajalugu, defineerin värava mõiste ja loon analüüsi tarbeks värvate tüpoloogia ning lõpuks kirjeldan millist rolli mängib agentsus (kirjanduslikus) arvutimängus.

2.1 Detektiivimängud

Detektiivi-arvutimängude (edaspidi kasutan loetavuse eesmärgil terminit detektiivimäng) ajaloost ei ole kahjuks ühte kõikehõlmavat ülevaadet. Žanri jälgi saab aga siiski hakata ajama eelmises peatükis kirjeldatud detektiivkirjandusest. Detektiivimängude ajalugu külgneb osalt teiste žanrite arenguga ning väiksemate alażanrite kaupa on neid mängu ka põhjalikumalt kirjeldatud. Selles alapeatükis kaardistangi põgusalt detektiivimängude ajalugu ning praeguste detektiivimängude omadusi ja alażanreid.

Sarah J. Link on kirjeldanud toimiku-tüüpi (*dossier*) detektiivromaane, näiteks Joe Linki „Murder Dossiers“ (1936-1939). Neid romaane iseloomustab fragmenteeritud vorm, kus lugejale esitatakse (tihti osalisi) dokumente ja nimekirju, millest lugeja leiab asitõendeid ja vihjeid ning saab erinevatest segipaisatud infokildudest lähtuvalt juhtumi lahenduse kokku panna. On ootuspärane, et lugeja osalus on aktiivne. Samuti viidatakse sellist tüüpi teostes lugejale kui detektiivile, ehk puudub vahendav detektiivitegelane. (Link 2023: 39–40) Kõiki neid omadusi arvesse võttes tundub loogiline, et detektiivilugusid ja detektiivi rolli mängimist hakati meediavormi varastest arenguetappidest peale arvutimängude vormi vahendama.

Mängumehhaaniliselt on detektiivimängud välja kasvanud tekstipõhistest seiklusmängudest (Fernández-Vara 2013: 1) ja leia-ja-kliki (*point and click*) mängudest. Nendes mängudes liigutakse (enamasti) staatilistes mängumaailmades ringi, kogutakse ja kombineeritakse esemeid ning täidetakse eesmärgid (*quests*). Mõlema žanri mõju ja elemendid on leitavad ka tänapäevastest detektiivimängudest. Samuti külgnevad ja kattuvad uuemad detektiivimängud

hooti kõndimissimulaatori žanriga (Fernández-Vara 2021: 68), kus on põhifookus ruumis liikumise narratiivsel kogemusel, mitte varieeruvale mängumehhaanikal.²

Arvatavasti ei ole eriti üllatav, et paljudes (varasemates) detektiivimängudes adapteeritakse Arthur Conan Doyle'i Sherlock Holmesi lugusid või kasutatakse Holmesi lugude tegelasi, näiteks arvatavasti esimeste detektiivimängude hulka kuuluvad „Ripper“ (Winnie & Baronett 1984) ja „Sherlock“ (Melbourne House 1984). (Fernández-Vara 2013: 1). Clara Fernández-Vara on pidanud detektiivimänge üheks kirjanduslikumaks mängužanriks nii kuulsate kirjanduslike detektiivilugude rohkete mänguadptsioonide tõttu kui ka detektiivimängude multimodaalsete tekstide kasutuse tõttu, kus mängija peab interpreteerima detektiivimängu erinevaid tekste, et jõuda ise järeldusteni. Samuti on oluline roll lool ja selle rekonstruktsioonil. (Fernández-Vara 2021: 58) Lähikümnendite detektiivimängude hulgast võib leida põnevaid eksperimente, mida Fernández-Vara on võrrelnud ka postmodernistlike joontega kirjanduses ja muus meedias. (2021: 58) Poststrukturealistlikult on narratiivi kogemust lahendatud simuleeritud arvutiprogrammiga mängudes „Her story“ (Sam Barlow 2015) ja „Immortality“ (Half Mermaid Productions 2022). Uuenduslikke ja nõudlikke detektiiviks kehastumise kogemusi pakuvad ka „Return of the Obra Dinn“ (Lucas Pope 2018) ja „The Case of the Golden Idol“ (Color Gray Games 2022).

2.2 Väravdamine

Selleks, et mängude narratiivi ja ausa mängu printsiibi kasutamise analüüs oleks arusaadav ja jälgitav, laenan mängude loomise ja mängumehaanika maailmast väravdamise (*gating*) mõiste. Väravaks (*gate*) saab arvutimängus pidada takistusi, mis piiravad või struktureerivad ja suunavad mängija eesmärkide saavutamist ja (narratiivis) edasi liikumist. (The Level Design Book n.d.; Shum jt 2023: 13096).

² Kõndimissimulaatorite žanri fenomeni kohta olen pikemalt kirjutanud artiklis „Pelapäevik: Arvutimängud, kus ainult kõnnitakse ja muud ei tehtagi“ (Tänava 2025: 25)

Lisaks otseselt mängija liikumise suunamisele kasutatakse väravdamise mõistet ka mängumehhaanika tutvustamisel ja mängijatele õpetamisel. Väravdamist ongi ennekõike kirjeldatud mänguloojate tarbeks, et näidata, kuidas ajastada mängudesse uute oskuste või mängumehaaniliste võtete sissejuhatamist jälgitava ja hoomatava tulemuse loomiseks (Bycer 2016). Näiteks strateegiamängudes võib tihti olla suur hulk erinevaid mehaanikaid, mis on kõik tarvis mängijale selgeks õpetada. Selles protsessis muutub oluliseks see, kuidas ja millises järjekorras õpetust mängijale edastada. Liiga palju erinevate mehaanikate õpetusi kohe mängu alguses tähendab, et mängija ei pruugi suuta kogu informatsiooni talletada ning jääb mängu eesmärkide täitmisel hätta. Oluline on juhatada mehaanikad sisse järk-järgult ning võimalikult selgelt ja lühidalt. (Bycer 2016) Mängudes, mis põhinevad võitlemisel ja mängija osavusel, kasutatakse väravaid tihti võimalikult sujuva kogemuse loomiseks. *Action*-rollimängus „The Witcher 3: Wild Hunt“ (2015, CD Projekt Red) panid mänguloojad suurt rõhku sellele, et mängijad ei jõuaks liiga raskete võitluste juurde liiga vara. Kasutati nii piiranguid mängija liikumises kui ka selles, millised teadmised või esemed on tal erinevatel mänguhetkedel olemas. (Roy: 2025) Mäletan isiklikust mängukogemusest ka vihjeid iga mängija eesmärgi (*quest*) juures, et kui palju oskusi ja kogemust võiks mängitava tegelasel eesmärgi täitmise hetkel olla.

Eriti vaadates mängu, mille peamine fookus ei ole mängumehaanika paljusus ja kompleksus, vaid ennekõike narratiiv, siis julgen väita, et kõige klassikalisemaks värava tüübiks on uks. Tuntud näide on siinkohal uks, mille avamiseks tuleb kõigepealt võti leida, kusjuures võib võti olla ka numbri- või sõnakood, tööriist või mitmeteks osadeks jaotatud lahendusega pusle või mõistatus (The Level Design Book n.d.). Samuti võib teel ees seista tegelane, kelle mure peab ära lahendama enne, kui saab edasi liikuda (samas). Igal juhul taandub sellise klassikalise värava olemus takistuseks mänguruumis, mille avamiseks tuleb leida võti. Võtmeks võib olla nii tegelasega rääkimine, reaalse võtme või koodi leidmine või mitmeosalise pusle lahendamine. Sisuline printsiip on sama.

Kõik klassikalised väravad ei ole võrdväärselt olulised. Kui vaadata ühe mängu terviklikku struktuuri, siis kerkivad esile väravad, mis on teistest märgilisemad. Selliseid väravaid võib nimetada põhiväravateks. Sisuliselt saab põhiväravate kontseptsiooni võrrelda läve ületamisega (*crossing a threshold*), mida kirjeldab Christopher Vogler oma raamatus „The Writer’s Journey:

Mythic Structure for writers“ (2007). Vogler sünteesib omakorda mitmeid teoreetilisi lähenemisi lugude murdepunktidele ning lugude osadeks või vaatusteks jaotumisele (2007: 128). Läve ületamine võib olla nii hetk, kus antikangelane takistab ootamatult kangelast, kangelases toimub ootamatu sisemine nihe või tuleb teha raske valik. Igal juhul on tegemist sisuliselt olulise hetke või pikema jupiga loo tervikus. (Vogler 2007: 128; 130) Selleks, et kohandada Vogleri kontseptsiooni otsesemalt mängude spetsiifikaga, lisan oma põhivärava definitsioonile veel nüansse. Põhivärv on klassikaline värv, mille läbimine on kohustuslik. See on eriti oluline mängudes, mis sisaldavad vaba valikut tegevuste ja nende järjekorra osas. Kohustuslikkus sisaldab endas ka linearsust. Põhivärv võib muuta muidu vabalt valitud järjekorras läbitava narratiivi pikemaks või lühemaks ajaks lineaarseks.

Seoses mängutööstuse laienemisega nutiseadmesse ning tasuta mängude leviku suurenemisega on kritiseeritud nende mängude reaalajaliste väravate (*time gate*) kasutamist. Reaalajalised väravad sunnivad mängijat ootama, kuni tema taimed või linn kasvavad, või kuni tekivad uued elud, et saaks taset (*level*) uuesti proovida. (Tassi 2014) Lähtudes reaalajaliste väravate kontseptsioonist juhataksin sisse ka kontseptsiooni mängusisesest ajast lähtuvatest väravatest. Suhteliselt tavapärane on olukord, kus mängudes on sisemine kell, mis määrab mängusisesest aja liikumise reeglid. Seda kasutades saavad mänguloojad määrata konkreetse hetke, millal toimub mängumaailmas mingi oluline muutus, avaneb avastamiseks uus piirkond, toimub mõni sündmus (Zagal, Mateas 2010: 11) või ilmub välja mõni uus tegelane. Selline väravdamise strateegia on mänguloojate jaoks lihtne ja konkreetne võtte, mis aitab efektiivselt nii kontrollida mängija progressi kui luua illusiooni elavast ja hingavast maailmast.³

Saatuse või juhusega mängimine oli keskne juba kõige esimestes (laua)mängudes (Lee 2025: 59). Täringuveeretusega juhuslike tulemuste määramine on levinud Dungeons & Dragons tüüpi rollimängudes ning on sealt omakorda edasi kandunud rollimängude arvutimänguversioonidesse (Schules jt 2024: 115). Juhust kasutatakse rollimängudes koosmõjus teiste määravate elementidega, nagu tegelase oskused ja iseloom ning situatsioonipõhised mõjutajad (Björk; Zagal 2024: 219). Rollimängude esimestes

³ Kontekstiks põnev uurimus mängumaailmade temporaalsusest: „Time in Video Games: A Survey and Analysis“ (Zagal; Mateas 2010)

arvutimänguversioonides (Computer role-playing game: CRPG) tekkis võimalus automatiseerida aeganõudvaid käsitsi arvutamise protsesse (Schules jt 2024: 115). Juhust kasutavaid sündmusi nimetatakse rollimängudes täringuveeretusteks. Väravate tüpoloogia loomise tarbeks tõlgendan rollimängude täringuveeretused samuti väravateks, mille põhiline eripära on see, et värava läbimise tõenäosus sõltub suuremal või vähemal määral juhusest.

Selleks, et hõlbustada edasist mängude analüüsi, loon väravate tüpoloogia, mis peaks olema relevantne narratiivse fookusega mõistatusele keskenduvate (detektiivimängude puhul, kuid on ennekõike koostatud siiski selle spetsiifilise magistritöö analüüsi soodustamiseks. Tüpoloogia kohta on oluline ära märkida, et väravate tüübid võivad küll olla eraldi kirjeldatavad, aga eksisteerivad mängutervikus omavahelises sümbioosis ning paratamatus kooskõlas teiste mängumehaaniliste võtetega ning asetuvad alati mängu komplitseeritud terviku konteksti.

Väravate tüpoloogia

1. Põhivärav - narratiivselt märgiline värav, mis viib lineaarse ja kohustusliku narratiivi osa juurde
2. Klassikaline värav/ uks - värav, mille avamiseks peab leidma võtme. Võti võib olla nii reaalne võti, kood või mitmeosaline mõistatus.
3. Ajaline värav - värav, mille avanemine sõltub mängusisese aja progressist
4. Juhuvärav - värav, mille avanemine sõltub vähemalt osaliselt juhusest (täringuveeretusest)

Arvestades seda, et uurin narratiivse fookusega detektiivimänge, siis mainin ära ka Bruno Dias mõtiskluse „Against 'Metroidbrania': a Landscape of Knowledge Games“, mille ta avaldas Azhdarchid nimelises blogis. Dias toob kasutusele mõistatuse lahendamisele keskenduvaid mängu kirjeldava termini teadmismäng (*knowledge game*) ja nende mängude struktuuri kirjeldava termini teadmisvärav (*knowledge gate*) (2022). Dias järgi on teadmisvärava definitsioon järgmine: “Selleks, et tegemist saaks olla teadmisväravaga, peab esinema ka mingit teist tüüpi liikumist või progressi, kui ainult see, et mängija saab mingi informatsiooni või liigub semantilises ruumis.” (Dias 2022). Kuivõrd on tegemist hägusa definitsiooniga, mis muudaks minu väravate baasdefinitsiooni samuti küsitavaks, siis jätan teadmisväravad käesolevast

magistritööst välja. Kindlasti oleks siin potentsiaali süvitsi uurimiseks ning värvate kontseptsiooni edasiseks laiendamiseks.

2.3 Agentsus

Sõnaveebist leitava definitsiooni järgi on agentsus “indiviidi valmisolek ja võime toimida/tegutseda iseendana,” (Sõnaveeb 2024). Mõiste kasutus ja areng on paljuski olnud seotud filosoofia ja sotsiaalteadustega. Inimese tegevusvõimekus on keskseks uurimisobjektiks näiteks Martin Heideggeri ja Michel Foucault’i teostes, koos küsimusega sellest, kuivõrd on inimesel võimalik oma keskkonda mõjutada ning vabasid valikuid teha. (Bódi 2023: 13)

Mängija agentsus, ehk tegevusvõimekus, ehk toimevõime (kasutan neid mõisteid siin ja edaspidi sünonüümselt) on olnud keskne mõiste mängude akadeemilises uurimises. (Bódi 2023: 14). Mängude uurimises on agentsuse mõiste võimalike definitsioonide pilt kirju ning võimalike tähenduste hulk suur. Lähtudes Sebastian Domschi teoreetilisest vaatest agentsuse kontseptsioonile arvutimängudes on just mängijale lubatud tegevusvõimekus see, mis muudab arvutimängud meediumina eriliseks ning ligitõmbavaks (2013: 3). Loomulikult on agentsus osaks ka teistest meediumitest (osalusteater, interaktiivne kunst). Enamus agentsust puudutavat diskurssi baseerub vähemal või suuremal määral Janet H. Murray definitsioonil, mille järgi on agentsus “nauditav võim teha tähenduslikke otsuseid ning näha otsuste ja valikute tagajärgi” (2017: 159)⁴. Mulle näib, et agentsuse defineerimise taagaks võib pidada mängu uurimises kujunenud küsimust sellest, kas agentsus on seotud spetsiifiliselt valikute tegemisega, mis toovad kaasa narratiivi seisukohalt tähenduslikke tulemusi (näiteks erinevad lõpplahendused) või on agentsus iga väiksemgi tegu või liigutus mängumaailmas (näiteks mänguruumis edasi-tagasi kõndimine), millel ei pruugi olla selgesti tajutavat tähenduslikku seost mängu narratiiviga. Kas viimati kirjeldatud peaks pidama hoopis mängu interaktiivsuseks? Bettina Bódi jõuab nendes küsimustes järelduseni, et agentsust üheselt defineerida polegi produktiivne ning peaksime vaatama tegevusvõimekuse esinemist ennekõike kontseptuaalselt (2023: 22). Eriti

⁴ Agentsuse kui mõiste kujunemisest ja selle olulisusest mängu uurimise distsipliinis saab pikalt ja põhjalikult lugeda Bettina Bódi raamatust „Videogames and Agency“ (2023)

oluline tundub selline lähenemine kui tahta luua laiemat teaduslikku vaadet ja võtta arvesse võimalikult paljusid erinevate narratiivitüüpide ja disainifilosoofiatega mängu. Bódi esitab siiski võimaluse agentsust kontseptualiseerida: “Mängija agentsust võib mõtestada tähenduslike valikute tegemise võimalikkuse ruumina, mida väljendavad mängija tegevused, mis tõlgitakse niisugusteks avatari⁵ tegevusteks, mida mängu disain võimaldab”⁶ (2023: 30).

