

Latvijas Kultūras akadēmija  
Teātra un audiovizuālās mākslas katedra

## VIDEOSPĒĻU NARATĪVA STRUKTŪRAS ANALĪZE

Bakalaura darbs

Autore:

Akadēmiskās bakalaura studiju programmas “Mākslas”  
Audiovizuālās un skatuves mākslas teorijas apakšprogrammas

4. kursa studente Nadīne Plinta

(ID Nr. 3805152)

Darba vadītājs:

Lektors, Mg. hist. Dāvis Sīmanis

Rīga

2014

## SATURA RĀDĪTĀJS

IEVADS .....	4
1. VIDEOSPĒLES UN NARATĪVS.....	6
1.1. Videospēles definīcija un vēsture .....	6
1.2. Videospēles un naratīvs .....	9
2. NARATĪVA STRUKTŪRAS ANALĪZE.....	11
2.1. Vladimirs Props .....	11
2.2. Analīzes metodika .....	11
2.3. Atlasītais analīzes materiāls un terminoloģijas problēma .....	13
3. „ZELDAS LEGENDA: GADALAIKU ORĀKULS” .....	15
3.1. Spēles apraksts.....	15
3.2. Darbojošās personas – arhetipi .....	16
3.3. Naratīva funkciju analīze.....	17
3.4. Secinājumi .....	49
4. „SALAUZTAIS ZOBENS: TEMPLIEŠU ĒNA” .....	52
4.1. Spēles apraksts.....	52
4.2. Darbojošās personas – arhetipi .....	53
4.3. Naratīva funkciju analīze.....	54
4.4. Secinājumi .....	64
5. „GREDZENU PAVĒLNIEKS TIEŠSAISTĒ” .....	67
5.1. Spēles apraksts.....	67
5.2. Darbojošās personas – arhetipi .....	68
5.3. Naratīva funkciju analīze.....	69
5.4. Secinājumi .....	71

KOPSAVILKUMS .....	73
IZMANTOTO AVOTU UN LITERATŪRAS SARAKSTS .....	76
SUMMARY .....	79
PIELIKUMS .....	80
1. Iespējamo personāžu saraksts pēc V. Propa „Pasakas morfoloģijas” ...	81
2. Iespējamo funkciju saraksts pēc V. Propa „Pasakas morfoloģijas” .....	85

## IEVADS

Pēc Vladimira Propa (1895 – 1970) radītās naratīva struktūras analīzes metodes izmantošanas kursa darba „Kristofera Nolana Betmena triloģijas naratīva analīze” izstrādē, saglabāju interesi par V. Propa metodi un iespējām to izmantot ne tikai kino jomas pētniecībā. Īpaši aktuāla šķita šīs pētniecības metodes pielietošana videospēļu naratīva analīzē, saskatot būtiskas atšķirības starp iepriekš veikto filmu izpēti.

Iemesls, kāpēc izvēlēta tieši „Pasakas morfoloģijas” analīzes metode ir nenoliedzamā līdzība starp V. Propa izmantoto tautas brīnumu pasaku saturu un videospēļu saturu un mērķi – protagonistam (nereti pašam spēlētājam) uzstādītos uzdevumus un šķēršļus, kas stājas tā ceļā. Bakalaura darba tēmas aktualitāti nostiprina arī fakts, ka videospēles ir salīdzinoši jauns medijs (pirmais spēles prototips tapis 1947. gadā, savukārt aktīva videospēļu izveide aizsākas vien 1971. gadā), tāpēc arī teorija par šo mediju vēl atrodas krietni agrīnā stadijā, arī informācija par videospēļu naratīva un V. Propa izstrādāto funkciju un arhetipu attiecībām pagaidām pieejama vien minējumu līmenī.

Bakalaura darba „Videospēļu naratīva struktūras analīze” mērķis ir noskaidrot, vai V. Propa radītā naratīva struktūras analīzes metode („Pasakas morfoloģija” 1928) ir piemērota videospēļu naratīva izpētei. Darba pētāmais jautājums ietver gan videospēļu naratīvu un V. Propa izstrādātās metodikas satura atbilstības izpēti, gan atšķirīgu žanru videospēļu analīzē iegūto rezultātu salīdzinājumu.

Pētniecības gaitā tika izvirzīts uzdevums iedziļināties videospēļu teorijā un izsprast tās specifiskās īpašības, kas raksturīgas tikai šim medijam, kā arī iepazīties ar videospēļu naratīva problemātiku – aspektiem, kas nosaka, kādos gadījumos pieļaujams runāt par naratīvu videospēlē, un, kādos tas nav iespējams. Tika konstatēta tēmas terminoloģijas problēma latviešu valodā un piedāvāts tās risinājuma variants. Pirms empīriskā materiāla atlases tika veikta videospēļu žanru izpēte.

Darba empīrisko materiālu sastāda trīs dažādu žanru (spriedzes – piedzīvojumu, vizuālā – piedzīvojumu un daudzspēlētāju tiešsaistes lomu videospēļu žanra) videospēles: „Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls”, „Salauztais zobens: Tempļiešu ēna” un „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē”, katrā no tām pieteikts sākotnējais notikumu stāvoklis, tas piedzīvo iejaukšanos un ir jāatgriež normas apstākļos.

