TALLINNA TEHNIKAÜLIKOOL
Infotehnoloogia teaduskond

The Elder Scrolls V: Skyrim

Arvustus

Üliõpilane:
Somebody

Tallinn 2012

Nimi: The Elder Scrolls V: Skyrim
Looja: Bethesda Game Studios
Ilmumisaeg: November 11, 2011
Zanr: avatud maailmaga action rollimäng. *Skyrim* ilmus *The Elder Scrolls* sarjas:

1994	The Elder Scrolls: Arena	2004	The Elder Scrolls Travels: Shadowkey
1996	The Elder Scrolls II: Daggerfall	2006	The Elder Scrolls IV: Oblivion
1997	An Elder Scrolls Legend: Battlespire	2006	The Elder Scrolls Travels: Oblivion
1998	The Elder Scrolls Adventures: Redguard	2006	The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
2002	The Elder Scrolls III: Morrowind	2007	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
2002	The Elder Scrolls III: Tribunal	2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2003	The Elder Scrolls III: Bloodmoon	2012	The Elder Scrolls V: Dawnguard
2003	The Elder Scrolls Travels: Stormhold	2012	The Elder Scrolls V: Hearthfire
2004	The Elder Scrolls Travels: Dawnstar	2013	The Elder Scrolls Online

On veel teisigi samalaadseid mänge, näiteks *The Witcher* sari, *Saints Row* sari jne.

Skyrim-i kaubanduslik edu on olnud suur. Esimesel päeval mängis seda juba ainuüksi *Steam*-is samaaegselt 230 tuhat inimest. Kahe nädala jooksul pärast väljalaset oli kaubandusvõrku saadetud 10 miljonit koopiat *Skyrim*-i. 2012 aasta teiseks jaanuariks oli *Skyrim*-il *Steam*-is 5,012,468 mängijat. Tänase päevani on *Skyrim Steam*-is üks populaarsemaid mänge.

Kirjeldus

Mängija saab sooritada erinevaid missioone nii peamisest sisuliinist kui ka rohketest kõrvalistest sisuliinidest. Kuna tegemist on avatud maailmaga mänguga, siis peamise sisuliini mittejärgimine ei piira mängija tegevust.

Mängu tegevus on seatud 200 aastat pärast eelmise mängu, *Oblivioni*, tegevusi *Nirn*-i nimelisel planeedil *Skyrim*-i provintsis *Tamrieli* kontinendil. Skyrim-i kuningas on tapetud ja maad ähvardab kodusõda. Üks pooltest soovib eemalduda lagunevast impeeriumist ning teine pool tahab jääda edasi selle osaks ning arvab, et selle nimel tasub võidelda. Lisaks kodusõjale ähvardab Skyrim-i *Elder Scrollide* ennustus mis hoiatab, et draakonid naasevad Nordi hävitusjumala *Alduini* juhtimisel.

Mängu alguses on mängija teiste vangidega transpordivankris. Neid viiakse *Helgenisse* hukkamisele, kuid linna ründab draakon *Alduin*. Draakoni rünnakult põgenemisel saab kasutaja valida kumma poole esindajaga liituda, kas impeeriumi sõduriga või mässuliste (*Stormcloak*) liikmega. Põgenemise käigus jõuab mängija *Riverwoodi*, kus tal palutakse edasi liikuda *Whiterun*-i et seal jarlilt draakonite vastu võitlemiseks abi paluda. Teene vastutasuks palub *Whiterun*-i jarl mängijal aidata õukonna võlurit ning tuua lähedalasuvast varemest (*Bleak Falls Barrow*) draakonikivi. Ülesande täitmise käigus avastab mängija esimese sõnaseina, millelt õpib ta oma esimese „*Thu'um*“-i, iidse Nordide poolt draakonite vastu võitlemisel kasutatud hõike (*shout*).