Põhjus, miks keerukas agentsuse arutelu on magistritöö tervikpildis oluline, seisneb selles, et tegevusvõimekus asetub täpselt kahe valitud teise teoreetilise lähtepunkti – ausa mängu ja väravate – vahepeale. Valitud teoreetilised lähtepunktid sobituvad sujuvalt ülalkirjeldatud kontseptsionaalsesse agentsuse valemisse. Kui detektiivimäng annab ausa mängu põhimõtet rakendades võimaluse tähenduslike valikute tegemiseks ning ootab mängija intellektuaalset osalust, siis värav on see mängudisaini element, mis võimaldab struktureerida mõistatuse lahendamise protsessi. Kontseptsioon tegevusvõimekusest võimaldab siduda ausa mängu ja väravad ning seeläbi uurida nende kahe omavahelist koosmõju.

Loodud teoreetiline raamistik võimaldab mängu mitmeplaanilist analüüsi, vaadelda nii narratiivset kui ka mängumehhaanilist struktuuri ning nende omavahelist koosmõju. Kui klassikalises detektiivkirjanduses sõltub ausa mängu printsiibi toimimine peamiselt vihjete õiglasest jagamisest lugejale, siis arvutimängudes lisandub sellele (vähemalt mingil määral) mängija aktiivne osalus ning võimalus mõjutada uurimise kulgu läbi valikute, eksimuste ja avastamise järjekorra. Järgnevalt analüüsingi, kuidas need põhimõtted mängudes „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“ siis avalduvad.

⁵ “Mängijale antud subjekti-positsioon simuleeritud mängumaailmas, keha mille kaudu mängija saab fiktsionaalses maailmas agentne olla” (Klevjer 2022: 22).

⁶ “Player agency can be conceptualized as the possibility space for meaningful choice expressed via player action that translates into avatar action, afforded by a game’s design” (Bódi 2023: 30)

3. Mängude analüüs

Magistritöö teine osa keskendub mängude „Disco Elysium“ ja „The Painscreek Killings“ analüüsile. Selleks, et analüüs oleks jälgitav, on möödapääsmatu alustada mõlema mängu narratiivi ja mängumehhaanika kirjeldusest. Isegi kui ma ei keskendu otseselt süvitsi mängude narratiivsele tervikule ega mehhaanilisele toimimisele, siis konteksti andmiseks on kirjeldused siiski vajalikud. Seejärel jätkan väravate alapeatükkides mängudes esinevate väravate kirjeldusega ning näitan seeläbi, kuidas moodustub mängude tervikstruktuur. Ausa mängu alapeatükkides analüüsin, kuidas haakuvad mängud ausa mängu printsiibiga.

3.1 The Painscreek Killings

Arvutimängu „The Painscreek Killings“ andis välja EQ Studios 2017. aastal. Väikese *indie*-mänguloomistiimi eesmärgiks oli simuleerida realistlikku mõistatuse lahendamise protsessi. Mängus ei märgistata olulisi kohti, ei suunata mängijat oluliste tõenditeni ega saa küsida vihjeid, nagu detektiivimängude ja ka üldse arvutimängude puhul tavapäraselt eeldada võiks. Varjatud viisidest, kuidas „The Painscreek Killings“ mängijat varjatult suunab tuleb põhjalikumalt juttu allpool. Mängijat julgustatakse märkmeid tegema ning mängusisese kaameraga olulisi vihjeid või kohti pildistama. Just need aspektid muudavad mängu realistlikumaks, või vähemalt teenivad mänguloojate vastavaid ambitsioone. Ka päriselus ei ole võimalik kaardilt olulisi kohti järele vaadata või “kõrgematelt jõududelt” vihjeid küsida. Mängus seatakse fookusesse mängija enda loogilised järeldused ja seoste loomise võime, sarnaselt klassikalisele mõistatusele keskenduvale detektiivkirjandusele.

Mängumehhaaniliselt toimib „The Painscreek Killings“ ennekõike nagu kõndimissimulaator (*walking simulator*). See tähendab, et mäng koosneb ruumis liikumisest ning mängumaailma ja narratiivi kogemisest. Lisaks seotakse ruumis liikumisega ka seiklusmängude ja leia-ja-kliki (*point and click*) mängude traditsioonidest pärinevat mängumehhaanikat. Kui kõndimissimulaatorid on üldjuhul pigem lineaarsed, siis „The Painscreek Killings“ pakub avastamiseks osaliselt avatud maailma (*semi-open world*), mis tähendab, et mängumaailmas liikumine ei toimu lineaarselt, vaid mängija saab ise valida, kuhu ta suundub. Siiski ei ole kõik

mängumaailma piirkonnad kohe ligipääsetavad, nendeni jõudmiseks peab lahendama mõistatusi ja leidma võtmeid. Samuti on osaliselt avatud maailmaga mängudes lineaarsemaid episoodi, mille läbimine on narratiivis edasi liikumiseks vajalik. Mänguloojate sõnul tahtsid nad luua mängu, mis on küll kõndimissimulaator, aga pakub lisaks interaktiivset ja realistlikku mõistatuse lahendamise kogemust, ega ole rangelt lineaarne (EQ Studios 2024: 18). Nagu eespool mainitud, siis puudub „The Painscreek Killings“ mängus klassikaline vihjesüsteem. Samuti ei ole mängus tegelasi, kellega vestelda ega võitlusmehaanikat. Tegelasi, kellega ei saa rääkida, on tehniliselt kaks: üks neist on kummitus ja teisega kohtub mängija ainult mängu lõpustseenis. Mängus on võimalik esemeid lähemalt uurida ning piiratud hulka neist ka hilisemaks kasutamiseks kaasa võtta. Saab teha pilte ning automaatselt salvestuvad osad märgilised dokumendid ja päevikusissekanded, mida mängumaailmast leida võib. Sisuliselt tegeleb mängija ruumis liikumise, uste ja võtmete otsimise, vihjete leidmise ja dokumenteerimise ning kirjade ja dokumentide lugemisega.

„The Painscreek Killings“ mängu loos kontrollib mängija Janeti nimelist ajakirjanikku, kes suundub ajalehe toimetaja soovitusel mahajäetud Painscreeki linna, et kirjutada seal aset leidnud sündmuste põhjal põnev lugu. Painscreeki linna ajalugu on traagiline ja müstiline ning pole selge, mis põhjusel on pealtnäha idüllilise eluga väikelinn praeguseks (väidetavalt) täiesti mahajäetud. Levivad kuuldused linna naise Vivian Robertsi lahendamata mõrvast. Salapärasel asjaoludel on surnud mitmed teisedki linnaelanikud.

Keskseks mõistatuseks, mida mängija lahendab, on Vivian Robertsi mõrva uurimine. Mängu lõpus peab valima nimekirjast Viviani mõrva süüdlase ja mõrvarelva. Tegelikult on mõistatusi palju rohkem – olenevalt kokku lugemise strateegiast lausa üle kümne. Nende mõistatuste hulgas on seitse mõrva, ühe tegelase saatus jääb lõplikult selgitamata. Kuna mängu lõpetamise eelduseks on Vivian Robertsi mõrva lahendamine, siis ei keskendu ma mängu analüüsis programmiselt kõrvaltegelaste lugudele. Siiski tasub ära märkida, et kõik lood on „The Painscreek Killings“ mängus omavahel seotud ning juhtumi lahendamise protsess, ka kahtlususte välistamine, sõltub paljuski kõrvalsisust, millega mängija kokku puutub.

Selleks, et mängu hargneva struktuuri ja narratiivi analüüs oleks jälgitavam, annan põgusa ülevaate „The Painscreek Killings“ mängu tegelastest ja loost. Põhimõtteliselt kõik mängu mõistatused on seotud Robertsite perekonnaga. Seal figureerivad linnapea Charles ja tema samavõrd olulise kogukondliku rolliga naine Vivian. Neil on ka tütar Trisha. Robertsite pere juures töötavad mitmed olulised kõrvaltegelased, nagu ülemteener Bernard ja teenija Dorothy, lapsehoidja Wanda, autojuht Derrick ja tööline Andrew. Trishaga kurameeris nooruk Scott, kes on tegelikult linnapea Charlesi poeg, ehk Trisha poolvend. Charlesil oli nimelt afäär noore teenijatüdruku Sofiaga, kes peale Scotti sündi salapärasel asjaoludel kadus. Väljaspool Robertsite perekonda on märgilised tegelased veel kirikuõpetaja Matthew, kes lapsendas Scotti ning arst Henry, kes on tihedates ärisuhetes Robertsite perekonnaga. Teenija Sofia identiteet ja saatus ning sellega seondult ka Scotti vanemate identiteet on lisaks Viviani mõrvale samuti olulised mõistatused, millega iga mängija mängu terviklikult läbides kokku puutub. Samuti eksisteerib „The Painscreek Killings“ mängu maailmas Steven Mossi nimeline detektiiv, kes tegeles enne Janetit Vivian Robertsit mõrva lahendamisega, kuid tema funktsioon ei ole olla klassikalises mõttes kahtlusalune.

„The Painscreek Killings“ annab mängijale võimaluse igal hetkel mäng lõpetada. Tuleb lihtsalt minna oma auto juurde ja otsustada ära sõita. Teoreetiliselt võib seda teha juba kohe peale sissejuhatava stseeni läbimist mängu alguses. Lahkudes tuleb etteantud nimekirjadest valida Vivian Robertsit mõrva süüdlane ja kasutatud mõrvarelv. Seejärel lõpeb mäng Janetit kirjutatud ajalehe esikaanega ning anonüümse kirjaga, mis viitab sellele, et mingi osa mõistatuse lahendusest jäi siiski puudu. Huvitaval kombel on ajalehe esikaas samasugune ka siis, kui valida õige süüdlane ning mõrvarelv (informatsioon, mida on teoreetiliselt võimalik tuletada ka ilma lõpustseeni läbi tegemata). Tõenäoliselt panid mänguloojad enim rõhku lõpule, mis eeldab, et mängija leiab üles ka süüdlase ülestunnistuse ning läbib mängu lõpus aset leidva intensiivse jälitusstseeni. Seetõttu tõlgendan mängu lõppu, kus mängija lahkub enne lõpustseeni, ebaterviklikuna ning võtan mängu struktuuri uurimisel vaatluse alla hüpoteetilise läbimängu, mille käigus saavutatakse „The Painscreek Killings“ mängu “tõeline” lõpp⁷.

⁷ Mitmete võimalike lõppudega arvitimängude ja muude avatud lõpuga meediavormide (visuaalsed romaanid, “vali- ise-oma-seiklus” mängud) puhul ei ole tavaliselt mängusiseselt ette öeldud, et mõni võimalikest lõppudest on “tõeline”, n-ö päris lõpp. Kontseptsioon “tõelisest” lõpust tekib mängu retseptisoonis ning mängukogemuste jagamise kaudu. Enamasti eeldab “tõelise” lõpu saavutamine seda, et mängija on pidanud nägema palju vaeva, et lõpptulemus on (võrreldes teiste võimalike lõppudega) kõige positiivsem ning on võimalikest kõige sisukam ja huvitavam. (Herte 2021: 196)

„The Painscreek Killings” mängu narratiiv toimub nii nagu Todorovi teoreetiliste lähtepunktidega haakuvalt kahel tasandil. Esimene tasand kujutab Janeti liikumist Painscreeki linnas ning tema katset lahendada seal aset leidnud mõrva ning teisi mõistatusi. Teine tasand hõlmab minevikus aset leidnud sündmusi. Mängu lõpuks on võimalik rekonstrueerida paljude Painscreeki linnas elanud tegelaste elukaared ning nendega juhtunud sündmuste järgnevuse.

3.1.1 Väravad

„The Painscreek Killings“ mängu struktuur koosneb kolmest osast, mida eristavad üksteisest kolm põhiväravat. Nende väravateni jõudmine võimaldab mõistatust edasi lahendada ning mängus edasi liikuda. Seega, isegi kui mängumaailma avastamine on vaba, siis on nende kolme väravani jõudmine tervikliku kogemuse saamiseks paratamatu. Kolme osa määratlemisel olen lähtunud mängulooja Fery Tomi ja „The Painscreek killings“ loonud EQ Studios poolt välja antud raamatust „The Making of The Painscreek Killings“ (EQ Studios 2024: 18). Samas raamatus nimetavad mänguloojad mängu kolme osa vaatusteks (*3-act structure*) (samas: 18). Kasutan seega edaspidi mõistet *vaatus*, et iseloomustada mängu ülesehitust.

Need väravad on:

1. Lukustatud auto keskväljakul
2. Metsamajakese salajane tuba
3. Kiriku pööning

„The Painscreek Killings“ alguses leiab aset õpetusstseen Painscreeki linna endise politseiniku kontoris, kus tutvustatakse mängijale esemete üleskorjamise, pildistamise ja uurimise ning ruumis ringi liikumise mehaanikaid. Sealt saab mängija kaasa esimesed dokumendid, linna kaardi ning esimese võtme. Võtmega saab avada linna värava ning asuda endale sobivas järjekorras linna avastama. Algusest peale on avastamiseks avatud Painscreeki linna haigla, Robertsite perekonna häärber ja võõrastemaja, mis muidugi sisaldavad endas omakorda suurel hulgal klassikalisi väravaid.

Ilmestamiseks, kuidas toimib „The Painscreek Killings“ mängu struktuur, näitan, kuidas näeb välja minimaalne võimalik trajektoor Painscreeki linna sisenemisest kuni esimese põhiväravani jõudmiseni, ehk mängu esimene vaatus. Esmalt on mängijal valida, kas külastada haiglat või Robertsite perekonna häärberit. Mõlemas leidub vihje, mis suunab mängija kiriku võtme asukoha juurde. Leidnud kiriku kõrvalt lillepotist võtme, saab mängija siseneda kirikusse ja otsida üles pastor Matthew' kontori, mille sahtlis on kiriku panipaiga võti (koos sildiga, mis seletab, milleks võtit kasutada). Kiriku panipaigast leiab *slim jim*'iks nimetatud tööriista, millega saab mängumaaailmas lukustatud autosid avada. Tööriistaga saab avada võõrastemaja ees oleva salapärase lukustatud auto, ehk läbida mängu esimese põhivärava. Mitmes mängijale avatud hoones on teadetetahtlid, kust leiab ka reklaami, mis tutvustab autodesse sisse murdmiseks kasutatavat tööriista, juhaks kui selline kontseptsioon on mängijale võõras. Olenevalt mängija teadmistest võib ka reklaami pidada üheks osaks võtmest või kontekstivihjeks, mille abil saab keskväljakul olevasse autosse sisse murda.

Ülalkirjeldatud esimene vaatus mõjub sellisel kujul üpris lakooniliselt. Tegelikuses läheneb esmakordne mängija Painscreeki linnale suure tõenäosusega märksa laiahaardelisemalt: uurib läbi kõik kolm algselt avatud hoonet ning satub uurimiste jooksul omakorda järgmiste võtmete ja klassikaliste väravateni. Samuti võib mängija viia ennast kurssi linna planeeringuga ning külastada avatud märgilisi piirkondi, näiteks kiriku kõrvale asuvat surnuaeda.