Videospēle „Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls” (2001) uzskatāma par žanra klasiku, tas ir viens no pirmajiem mēģinājumiem izveidot tik liela apjoma spriedzes – piedzīvojumu spēli, kas paredzētā lietošanai ar pārnēsājamu spēļu konsoli. Visa „Zeldas leģendas” spēļu sērija ir ieguvusi gan plašu kritiķu, gan spēlētāju atzinību.

„Salauztais zobens: Templiešu ēna” (1996) vēl joprojām izraisa spēlētāju interesi visā pasaulē, videospēle izceļas ar aizraujošu sižetu un asprātīgiem spēles tēlu dialogiem.

Spēlētāji, kas dod priekšroku sava spēles tēla individualizācijai, īpaši iecienījuši videospēli „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē” (2007), tajā ietverta ne tikai aktīva spēles darbība, bet arī iespēja virtuālā vidē socializēties ar citiem spēlētājiem.

Pētījuma gaitā noritēja detalizēta trīs dažādu žanru videospēļu naratīva analīze, saskatot atbilstību starp analīzei atlasītā materiāla saturu un V. Propa izstrādātajām „Pasakas morfoloģijas” naratēmām. Analīzes laikā tika pētīta arī katras videospēles tēlu līdzība V. Propa definētajiem varoņu arhetipiem: varoni (protagonistu), antivaroni (antagonistu), nosūtītāju, donoru jeb dāvinātāju, palīgu vai maģisko līdzekli, personu pēc kuras tiekties un viltus varoni.

Pēc katras videospēles analīzes tika veikti secinājumi par tās naratīva struktūras atbilstību V. Propa izstrādātajam 31. funkcijas modelim, un apkopoti iegūtie rezultāti, secinot, kādas ir galvenās naratīva struktūras līdzības starp dažādu žanru spēlēm.

Analīzes process noritēja, dokumentējot katru spēles darbības gaitā fiksēto naratīva pavērsienu, un, nosakot katras fiksētās darbības atbilstību V. Propa definētajām funkcijām jeb, dalot spēles gaitu atsevišķās struktūrvienībās, katru no tām definējot kā funkciju, kuru veic kāds no videospēles naratīva varoņiem jeb arhetipiem.

# 1. VIDEOSPĒLES UN NARATĪVS

## 1.1. Videospēles definīcija un vēsture

Par pētniecības darba empīrisko materiālu izvēloties videospēles, pirms to analīzes veikšanas jāiedziļinās videospēļu teorijā un jādefinē tās specifiskās īpašības, kas raksturīgas tikai šim medijam.

„Par videospēli tiek saukta tāda spēle, kuras darbība norit elektroniski manipulējot datorprogrammas radītos attēlus monitorā vai citā ekrānā.”<sup>1</sup> Videospēle ir elektroniska spēle, kuras norisei nepieciešama cilvēka un lietotāja saskarnes mijiedarbība, kas rada vizuālu atbildes reakciju izmantotajā video ekrānā. Sākotnēji jēdziena „videospēle” pirmā daļa „video” tika attiecināta uz rastra displeja ierīci („tas izspīdina attēlus ekrānā, izmantojot horizontālas skenēšanas līnijas, attēlu veido, izgaismojot atsevišķus pikselus uz katras no šīm līnijām”<sup>2</sup>), taču šobrīd ar „video” tiek saprasts jebkura tipa ierīces ekrāns, kas ir spējīgs radīt divu vai trīs dimensiju attēlus. Savukārt, pašas elektroniskās ierīces, kas tiek izmantotas, lai spēle noritētu, tiek dēvētas par platformām, to skaitā ir gan personālais dators, gan arkādes ierīce, gan videospēļu konsole.

Runājot par lietotāja saskarni jeb „tehnisko un programmu nodrošinājumu, kas sasaista datora atsevišķās sastāvdaļas vai rada saikni starp datoru un datorlietotāju”<sup>3</sup>, visbiežāk lietotā ievadierīce ir spēles kontrolleris. Starp dažādu platformu spēlēm arī to kontrolleri var būt atšķirīgi, starp standarta ierīcēm atrodama kursorsvira (lietotājs pārvieto kursoru, kustinot vertikālu stienīti), spēļvadne (rokā turama ierīce, ar kuras palīdzību tiek pārvietots kursors vai attēls), klaviatūra vai pele (peles pārvietošana izsauc atbilstošu kursora kustību pa displeja ekrānu).

Lai cik neierasti tas nešķistu, videospēļu aizsākums saistāms ar datorzinātnes pētījumiem. Gan to izcelsme, gan izaugsme ir cieši saistīta ar pašas datorzinātnes attīstību. Pirmās videospēles top 1940. – 1950. gados, laikā, kad nelielas spēles un simulācijas ir daļa no datorzinātnes pētniecības procesa, ar to radīšanu nodarbojas matemātiķi un zinātnieki. Līdz ar datortehnikas attīstību 1940. gados, tā kļuva gana

<sup>1</sup> Pieejams: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game> [Skatīts: 2014, 1. aprīlī.]