Kui mängija jõuab tagasi *Whiterun*-i siis palutakse tema abi linna ründava draakoni vastu kaitsmisel. Pärast draakoni tapmist imandub selle hing mängijasse. See üllatab linna valvureid ning nad arvavad mängija olema „*dragonborn*“, surelik kes oskab draakonite keelt. Tagasi *Whiterun*-is, pärast jarli informeerimist, kutsutakse mängija *Skyrim*-i kõrgeima mäe tipus elavate munkade (the Greybeards) juurde, kes seletavad mängijale tema saatust ja rolli dragonbornina.

Edasised tegevused peamises sisuliinis viivad kohtumiseni viimase kahe *Blades Order*-i liikemega, kes aitavad mängijat *Alduini* vastases võitluses.

(allikas: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim#Plot)

Mängu teostuse kvaliteet

Skyrim-i graafika on väga kvaliteetne (kuigi seda saab lisadega veelgi paremaks muuta). Graafika

kvaliteeti saab valida neljast tasemest: low, medium, high ja ultra. Meeldiva mänguelamuse jaoks piisab medium/high tasemest. Mängu taustal mängib vaikne muusika, mis vaheldub sõltuvalt kasutaja tegevusest. Igasugustel tegevustel mängus (olgu siis tegijaks mängija või NPC-d) on ka vastavad helid.

Kuna graafika ning animatsioonid on Skyrim-is väga head, siis on selle mängimiseks vaja ka korralikku mängu-arvutit.

Soovituslikud PC nõuded
Windows 7/Vista/XP PC (32 või 64 bit)
Quad-core Intel või AMD CPU
4 GB System RAM
6 GB vabat HDD ruumi
DirectX 9 compatible NVIDIA or AMD ATI video kaart 1GB RAM mäluga (Nvidia GeForce GTX 260 või kõrgem; ATI Radeon 4890 või kõrgem).
DirectX -ühilduv helikaart
Internetiühendus Steamis aktiveerimiseks

Minimaalsed PC nõuded
Windows 7/Vista/XP PC (32 või 64 bit)
Dual Core 2.0 GHz või samaväärne protsessor
2 GB System RAM
6 GB vabat HDD ruumi
Direct X 9 -le vastav video kaart 512 MB RAM mäluga
DirectX -ühilduv helikaart
Internetiühendus Steamis aktiveerimiseks

Kuigi põhimõtte poolest on võimalik Skyrim-i PC versiooni paigaldada kahel meetodil: Installeerimine füüsiliselt plaadilt või allalaadimine ning installeerimine Steam keskkonnas, siis enamasti esimest varianti kasutajale ei pakuta. Installeerimise käigus ei tõmmata kohe uuendusi alla, kuid mängu esmakordsel käivitamisel tehakse seda küll. Hilisemate uuenduste paigaldamine käib Steam keskkonnas samamoodi automaatselt.

Mängu väljalaskest saati on ilmunud mitmeid parandusi ja täiendusi mis parandavad kas tehnilisi probleeme või täiustavad mänguelamust. Parandused on siiani tulnud välja keskmiselt üks 1-3 kuu kohta. Esimene uuendus (patch 1.2) tuli välja juba 18 päeva pärast mängu ilmumist (st. 29. november 2011), viimane uuendus (patch 1.7) tuli välja 27. augustil 2012. (http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:Patch)

Kui olulised on effektid

Skyrim-is on graafika väga hea kvaliteediga, keskkond ja tegelased on realismile väga lähedased. Mängus on erinevaid keskkondi, alustades erinevate linnade ning lõpetades erinevate maastike/bioomide (http://www.youtube.com/watch?v=s2OmDOdPSeY) ning ilmastikuoludega (http://www.youtube.com/watch?v=N0lEINaNdhk). Keskkonna realistliku kujutamise jaoks on kasutatud rohkelt animatsiooniefekte: tuul puude okstes ning rohus, langev lumi, kärestikulised jõed jne.
Muusika toetab mängu meeleolu ning tegevusi. Kogu mängu ajal mängib taustal rahulik muusika, mis vahetub sõltuvalt mängija asukohast ning tegevusest (http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:Music). Näiteks hakkab draakonitega võitlemise ning sõnaseina ees seismise ajal mängima mängu peateema „dragonborn“.