Selleks, et saada täpsemat arusaama „The Painscreek Killings“ mängu struktuurist, toon näiteid klassikaliste väravate kasutamisest. Üsna levinud võte, mida mängus kasutatakse, on klassikalise värava võtme mitmeks osaks jaotamine. Näiteks kirikusse pääsemiseks on vaja leida vihje, et kiriku võti on maja juures lillepotis. Seejärel tuleb minna kiriku juurde ning otsida süvenenult läbi kõik ümbruses leiduvad lillepotid, kuni leiad võtme. Selle mängudisainistrateegia tituleerisid mänguloojad $2 + 2 = 4$ kontseptsiooniks (EQ Studios 2024: 92). Sama kontseptsiooni laiendati mõnel juhul versiooniks $2 + 1 + 1 = 4$, mis tähendab, et ühte võtit puudutavad vihjed lõigati veel väiksemateks tükkideks, et muuta klassikalise värava avamist komplekssemaks (samas). Näide sellisest komplekssest klassikalisest väravast on Robertsite perekonna häärberis, pereisa Charlesi kontoris, mängu kolmandas vaatuses. Tema

koodlukuga lauasahtli avamiseks tuleb leida vihje, mis selgitab, et koodiluku kohal olevad tähed tähistavad malenuppude nimetuste esitähhti (seda on võimalik iseenesest ka loogiliselt järeldada), mistõttu tuleb meelde jätta mängu jooksul leitud malenuppude all olevad numbrid ning seejärel tõlkida kood sobivaks numbrikombinatsiooniks. Taaskord ei mõju klassikalise värava avamise teekond esmapilgul kuigi keeruliselt, aga tuleb arvestada, et nii kontor ise kui ka kõik malenupud on samuti (mitmekordsete) klassikaliste väravate taga. Neid läbitud väravaid võib selleks mängufaasiks olla juba mitukümmend. Klassikaliste väravate võtmed võivad olla struktureeritud ka vastupidiselt: mängija võib leida koodi, võtme või eseme, teadmata, mis on selle funktsioon, ehk millist klassikalist väravat sellega avada saab. Algselt võibki mängija leida malenuppe, märgata, et nende all on kirjas number, aga mitte veel teada, mille jaoks neid numbreid täpselt vaja läheb. Siiski võib käivituda tahe need numbrid meelde jätta, midagi mida detektiivmängude tundja arvatavasti endale teadvustamatagi niikuinii teeks.

„The Painscreek Killings“ mängus leidub ka üks ebaõnnestunud disainiga mitmeosalise võtmega klassikaline värav. See värav on lukustatud lauasahtel ülemteener Bernardi kodus. Kõrvalsahalist leiab mängija vihje, et nelja-numbrilise koodi saamiseks tuleb punaste ja kollaste noolte skoorid üksteisest lahutada. Samas toas on seinal noolemäng, millelt on vastavad nooled hõlpsasti leitavad. Ükski noolte põhjal arvatud kood aga ei sobi. Ei sobi ka teooria, et üks must piksel noolemängulaual võiks tähistada kohta, kus oli varem põrandal vedelev punane nool ega selle arvutuse tulemusel saadud kood. Tegelik vihje mõistatuse lahendamiseks on leitav hoopis teisest majast ja palju hiljem. Kuna mäng suunab mängijat algusest peale detaile märkama ja nende põhjal järeldusi tegema, võib see viia – nagu ka minul – ajakuluka, kuid tulemusteta pusimiseni mõistatuse kallal, mida ei olegi veel võimalik lahendada. See konkreetne klassikaline värav on minu arvates üks ärritavamaid näiteid väravadisainist „The Painscreek Killings“ mängus. Sarnaseid kohmakaid näiteid saaks kindlasti veel tuvastada.

Teine vaatus, ehk teise põhivärava juurde jõudmine, on klassikaliste väravate poolest kõige tihedam. Poolavatud maailma ja mitte-lineaarse struktuuri tõttu tuleb avastamiseks algusest peale avatud hooneid või mängu käigus avatud hooneid külastada korduvalt, käia Painscreeki linnas edasi-tagasi. Visandan taas lakoonilise variandi teisest vaatusest. Lukustatud autost saadud koodiga pääseb Robertsite häärberi turvamehe ruumi, kust saab omakorda võtme Trisha

magamistoa avamiseks. Trisha toast leiab Scotti metsamajakese võtme. Samas toas on ka lukustatud sahtel, mille võtme leiab vihje abil häärberitagusest kuurist (võimalik, et juba esimeses vaatuses). Lukustatud sahtlist saab mängija võtme Scotti metsamajakese salajase toa avamiseks. Metsamajakesest leiab omakorda võtme, millega saab avada kirstu kiriku panipaigas. Kirstust leiab võtme, mis avab metsamajakese keldri ukse. Esimese põhivärava, ehk lukustatud auto avamise tulemusel leitud võti võõrastemaja tuppa 201 annab võimaluse näha pilti juhendist metsamajakese keldris oleva salaukse avamiseks. Kui mängijal on olemas metsamajakese, selle keldri ning keldris asuva salaukse võtmed ning teadmine, kuhu võti keldris käib, saab mängija lõpuks siseneda Scotti salajasse tuppa ehk läbida „The Painscreek Killings“ mängu teise põhivärava.

Kolmas vaatus, ehk viimase põhivärava (mängu lõpu) juurde jõudmine, on vähemalt klassikaliste väravate perspektiivist vaadatuna eelmisest lineaarsem. Mängijal tuleb läbida kaks suhteliselt lineaarset (siinkohal tähendab see, et need ei sisalda nii palju linnas edasi-tagasi käimist) klassikaliste väravate jada. Ühe jada tulemusel saab mängija tööriista mutrite avamiseks ning teise jada tulemusel teadmise, et mängu viimast võtit tuleb otsida Painscreeki linna tänavatele paigutatud restkaevudest. Kuna ei ole teada, milline tosinast restkaevust peidab endas otsitud võtit, siis tuleb kontrollida järjest kõiki. Selleks, et teada kuhu restkaevust leitud võti käib, tuleb lisaks avada külalistemaja hoiukapp 201, kus on kaudne vihje võtme kasutuse kohta. Ka hoiukapi avamisele eelneb hulgaliselt klassikalisi väravaid. Omades nii võtit kui ka teadmist selle kasutuskoha kohta, saab avada ukse kiriku pööningule, kuulata süüdlase ülestunnistust ning käivitada mängu lõpustseen, läbides kolmanda põhivärava.

Nüüd kui on kirjeldatud mängu klassikalistest väravatest ja põhiväravatest koosnevat struktuuri tasub mainida veel ühte veidi erandlikumat klassikalist väravat. Juba esimeses vaatuses, kui mängijal on põhjust kiriku võtit otsides uurida tähelepanelikult kiriku ümbrust, võib ta avastada kogemata numbri 1203 kiriku seinal. Kuna mäng julgustab märkmeid tegema ja detaile märkama, siis jääb see numbrikombinatsioon mängijal suure tõenäosusega meelde ning ta proovib koodi jõuga (*brute-force*) kõigi võimalike neljakohalise koodiga lukustatud klassikaliste väravatega vastamisi sattudes. Nii žanri konventsioonide ja konteksti kui ka mängu avaekraanilt kaasa saadud eesmärgi tõttu on tõenäoline, et mängija läheneb igale detailile

kõrgendatud tähelepanuga. Olles leidnud kiriku seinalt koodi, ei ole mängu poolavatud maailma struktuuri tõttu sugugi välistatud, et mängija leiab näiteks teel Scotti metsamajakesse peidetud kännu, mis lähemal vaatlusel osutub interaktiivseks. Kännu sees on karp, mis ootab täpselt neljakohalist koodi. Karbi ja koodi leidmine on mänguloojate poolt planeeritud kolmandasse vaatusesse. Siiski saab karpi leida ja ka avada liiga vara, teises vaatuses, teoreetiliselt isegi esimeses. Sellise võimaliku väravate süsteemi murdumisest tulenevatest tagajärgedest tuleb täpsemalt juttu järgmises, ausa mängu printsiibi kasutamise analüüsi peatükis.

Kokkuvõttes koosneb „The Painscreek Killings“ mängu struktuur kolmest vaatusest, mida eristavad üksteisest kolm kohustuslikku põhiväravat. Vaatuste struktuurid on omakorda üles ehitatud klassikaliste väravate läbimisele ja võtmete otsimisele ning vaatuste jooksul on võimalik süveneda ka maailmaloomest ja kontekstist tulenevates vihjetesse, mis peaksid sujuvalt viima mängijat lähemale süüdlase isiku tuvastamisele. Klassikaliste väravate võtmed on tihti jaotatud mitmeks osaks, mis toob kaasa vajaduse linnas edasi-tagasi käia ning võtmete osi võib leida enne kui on teada, milleks neid kasutama peab. „The Painscreek Killings“ mängu väravate poeetika võib kaasa tulla planeerimatut asjade “vales” järjekorras tegemist ning esineb väravaid, mis on kohmakalt või vigaselt disainitud. Siiski saab selline väravate struktuur luua minu arvates mängijas rahuldust pakkuvat tunnet, et ta jõuab ise järjest oluliste järeldesteni. Mängu struktuur ja mänguloojate eesmärgid annavad mõjuvat põhjust võrrelda „The Painscreek Killings“ mängu ausa mängu printsiibi reeglitega.

3.1.2 Aus mäng

Mänguloojad kirjeldavad, kuidas „The Painscreek Killings“ mängu idee sai alguse pettumusest tollel hetkel (aastal 2012) müügil olevate detektiivimängudes kvaliteedis. Põhilised puudujäägid olid EQ Studios tiimi arvates seotud kahe probleemiga. Esmalt domineerisid turul leia-ja-kliki (*point and click*) detektiivimängud, kus progress sõltus esemete leidmisest, vahel iga võimaliku ekraanipikslil läbiklikkimisest (*pixel hunting*). Näitena meenub spetsiaalselt tüdrukutele suunatud „Nancy Drew“ mängude seeria (HeR Interactive 1998–...). Teisalt oli paljude detektiivimängude puudujäägiks liialt lineaarne struktuur. Näiteks mängud, mis on jaotatud

eraldi episoodideks või juhtumiteks ning, kus lugu rullub lahti kindlas järjekorras, igal korral sisuliselt samal moel. Sellise struktuuriga on üks kuulsamaid detektiivimänge „L. A. Noire“ (Rockstar 2011). Soovides vältida mõlema lähenemise puudujääke ning pakkuda realistlikumat ja haaravamalt detektiivikogemust – sealhulgas võimalust kogeda eduelamust, mis kaasneb lahenduse iseseisva väljaselgitamisega – sündis „The Painscreek Killings“ mängu idee. (EQ Studios 2024: 6) Teisisõnu soovis EQ Studios siuliselt rakendada oma uue detektiivimängu loomisel ausa mängu printsiipi.

„The Painscreek Killings“ vastab mitmele ausa mängu reeglile väga otseselt. Detektiivimängudes ei ole üldjuhul vihjeid või informatsiooni, mis on teada ainult detektiivitegelasele ilma et sama informatsioon ei jõuaks kohe ka mängijani. Mängija teab seda, mida Janet teab. Nende teekond on suurel määral ühildatud. Janet on tegelasena tühi leht, avatar, kelle peale saab mängija mugavalt ennast projitseerida. Mängija ei kuule tema sisekõnet või arvamusi toimuva kohta, Janet ei paku teooriaid või võimalikke lahendusi ning tal puudub ka isiklik ajalugu või iseloom, mis määraks juhtumi lahenduskäiku. Kõik teooriad ja võimalikud lahendused on seetõttu justkui mängija enda loodud.

Ometi ei puudu „The Painscreek Killings“ mängust teine detektiiv, mis läheb vastuollu van Dine'i poolt postuleeritud reegluga, et detektiiviloos tohib olla ainult üks detektiiv, kes tegeleb uurimisega. Tehniliselt tegeleb Janet uurimise hetkel lahenduse otsimisega ainult tema, aga mängus figureerib varasemalt Vivian Robertsi mõrva lahendamata palgatud eradetektiiv Steven Moss. Kuna Janet tegelane ei paku teooriaid ega sisendit lahenduse suunas, siis täidab seda rolli hoopis Steven. Tema pooleli jäänud märkmed on mitmel hetkel keskseks struktuuriks, mis suunavad mängijat edasi, pakuvad juhtumi lahendamisel tuge. Steveni päevikutest saab lugeda tema teooriaid ning see auto, kuhu peab esimese põhivärava läbimiseks sisse murdma, kuulub just nimelt Stevenile. Sarnase detektiivina figureerib ka Scott. Teise põhivärava läbimisel jõuab mängija Scotti metsamajakese salajasse tuppa, kust selgub, et ka Scott ise üritas välja selgitada, kes on tema vanemad ning mis täpselt juhtus Robertsite teenija Sofiaga. Võimalus Scotti punaste niitidega ühendatud vandenõuseina uurida kinnitab mängijale tema seniste teooriate õigsust või vähemalt seletab lahti Scotti päritolu mõistatuse, et mängijat edasi õigele teele suunata.

Kuivõrd „The Painscreek Killings“ pretendeerib realistlikule juhtumi lahendamise simuleerimisele, kus mängija saab toetuda ainult oma enda loogikale, ei ole Steveni ja Scotti poolikud uurimised ainsaks viisiks mängijat kavalalt õigete lahenduste poole suunata. Näiteks on võimalik puhtalt kasutajaliidesest tulenevate vihjete kaudu tuvastada, millised ukсед, sahtlid jne osutuvad hiljem klassikalisteks väravateks, kuna nende lukule lähenedes ilmub tekst “ava” (*unlock*). Samuti on mängija poolt kogutud esemetel detailsed kirjeldused, informatsiooniga, mida ei ole realismi silmas pidades Janetil kuidagi võimalik teada. Kui üles korjata mängu viimase põhiväravani viiv võti, siis on selle juures kirjeldus, et selliseid võtmeid kasutati vanades kirikutes, andes mängijale kohe teada, kust võtmele sobivat väravat otsima minna. Ka see, kuidas leitavad päevikusissekanded salvestuvad automaatselt koos tegelase nimega, on varjatud vihje. Ei ole välistatud tõlgendus, et varjatud vihjed toimivad Janeti isiku kaudu. Janet on see, kelle eelteadmisest võivad tuleneda vihjed esemete kasutuskohtade kohta ning teda võib pidada ka selleks, kes kogutud päevikuid ja dokumente süsteemselt organiseerib. Sellise tõlgenduse järgi ei ole Janet sugugi nii iseloomutu avatar nagu ülalpool järeldasin. Siiski arvan, et ennekõike on varjatud vihjete kasutamine põhjendatav mänguloojate pragmaatiliste vajadustega. On tahetud vältida olukorda, kus mängija ei suuda enam jälgida, kust pärinevad kogutud esemete (*inventory*) hulgas olevad võtmed ning, et ei tekiks seeläbi frustrerivat sihitut tunnet. Samuti põhjendavad varjatud vihjete kasutamist nõudmised, mida esitavad mängu poolavatud maailm, väravate struktuur ning agentsuse mõju nendele komponentidele. Kui „The Painscreek Killings“ oleks lineaarsem, siis poleks ohtu, et mängija ei suuda enam järke pidada, millised väravad on veel läbimata.