<sup>2</sup> Pieejams: <http://termini.lza.lv/term.php?term=rastra%20displejs&list=rastra%20displejs&lang=LV> [Skatīts: 2014, 1. aprīlī.]

<sup>3</sup> Pieejams: <http://termini.lza.lv/term.php?term=saskarne&list=saskarne&lang=LV> [Skatīts: 2014, 5. aprīlī.]

spējīga un pielāgojama, lai kalpotu dažādām funkcijām – gan zinātniskiem, gan izklaides mērķiem. Sākotnēji agrīnā videospēļu izstrāde balstās tikai uz dažādu zinātņu teoriju demonstrēšanu, to skaitā ir pat militāro stratēģiju izstrāde. Diemžēl šobrīd grūti noteikt, kura tieši bijusi pirmā radītā videospēle, jo tās kā pētniecības blakus produkts nav saglabātas, laika gaitā zudušas neskaitāmas agrīnās loģikas spēles, kāršu spēles un simulācijas. Iespējams, par pavedienu, kas ved pie pirmās videospēles, var uzskatīt amerikāņu Tomasa Goldsmita un Estla Reja Manna 1947. gada 25. janvārī pieprasīto un 1948. gada 14. decembrī saņemto patentu. Patents pieprasīts izgudrojumam, kuru autori raksturo kā „katodstaru lampas izklaides ierīci”<sup>4</sup>. Šī ierīce bijusi vadāma ar sviras un pogu palīdzību, ar tām pārvaldīts katodstaru lampas stars, kurš radījis šaušanas simulāciju.

Viena no programmām, kas šajā vēstures posmā izceļas citu starpā, ir fiziķa Viljama Higinbotama radītā „Teniss diviem” (1958). Šoreiz spēles mērķis ir tieši izklaide, tā veidota, lai kavētu laiku sanākušajiem Brukhavenas Nacionālās laboratorijas apmeklētāju dienas viesiem. Izstrādātā programma attēloja tenisa laukumu sānu skatā un ļāva diviem spēlētājiem vadīt bumbu, izmantojot īpaši izstrādātas vadāmierīces. Apmeklētāji varēja izbaudīt spēli tikai divas sezonas, līdz tā tika demontēta un izmantota citos laboratorijas projektos, izklaide vēl joprojām nebija pētnieku prioritāte, un spēles netika izmantotas finansiāliem mērķiem.

1960. gados ievērtību izpelnījušies Stīvs Rasels, Martins Grats un Veins Vitanens, tieši viņi, zinātniskās fantastikas iedvesmoti, izveidoja spēli, kurā savstarpējā kaujā devās divi spēlētāju kontrolēti gaisa kuģi. Spēle „Kosmosa karš!” (1962) ir viena no pirmajām, kas piedzīvo plašu izplatīšanu, 1960. gadu beigās tā atrodama gandrīz katras ASV universitātes datoru laboratorijā, vienlaikus kalpojot gan kā izklaide, gan kā iedvesma. Diemžēl, arī šajā laikā, kad tiek atzīts spēļu komerciālais potenciāls, jaunradītais materiāls tomēr nepamet laboratoriju sienas, jo tā izplatīšana vēl joprojām ir neizmērojami dārga.

1970. gadi sākas ar datortehnoloģiju cenu kritumu, kas paver ceļu arkādes spēļu industrijai. 1971. gadā klajā nāk jauna „Kosmosa kara!” versija – „Datorkosmos”, tajā spēlētājam jāuzvar cīņā pret diviem datora kontrolētiem gaisa kuģiem. Šajā brīdī spēļu veidotājiem ir skaidrs - spēlēm jāklūst vienkāršākām un lētākām, lai tās spētu iekarot izklaides industrijas tirgu. Videospēles nostiprina sevi kā mediju un kļūst par daļu no

---

<sup>4</sup> Pieejams: <http://gedoragames.com/video-games-history/> [ Skatīts: 2014, 15.aprīlī.]

pamatstraumes izklaides sfēras vien 1970. – 1980. gados, tiek plaši sāka pirmo komerciāliem mērķiem paredzēto videospēļu ražošanu.

Svarīgs ir ne tikai pirmo videospēļu tapšanas brīdis, bet arī pirmo videospēļu konsoļu ražošanas sākums. Mūsdienu videospēļu izklaides industrija var pateikties ASV militārajam uzņēmumam „Sanders Associates”, jo tieši tajā 1966. gadā tika uzsākti pirmie mēģinājumi radīt interaktīvu spēli, kuras darbība noritētu pircēja televizora ekrānā. Pūliņiem seko rezultāti, un 1972. gadā Ralfa Baiera vadītā grupa rada pirmo konsoles sistēmu „Magnavox Odyssey”. Diemžēl produkta pārdošana autoriem nenes cerēto peļņu, tam par iemeslu ir gan salīdzinoši augstās izmaksas, gan konsoles saderība tikai ar tā paša ražotāja veidotajiem televizoriem, gan skaitā nedaudzās produkta pārdošanas vietas.