Mängimise protsess

Kogu mängu jooksul tuleb teha rohkesti valikuid. Nagu enamasti mängude puhul kombeks, tuleb esimene neist teha juba mängu alguses, kui mängijal tuleb valida 10 erineva seast oma tegelasele rass. (Igal rassil on erilised omadused ning eelised)

rass 1: Altmer

rass 2: Argonian

rass 3: Bosmer (Wood Elves)

rass 4: Breton

rass 5: Dunmer (Dark Elves)

rass 6: Imperial

rass 7: Khajiit

rass 8: Nord

rass 9: Orsimer (Orc)

Lisaks on mängu jooksul mitmeid missioone, mille puhul on mängijal võimalik valida mitme erineva tulemuse vahel vastavalt pakutud variantidele (nt. Vii ese kas X-le või Y-le). Mõningate missioonide tulemusena kuulub mängija mingisse rühmitusse (nt. Vampiirid, libahundid või Impeeriumi armee, mässulised Stormcloakid jne). Loomulikult on mängijal ka võimalus valida missioone mitte teha.

rass 10: Redguard

Kuna Skyrim-i puhul on tegemist avatud maailmaga mänguga, siis leidub seal alati kohti, kus on vastased mängija leveli suhtes skaleeritud, kuid samas leidub alati ka madalama raskustasemega kohti ning vastaseid.

Mängija level on seotud oskustega, mida ta mängu jooksul kasutab. Oskuste kasutamisega suureneb vastava oskuse tase ning oskuste tasemete kasvuga kasvab ka mängija level. Täiesti võimalik on vaid käsitööliste oskustega (alkeemia, sepistamine, esemete võlumine) mitmeid leveleid tõsta. (http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Skill_(Skyrim)) See võib põhjustada olukorra, kus mängija level on kõrge, aga võitlusoskused (combat skills) on madalad ja vastased tema jaoks liiga tugevad.

Skyrim-is ei ole elude süsteemi. Kui mängija surma saab, siis laetakse automaatselt tema viimane salvestatud seis. Peamine karistus surma puhul ongi salvestamata osa jooksul teenitu kaotamine.

Mängija saab kulda erinevatest kontaineritest (kistud, potid, laibad) ning ka poemüüjatega kaubeldes, missioonide täitmise tasuna või kõrtsipidajate jaoks tööd tehes. Igal tapetud vastasel on mõituse piires asju, mida mängija saab omale võtta (riided, relvad, raha jmt).

Skyrim-is tegevust jätkub, seega on mängu kestvus umbes sajast kuni kolmesaja (väidetavalt on mängus 300h jagu sisu) tunnini sõltuvalt mängija põhjalikkusest. Ainuüksi kulla teenimiseks puude

lõhkumine võib enda alla hõivata tunde ja tunde.

Mängija saab mõjutada objekte, mis ei ole nö 'maa küljes kinni'. Näiteks on võimalik paigutada ümber laua peal olevaid nõusid, tööriistu, relvi ning ka vastaste kehasid. Lisaks on kasutajal võimalik kasutada liikumiseks hobust. Mängija ei saa (väga) mõjutada NPC-sid ning staatilisi objekte. Väga sellepärast, et kasutaja saab takistada NPC-de liikumist ning ka vastupidi. Igas linnas on umbes 10-20 NPC-d (ühe allika väitel on NPC-sid üle viie tuhande)