Kui detektiiviloo struktuur toimib kahel tasandil, siis saab „The Painscreek Killings“ Janeti tegelase poolt lahendatava juhtumi veel omakorda kaheks jaotada. Ühel tasandil liigub mängija värava juurest värava juurde, otsib (mitmeosalisi) võtmeid ning saab uusi vihjeid nii järgmiste võtmete ja väravate kohta kui ka juhtumi võimaliku lahenduse kohta (dokumendid, pildid, päevikud). Suur osa lahenduskäigust leiab tinglikult aset ka kirjeldatud väravate struktuuri kohal. Viitan siinkohal vihjetele, mis tulenevad mängumaailma kontekstist, asitõenditele, mis juhatatakse varjatult sisse. Näiteks kui mängija satub esimese vaatuse alguses kiriku kõrvale surnuaeda on tal võimalik tuvastada kõik tegelased, kes on selleks hetkeks surnud ning seeläbi võimalikke kahtlusaluseid välistada. Samuti on surnuaias nimetu haa ees värsked lilled,

viidates sellele, et väidetavalt mahajäetud linnas ei ole Janet sugugi ainus elav hing. Samas ei pruugi mängija surnuaeda isegi kordagi sattuda, mis tähendab, et kõik sealsed kontekstipõhised vihjed jäävad nägemata ning ka surnuaias käies võivad värsked lilled infokülluses tähelepanuta jääda. Need kontekstipõhised vihjed moodustavad sümbioosi mängu jooksul tekkivate teooriate ja võimalike lahendustega, mida toetavad klassikaliste väravate avamise tulemusel leitud dokumendid ja päevikud ning võimaldavad proovida süüdlast enne lõppu ära arvata.

Ausa mängu reeglitele kohaselt lahendatakse „The Painscreek Killings“ mängus mõrva, isegi kui ei näe ühtegi reaalselt laipa ning mõrvu on mängus palju rohkem kui üks. Samuti pole mängus ainult ühte mõrvarit. Siiski saab pastor Matthew'd pidada keskseks süüdlaseks, kes on süüdi mängu tähtsaimas, Vivian Robertsi, mõrvas. Lisaks Vivianile tappis Matthew veel arst Henry, tööliste Andrew ja eeldatavasti ka eradetektiiv Steveni (eradetektiivi saatus ei saa mängus lõplikku selgitust). Pastor Matthew on ausa mängu printsibile vastav (põhiline) süüdlane, sest tema kohalolu on loo jooksul tuntav, kuid samas piisavalt varjatud, et mängijat üllatada. Iseasi kas tegemist on siinkohal van Dine'i järgi „kiuslikult valele teele meelitamisega“, aga mängu jooksul suunatakse kahtlust sujuvalt mitmetele erinevatele tegelastele. Nende hulgas on Viviani abikaasa Charles, Scott ja autojuht Derrick. Ilma võimalike usutavate lisakahtluselusteta ei saaks Matthew avastamine kuigi rahuldust pakkuv olla. Ühel juhul üritab Matthew teadlikult ülemteener Bernardi süüdi lavastada, paigutades tema koju süüstavaid tõendeid. See on süüdlase teadlik plaan, mis sobib hästi ausa mängu reeglitega. Matthew'ga seonduvalt ei rakendata ausa mängu reeglite järgi odavateks trikkideks tituleeritud võtteid, näiteks teisikud. Süüdlaseks ei osutu ka detektiiv ise, lahendus ei ole enestapp ning kõigi mõrvade motiivid on isiklikud, mitte osa laiemast konspiratsioonist.

Minu arvates on umbes teise vaatuse keskel varaseim hetk, kus saab tekkida põhjendatud hüpotees Matthew võimalikust süüst, kui mängija saab teada, et Matthew oli Sofiasse armunud (vähemalt temasse väga kiindunud) ning et Vivian oli üks Sofia mõrvaga seotud süüdlastest. Nende kahe infokillu teada saamine loob pastor Matthew'le mõjusa motiivi Viviani tapmiseks. Sellel hetkel pole mängijal võimalik leida veel ühtegi tõendit ning süüdlase äraarvamise korral peaks vähemalt mängu ülesehitust arvestades oma teooria testimise põnevus mängija jaoks säilima. Teises ja kolmandas vaatuses suunatakse mängija tähelepanu veel mitme tegelase

võimalikule Viviani mõrva motiivile (Scott, Derrick, Bernard), et ka juba Matthew'd kahtlustav mängija kaaluks endiselt teisigi kahtlusaluseid.

S. S. van Dine'i reeglites hoiatatakse paljude klišeede eest, mis olid reeglite loomise hetkeks autori arvates juba ülekasutatud. „The Painscreek Killings“ mängus kasutatakse ühte konkreetselt mainitud klišeedest, nimelt salakoodide ja šifreid, väga palju. Selle reegli vastu eksib „The Painscreek Killings“ eriti rängalt, sest salakoodide leidmisele on üles ehitatud arvestatav osa mängu värvate struktuurist. Ülejäänud van Dine'i nimetatud klišeetid „The Painscreek Killings“ mängus otseselt ei leidu, aga siiski aitab Viviani mõrvarit tuvastada kindlal moel e-tähte kirjutav kirjutsmasin ning tõik, et süüdlane on vasakukäeline. Mõlemad on detektiivžanris laialt levinud klišeetid, mis on otsapidi jõudnud ka detektiivimängudesse. Näiteks on kindlat tüüpi kirjutsmasin oluline vihje „Heavy Rain“ (Quantic Dream 2010) mängu süüdlase tuvastamisel. S. S. van Dine'i arvates ei tohiks detektiiviloos kunagi osutada süüdlaseks keegi teenijaskonnast. Suurem osa „The Painscreek Killings“ mängu sündmusest leiavad aset 1970.-1990. aastatel. Tegemist on ajaperioodiga, kus ühtses vormiriietuses teenija ei ole enam kuigi tõenäoline igapäevaelu osa. Kuna Robertsite perekond oli rikas ja elas uhkes häärberis, siis ei ole liialt ebausutav, et neil võis olla ka suur teenijaskond eraldi ülemteenri, teenrite, teenijate ja autojuhiga. Nagu eelmises lõigus mainitud, siis langeb kahtlus mängu kolmandas vaatuses ka ülemteener Bernardile. Tema kodust leiab mängija verise noa ning päevikud, kus Bernard kirjeldab oma intensiivseid tundeid Viviani vastu. Steveni Mossi uurimise kaudu saame teada, et need asitõendid olid suure tõenäosusega hoopis tegeliku süüdlase poolt sinna paigutatud, et Bernardi süüdi lavastada. Pealtnäha vastab „The Painscreek Killings“ justkui reeglile, et teenijad ei tohi olla süüdlased. Tegelikult pole Bernard siiski süüst päris puhas. Olles veendunud, et Scott on tema armastatud Viviani mõrvar, tapab ta kättemaksuks hoopis Scotti. Teenija on ikkagi üks mängu mõrvaritest. See, et teenijaskonda üldse „The Painscreek Killings“ mängus kujutatakse viitab tagasi kuldajastu detektiivkirjanduse troopide juurde ning võimalik, et ka mängib omakorda mängija ootuste ja eeldustega teenijaskonnaga kaasnevatest troopidest.

Üks „The Painscreek Killings“ mängu üllatavamaid või vastuolulisemaid võtteid on n-ö „sõbraliku kummituse“ kaasamine mängu narratiivi. Nimelt on võimalik mängu jooksul korduvalt näha Robertiste teenija ja Scotti ema, Sofia vaimu. Ta ilmub kindlatel ettemääratud

hetkedel mängija vaatevälja kohtades, mis on kas tema tegelase isikliku loo või mängu narratiivi perspektiivist märgilised. Kummituslikule kohalolule viidatakse ka päevikutes ning samuti aitab just Sofia vaim Janetil mängu lõpustseenis leida tee haigla katusele ning Janetit kirvega jälitavat Matthew'd sealt alla kukutada. Selline üleloomuliku tegelase kaasamine muidu realistlikule uurimise jäljendamisele pretendeerivas mängus tekitab mitmeid küsimusi. Mänguloojad ise seletavad oma valikut sooviga kujutada kummitust, kes vajab abi, kes tahab, et tema lugu päevavalgele tuleks, astudes nii kõrvale kummituse tavapärasest kujutamisest ehmataja või hirmutajana (EQ Studios 2024: 52). Robertsite maja töömehe Andrew põlenud majas on rituaalse ohverduse või vaimude välja kutsumise sündmuspaik, mis haakub samuti üleloomulike jõudude kujutamisega. Nii kummitus kui ka Andrew maja võivad mängijatele siiski ehmatavalt ja ootamatult mõjuda, sest mängu kirjeldusest või Steam'i leheküljelt ei paista viiteid õudusžanrile. Igal juhul ei ole „The Painscreek Killings“ mängu üleloomulikke jõudude kujutamine kooskõlas ei realistlikku simulatsiooni ambitsiooni ega van Dine'i reeglitega. Uurimise protsess säilitab siiski teadusliku meetodi. Kummitus ei ütle (kui lõpustseen välja arvata) mängijale ette, mida ta tegema peab ega anna konkreetseid vihjeid süüdlase isiku kohta.

Nüüd jõuan tagasi väravate alapeatükis kirjeldatud 1203 koodi ja kännu seest leitava klassikalise värava juurde. Juhul kui mängija jõuab kännu sees oleva karbi avamise juurde liiga vara, siis laguneb mänguloojate kontrollitud, aga vaba avastamise illusiooni loov struktuur sisuliselt koost, sest karbist saadud vihjete põhjal jõuab mängija liiga vara kolmanda vaatuse lõppu planeeritud pastor Matthew lauasahtlini, kus on vägagi süüstavat informatsiooni. Tegemist pole lõplike tõenditega, kuid suur osa mängijatest võiks potentsiaalselt seda informatsiooni nähes oma tekkinud hüpoteesi vettpidavaks tunnistada.

„The Painscreek Killings“ mängu analüüsipeatüki alguses viitasin sellele, et mängijal on teoreetiliselt igal hetkel võimalik mängu lõpetada. Kuna van Dine'i reeglite järgi on ausalt mängiva detektiiviloo osaks lõpplahendus, kus selguvad nauditaval moel juhtumi asjaolud. Kui lahkuda varem, siis nauditavat lõpplahendust ei tule. Võimalus on siiski olemas, mis tähendab, et mängijal on teatav agentsus ise otsustada, kui „ausalt“ ta mängib. Siiski raamistavad „The Painscreek Killings“ mängu läbinähtavad eeldused kogeda lugu maksimaalselt ausa mängu printsiibile vastaval viisil, ehk jõuda „tõelise lõpuni“. Kui kõrvutada need eeldused arvutimängu

eripäraga ning lisada sellesse võrrandisse mängija agentsus, siis jõuabki ühe sammu lähemale sellele, kuidas käib ausa mängu printsiibi reeglite detektiivimängude tarbeks kohaldamine.

Kokkuvõttes saab väita, et „The Painscreek Killings“ mäng on klassikaline ja üpris stiilipuhas tõlgendus ausa mängu printsiibist detektiivimängu vormis. Mänguloojate põhiline eesmärk oli pakkuda mängijale eduelamust, mis kaasneb aktiivse osalusega juhtumi lahendamises. Mängijal on eriti lihtne detektiiviks kehastuda, sest Janet on hea, vähe-sekkuv avatar, mis tekitab mängijale tunde, et kõik avastused ja arengud narratiivis tõukuvad temast endast. Janet on mängu keskne uurija, kuid varasemate uurijate poolikud uurimised on samuti mängijale toeks. Mängus kujutatakse detektiivkirjanduse ja otseselt ausa mängu printsiibiga seonduvad troope ja klišeesisid. Kõige otsesemalt vastandub ausa mängu printsiibile “sõbraliku kummituse” kujutamine mängus, mis tuleneb ennekõike mänguloojate huvist kummitustega seonduvate troopide vastu ning ei tundu otsese tahtena reaalselt maailma simuleerivat mänguruumi lõhestada.

Mängu pool-avatud maailma ülesehituse ja väravate struktuuri tõttu on mängija agentsusel suur roll. Seda kahel viisil: esmalt on süüdlase väljaselgitamise hetk otseselt seotud kontekstivihjetega ning mängija süvenemismääraga – kehtib eeldus, et mida rohkem mängija kontekstivihjetesse süveneb ning neid dokumentidest ja päevikutest pärinevate vihjetega seostab, seda varem saab ta süüdlasele jälile. Teisalt on mängija teatud määral agentne ka selles, kui “ausalt” ta mängib, kuna tal on võimalik igal hetkel otsustada mängu lõpetada ning leppida sellega, et ta jääb “tõelisest lõpust” või täielikult rahuldavast lõpplahendusest ilma.

„The Painscreek Killings“ mängu loojad pistisid rinda fundamentaalsete vastuoludega, mis saadavad paljusid mänguloomise protsesse. Kui tahta pakkuda samaaegselt tunnet, et maailma saab oma tahte järgi ja endale sobivas järjekorras avastada, eduelamust juhtumi lahendamisel ning realistlikku detektiiviks kehastumise simulatsiooni, on probleemid kerged tekkima. Kõiki neid ei ole EQ Studios ka suutnud enne mängu avaldamist ära siluda, näiteks halvasti disainitud noolemängu mõistatus või võimalus jõuda märgiliste kohtadeni n-ö liiga vara. Sellest hoolimata saab „The Painscreek Killings“ pakkuda üldjuhul ausa mängu printsiibile vastavat (edu)elamust.

3.2 Disco Elysium

„Disco Elysium“ (ZA/UM 2019; „The Final Cut“ versioon 2021) on Eesti arvutimängutööstuse suur edulugu. Varasema mänguloomiskogemuse ja stabiilse rahastuseta tiim eesti kirjandus- ja kultuuritegelasi suutis luua rollimängu, mis on toonud rollimängude kultuuri uut hingamist ning inspireerinud oma esteetika, narratiivi ja mängumehhaanikaga paljusid mänguloojaid. Mängumehhaaniliselt žanrimääratluselt ongi „Disco Elysium“ isomeetiline⁸ rollimäng. Rollimängudes on suur rõhk sellel, et mängija saaks oma avatari kehastada ja kujundada (valida tema välimust, oskusi, iseloomuomadusi, taustalugu jne), ning et kontrollitav tegelane ka areneb mängu jooksul, saab kogemust (*experience points*) juurde ja arendab oma oskusi (*skills*) (Burn 2023: 318–319). „Disco Elysium“ erineb paljudest populaarsetest rollimängudest, sest seal puudub klassikaline võitlusmehaanika. Kõik konfliktid (ka vägivaldsed) lahendatakse dialoogisüsteemi sees. Looliselt ja esteetiliselt žanrilt on „Disco Elysiumit“ keerulisem ühte kindlasse kategooriasse paigutada. Kuna mängija kontrollib detektiivi, kes lahendab mõrva, siis sobitub „Disco Elysium“ detektiivimängu kategooriasse. Esteetilised valikud aga toetavad ka näiteks gooti (nt. Tänav 2024: 27; Novitz 2021: 33), *noir*-stiilis (nt. Cielecka, Vella 2021: 91) või karmi krimi stiilis (hard-boiled) (Green 2024: 132–133) loo silti. Käesoleva magistritöö kontekstis keskendun ennekõike „Disco Elysiumi“ detektiivimängu-identiteedile, mis ei lähtu nii suurel määral mängu esteetilisest valikutest.