Lai gan „Magnavox Odyssey” konsole neguva ievērojamus materiālus panākumus, tās devums industrijas attīstībā ir nenoliedzams, tieši šī konsole iedvesmo uzņēmējus Nolanu Bušnelu un Tedu Dabniju 1972. gadā dibināt leģendāro videospēļu ražotāju „Atari”, vienlaikus tiek izdota arī pirmā arkādes videospēle „Pong”, kura autoriem nes plašu atzinību un peļņu. Šajā laikā parādās arī pirmie veiksmīgāko videospēļu pakaļdarinājumi.

Būtiskākā agrīno konsoļu nepilnība slēpjas to piemērotībā tikai atsevišķām spēlēm, priekš kurām konkrētā konsole izstrādāta. Tas nozīmē, ka, iegādājoties citādāku videospēli, pircējam bija jāiegādājas arī jauna, spēlei piemērota konsole.

1977. gadā videospēļu industriju piemeklē krīze, pie tās vainojami paši ražotāji, kas izlemj atbrīvoties no novecojušajām spēļu konsolēm un „Pong” spēļu pakaļdarinājumiem, tos pārdodot ar zaudējumiem. Krīzi palīdz pārvarēt tikai jaunradītās arkādes spēles „Kosmosa iebrucēji” panākumi 1978. gadā, šī spēle uzlabo arī konsoles „Atari 2600” pārdošanas rezultātus, tā kļūst par Ziemeļamerikas veiksmīgāko un pārdotāko videospēļu konsoli līdz pat industrijas krīzei 1983. gadā.

Tieši laika posms no „Kosmosa iebrucēju” radīšanas 1978. gadā līdz 1986. gadam uzskatāms par arkādes videospēļu zelta laikmetu. Spēles pieprasījums un panākumi veicināja arī piedāvājumu, ar maksas arkādes spēļu ierīcēm jeb vienkārši arkādēm tika papildināti bāri, kafejnīcas, lielveikali – gandrīz jebkura publiski pieejamā telpā. Interesanti, ka šī tendence bija raksturīga ne tikai Ziemeļamerikas teritorijai, bet pat Japānai, kur, pateicoties „Kosmosa iebrucēju” popularitātei, uz mirkli iestājās arī apritē



laisto monētu iztrūkums – tās visas atradās arkādes ierīcēs. „Videospēle „Kosmosa iebrucēji” bija pieejama vairāk kā 360000 arkādes ierīcēs visā pasaulē.”<sup>5</sup> 1979. gadā arkādes spēļu piedāvājumu papildina arī leģendārā „Pac – Man”, kas tās veidotājiem nes iepriekš neredzētu peļņu.

Līdzās „Atari 2600” pastāvēja arī citas salīdzinoši veiksmīgas mājas videospēļu konsoles, piemēram, „Mattel” ražotā „The Intellvision” (1980), kas kļuva par spēcīgu tirgus konkurentu, pateicoties augstajai grafikas kvalitātei. Divus gadus vēlāk tirgu papildina jauna, tehniski vēl spējīgāka konsole - „The Coleco Vision” (1982), kuras popularitāti vairo arī videospēle „Donkey Kong”. Paralēli arkādēm un konsolēm savu vietu tirgū lēni iekaroja arī pirmo personālo datoru piedāvājums 1980. gadu sākumā. Lai arī sākotnēji datorspēļu piedāvājumā bija tikai veiksmīgāko arkādes videospēļu kopijas, laika gaitā datoru ražotāji „Apple”, „Commodore” un „Tandy” radīja jaunas un oriģinālas videospēles.

Diemžēl 1983. gadā videospēļu izklaides industriju piemeklē jau otrā krīze, šīs krīzes galvenais iemesls ir jaunu un kvalitatīvu videospēļu trūkums. Pircējiem tika piedāvātas jaunas, tehniski uzlabotas konsoles un datori, taču pašu videospēļu izstrādē izaugsme un inovācijas nebija pietiekamas. Situāciju maina 1980. gadu videospēļu klasika, piemēram, „Zeldas leģenda” (1986), „Karatēka” (1984), „Persijas princis” (1989) un citas. Krīzi palīdz pārvarēt arī „Nintendo” radītā konsole „Famicom”, kuru pircēji varēja iegādāties kopā ar populāro videospēli „Super Mario Bros.”

Būtiskākās inovācijas videospēļu industrijā vērojamas tieši 1990. gados. Tehniski rastra displeja grafiku aizstāj trīs dimensiju grafika, mājas videospēļu konsoles apsteidz rokās turamās konsoles, piemēram, „Gameboy”, savukārt, arkādes spēļu ierīces savu popularitāti zaudē un izzūd. Arvien spēcīgāka kļūst arī datorspēļu izstrāde un popularitāte.