Kontroll

Skyrim-i maailm elab kogu aeg 'oma elu', mängija saab mõjutada oma tegelast ja tema tegevuste tagajärgi (võib juhtuda et mängija tegevuse tagajärjed mõjutavad kas keskkonda või NPC-sid). Mõnikord mõjutavad mängija liikumist ka NPC-d ja vastased. Kui enamasti NPC-dega suhtlemisel läheb mängija ise nende juurde ning nemad pööravad end mängija poole, siis mõnikord juhtub see ka vastupidi. See juhtub näiteks siis, kui mängija on mingis linnas kuriteoga hakkama saanud ning linnavalvurid teda korrale kutsuvad.

ekraanipilt 1: Kuritöö järgselt tõmbab lähim linnavalvur sinu tähelepanu enda peale (http://www.youtube.com/watch?v=L23dxb4SP9A)

Mõnikord võib juhtuda, et vastase rünnakust tulenevalt lendab mängija kas toa teise seina või visatakse kõrgele õhku (seda juhtub enamasti hiiglaste vastu võideldes). Siis peab mängija oma tegevuse jätkamiseks ootama, et ta tagasi maale langeks ning püsti tõuseks.

Varieeruvus, juhuslikud elemendid

Kuigi Skyrim on iseenesest väga pikk mäng (300h +) on ta siiski ka korduvalt mängitav, kuna iga kord saab mängija teha palju erinevaid otsuseid. Loomulikult jääb suur osa mängu sisust samaks (kaart ei muutu), kuid igal uuel mängukorral võib mängija avastada midagi uut ja huvitavat. Mängus on palju nö staatilisi kui ka juhuslikke sündmusi. Lisaks on ka palju lahtilukustatvaid saavutusi.

"Teaduslik" tase

Mängus on kõigil elavatel olevustel AI. NPC-d tegelevad 'oma asjadega' olgu selleks siis linna

patrullimine, metsavahel ringi jooksmine või sepistamine. Nad reageerivad ka üksteisele, seega ei ole linnades haruldane vaatepilt kambast jutustavast NPC-st. Samuti võib looduses tekkida vastasseis erinevate loomade vahel (või ka loom vs NPC). Mängija vastaste puhul on kindel kaugus, mille piires nad kasutajale reageerivad ning teda ründavad. Vastased reageerivad nii visuaalsele kontaktile kui ka mängija poolt tekitatud helidele (seda saab hõikega *Throw voice* vahvalt ära kasutada).

Skyrim-is on kasutusel Havok füüsikamootor, mis põhineb objektidevahelistele kokkupõrgetele ning objektidevahelisele dünaamilisele suhtlusele (tulemusena objektidevaheline suhtlus enamasti realistlik). Igale esemele on antud raskus, mille põhjal nad kukkudes ja põrkudes erinevalt käituvad. (http://www.youtube.com/watch?v=yPNKQNGJ7O8) See ei tööta alati väga realistlikult, eriti ilmneb see mitme eseme vaheliste kokkupõrgete ning ka suurte kiiruste puhul (http://www.youtube.com/watch?v=7ZIiDS_RYVY).

Seoses esemete raskusega on mängijal kindel kandekvoot (max carry weight), mille ületamisel mängija liikumine on raskendatud ning aeglane. Lisakaristus liigsete asjade inventoris hoidmise eest on see, et ülekoormatud seisus on võimatu joosta ning kiir-reisida.

Lisaks mõjuvad igale mängu tegelasele erinevad jõud. Näiteks mõjuvad mängijale vastaste (ning ka vastupidi) tugevad ründed, mille puhul mängija keha saab tagasilöögi. Samuti kogeb mängija ründamisel ise mõningast inertsi, mis enamasti ilmneb küll vaid kaamerapildi kõikumises liikumise suunas.

Kuigi mängija saab Skyrim-is põhimõtteliselt igale poole minna, on mõningasel määral piiratud ligi/läbipääs kõrgetes või järskudes kohtades. Näiteks ei saa mängija suvalisest kohast mäest üles ronida (kuigi täieti võimatu see ka pole). Kasutaja saab üles ronida vaid siis, kui ta saab järgmisele kõrgusele kas astuda või hüpata. Sellised füüsikalised piirangud ei ole alati täiuslikud, ning eriti huvitavalt (valesti) käituvad need hobuse seljas olles (http://www.youtube.com/watch?v=cpI2Im5wuhw).