Selleks, et mängu analüüs oleks jälgitavam, teen ülevaate mängu põhilisest narratiivist, palgasõduri mõrva lahenduskäigust. „Disco Elysiumis“ kontrollib mängija Harrier (Harry) Du Bois nimelist detektiivi, kes on mängu alguse hetkeks nii palju alkoholi tarbinud, et ta on kaotanud oma mälu. Harry ärkab segamini hotellitoas mäletamata kes ta on ning mis on tema eesmärgid. Mängu alguses selgub, et Harry ei hakka tegelema ainult oma mälu taastamisega, vaid tegelikult saadeti ta Revacholi linna Martinaire linnaosasse hosteli taha puu otsa poodud palgasõduri mõrva lahendamaks. Teisest jaoskonnast on talle määratud ka partner, detektiiv Kim Kitsuragi. Üheskoos asuvad Kim ja Harry palgasõduri mõrva uurima, asitõendeid koguma, täringuveeretuse õnnestumise korral laipa lahkama ning peamiseks kahtlusaluseks kujuneb

⁸ Näiliselt kolmemõõtmeline perspektiiv, kus säilitatakse kõigi telgede võrdne visuaalne mõõtkava (Therrien 2008: 241).

ennast Hardie' poisteks nimetav jõuk sadamatöötajaid. Palgasõduri mõrv asetub nimelt linnas kasvavate poliitiliste pingete taustale, kus omavahel on töajõukonfliktis Wild Pines'i laevandusettevõtte (mille heaks töötas mõrvatud palgasõdur) ja kohalik sadamatöötajate ühing. Hardie' poisse motiveeris väidetavalt teadmine, et palgasõdur oli seksuaalselt ära kasutanud ühte hotellikülalist, kuid selgub, et tegelikult oli palgasõdur juba enne poomist surnud (sellest on võimalik leida ka tõendeid). Wild Pines'i palgasõdurite ja sadamatöötajate vaheline konflikt kulmineerub tulevahetuses. Peale tulevahetust on võimalik välja uurida, kust pärineb palgasõduri tapnud kuul, mis viib detektiivid väikesele saarekesele Martinaire'i lähedal. Süüdlaseks osutub 50 aastat tagasi toimunud revolutsiooni tagajärjedest kibestunud desertöör Iosef, kelle motiiv oli viha- ja armukadeduse hoog, mis käivitus vintpüüsi sihikust linna uurides. Kui Harry jõuab saarelt tagasi, ootavad teda ees kolleegid politseijaoskonnast, kellega koos vaadatakse tagasi Harry teekonnale.

Rollimängule kohaselt saab „Disco Elysiumi“ alguses kujundada oma tegelast, jaotades kindla koguse punkte erinevate Harry oskuste/iseloomujoonte vahel ära. Harryl on 24 oskust, mis jaotuvad nelja kategooriasse: intellekt, vaimsus, füüsis ja mootorika⁹. Need oskused või iseloomujooned mõjutavad suurel määral mängu käiku, sest enamuse „Disco Elysiumi“ dialoogidest toimuvadki Harry „peas“, kus erinevad oskused ja iseloomujooned omavahel vestlevad (need iseloomujooned segavad vahele ka dialoogidele teiste tegelastega).¹⁰ Samuti saavad erinevad oskused mõjutada ka seda, kui palju ja mida Harry mängumaailmas märkab. Näiteks elektrokeemia (*electrochemistry*) oskus mõjutab, kui palju märkab Harry võimalusi uimastavaid aineid omastada või kasutada. Oskustest sõltub suure osas tõenäosus läbida juhuvärvavaid, sest kõik värvavad on seotud kindla oskuse või iseloomujoonega. Juhuvärvavate toimimist kirjeldan täpsemalt värvavate peatükis. Harry oskusi on võimalik mängu jooksul lühiajaliselt mõjutada konkreetseid riideesemeid kandes või uimasteid tarbides. Lisaks oskuste süsteemile on „Disco Elysiumis“ ka rollimängude kontekstis uuenduslik mängumehaanika - mõttekabinett (*thought cabinet*). See tähendab, et mängu jooksul kogub Harry erinevaid

⁹ Intellect, Psyche, Physique and Motorics.

¹⁰ Kasutan *oskuse* ja *iseloomujoone* termineid siin ja edaspidi paralleelselt, sest valim atribuute, mille kaudu saab „Disco Elysiumis“ oma tegelast kujundada on keskmisest rollimängust värvikam. Fookus ei ole tegelase võimel mõõka käsitleda või kiiresti joosta, vaid paljuski vaimul, kehalistel aistingutel ja ihadel, mistõttu pean *oskuse* terminit üksinda ebapiisavaks nende atribuutide terviklikuks käsitlemiseks.

mõttealgeid mängumaailma poliitika, tegelaste ja oma mineviku kohta ning mõttekabinetis saab kogutud oskuspunkte (*skill points*) mõtete läbi-mõtlemisse investeerida. Mõtetel on kas ajaliselt piiratud või jäädavad mõjud tegelase iseloomule ja oskustele. Samuti saavad need avada uusi vestlusvõimalusi Harry enda peas või teiste tegelastega. Kokkuvõttes tegeleb mängija „Disco Elysiumis“ mängumaailma avastamise ja sellega suhtlemisega ning suhtleb ka iseenda ja teiste tegelastega. Seeläbi kogub Harry omakorda uusi oskuspunkte, mida uutesse oskustesse/iseloomujoontesse, väravatesse või mõtetesse investeerida. Lisaks Harry iseloomule saab mängu jooksul kujundada ka seda, millist tüüpi politseinik (*copotype*) ta on ning tema poliitilisi vaateid.

„Disco Elysiumis“ on minu arvutustele järgi 88 tegelast, kellega on võimalik suhelda. Kui tahta hüpoteetiliselt keskenduda ainult palgasõduri mõrva narratiivile, mis muidugi üldjuhul ei ole ühegi „Disco Elysiumi“ läbimängu tegelikkus, siis on möödapääsmatult olulised umbes 15 tegelast. Martinaise linnaosa on jaotatud viieks eraldi piirkonnaks, millest kõigis on eraldi hooned, mida avastada ning osade hoonete sees on veel eraldi väravad, mis takistavad liikumist. Üks Martinaise piirkond, mahajäetud kaluriküla, avaneb mängu kolmandal päeval. Üks piirkond avaneb täiesti mängu lõpus. Suurte avatud maailmatega rollimängudega võrreldes on „Disco Elysium“ üpris väikese mängumaailmaga, aga see-eest on see maailm sisutihe. Täpset maailma tüüpi on keeruline määrata. Tegelikult on „Disco Elysium“ valikuvõimaluste illusiooni pakkuv lineaarne mäng, vähemalt kui keskenduda mängu põhistruktuurile, kuid mängukogemus meenutab siiski kõige rohkem osaliselt avatud maailma tüüpi. Läbimängud saavad olla erinevad vastavalt juhuvärvate läbimisele ning Harry iseloomule.

3.2.1 Väravad

„Disco Elysiumi“ struktuuri ei ole suure mahu ja kompleksuse tõttu kergesti võimalik osadeks lahti võtta. Mängukogemus sõltub palju sellest, millise sisuga mängija kokku puutub. Mängijatele kättesaadav sisu sõltub omakorda Harry oskustest, mõttekabinetist, politseinikutüübist ja poliitilistest vaadetest. Eriti suurel määral sõltub „Disco Elysiumi“ mängukogemus juhusest. Paljudeks võimalikeks erinevateks harudeks jaotuv sisu on siiski üles ehitatud võrdlemisi lineaarsele skeletile, põhivärvatele ja lineaarsetele osadele, mis

puudutavad just mängu põhilise mõistatuse – palgasõduri mõrva – lahendust. Enne kui kirjeldan „Disco Elysiumi“ lineaarseid ja kohustuslikke väravaid, kirjeldan kuidas toimivad mängus juhuväravad .

Juhuväravaid on „Disco Elysiumis“ kolme tüüpi: passiivsed täringuveeretused, väravad, mida saab uuesti proovida (*White check*) ja väravad, mida ei saa uuesti proovida (*Red check*). Esimene tüüp on varjatud väravad, mille läbimine toimub mängus passiivselt, ehk siis need ei vasta tegelikult ka minu värava definitsioonile. Tegemist on täringuveeretustega, mis toimuvad mängu dialoogide sees automaatselt. Need määravad, kas ja kui palju erinevad oskused Harry sisemonoloogis sõna saavad. Näiteks figureerib Harry sisemonoloogis tihti entsüklopeedia (*encyclopedia*) nimeline oskus, mis annab mängu maailma kohta taustainfot. Väljaarendatud oskuste tase ja juhus, määravad seda, kui palju entsüklopeedia mingi kindla mängumaailma detaili kohta öelda oskab. Kuna need täringuveeretused on passiivsed ega piira otseselt Harry võimet narratiivis ja ruumis edasi liikuda, siis jätan need oma analüüsist edaspidi kõrvale.

Teised kaks juhuväravat toimivad sisuliselt samamoodi. Vahe on lihtsalt selles, et nende väravate läbimise osas on mängijal agentsus otsustada, kas ja millal väravat läbida proovida. On ka paar kohustuslikku väravat, milleni jõuan allpool. Valge värviga tähistatud väravaid saab peale läbikukkumist uuesti proovida ning punase värviga tähistatud väravaid saab proovida läbida ainult ühe korra. Mõlemat tüüpi väravaid on „Disco Elysiumis“ umbes 100 tükki. Iga värava puhul on mängijale enne proovimist nähtav protsentuaalne tõenäosus väravat läbida ning sellest lähtuv raskusaste (Näiteks *Encyclopedia medium* 10). Arv 10 raskusastmes näitab, et kahe täringu veeretamisel saadud summa peab olema sama suur või suurem kui 10. Seda summat mõjutavad boonused või miinused: asjakohased oskuspunktid, situatsioonipõhised asjaolud, Harry kogutud informatsioon jne. Mäng arvutab vastavalt Harry oskuse astmele (*skill level*) ja kontekstipõhiste boonustele/miinustele protsentuaalse tõenäosuse väravat edukalt läbida. Valged juhuväravad avanevad uuesti üldjuhul siis, kui vastavasse oskusesse uus punkt investeerida. Mõnel juhul võib värav uuesti proovimiseks avaneda ka siis, kui Harry täidab mängumaailmas mõne muu eesmärgi, avastab mingit piirkonda, mõtleb mõttekabineti mõtteid või räägib mõne tegelasega. Punased väravad jäävadki suletuks, kui Harryl ei õnnestu neid esimesel katsel läbida.

Mõlemat tüüpi juhuväravad võivad „Disco Elysiumis“ tähistada erinevaid tegevusi. Ka „Disco Elysiumis“ leidub klassikalisi uksi, mida saab läbida proovida, kuid paljud väravad on erinevad vestlusvõimalused dialoogides teiste tegelastega, näiteks katse mõnda tegelast midagi tegema veenda või katse teiselt tegelaselt olulist informatsiooni teada saada. Juhuvärav võib olla ka edukas minevikusündmuse rekonstruktsioon, mida määrab eraldi oskus – visuaalne kalkuleerimine (*visual calculus*) või katse palgasõduri laipa lahata üritades (tegelikult ka puu otsast alla saades) mitte oksendada.

Teades, kuidas toimivad „Disco Elysiumi“ juhuväravad, saan paika panna põhivärvatest koosneva struktuuri. Valdavat osa „Disco Elysiumi“ sajast värvast ei ole kohustuslik edukalt läbida. Kaks väravat eristuvad teistest, sest need peab mängu lõppu jõudmiseks edukalt läbima:

1. Tõesta Titus Hardie’le oma autoriteeti
2. FELD-majja sisenemine

Kuna need väravad on ainsad kohustuslikud väravad „Disco Elysiumis“, siis tõlgendan neid mängu põhivärvatena. Erinevaid asitõendeid leides (näiteks jalajäljed sündmuspaigal) ja/või palgasõduri laipa uurides on Harryl alust hosteli kohvikus hängivaid Hardie’ poisse palgasõduri mõrvaga seostada. Enne kui neilt ja eriti nende juhilt, Titus Hardie’lt, midagi täpsemat teada saab, tuleb Harryl kõigepealt oma autoriteeti tõestada. Selleks tuleb läbida *Authority very difficult* 16 valge värav. Kuna tegemist on “väga raske” värvaga, tuleb Harryl tõenäoliselt mitu korda proovida, enne kui õnnestub. Kui Harryl ei õnnestu ka kolmandal korral väravat läbida, siis aitab partner Kim olukorra ära lahendada, ehk siis tehniliselt on tegemist lineaarse hetkega, mis leiab igal juhul lahenduse ning mille läbimine on kohustuslik.

FELD-maja seinamaalinguga on asjaolud keerukamad. Valge juhuvärava (*Shivers impossible* 20) läbimine on samuti kohustuslik, kuid ka kolmandal katsel väravat läbides läbi kukkuda ei aita Kim Harryt hädast välja. See tähendab, et tehniliselt on võimalik selles mänguhetkes hätta jääda, kui saavad otsa tegevused, mille abil avada uuesti värava läbimise võimalust. Arvestades seda, kui palju „Disco Elysiumis“ teha on, siis on võimalus sellesse mänguhetke kinni jääda

tegelikkuses arvatavasti tõesti väike, aga siiski olemas. Kui Harryl on valge juhuvärava läbimisel õnnestunud tuult kuulates tunnetada, et järgmine kahtlusalune, Ruby, asub just selles majas, on vaja leida viis majja sisse saada. Harryl võimalik valida mitme erineva raskusastmega värava vahel, et sissepääs leida. Üks võimalus on proovida katusele teleportida (*Savoir Faire Challenging 12*). Kuna sobivaid valgeid väravaid on mitu, saab Harry neid järjest proovida. Tehniliselt moodustab põhivärv seega komplekti kahest järjestikusest kohustuslikust juhuvärvast.

Kohustuslikele väravatele vastukaaluks on „Disco Elysiumis“ ka kaks väravat, mille läbimine on võimatu. Üks nendest on rannikul oleva mahajäetud punkri ukse avamise täringuveeretust, mis ebaõnnestub igal juhul, ükskõik kui kõrge on läbimise tõenäosus. Läbimatud väravad ei olegi tegelikult väravad, vaid illusioonid väravatest. Seda ei ole ühe läbimängu jooksul muidugi võimalik tuvastada ning need väravad mõjuvad nagu iga juhuvärv teiste seas.

Mängu teises pooles, alates sadamatöötajate ja palgasõdurite tulevahetusest stseenist hosteli ees, kuhu mäng Harry kohustuslikus korras suunab, muutub „Disco Elysium“ üpris lineaarseks sündmuste jadaks. Polnud otseselt võimalik tuvastada sümmeetrilist kolmandat põhiväravat, sest näiteks tulevahetusele minek ei eelda üldse juhuvärava läbimist ning kõigi edaspidiste väravate läbimisel võib läbi kukkuda. Kindlasti tuleb mängu viimastel päevadel peale tulevahetusest taastumist jõuda selgusele, kust pärineb palgasõduri tapnud kuul, leida paat, et jõuda saarele ning kohtuda desertöörist mõrvariga. Nende tegevustega paralleelselt on võimalik endiselt tegeleda valikulise kõrvalsisuga ning viimaste sündmuste sees on vähem-mõjusaid valikuvõimaluse ja variatsiooni hetki (näiteks võib Harry saada endale uueks partneriks ropu lapstegelase Cuno, juhul kui Kim tulevahetuses raskelt haavata saab), aga mängu lõppu jõutakse sisuliselt sarnasel moel välja iga kord.

„Disco Elysiumis“ esineb veel ühte tüüpi värav – mängusisest aega arvestav värav. Kõige markantsem näide sellest on kanali lüüs (*waterlock*), mis piirab mängija ligipääsu mahajäetud kalurikülale, kus on palju olulist narratiivset sisu, mis saab oluliseks mängu teises pooles. Tegemist ei ole siiski sündmusega, mis lihtsalt juhtub mängijast sõltumatult mingil hetkel. Lüüs avaneb mängu kolmandal päeval. Aja toimimine „Disco Elysiumi“ mängumaailmas eeldab

täiendavat kirjeldust. Mängusisene aeg on jaotatud päevadeks ning keskmine läbimäng võtab aega kuus mängusisest päeva. Aeg ei liigu edasi mitte lihtsalt siis kui mäng on avatud, vaid ainult siis, kui Harry osaleb dialoogides maailma, iseenda ja teiste tegelastega. Samuti liigub aeg edasi siis, kui Harry mängusiseseid raamatuid loeb. Muidu ei pruugiks seda ajalist väravat „Disco Elysiumis“ isegi väravaks pidada, kui piisaks mängu arvutisse lahti jätmisest ja ootamisest. Süsteem, kus mängusisene aeg liigub edasi ainult mängu sisu aktiivselt kogedes, ei kontrolli küll ühegi konkreetse tegelasega suhtlemist või eesmärgi täitmist, aga sunnib mängijat siiski mängumaailma avastama ning tegevust otsima, eeldab mängija agentsust värava läbimisel.