## 1.2. Videospēles un naratīvs

Tāpat kā teātra izrāde nevar pastāvēt, ja tai nav kaut viena skatītāja, arī videospēle nefunkcionē, ja tai nav tās spēlētāja. Videospēle un tās naratīvs ir iestrēdzis vienā punktā, ja spēlētājs neiesaistās spēles darbībā un to nevirza. Vienlaikus, tieši spēles

---

<sup>5</sup> Pieejams: <http://gedoragames.com/video-games-history/> [ Skatīts: 2014, 15.aprīlī.]

darbība nevis tās naratīvs ir prioritāte, tas nozīmē, ka galvenais ir process, nevis darbību iemesls vai nozīme. No tā izriet arī fakts, ka ne katrai videospēlei piemīt naratīvs. Neizslēdzams ir katras videospēles galvenais uzdevums, taču ar to nepietiek, lai veidotu naratīvu, piemēram, sporta simulāciju videospēļu uzdevums ir uzvaras sasniegšana, taču iztrūkst detalizēta fabula, kas pie tās ved, pamatā ir tikai spēles darbības (simulācijas) process.

Starp videospēļu pieprasījumu un piedāvājumu atrodami divi to uzbūves varianti – spēles, kuru prioritāte ir tieši spēles darbība un naratīvs ir sekundārs vai neesošs vai videospēles, kuru spēles darbība atvasināta no veidotāju iecerētā naratīva. Abiem uzbūvju variantiem ir savi atbalstītāji un vieta industrijā. „Par naratīva piekritējiem uzskatāmi tie, kas izvēlas literatūrzinātni par pamata teoriju medija izpētei.”<sup>6</sup>

Videospēles naratīvu veido gan determinētā daļa, kas tiek darīta zināma pirms tiešas spēles darbības uzsākšanas vai ir iekļauta starpskatos, gan negaidītā daļa, kas vērojama spēles darbības gaitā vai tiek ietekmēta interaktivitātes rezultātā. Tomēr, jāņem vērā, ka viena no videospēļu kā medija specifiskākajām īpašībām - iespējamā interaktivitāte jeb mijiedarbība starp spēli un spēlētāju jeb spēlētājam dotā spēja notiekošo ietekmēt un mainīt ir tikai ilūzija. Spēlētājam var tikt dota izvēle rīkoties atšķirīgos veidos, lai nonāktu pie nepieciešamā spēles atrisinājuma, taču šo iespēju skaits vienmēr būs fiksēts un spēles veidotāju prognozēts, arī spēles un naratīva noslēgums ikreiz būs predestinēts – vienā vai vairākos variantos.

Videospēles gaitā naratīvs var tikt pasniegts ar ievada, teksta, starpskatu, skaņas, uzdevumu un noslēguma palīdzību.

---

<sup>6</sup> Pieejams: <http://www.few.vu.nl/~vbr240/onderwijs/pim/Narrative%20in%20Games.pdf> [ Skatīts 2014, 15. martā.]

## 2. NARATĪVA STRUKTŪRAS ANALĪZE

### 2.1. Vladimirs Props

Vladimirs Props (1895 – 1970) dzimis Pēterburgā, Krievijā. Props bija vāciskas izcelsmes, no 1913. līdz 1918. gadam Pēterburgas Universitātē studēja vācu un krievu filoloģiju, vienlaikus piepelnoties, pasniedzot krievu un vācu valodas mācību stundas. Pedagoģa pieredze Propam noderēja, lai pēc augstskolas beigšanas kļūtu par vācu valodas skolotāju, savukārt 1932. gadā viņš pievienojās par Ļeņingradas Universitāti pārdēvētās Pēterburgas Universitātes mācībspēkiem.

Savu karjeru Props veidoja kā krievu formālisma pārstāvis. Īpaši pētnieku interesēja folkloristika un morfoloģija. Propa vērienīgākais darbs „Pasakas morfoloģija” krieviski publicēts 1928. gadā, desmit gadus pēc Pēterburgas Universitātes beigšanas. „Šajā grāmatā autors nāk klajā ar pētījumu, kas pierāda iespēju folkloristisku tekstu analizēt pēc tā struktūras, atsevišķi dalot satura elementus hronoloģiskā kārtībā.”<sup>7</sup> Props analizēja pasakas, lai noskaidrotu to sižeta vienkāršākos un nesaīsināmākos pamatelementus. Pētnieks izdalīja šos elementus jeb 31 funkciju, kuru klātbūtni novēroja krievu tautas brīnumu pasakās.

Ap 1938. gadu Props mainīja savas interešu sfēras dominanti, un lingvistikas vietā par to kļuva folkloras pētniecība. Props vadīja Ļeņingradas Universitātes folkloras nodaļu līdz brīdim, kad tā kļuva par krievu literatūras nodaļu, taču kā pasniedzējs Props darbu universitātē turpināja līdz pat savai nāvei.