Mängu avatus/modifitseeritavus

Kasutajad saavad ise *Skyrim*-i täiendada, lisades sinna kas uusi missoone, kohti, esemeid või muutes olemasolevate asjade välimust.

Selle võimaldamiseks on *Bethesda* loonud *Skyrim*-i modifitseerimistööriista C*reation Kit* (http://www.creationkit.com/). See on kõigile mängu PC versiooni ostnutele tasuta kättesaadav üle Steam platvormi. Selle modifitseerimistöörista abil kasutajate poolt loodud lisad on tasuta üles – ja allalaaditavad *Steam Workshop*-is (http://steamcommunity.com/workshop/browse?appid=72850).

Bethesda on väljastanud ka sarja videoõpetusi, kuidas antud töövahendit kasutada: http://www.youtube.com/watch?v=gDKivlGmia4

Kasutajaliides

Skyrim-i kasutajaliides on lihtne ja puhas. Tavavaates ei kuvata taoliste mängude puhul standardiks muutunud oskuste ning tervise/maagia/stamina ribasid, vaid kuvatakse need alles siis, kui neid reaalselt vaja on. Menüüde alläärtes on alati kuvatud juhised, et mis klahvi/nupuga mida teha.
Skyrim-i kasutajaliides on kujundatud mõeldes Xbox ja PS3 kontrollerile. Seetõttu on nii mõnigi tegevus sujuv, kuid PC versioonis natuke kohmakas või kohati ebaloogiline (ekraanipiltide 6 ja 9 juures mainitud probleemid). Lisaks on kasutajaliidesel probleeme menüüde ruumi optimaalse ärakasutamisega.

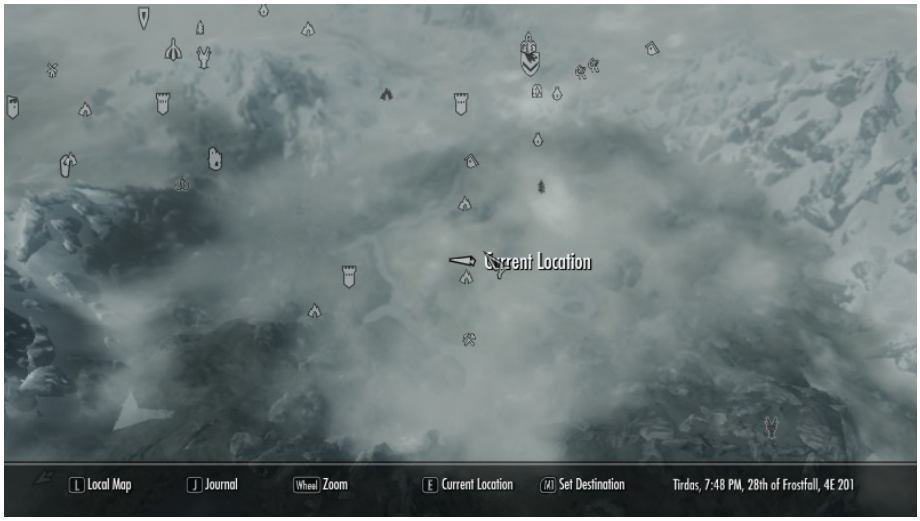
ekraanipilt 2: Selline näeb ekraan välja mängimise ajal (kui relvad pole väljas). Ainuke kasutajaliidese element, mis mängija vaadet täiendab on üleval ääres asuv kompass, mis kuvab läedalolevaid asukohti (seest valge – tuntud koht; seest must – tundmatu koht; romb- missiooni asukoht) suurem=lähemal

ekraanipilt 3: Kui relvad on väljas siis kuvatakse need ka ekraanil (teinekord on see suhteliselt häiriv).
1- mana; 2- tervis; 3- stamina; 4- vastase tervis ning asukoht kompassil