Mängija agentsus väljendubki „Disco Elysiumis“ põhiliselt väravate läbimisega seonduvalt (lisaks muidugi tegelase loomise ja kujundamisega seonduvatele valikutele). Eriti mängu esimeses pooles võimaldavad paljud probleemid, millega Harry rinda pistab, vähemalt kahte lahendust (juhuväravat) või võimalikust ebaõnnestumisest sõltuvaid varieeruvaid tulemeid. Samuti on võimalik otsustada teatud väravaid ignoreerida ning seeläbi ignoreerida ka osi mängu kesksest narratiivist või kõrvalsisust. Olukorrad, kus mängija on ammendanud endale huvi pakkuvad narratiivid ning nendega kaasneva aktiivse sisu, suunatakse mängijat siis mõnd uut narratiivi lahti harutama, sest ainult maailmaga aktiivselt suheldes liigub edasi mängusisene aeg ning saab teenida uusi oskuspunkte, et esimesel katsel suletuks jäänud väravaid uuesti proovida.

Kokkuvõttes koosneb „Disco Elysiumi“ struktuur suurest hulgast juhuväravatest, millest kaks tükki on rangelt kohustuslikud palgasõduri mõrva lahendamise jaoks. Mäng suubub lõpupoole jõudes üha rohkem lineaarsusse ning väheneb valikuvõimalus probleemide lahendamisel ning võimalus teatud mängumaailma osi ignoreerida. Mängijat suunab agentsele osavõtule ka mängusisese aja toimemehhanism. „Disco Elysiumi“ väravapoetika taandub küll üpris lineaarsele skeletile, kuid see, et Harry on juhtumit lahendades igas läbimängus erinev ning mängu jooksul kujundatav, muudab ka korduvad läbimängud variatiivseks ja põnevaks. „Disco Elysiumi“ struktuur ei anna esmapilgul lollikindlat põhjust mängu ausa mängu printsiibi reeglitega seostada, kuid järgnevalt näitan, kuidas see võrdlus saab siiski produktiivseks osutada.

3.2.2 Aus mäng

Juba magistritöö sissejuhatuses sai murtud ootus, et „Disco Elysium“ järgiks otseselt ausa mängu printsiipi. Ometi haakub „Disco Elysium“ just oma detektiivimängu identiteedi poolest ja teatud aspektides siiski ausa mängu printsiibile vastavate ideedega või arendab neid edasi. Esmalt on olemas mõrv, mida lahendada ja ka laip, mis ennast visuaalse kohaloluga hosteli taga pidevalt meelde tuletab. Mõrva lahendab detektiiv Harry du Bois. Mõrva lahendamisel on abiks ka teine detektiiv, Holmes'il on oma Watson. Mängija saab kontrollida siiski ainult Harry tegelast. Mõrva lahenduskäik kulgeb enne lõpplahenduse selgumist samuti jälgitavalt, tegelased külvavad segadust ja valetavad, ei taha kohe tõde avada. Näiteks peab palju vaeva nägema, et Hardie' poisid rääkima saada. Suur rõhk on tegelastelt saadud ütluste tõepärasuses veendumisel, rohkem kui klassikaliste asitõendite kogumisel. See veendumine ei pruugi juhuvärvate tõttu ka alati õnnestuda. Siiski mõjub mõrvamüsteeriumi lahenduskäik (vähemalt enne lõpplahendust) loogiliselt ja mitte otseselt mängija suunas kiuslikult.

Mõrvamüsteerium ei ole tegelikult ainus, mida „Disco Elysiumis“ lahendada saab. Samavõrd oluline (või isegi olulisem) on ka Harry amneesia tõttu kaotatud mälu taastamine, ehk Harry mineviku mõistatuse lahendamine. Harry mineviku lahti harutamine oleneb samuti vähemalt teatud määral konkreetse läbimängu kulgemisest, Harry iseloomust ja oskustest, mõttekabinetist ja juhuvärvate läbimisest. Ka „Disco Elysiumis“ on eristatavad loo kaks tasandit nii nagu Todorov neid defineeris. Lugu sellest, kuidas Harry juhtumit lahendab ja lugu sellest, mis juhtus palgasõduriga. Tegelikult saab palgasõduri looga sarnase mõistatusena näha ka Harry mineviku mõistatust, küsimust, kes ta on. Harry mineviku (taas)avastamise kaudu käsitletakse mängu keskseid teemasid, sõltuvust, keerulise mineviku taaka ja isiklike traumaatiliste kogemuste kiuste edasi elamist, kui nimetada vaid mõnda. Poliitiliste hammasrataste vahele jäämisest tingitud traagiline sotsiaalmajanduslik olukord Martinaire'i linnaosas annab sellele isiklikule minevikule lisamõõtme, mistõttu saaks isegi „Disco Elysiumi“ mängumaailma teatud tingimustel mõistatuseks pidada. Maailm on muidugi osaks mõlemast mõistatusest, aga „Disco Elysiumis“ on just Martinaire'i linnaosa minevikule eriti palju rõhku pandud ning sellele väljajoonistavat kõrvalsisu loodud. Samuti sunnib mäng mängusisest aega arvestavate värvate kaudu avastama maailma osi ja tegelasi, mis pole otseselt mõrvamüsteeriumiga seotud, mis

annavad omakorda võimaluse avastada mängumaailma ja Harry isiklikku lugu paralleelselt. Mängu juhuväravate struktuur on suuresti üles ehitatud siiski palgasõduri mõrva uurimisele, mis annab põhjuse olla enda ja maailma suhtes uudishimulik ning uurija positsioonil. „Disco Elysiumi“ ülesehitus on tähelepanuväärne seetõttu, et mängu (juhuväravate) struktuuri silmas pidades on kõige olulisem palgasõduri mõrva mõistatus. Mängu tegelikke põhiideid avab hoopis Harry mineviku ja selle taustal ka mängumaailma puudutav mõistatus.

Detektiiv Harry ei ole eriti hea avatar klassikalise uurijaambitsiooniga mängija jaoks. Harry iseloomust tulenev sisemonoloog võib aidata detaile märgata või tabada kui mõni tegelane valetab, kuid sama palju või rohkemgi veel segab Harry häälekas iseloom jälgi, fookuseerib liialt pisidetailidele, annab valeinfot või otsib hoopis võimalust Harryt (ennast) purju joota. Detektiivkirjandusele iseloomulikud uurimise osad nagu ütluste võtmine või asitõendite kogumine ei kulge tihti sirgjooneliselt, sest kogu aeg on Harry oskustel oma versioon toimuvast, mille kõrvalt on mängijal raske objektiivsust säilitada. Partner Kim Kitsuragi pakub siiski abistavat ja võimalik, et ainsat “kainet” pilku uurimiskäigule ning aitab ka mängijal sihti silme ees hoida. Äraspidisel moel saaks muidugi Harry detektiivikuju just päriselt realistlikuna tõlgendada, sest ta on lisaks detektiivile ka inimene, koos igasuguste inimeseks olemisega kaasnevate probleemidega. Ausa mängu reeglite järgi on Harry aga täiesti sobimatu detektiiv.

Vaieldamatult laskutakse „Disco Elysiumis“ vähemalt van Dine’i järgi liigsetesse ja ilulevatesse kirjeldustesse, mis toob kaasa pideva tegelikust uurimisest kõrvale kaldumise. Mängus on lausa üle miljoni sõna. Samuti tegeletakse nii uurimise hetkel kui ka Harry mineviku tasanditel “kõrvaliste” romantiliste suhetega. Ka üleloomulikud jõud on kõrvalsisus kohal. Mängu maailmaloomes laskutakse mitmel hetkel müstilistele tasanditele, kujutatakse ja kirjeldatakse olendeid, kes on või ei ole olemas ning võimaldatakse üleloomulike jõudude olemasolu osas mängijal tihti ise järeldusi teha. „Disco Elysiumi“ kaudu on võimalik ise järeldusi teha teistelgi teemadel. Võiks isegi väita, et mänguloojate ambitsioon ei ole olnud luua lihtsalt järgmist põnevat müügihitti, vaid interaktiivset kunstiteost, mis sünteesib kirjandust, kunsti ja filmi ning rõhutab mitmeid aktuaalseid poliitilisi tüpikuid kaasaja kapitalismikriisi maastikul.

Lahenduskäik kulgeb „Disco Elysiumis“ üpris sujuvalt ühe kahtlusaluse juurest teise juurde. Esmalt tunduvad kahtlased Hardie' poisid ja seejärel Ruby. Kahtlusalustega seonduvad ka mängu kaks põhivärvavat, mis tõstavad nende hetkede narratiivset olulisust. Mängu jooksul võivad kahtlasena tunduda veel ka sadamatöötajate ühingu juht Everart Claire, hotellikülaline Klaasje ja palgasõdurid. Liialt palju ei teki hetki, kus mängija saaks ise kahtlusaluseid ja motiive võrrelda, vaid kahtlusalused välistatakse üksteise järel.

Nii jõuabki mängija „Disco Elysiumi“ lõpus saarele mõrvar Iosefiga tutvuma. Ausa mängu reeglitest lähtudes on tegemist eriti karmi patuga, sest murdub loogiliste järelduste ahel ning süüdlaseks osutub tegelane, kes pole loos varasemalt mingit rolli mänginud. Iosef elab täielikus üksinduses ning ei ole siiamaani rahu teinud 50 aastat tagasi läbi kukkunud kommunistliku revolutsiooniga. Ajaviiteks on tal kombeks oma püssi sihikust linna jälgida, nii ka mõrvapäeval, mil talle sattus vaatevälja palgasõduri ja Klaasje vahekord. Kibestumust, iha, kadedust ja raevu tundes lasigi ta palgasõduri maha. Tema motiiv oli van Dine'i järgi juhuslik ning mitte otseselt palgasõduri isikuga seotud, kaudselt aga siiski. Desertöör Iosefi võib tõlgendada nagu Martinise'i linnaosa ajaloolise taaga personifikatsiooni, mis haakub otseselt mängumaailma kaudu kujutatavate teemadega sotsiaalmajanduslikest ja poliitilistest murekohtadest ühiskonnas ning veel enamgi lõputust mineviku taagast, mis olevikust kuidagi lahti ei lase. Poeetiline on see lõpp ka Harry jaoks, kes on terve mängu jooksul iseenda minevikuga maadelnud.

Kuivõrd Harry kaootilist detektiivikuju saab eluliselt usutavana tõlgendada, siis on selles ebaausas, kuid ometi traagilises loos midagi äraspidiselt realistlikku. Kui van Dine'i reeglid õpetavad looma lugu, mis pakub mängijale suurt eduelamust, siis „Disco Elysium“ pakub vastupidist, läbikukkumise elamust. Kui juhuvärava läbimine ebaõnnestub, siis on tihti võimalik proovida mingit teist lahendust. Näiteks satub mängija „Disco Elysiumi“ alguses vastamisi rassiteoreetiku Measureheadiga ning saab kas võtta omaks tema kaheldava rassiteooria või anda talle efektselt peksta. Samal ajal saab Measureheadist ka mööda minna, kui leida üles salajane otsetee. Siit väljendub üks „Disco Elysiumi“ põhiideedest: näidata kuidas on võimalik rõhuva mineviku ja olevikuliste raskuste kiuste ikka edasi elada. Läbikukkumise elamus väljendub otsesemaltki veel mitmetes andekates stseenides, mis käivituvad just nimelt siis kui juhuvärava läbimisel ebaõnnestuda. Sellisel moel võib osa saada „Disco Elysiumi“ võimalik et kõige

humoorikamast ja ootamatust sisust. Ka läbikukkumine pakub rahuldust. Toon ühe näite. Harry peab esimesel päeval hosteli juhatajale renti maksma. Kuna Harryl ei ole mängu alguses raha, siis on tal võimalik proovida läbida juhuvärvad, et vestlusest juhatajaga märkamatu põgeneda. Kui see täringuveeretust ebaõnnestub, siis hüppab Harry kahte keskmist sõrme näidates selg ees otsa ruumis olevale ratastoolis naisele. Ka sellest fundamentaalselt piinlikust olukorrast tuleb taastuda ning suuta uuesti otsa vaadata nii hosteli juhatajale kui ka ratastoolis naisele. Ja seda Harry ka suutis, vähemalt minu läbimängus.

Tulles veel korraks tagasi palgasõduri mõrva ebaausa lõpplahenduse juurde, siis tegelikult ei vasta päris tõele, et desertöör Iosefi olemasolule ei ole mängus ühtegi viidet. Alustades läbikukkunud revolutsiooni jälgedest, mida on näha terves linnaosas. Muuhulgas on majade keldrites hoiul revolutsioonigaegseid tulirelvi ning massitulistamised on jätnud oma jälje kuuliauke täis seinale. Revolutsioonist ei ole linn siiani taastunud nii arhitektuuriliselt ja majanduslikult kui ka emotsionaalselt. Desertööri olemasolu kohta on ka üks kergesti märkamatuks jääv otsene vihje. Nimelt kui avada „Disco Elysiumi“ mäng, siis avamenüü taustaks on vaade Martinaire'i linnaosale, ja just nimelt selline vaade nagu avaneb saare valvetornist, kust Iosef palgasõdurit tulistas. Seda ei saa muidugi tõlgendada klassikalise vihjena, juba seetõttu, et menüü taust asub loodud mängumaailmast väljaspool. Ometi on desertööri kohalolu olnud tuntav mängu esimesest käima panemisest alates, tal puudus lihtsalt nimi ja nägu, ehk võimalus teda teadlikult oma kahtlusaluste nimekirja paigutada.

Kui van Dine ütleb, et “peale lahenduse teada saamist ning raamatut uuesti lugedes, märkab lugeja, et mingis mõttes vaatas lahendus talle terve raamatu jooksul vastu,” (Wright 1928), siis esmapilgul on „Disco Elysium“ sellega tõesti vastuolus. Siiski, kui vaadata mängu lõpplahendust laiemalt kui ainult palgasõduri mõrva kontekstis, nagu ka ülal viidatud, personifitseerib desertöörist tegelane Martinaire'i ja selle elanike traumas laiemalt. Palgasõduri mõrv on vaid katalüsaator, mis annab Harryle põhjust mängumaailmasse süveneda. Kui märgata mängu menüüekraani vaadet Martinaire'i linnale läbi desertööri silmale, siis tekib küll tunne, et lahendus vaatas mängijale terve mängu jooksul (vähemalt igal mängu avamisel ja sulgemisel) vastu.

Kokkuvõttes annab „Disco Elysium“ võimaluse lahendada lisaks palgasõduri mõrvale mõistatusi Harry minevikust ja Martinaise'i linnaosa minevikust. Võib isegi üpris enesekindlalt väita, et Harry ja mängumaaailma mõistatused on palgasõduri mõrvast olulisemad. Tõik, et Harry on just politseinik/detektiiv on fundamentaalselt oluline „Disco Elysiumi“ toimimisele kihilise interaktiivse kunstiteosena, mis mitmeid kunstiliike sünteesides, kasutab miljonit sõna teksti nii üksikisiku traumade lahkamiseks kui ka kaasaegse poliitilise maastiku käsitlemiseks. Detektiivitegelane annab mängijale olulise eelhäälestuse, põhjuse olla teda ümbritseva mängumaaailma suhtes uudishimulik. Kui mängija ja Harry asuvad algusest peale maailma suhtes uurivale ja uudishimulikule positsioonile ning sellega haakuvad ka Harry ekstsentrilised, pahelised ja traagilised küljed, vastavalt mängija valikutele karakteri loomiseks, siis näemegi arvestatavat osa äraspidisest ausa mängu printsiibi käsitlesest, mis minu arvates „Disco Elysiumit“ iseloomustab.