Rietumu pasaulē „Pasakas morfoloģija” tulkota tikai 1958. gadā. „Propa pētījums sasniedza pasaules atpazīstamību kā pirmais strukturālisma pielietojums humanitārajās zinātnēs, pateicoties tam, radās arī priekšnoteikumi tādām disciplīnām kā semiotika un strukturālā antropoloģija.”<sup>8</sup>

### 2.2. Analīzes metodika

Darba „Videospēļu naratīva struktūras analīze” mērķis ir noskaidrot, vai Vladimira Propa radītā naratīva struktūras analīzes metode ir piemērota videospēļu naratīva izpētei. Pētījuma gaitā tiek veikta ne tikai detalizēta dažādu žanru videospēļu naratīva analīze, izmantojot V. Propa metodi, bet arī noskaidrots, kādos gadījumos „Pasakas

<sup>7</sup> Pieejams: [http://en.wikipedia.org/wiki/Vladimir\\_Propp](http://en.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Propp) [Skatīts 2014, 29. martā. ]

<sup>8</sup> Pieejams: <http://www.utoronto.ca/tsq/25/Olshansky25.shtml> [Skatīts 2014, 29. martā. ]

morfoloģija” nav piemērotākā naratīva analīzes metodika.

„Naratīvu var pētīt kā reprezentāciju, pievēršot uzmanību tam, kā tas atsaucas uz vai izsaka kādu ideju. Naratīvs var tikt analizēts arī kā darbība – dinamisks process, kurā stāsts tiek piedāvāts uztvērējam.”<sup>9</sup> Taču naratīvs var tikt analizēts arī kā struktūra. „Šīs pieejas pamatā ir veids, kādā naratīva sastāvdaļas ir savienotas, lai radītu vienotu veselumu. Šādas sintaktiskās pieejas piemērs ir Vladimira Propa „Pasakas morfoloģija”.<sup>10</sup> V. Props bija pārliecināts, ka, izmantojot tā sastādīto funkciju algoritmu, iespējams analizēt jebkuru stāstu, iespēja par to pārliecināties vai hipotēzi apgāzt, ir tieši V. Propa sintaktiskās pieejas lietojums, lai analizētu videospēļu naratīvus.

Izmantotā naratīva struktūras analīzes metode ir morfoloģija. „Morfoloģija ir gramatikas nozare, kas pētī vārdu gramatisko struktūru, vārdu formas un to gramatiskās nozīmes, vārdu pārmaiņu likumus un līdzekļus.”<sup>11</sup> Tas nozīmē, ka videospēļu analīze notiek, sadalot to sižetu atsevišķās struktūrvienībās, katra no šīm struktūrvienībām savukārt uzskatāma par funkciju, kuru veic kāds no spēļu stāsta tēliem jeb arhetipiem. „V. Props funkciju definē kā personāža darbību, kas tiek noteikta atkarībā no tās nozīmes pasakas darbībā.”<sup>12</sup> „Tēlu savstarpējā mijiedarbība rada funkcijas, kas veido fabulas modeli. Klasiskā fabulas konstrukcijā kauzualitāte ir galvenais vienotājs.”<sup>13</sup> Naratīva notikumi noteikti ir kārtoti kauzālā hronoloģiskā kārtībā. Nepārprotami kauzualitāte ir arī galvenais videospēles virzītājspēks, katra spēlētāja pareizi veiktā darbība rosina nākamo pavērsienu vai šķērsli, vienlaikus arī to tuvinot spēles beigām jeb rezultātam, tāpēc V. Propa izdalītās funkcijas lieti noder šīs virzības nodrošināšanai. Iespējamo tēlu arhetipu un funkciju saraksts pieejams bakalaura darba pielikumā.

Pēc krievu tautas brīnumu pasakas studijām V. Props izdarījis sekojošu secinājumu: „Personāžu vārdi un to atribūti pasakās var mainīties, taču to darbības un funkcijas paliek nemainīgas. No tā var secināt, ka pasakās bieži vien sastopami dažādi tēli, taču to funkcijas ir identiskas. Šis fenomens ļauj pētīt pasaku, izejot tieši no tās personāžu funkcijām.”<sup>14</sup> Tāpat, kā tēli var būt dažādi, arī to funkciju izpildes veids var būt

<sup>9</sup> Rosen Philip. *Narrative, apparatus, ideology*. New York: Columbia University Press, 1986, 17. lpp.

<sup>10</sup> Turpat.

<sup>11</sup> Pieejams: <http://www.tezaurs.lv/sv/?w=morfolo%C4%A3ija> [Skatīts: 2014, 29. martā. ]

<sup>12</sup> Pieejams: [http://www.lu.lv/filol/latgalistica/doc/LKM\\_2.pdf](http://www.lu.lv/filol/latgalistica/doc/LKM_2.pdf) [Skatīts: 2014, 1. aprīlī. ]

<sup>13</sup> Rosen Philip. *Narrative, apparatus, ideology*. New York: Columbia University Press, 1986, 19. lpp.