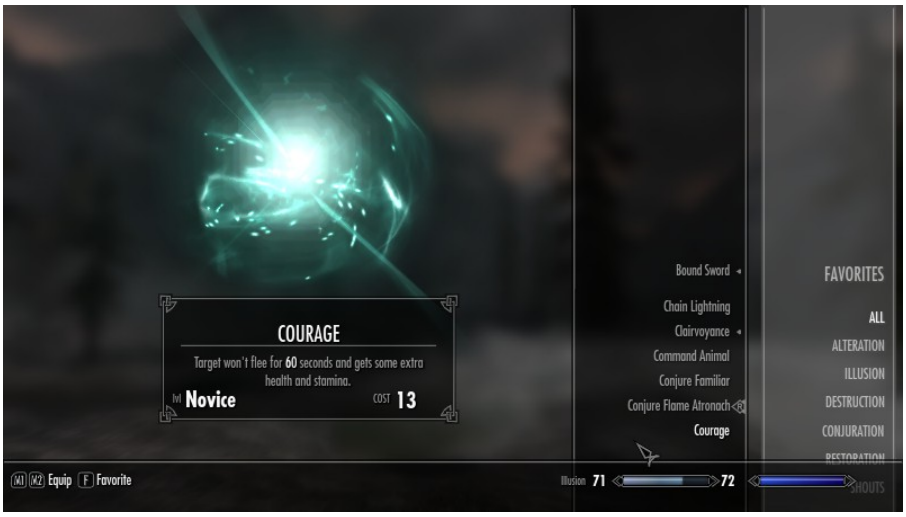
ekraanipilt 4: tab-iga avanev menüü, kust saab ligi oskustele, maagiale, inventarile ning kaardile. Menüüvaliku tegemiseks peab hiirega vastavasse ilmakaarde liikuma. Menüüs kuvatakse ka mängija level ning aeg/koht mängus

ekraanipilt 5: oskuste menüü, kus kõik mängija oskused on kujutatud tähtkujudena taevapanoraamil. Oskuste vahel navigeerimiseks saab kasutada nii hiirt kui ka klaviatuuril asdw nuppe. Selles menüüs käib ka leveli tõusmise korral tervise/maagia/stamina punktide valimine ning iga leveli eest saadud privileegide (perks) kasutamine.
Menüü üks puudus on see, et oskuste vahel navigeerimisel ei liigu vaade alati nii, nagu mängija seda tahaks.

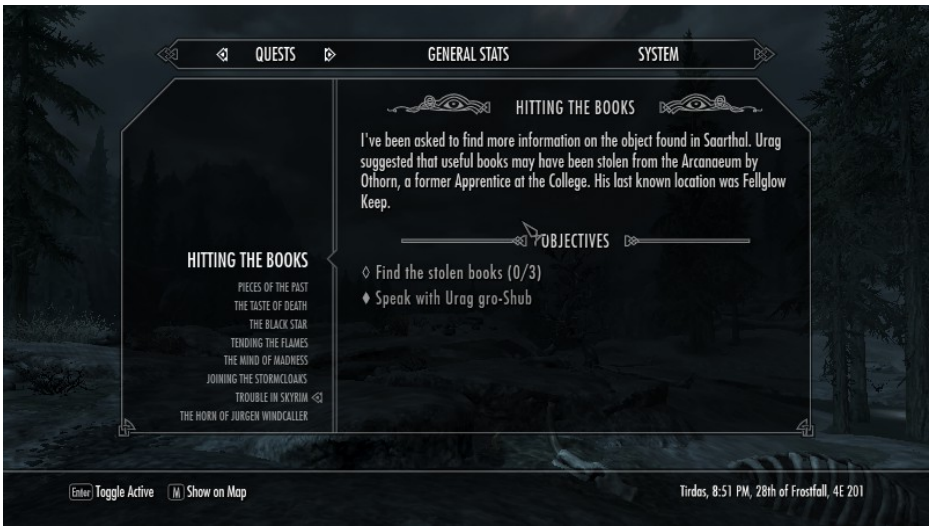
ekraanipilt 6: inventari menüü. Selles vaates on vasakul ääres kõigepealt esemete kategooriate riba, mille valikutel klikkides saab näha teisel ribal vastavasse kategooriasse kuuluvate asjade nimekirja. Eseme nime kohal olles kuvatakse selle info paremal. Lisaks kuvatakse selles vaates kasutaja kulla hulka ning koormust.
Mängija peab kõikide kategooriate nägemiseks scrollima; Kategoorias olevate esemete nimekirja ruumi võiks ka optimaalsemalt ära kasutada; Kuigi hiirega kategooriate/esemete kohal olles nende värvus muutub, siis kategooria valimisel ei muutu see tekst suureks (suur on ekraanil keskmine valik, mitte see mis valitud on)