Just “äraspidine” sobibki heaks võtmesõnaks „Disco Elysiumi“ tõlgendamisel. Žanri arenedes ja selle konventsioonide kinnistudes tekib üha rohkem võimalusi mängida metatasandiga¹¹ (Schubert 2021: 212). „Disco Elysium“ on toonud uut hingamist (isomeetriliste) rollimängude žanrisse, näiteks uuenduslike mehhaanikate (mõttekabinet), klassikalise võitlusmehhaanika puudumise või introspektiivsete ja värvikate oskuste või iseloomujoonte kasutamise kaudu. Ekstsentriline detektiivitegelane, kes üritab lisaks juhtumi lahendamisele ka aru saada, mis ta eile tegi, mõrva süüdlane, kes mõjub esmapilgul täiesti võõra ning suvalisena, kuid osutub hoopis mängumaaailma traagilise mineviku personifikatsiooniks ning pidevad ebaõnnestumised (juhuvärvate läbimisel), millest hoolimata detektiiv ikkagi alla ei anna, on vaid mõned näited äraspidisest ausa mängu printsiibi kasutamisest. See, kuidas üks detektiivilugu võiks kulgeda on mängijatele/lugejatele juba tuttav. „Disco Elysiumis“ sai muuhulgas tegeleda ka sellega, mis veel ei ole.

¹¹ Metamänge saab alates 2010. aastatest ka täitsa omaette žanriks pidada. Metamängud tegelevad suuresti žanrikonventsioonide ja troopide ümberpööramise ja paljastamisega ning neljanda seina murdmisega. Samuti võivad nendes mängudes olla paljastatud mängija oluliste infokildude või tegelaste juurde suunamise võtted, mis ei ole tavaliselt nähtaval. Nii saab metamängude kaudu arutleda arvutimängude olemuse ning mängija agentsuse võimalikkuse üle. (Tänava 2025: 25)

Kokkuvõte

Magistritöö eesmärk oli uurida, kuidas S. S. van Dine'i defineeritud ausa mängu printsiip avaldub ja transformeerub tänapäevastes detektiiviarvutimängudes. Selleks sünteesisin ausa mängu printsiipi ja detektiivkirjanduse žanrieripärasid ning mängutehnilist kontseptsiooni väravatest. Magistritöö tarbeks loodud väravate tüpoloogiat võib pidada uuenduslikuks mudeliks, mille abil saab (detektiiv)arvutimängu struktuuri kirjeldada. Uurimisobjektideks olid kaks arvutimängu: detektiivisimulaator „The Painscreek Killings“ ja detektiivrollimäng „Disco Elysium“. Tegemist ei olnud mängude otsese võrdlusega, vaid need kaks mängu võimaldasid näitlikustada, kuidas ausa mängu printsiibi reeglid tänapäevaste detektiiv-arvutimängudega haakuda saavad. Magistritöö jooksul otsisin vastust kolmele kesksele uurimisküsimusele:

1. Kuivõrd järgivad arvutimängud „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“ ausa mängu printsiipi?
2. Milliseid väravaid kasutatakse arvutimängudes „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“ mängija (narratiivis edasi) liikumise piiramiseks?
3. Kuidas mõjutab väravatest loodud struktuur ausa mängu printsiibi järgimist arvutimängudes „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“?

Magistritöö jaotub kaheks osaks, millest esimesed kaks on ajaloolis-teoreetilised ning kolmas analüütiline peatükk. Esimeses peatükis kirjeldasin detektiivkirjanduse arengut ning levinud elemente. Jätkasin ausa mängu printsiibi kirjeldusega ning selgitasin, millistel alustel seda analüüsis kasutada plaanin. Magistritöö teises peatükis lõin teoreetilise raamistiku kirjanduslike arvutimängude struktuuri uurimiseks: kirjeldasin lühidalt detektiivimängude teket ja ajalugu, defineerisin väravate mõiste, lõin väravate tüpologia ja viimaks tutvustasin lühidalt ka kontseptsiooni agentsusest arvutimängus. Kolmas peatükk ehk analüüsipeatükk oli mõlema mängu seisukohalt samamoodi struktureeritud. Esmalt kirjeldasin detektiivimängu, seejärel näitasin, kuidas on see mäng väravate abil struktureeritud ning viimaks analüüsisin ausa mängu printsiibi kasutamist ja selle seostumist väravate struktuuriga antud mängus.

„The Painscreek Killings“ mängu väravapoeetika baseerub hargneval klassikaliste värvate süsteemil, kus iga värava läbimiseks tuleb otsida (mitmeosalisi) võtmeid. Kolm põhiväravat sturkutreerivad mängu kolmeks vaatuseks. Põhiväravateni jõudmine on kohustuslik ning toob kaasa lineaarsed episoodid. Ülejäänud mäng loob mängijale illusiooni, et ta saab vabalt valitud järjekorras mängumaaailma avastada, kuigi iga vaatuse struktuuri tükki lahti võtmine paljastab ootuse Painscreeki linnas palju edasi-tagasi kõndida. Lisaks klassikalistele värvatele saab mängija juhtumi lahendamiseks lähtuda ka kontekstuaalsetest vihjetest mängumaaailmas ning kasutajaliidese eripärade tõttu tekkivatest vihjetest.

Baastasandil haakub „The Painscreek Killings“ ausa mängu printsiibiga otseselt. Mängijat ei veeta kiuslikult ninapidi, vihjed ja asitõendid on mängijale kättesaadavad ning juhtumi lahendus põhineb loogilisel deduktsioonil. Mäng simuleerib klassikalist detektiivitööd, kus mängija ülesandeks on seostada killustatud informatsioon tervikuks. „The Painscreek Killings“ haakub ka paljude ausa mängu esteetiliste ideaalidega: lahendada tuleb (mitut) mõrva, kasutatakse mitmeid detektiivkirjanduse klišeesisid, nagu vasakukäeline süüdlane ja ühte tähte imelikult kirjutav kirjutusmasin. Ausa mängu perspektiivist on kõige vastuolulisem “sõbraliku kummituse” kaasamine narratiivi, aga tegemist on pigem mänguloojate lisahuviga paranormaalsete jõudude vastu, mitte niivõrd juhtumi lahenduskäiku realselt mõjutava elemendiga. Siiski väärriks üleloomulike jõudude kujutamine detektiivimängudes kindlasti eraldi uurimist mõnes teises kontekstis.

„The Painscreek Killings“ sobib hästi iseloomustama vastuolu mängija agentsuse, realistlikusele pretendeeriva mängumaaailma ja rahuldustpakkuva narratiivi vahel. Kohati on märgata konarusi, mida nende vastassuunaliste jõudude balansseerimine on tekitanud, kuid üldiselt on „The Painscreek Killings“ siiski pädevaks näiteks ausa mängu printsiibi aadete kandumisest tänapäevasesse detektiivimängu. Tegelikult saab mängija ka ise otsustada, kui ausalt ta mängib, sest on olemas võimalus igal hetkel ära sõita. Sellisel juhul jääb täitmata ausa mängu reegel, et detektiivilugu lõpeb rahuldust pakkuva süüdlase paljastamise stseeniga. Samuti sõltub see, millises mängufaasis mängija süüdlasele jälile saab, tema võimest/tahtest süveneda kontekstuaalsetesse vihjetesse mängumaaailmas ning nende seostamisest klassikalistel värvate läbimise kaudu saadud info ja asitõenditega.

„Disco Elysiumi“ struktuuri oli keerukam sümmeetrilisteks osadeks lahti võtta. Mäng koosneb juhuvärvavatest, millest osasid saab uuesti proovida ning osad jäävad peale esmast katsetamist alatiseks suletuks. Edu juhuvärvavate läbimisel võib lisaks juhusele sõltuda ka peategelase iseloomust ja oskustest, tema riietest, mõttekabinetist ja situatsioonipõhistest erisustest. Kahel juhul on värvavad mängu lõppu jõudmiseks kohustuslikud ning loovad teoreetilise võimaluse toppama jääda. Mäng suubub lõpupoole üha rohkem lineaarsusesse ning valikuvõimalused muutuvad illusoorsemaks. „Disco Elysiumi“ struktuur on otseselt seotud mängusisese aja kulgemisega. Kuna aeg liigub edasi ainult siis, kui mängija osaleb dialoogides tegelaste, mängumaailma või iseendaga, ning mängus esineb ka ajalisi värvavaid, siis tekib tugev eeldus olla mängumaailma suhtes uudishimulik ning avastada võimalikult palju ka sisu, mis pole otseselt keskse mõrvamüsteeriumiga seotud.

Otsesest ja klassikalist haakumist ausa mängu printsiibiga ei ole „Disco Elysiumis“ kuigi palju. Siiski lahendatakse mõrva ning on olemas detektiiv(id). See, et Harry on detektiiv annab olulise põhjuse olla mängumaailma suhtes uudishimulik, ning tekitab huvi Marinaise'i linnaosa kohta rohkem teada saada. Detektiivitöö meenutab pigem subjektiivset ja killustatud tegevust kui loogilist protsessi, kuna Harry iseloom ja minevikutrauma sekkuvad ja tükivad tihti esiplaanile. Ka süüdlane on uus tegelane, kes ei ole klassikalisel viisil osa kahtlusaliste ringist.

Lineaarne lahenduskäik, kus Harry jõuab järjest kahtlusaluseid välistades süüdlaseni, tundub esmapilgul üldse mitte seotud ausa mängu aadetega. Siiski saab väita, et mängumaailmasse süvenedes ja ka näiteks mängu menüükraanil on desertööri kohalolu alati tuntav olnud. Desertöör ei olegi niivõrd rahulduspakkuv mõrva süüdlane, vaid muutub pigem sümboliks terve linnaosa traumeerivast minevikust. Kuivõrd ausa mängu reeglitega kaasneb eeldus pakkuda lugejale/mängijale pidevaid eduelamusi, kui ta juhtumis edasiminekuid teeb, siis „Disco Elysiumis“ on tegemist pigem selle kontseptsiooni inversiooniga. Kuna juhuvärvavate läbimise ebaõnnestumisega kaasnevad tihti ootamatud ja värvikad võimalused siiski lugu jätkata. Võib väita, et „Disco Elysium“ tahab pakkuda mängijale eduelamuse asemel läbikukkumise elamust. See kontseptsioon haakub otseselt ka „Disco Elysiumi“ filosoofilise raamistikuga, katsega raskuste kiuste siiski kuidagi edasi elada. Kokkuvõtlikult on ausa mängu reeglid „Disco Elysiumis“ vaadeldavad pigem metafiktsionaalse raamina, mitte range

reeglistikuna. See raam võimaldab ausa mängu kontseptsiooni õõnestada, ümber pöörata – üllatada ja avastada.

Lõppjärelendusena võib öelda, et ausa mängu printsiipi on tänapäevastes detektiivimängudes võimalik nii üpris siiralt järgida kui ka seda mänguliselt ümber pöörata. Tahe kanoonilist ja rahuldustpakkuvat detektiiviks kehastumise kogemust pakkuda vastandub realistlikkuse püüde ja mängija agentsusega, kuid tulem saab siiski olla üpris tõetruu ja nauditav. Ausa mängu printsiip saab olla ka metafiktsionaalne lähtepunkt mõne muu põhilise fookusega lugude jutustamiseks ning ootamatuteks võteteks nendes lugudes. Väravad ei määra detektiivimängudes ainult seda, kuidas mängija ruumis liigub, vaid aitab luua ka struktuuri mängijate tõe väljaselgitamise, edu ja läbikukkumise kogemustele.

Kirjandus

Agentsus – *Sõnaveeb* 2024. <https://sonaveeb.ee/search/unif/est/dsall/agentsus/1/est>, vaadatud 17.03 2026.

Bell, Ian A. 2003. Eighteenth-century Crime Writing – *The Cambridge Companion to Crime Fiction*. New York: Cambridge University Press, lk 7–17.

Björk, Staffan; Zagal, José P 2024. Game Design and Role-playing games – *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. New York ja Oxon: Routledge, lk 211–226.

Bódi, Bettina 2023. Understanding Agency – *Videogames and Agency*. Oxon ja New York: Routledge, 13–41.

Brown, Andrew 2022. Disco Elysium Review – *Play Critically*.
<https://playcritically.com/2022/06/18/disco-elysium-review/>, vaadatud 23.05.2026.

Burn, Andrew 2023. Role-Playing – *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Koostajad Mark J.P. Wolf ja Bernard Berron. New York: Routledge, lk 318–328.

Bycer, Josh 2016. Examining Gating in Game Design – *Game Developer*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/examining-gating-in-game-design>, vaadatud 11.11.2025.

Cielecka, Magdalena; Vella, Daniel 2021. “You Won’t Even Know Who You Are Anymore”: Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in Disco Elysium – *Baltic Screen Media Review* (9), lk 90–104.

Dias, Bruno 2025. Against 'Metroidbrania': a Landscape of Knowledge Games – *Azhdarchid*.
<https://azhdarchid.com/against-metroidbrania-a-landscape-of-knowledge-games/>, vaadatud 05.02.2026.

Domsch, Sebastian 2013. Introduction: What is Storyplaying? – *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Boston ja Berliin: Walter de Gruyter GmbH, lk 1–6.

EQ Studios 2024. The Making of The Painscreek Killings – *Steam*.
https://store.steampowered.com/app/1172960/The_Painscreek_Killings_The_Making_of_The_Painscreek_Killings/

Faierman, Leo 2019. Disco Elysium Review: A Daring and Gorgeous RPG – *Screen Rant*. <https://screenrant.com/disco-elysium-review/>, vaadatud 23.05.2026.

Fernández-Vara, Clara 2013. The Game's Afoot: Designing Sherlock Holmes – *DiGRA Conference*.

Fernández-Vara, Clara, 2021. Postmodern Detective Fiction in Video games – *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* (31), lk 57–70.

Gates – *The Level Design Book*.

<https://book.leveldesignbook.com/process/layout/typology/gates>, vaadatud 11.11.2025.

Green, Edward L. W. 2024. Fighting Fire with Fire: Disco Elysium, Hard-boiled Detective Noir and Procedural (In)Justice – *Video Games, Crime and Control*. Koostajad Kevin F. Steinmetz ja Jonathan A. Grubb. New York ja Oxon: Routledge, lk 117–133.

Henley, Stacey 2021. Disco Elysium Is The Closest We'll Get To A True Detective Game – *The Gamer*. <https://www.thegamer.com/disco-elysium-true-detective-game/>, vaadatud 23.05.2026.

Herte, Michelle 2021. Gratification and Canonisation – Why games employ ending hierarchies – *Forms and Functions of Endings in Narrative Digital Games*. New York ja London: Routledge, lk 151–238.

Jones, Luise C. 1999. Whydunit – *Oxford Companion to Crime and Mystery Writing*. New York: Oxford University Press, lk 498–499.

Klevjer, Rune 2022. *What is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Bielefeld: transcript Verlag.

Knight, Stephen 2003. The Golden Age – *The Cambridge Companion to Crime Fiction*. New York: Cambridge University Press, lk 77–94.

Knight, Stephen 2010 [2004]. Forming the Clue Puzzle – *Crime Fiction since 1800*. New York: Palgrave Macmillan, lk 80–105.

Laurence, Janet 2016. Look to the Ladies – *World Literature Today*, 90 (6), lk 22–24.

Lee, J. Rey 2025. Rolling The Dice – *Unsettling Catan: Detached Design in Eurogames*. Michigan: University of Michigan Press, lk 58–73.

Link, Sarah J. 2023. *A Narratological Approach to Lists in Detective Fiction*. Cham: Palgrave Macmillan.

Murray, Janet H. 2017 [1997]. *Agency – Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Massachusetts: The MIT Press, lk 159–188.

Novitz, Julian 2021. Disco Elysium as Gothic fiction – *Baltic Screen Media Review* (9), lk 32–42.

Oleskin, Susan 1999. Whodunit – *Oxford Companion to Crime and Mystery Writing*. New York: Oxford University Press, lk 495–496

Pandian, Gigi 2024. Today's Authors Are Reviving the “Fair Play” Puzzle Plot Tradition – *Crime Reads*. <https://crimereads.com/fair-play-puzzle-mysteries/>, vaadatud 31.03.2026.