<sup>14</sup> Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. Texas: University of Texas Press, 1968, 8. lpp.

atšķirīgs, tomēr tieši šīs funkcijas ir sižeta pamatsastāvdaļas jeb komponenti. „V. Props norāda, ka katras funkcijas izpratnei ir svarīga sākuma situācija un dažādas motivācijas — iemesli un personāžu nolūki, kas nosaka konkrētu rīcību.”<sup>15</sup> Lai izdarītu tālākus secinājumus, funkcijas un to izpildes veids ir jāatšķir no kopējā stāstā, lai tas būtu iespējams, V. Props šīs funkcijas jeb 31 naratēmu ir definējis. Pētnieks definējis arī pasakas tēlu arhetipus, tie ir septiņi: varonis, antivaronis, nosūtītājs, maģiskais palīgs, princese/ princeses tēvs/ balva, donors, viltus varonis. „Vissīkāk raksturotais varonis parasti ir protagonistis, kurš kļūst par galveno kauzualitātes aģentu un galveno objektu, ar kuru identificēties.”<sup>16</sup> Īpaši aktuāla šāda tendence ir tieši videospēlēs – protagonistu vērošanu aizstāj tieša kļūšana par to. Tiek veikta ne tikai katras videospēles kopēja stāsta analīze, bet arī V. Propa funkciju apskate atsevišķu spēles līmeņu ietvaros, kā arī apskatīta hronoloģijas problēma – iespējamās sekas, ja tiek jaukta kārtība, kādā spēlētājs nonāk katrā līmenī (kā zināms, “Pasakas morfoloģijā” tiek īpaši uzsvērtas funkciju hronoloģiskās kārtības ievērošana).

### 2.3. Atlasītais analīzes materiāls un terminoloģijas problēma

Videospēles ir specifisks medijs, kas, salīdzinājumā ar citām valstīm, Latvijā ienācis vēlu, tas ir viens no iemesliem, kāpēc radusies konkrētās jomas terminoloģijas problēma – nepieciešamie apzīmējumi latviešu valodā nav ieviesti. Terminoloģijas problēma kļūst īpaši aktuāla, definējot tieši videospēļu žanrus.

Ņemot vērā gan pētījumam atlasīto videospēļu žanru nosaukumus oriģinālvalodā, gan to būtību, piedāvāju sekojošus terminu latviskojumus: spriedzes - piedzīvojumu videospēles, pirmā skata šaujampēles, vizuālās - piedzīvojumu videospēles, platformas - spriedzes videospēles, daudzspēlētāju tiešsaistes lomu videospēles, un atvērtās pasaules lomu videospēles.

Spriedzes – piedzīvojumu videospēlēs (action – adventure) uzsvars tiek likts uz uzdevumiem, izpēti, mīklu atrisināšanu, labirintiem, cīņu un citiem pārbaudījumiem. Aktīvā spēles darbība un spēles varonim draudošās briesmas nodrošina spriedzes elementu, savukārt labirinti un spēles vides izpēte – piedzīvojumu. Analīzei izvēlētais

<sup>15</sup> Pieejams: [http://www.lu.lv/filol/latgalistica/doc/LKM\\_2.pdf](http://www.lu.lv/filol/latgalistica/doc/LKM_2.pdf) [Skatīts: 2014, 1. aprīlī.]

<sup>16</sup> Rosen Philip. *Narrative, apparatus, ideology*. New York: Columbia University Press, 1986, 18. lpp.

žanra piemērs – „Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls” (2001). Šī spēle ir žanra klasika un pārstāv plaši atzīto spēļu sēriju „Zeldas leģenda”.

Vizuālo – piedzīvojumu videospēļu (“graphic adventure game”) pamats ir līdzīgs jau minētajām spriedzes – piedzīvojumu spēlēm, taču galvenajam varonim pastāvīgi draudošās briesmas aizstāj uzdevumu risināšana, vadoties tieši pēc spēles piedāvātā vizuālā materiāla. Analīzei atlasīta videospēle – „Salauztais zobens: Tempļiešu ēna” (1996).

Daudzspēlētāju tiešsaistes lomu videospēles (“MMORPG” jeb “massively multiplayer online role – playing game”)sniedz iespēju izveidot individuālu spēlētāja kontrolēto varoni jeb lomu. Spēles darbība norit tiešsaistē, virtuālā pasaulē, kuru “apdzīvo” citu spēlētāju radītie tēli. Analīzes piemērs – „Lord of the Rings Online” (2007). Lai gan spēle tapusi pēc Dž. R. R. Tolkīna „Gredzenu pavēlnieka” triloģijas motīviem, kas to padara krietni piemērotāku analīzei, pamatojums šai izvēlei ir tieši spēles līmeņu naratīva izpēte.

Visas izraudzītās videospēles ir plaši pazīstamas, starptautiski atzītas un uzskatāmas par katra žanra klasiku. Katrā no tām pieteikts sākotnējais notikumu stāvoklis, tas piedzīvo iejaukšanos un ir jāatgriež normas apstākļos, taču katrā žanrā un spēlē vērojama citādāka pieeja naratīva veidošanā.