ekraanipilt 7: Kaardi vaade, kus kuvatakse kogu Tamrieli kontinent. Külastatud kohtade ikoonid on seest valged, Teadaolevad kuid külastamata kohad on musta sisuga. Ikooni kohal olles kuvatakse kohanimi.



ekraanipilt 8: Maagia menüü, mis käitub põhimõtte poolest täpselt samamoodi nagu inventari menüü (on vaid peegelpildis ning kuvab maagiat). Sellest tulenevalt on siin täpselt samad probleemid nagu inventari vaates.



ekraanipilt 9: esc klahvi abil avanevas menüüs saab näha mängija missioone, igasugust statistikat ning muuta süsteemi seadeid, mängu salvestada, laadida ning mängust väljuda. Menüü avamisel kuvatakse vaikimisi system kategooria alune menüü. Missioonide menüüs saab aktiveerida ning peita missioonide markereid kaardil klikkides vastavate missioonide nimedele.

Missioonide vaates (pildil) on taaskord probleeme ruumi optimaalse kasutamise ning selekteeritud/valitud missiooni esiletoomisega (missiooni pealkiri ei muutu suureks ning 'nooleke' ei näita ka sellele)

ekraanipilt 10: Mõnikord võib juhtuda, et mängija poolt valitud valiku asemel kuvatakse mõne teise valiku vastust

ekraanipilt 11: oskuse taseme kasvamisel kuvatakse sellekohane teade, mis näitab ka kui kaugel on järgmine level.

Dokumentatsioon ja enesestmõistetavus

Mängu ostmisel tuleb mänguga kaasa voldik, milles on mängu mängimise juhendid. Lisaks on Mängu jaoks olemas wiki, kust saab erinevaid juhiseid ning infot (http://elderscrolls.wikia.com/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki/Portal/Skyrim)

Mängus juhitakse tegelast mängude puhul juba standardiks muutunud asdw + tühik klahvidega, tegelase vaatevälja liigutamiseks ning vastaste ründamiseks kasutatakse hiirt. Erinevaid relvi/oskusi saab siduda numbriklahvidega 1-9. Lisaks on veel kahe eri menüü avamiseks esc ja tab klahvid, erioskuse kasutamiseks z. Kuid sellegi poolest on mängu esmakordsel mängimisel mängude-võõral inimesel vaja varuda veidi aega, et tegelase juhtimisega harjuda.

Täiendused ja parandused

Mitmed mänguga seotud probleemid on kasutajate poolt Creation Kit-i abil juba lahendatud. Kuid asjad, mis originaalmängu juures võiks olla parandatud on:

1. menüüde ruumikasutus
2. menüüdes selekteeritud elemendi parem esiletoomine
3. NPC-dega suhtlemisel valikute mängu-poolse sassiajamise parandamine