Priestman, Martin 2003. Introduction: Crime Fiction and Detective Fiction – *The Cambridge Companion to Crime Fiction*. New York: Cambridge University Press, lk 1–6.

Ramos, Elisa S. 2021. The Classical Detective Story Formula from Literature to Videogames – *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames Estendido 2021)*.

Roy, Amlan 2025. To Gate or Not to Gate? CDPR Devs Reveal Balancing Struggles During The Witcher 3's Development – *Fandomwire*. <https://fandomwire.com/to-gate-or-not-to-gate-cdpr-devs-reveal-balancing-struggles-during-the-witcher-3s-development/>, vaadatud 05.02.2026.

Rzepka, Charles J. 2005. *Detective Fiction*. Cambridge: Polity Press.

Scaggs, John 2005. *Crime Fiction*. New York: Routledge.

Schubert, Stefan 2021. Playing with Metafictionality and Self-Reflexivity in the Video Game The Stanley Parable – *Fictionality, Factuality, and Reflexivity Across Discourses and Media*. Koostaja Erika Fülöp. Berliin ja Boston: Walter de Gruyter GmbH, lk 212–228.

Schules, Douglas; Peterson, Jon; Picard, Martin 2024. Single-player Computer Role-playing Games – *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. New York ja Oxon: Routledge, lk 115–140.

Shum, Lok Cheung; Rosunally, Yasmine; Scarle, Simon. jt 2023. Personalised Learning through Context-Based Adaptation in the Serious Games with Gating Mechanism. *Education and Information Technologies* (28), lk 13077–13108. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11695-8>

Zagal, Jose P.; Mateas, Michael 2010. Time in Video Games: A Survey and Analysis – *Simulation gaming* 41 (6), lk 844–868.

Tassi, Paul 2014. Stopping The Spread Of Gaming's Most Offensive Mechanic, The Time Gate – *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/07/11/stopping-the-spread-of-gamings-most-offensive-mechanic-the-time-gate/>, vaadatud 11.11.2025.

Therrien, Carl 2008. Graphics in Video Games – *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Koostaja Mark J.P. Wolf. Westport ja London: Greenwood Press, lk 239–250.

Todorov, Tzvetan 1977. *The Poetics of Prose*. Prantsuse keelest tõlkinud Richard Howard. New York: Cornell University Press.

Tänava, Piret 2024. Gooti poetika arvutimängus “Disco Elysium”. Tartu Ülikool: bakalaureusetöö. <https://hdl.handle.net/10062/95400>.

Tänava, Piret 2025. Pelapäevik: arvutimängud, kus ainult kõnnitakse ja muud ei tehtagi – *Müürileht* (11), lk 24–25.

Vogler, Christopher, 2007 [1998]. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Third Edition. Michael Wiese Productions.

Wright, Willard H. 1928. S. S. van Dine Sets Down Twenty Rules for Detective Stories – *The American Magazine* (9), lk 129–131. <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.39015056074373&seq=403>, vaadatud 23.05.2026.

Lisa. Detektiivilugude kirjutamise kakskümmend reeglit

„Detektiivilugude kirjutamise kakskümmend reeglit“ (Wright 1928: 129–131)

Detektiivilugu on mäng. See on isegi rohkemat – spordivõistlus, kus autor peab lugejaga ausalt mängima. Ta ei saa jääda ausaks, kui ta kasutab pettusi ja vimkasid, nagu teeks bridži mängus sohki. Ta peab lugeja üle kavaldama ja hoidma tema tähelepanu, kasutades selleks oma leidlikkust. Detektiivilugude kirjutamisel on väga konkreetset reeglid – võimalik, et veel kirjutamata reeglid, aga samavõrd piiravad siiski. Iga austusväärne ja endast lugupidav detektiivilugude looja peab nendest reeglitest kinni.

Siin on seega omamoodi kreedo, mis põhineb osaliselt kõigi kuulsate kirjanike tavadel ja osaliselt ausa kirjaniku südametunnistuse häälel. Nimelt:

1. Lugeja peab saama detektiiviga samadel alustel mõistatust lahendada. Kõik vihjed peavad olema selgelt esitatud ja kirjeldatud.
2. Lugejat ei tohi kiuslikult eksitada, välja arvatud juhul, kui süüdlane ise eksitab detektiivi.
3. Ei tohi olla romantilisi suhteid. Detektiivi kindel eesmärk on kurjategija vastutusele võtta, mitte armunud kallimaga altari ette jõuda.
4. Detektiiv ise või mõni teine ametlik uurija ei tohi kunagi osutada kuritöö sooritajaks. See on labane pettus ja lugeja alatu ninapidi vedamine.
5. Süüdlane peab selguma loogiliste järelduste tulemusel, mitte kogemata asjaolude kokkusattumisel või juhusliku ülestunnistuse tulemusel. Vastasel juhul saadab autor lugeja justkui tühja tuult taga ajama, öeldes talle lõpus, et vastus oli tegelikult terve aeg varnast võtta.
6. Detektiiviloos peab olema detektiiv, kes tegeleb aktiivselt vihjete ja tõendite kogumise ja analüüsiga. Uurija ei ole uurija, kui ta ei tegele uurimisega. Tema eesmärgiks peab olema asitõendite kogumine, mis juhib ta lõpuks süüdlaseni, kes esimeses peatükis kuritöö toime pani. Kui detektiiv ei jõua kogutud asitõendeid analüüsides järeldusteni, ei ole ta täitnud oma eesmärki osavamalt kui spikerdav koolipoiss.

7. Detektiiviloos peab olema laip. Mida rohkem surnud laip on, seda parem. Ükski mõrvast väiksem kuritegu ei päde. Kolmsada lehekülge lugeja vaeva on seda väärt ainult mõrva uurides. Lõppeks peab lugeja pingutust ja vaeva ka tunnustama.

8. Juhtumit peab lahendama naturalistlikult. Sellised lahenduse leidmise viisid nagu, *ouija*-lauad, mõtete lugemine, spirituaalsed seansid, kristallkuuliga ennustamine jne, on tabud. Lugejal on lootust ratsionaalse detektiiviga lahenduse otsimisel rinda pista, aga kui ta peab võistlema vaimude maailmaga ning peab minema lahendust otsima metafüüsika neljandast dimensioonist, siis ta kaotab *ab initio*.

9. Peab olema ainult üks detektiiv, üks juurdluse peategelane, üks *deus ex machina*. Tuues kolm, neli või veel suurema seltskonna detektiive ühte juhtumit uurima, murtakse loogiline juurdluskäik ja antakse lugejale ebaaus eelis. Kui on rohkem kui üks detektiiv, siis ei tea lugeja enam, kes on tema kaasuurija. Siis peab lugeja justkui ilma meeskonnata teatejooksu jooksma.

10. Süüdlaseks peab osutama tegelane, kes on senises loos vähem või rohkem märkimisväärset rolli mänginud – keegi kellega lugeja on tuttav ning kes mõjub lugemise jooksul huvitavalt.

11. Teenindav personal ei tohi osutada süüdlaseks. See tõstatab seisuse küsimuse ja on liiga lihtne lahendus. Süüdlane peab olema tegelane, kes on pikemat huvi väärt – keegi, keda kohe kahtlustama ei hakkaks.

12. Detektiiviloos peab olema üks kindel süüdlane ükskõik kui palju mõrvu ta ka lõpuks sooritab. Süüdlasel võib loomulikult olla väiksema rolliga kaasosalisi või abilisi, aga kogu vastutus peab lõpuks langema ühe inimese õlule: lugeja pahameel tuleb suunata ühele ainsale kurjale natuurile.

13. Detektiiviloos ei tohi olla salaseltsid, bandesid, maffiat jms. Niisugune labane süüdlane rikub ka tõeliselt ilusa ja põneva mõrva. Kindlasti peaks süüdlasele andma detektiiviloos sportliku edumaa, aga kui anda talle salaseltsi kujul ka kindlustatud seljatagune, läheks edumaa juba liiga suureks. Ükski endast lugupidav mõrvar ei tahaks selliseid väljavaateid.

14. Mõrva sooritamise meetod ja selle uurimine peavad olema ratsionaalsed ja teaduslikud. Pseudoteadusel, imaginatiivsetel ja spekulatiivsetel võtetel ei ole kohta *roman policier* žanris. Kui autor juba korra eksib Jules Verne'i mõistes fantaasiamaailma, siis ta on väljaspool detektiivkirjandust, tantsiskleb kaardistamata seikluste radadel.

15. Mõrva lahendus peab alati nähtaval olema – eeldusel, et lugeja on piisavalt tähelepanelik, et seda märgata. Mõtlen siinkohal seda, et peale lahenduse teada saamist ning raamatut uuesti

lugedes, märkab lugeja, et mingis mõttes vaatas lahendus talle terve raamatu jooksul vastu. Kõik asitõendid tõesti võtavad süüdlase pihtide vahele ning kui lugeja oleks piisavalt nutikas olnud, oleks ta saanud mõistatuse ilma viimast peatükki lugemata ära lahendada. See, et nutikas lugeja tihti suudabki mõistatuse ise ära lahendada, on iseenesest mõistetav.

16. Detektiiviloos ei tohi olla liialt pikki kirjeldavaid lõike, kirjanduslikku kaldumist kõrvalistesse probleemidesse, taustategelaste analüüsi, keskendumist atmosfäärile. Sellistel teemadel pole kohta kuritöö ja uurimise jäädvustuses. Need takistavad tegevuse arengut ja juhatavad sisse teemasid, mis pole seotud põhieesmärgiga – sõnastada probleem, seda analüüsida ning jõuda lõpuks edukalt lahenduseni. Siiski peab olema piisavalt kirjeldust ja tegelaste välja joonistamist, et anda romaanile usutavust.

17. Professionaalne kurjategija ei tohi detektiiviloos kunagi süüdlaseks osutada. Kuritööd, mida sooritavad vargad ja bandiidid kuuluvad politseijaoskondade, mitte kirjanike ja andekate amatöördetektiivide pärusmaale. Eriti huvitav kuritegu on sooritatud näiteks austatud kirikutegelase või näiliselt heatahtliku vanatüdruku poolt.

18. Loo lahenduseks ei tohi kujuneda õnnetus või enesetapp. Grandioosse lahenduskäigu sedavõrd antiklimaatiline lõpp on heauskliku lugeja petmine.

19. Kõik kuriteo sooritamise motiivid peavad olema isiklikud. Rahvusvahelised vandenõud ja sõjapoliitika kuuluvad teistesse kirjandusžanritesse – näiteks salaagentide lugudesse. Mõrvalugu peab olema n-ö *gemütlich*. See peab peegeldama lugeja igapäevaelu kogemusi ja andma talle väljundi enda allasurutud unistuste ja emotsioonide jaoks.

20. Ja, (et anda minu kreedole sobiv arv reegleid) loetlen mõned troobid, mida ükski endast lugupidav detektiiviloo autor kunagi ei kasutaks. Neid troope kasutatakse liiga tihti ja need on tuttavad kõigile žanri tõelistele fännidele. Nende kasutamine paljastab autori saamatuse ja vähese originaalsuse.

- A. Kuriteopaigalt leitud suitsukoni ja kahtlusaluse lemmiku suitsumargi võrdlusel tuvastatud süüdlane.
- B. Absurdne spirituaalne seanss, mis hirmutab süüdlast ennast üles andma.
- C. Võltsitud sõrmejäljed.
- D. Võltsitud alibi kasutamine (*dummy-figure alibi*).
- E. Koer, kes ei haugu ning paljastab selle kaudu, et süüdlane on oma.
- F. Süüdlaseks osutub süütu inimese kaksik või sarnane sugulane.

- G. Uinutavate süstalde või tilkade kasutamine.
- H. Mõrva toimumine lukustatud ruumis peale seda, kui politsei on sinna sisse murdnud.
- I. Psühholoogiline sõnade seostamise test süü tuvastamiseks.
- J. Detektiivi poolt leitav šifr või salakood.

The Principle of Fair Play and Information Gating in the Detective Games „The Painscreek Killings“ and „Disco Elysium“

Summary

The aim of this master's thesis was to examine how S. S. van Dine's fair play principle manifests and transforms in contemporary detective video games. To achieve this, I combined the theoretical frameworks of detective fiction genre conventions and the fair play principle with the game design concept of gating. The analysis focused on two games: the detective simulator „The Painscreek Killings“ (2017) and the detective role-playing game „Disco Elysium“ (2019). Rather than directly comparing these games, the thesis used them as case studies to demonstrate how the fair play principle can be used and interpreted in modern detective games. The study addressed three central research questions:

1. How do „Disco Elysium“ and „The Painscreek Killings“ relate to the concept of fair play?
2. What kind of gates are used to restrict the movement and progression of the player in „Disco Elysium“ and „The Painscreek Killings“?
3. How does the structure of the gates influence the implementation of the fair play principle in „Disco Elysium“ and „The Painscreek Killings“?

The thesis consists of three chapters. The first chapter outlines the development and conventions of detective fiction and defines the fair play principle as the analytical framework of the thesis. The second chapter establishes a theoretical framework for examining literary video game structures by discussing the history of detective games, defining and categorizing the concept of gates and introducing the term *player agency*. The third chapter analyzes both games through a similar structure: first describing the game, then examining its gate structure, and finally analyzing the use of the fair play concept and its connection to the structure of the game.

In „The Painscreek Killings“, progression is structured around a branching system of classical gates that require the player to locate keys and clues in order to advance. Although the game successfully creates an illusion of open exploration, its bare bones structure relies heavily on backtracking and carefully staged progression. The game follows the fair play tradition pretty closely: clues and evidence are accessible and not purposefully hidden from the player, the mystery is solvable through logical deduction, the narrative incorporates many genre conventions that are associated with classic detective fiction and the process of the investigation can evoke a feeling of success and satisfaction for the player. At the same time, „The Painscreek Killings“ highlights the tensions between player agency, realism and narrative satisfaction, with some opportunities to sequence break and some badly designed puzzles. The player may even abandon the investigation early and the speed at which the player figures out the solutions to the mysteries is also somewhat dependent on their attention to detail and willingness to explore. This makes the fulfillment of fair play expectations partially dependent on the player’s own choices and attentiveness.

The structure of „Disco Elysium“ is less symmetrical, relying mainly on chance-based gates, which are influenced by the skills of the character, dialogue choices, equipment and situational factors. The game gradually becomes more and more linear toward its conclusion, while still encouraging exploration and curiosity through its time-based systems. „Disco Elysium“ does not adhere strongly to fair play conventions. It can even be argued that the murder investigation is secondary to the mysteries of Harry’s past and the game world of Martinaise. Although the protagonist is a detective, deduction is portrayed as subjective, fragmented and deeply influenced by the protagonist’s psychology and personal trauma. The eventual culprit is not initially presented as part of the circle of suspects. Through the use of chance based gates, the game often transforms failure into a meaningful narrative experience. In this sense, fair play functions less as a set of rules to follow and more as a metafictional framework that the game deliberately subverts and reinterprets.

In conclusion, the thesis argues that contemporary detective games can both try to sincerely follow and creatively undermine the rules and concepts of the fair play principle. While attempts to create a satisfying detective experience often produce tensions between realism, narrative

structure and player agency, these tensions can also become a productive part of the gameplay experience. Gates in modern detective games regulate the movement of the player and through doing that, they also shape how players can experience discovery, success and failure in the process of uncovering the truth.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina Piret Tänav,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Ausa mängu printsiip ja informatsiooni värvdamine detektiivimängude „The Painscreek Killings“ ja „Disco Elysium“ näitel“, mille juhendajad on Janek Kraavi ja Mattia Bellini, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada Tartu Ülikooli digitaalarhiivi kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
2. annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni
3. olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;
4. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Piret Tänav

25.05.2026