### 3. „ZELDAS LEĢENDA: GADALAIKU ORĀKULS”

#### 3.1. Spēles apraksts

Fantāzija jau izsenis pazīstama kā literatūras žanrs, tieši tajā meklējamas arī fantāzijas videospēļu saknes. Fantāzijas žanrs savu nosaukumu guvis no latīņu valodas vārda „phantasia”, to var tulkot kā „iztēli” vai „iztēles augli”, tieši tā arī ir šī žanra galvenā pazīme – viss stāstā notiekošais ir iztēlots. Visbiežāk fantāzijas darbi pieļauj citpasaules eksistenci, raksturīgs centrālais tēls, kas izredzēts kam īpašam. Fantāzijas darbi izceļas ar varoņu neparastajām spējām, brīnumainiem notikumiem, pārdabiskām būtnēm un maģijas klātbūtni. Arī konflikts starp labo un ļauno ir tipiska šī žanra īpašība. Gluži kā tautas brīnumu pasakā, arī fantāzijas žanra videospēlēs sastopamas tādas tematikas kā varoņdarbi, drosme, bailes, pārbaudījumi utt. Par fantāzijas literatūras aizsākumu var uzskatīt gotiskās literatūras darbus, piemēram, Mērijas Šellijas „Frankenšteinu” (1818), taču uzplaukumu tā piedzīvo tieši pēc Dž. R. R. Tolkīna meistardarba „Gredzenu pavēlnieks” publicēšanas 1954. gadā.

„Augstā fantāzija” („high fantasy”) ir fantāzijas apakšžanrs, tās nozīmīgākā pazīme ir darbības norise tikai iedomātā vidē („sekundārajā” pasaulē), pretēji „zemās fantāzijas” vai „urbānās fantāzijas” darbiem, kuru sižeti noris gan reālajā, gan iedomu pasaulē vai tikai reālajā vidē („primārajā” pasaulē). Bieži vien augstās fantāzijas darbi ir saistīti ar episkiem piedzīvojumiem, tajos vērojama cīņa pret pārdabiskiem, ļauniem spēkiem. Raksturīgi, ka šī apakšžanra darbu sižeti tiek tēloti no galvenā varoņa skatu punkta.

Augstās fantāzijas apakšžanram pieder arī viens no spožākajiem spriedzes – piedzīvojumu videospēļu piemēriem - japāņu spēļu veidotāju Šigeru Mijamoto, Takaši Tezuka un Eiji Aonuma komandas radītā 17 videospēļu sērija „Zeldas leģenda” („The Legend of Zelda”). „Zeldas leģendas” darbību veido gan cīņas, gan piedzīvojumi, gan atjautības uzdevumu risināšana. Visu sērijas spēļu centrā ir protagonistis Links, tieši kā šis tēls darbojas spēlētājs, savukārt darbības vide ir Hirulas zeme. Katrā no sērijas spēlēm eksistē ne tikai galvenais uzdevums, kurā Links tiek nosūtīts, bet arī dažādi blakus uzdevumi, pēc kuriem varonis tiek apbalvots ar īpašiem spēles gaitā noderīgiem līdzekļiem, kuri mēdz atkārtoties no spēles spēlē. Atgriežoties pie spēles darbības vides, tā sastāv no trīs daļām: galvenās pasaules, mijiedarbības zonām un cietokšņiem. Atrodoties galvenajā jeb virsējā pasaules daļā, spēlētājs var pārvietoties vairākos

virzienos, tam ir izvēles brīvība, kurp doties, lai atklātu atlikušās divas darbības vides. Mijiedarbības zonās spēlētājs sazinās ar citiem spēles tēliem, kuri tam sniedz informāciju vai kādas citas materiālas vērtības, šo vidi pārstāv gan atsevišķas ēkas, gan pilsētas. Savukārt cietokšņiem raksturīgs labirintveida kārtojums, tieši tajos protagonist visbiežāk sastop savus pretiniekus. Cietokšņiem ir īpaša nozīme spēles gaitas nodrošināšanai, jo tieši tajos noris cīņas, kas ved spēlētāju tuvāk galvenās problēmas atrisināšanai. Šai videi raksturīgi dažādi neiztrūkstoši elementi, piemēram, karte, kompass, atslēgas un dārgumu lādes, kas spēlētāja rīcībā nonāk katrā no sērijas spēlēm.

„The Legend of Zelda: Oracle of Seasons” (2001) ir konsoles videospēle, vizuāli tā veidota no putna lidojuma skatu punkta. Spēles vide sastāv no galvenās pasaules, astoņiem cietokšņiem un galvenajā pasaules daļā izkaisītām mijiedarbības zonām. Darbības norises vieta ir Holodrumas zeme, kurā iebrucis antagonists Onokss, nolaupot Gadalaiku princesi Dinu un mainot Gadalaiku tempļa atrašanās vietu. Pēc antagonista iebrukuma, zemē valda haoss, tiek mainīta gadalaiku kārtība, protagonist Links dodas ceļā, lai glābtu Holodrumu un princesi Dinu.

### 3.2. Darbojošās personas – arhetipi

Protagonists: varonis – Links (raksturojums pēc V. Propa - īpašs kopš dzimšanas),

3.) kāds, kurš piekrīt likvidēt notikušo nelaimi vai kādas citas personas trūkumu,

4.) kāds, kura rīcībā ir maģiskais aģents vai palīgs,

5.) kāds, kurš izmanto maģisko aģentu vai palīga pakalpojumus

Antagonists: ļaundaris - Tumsas valdnieks Onokss (raksturojums pēc V. Propa - pūķis),

- kāds, kura rīcība liek ciest protagonistam.

Nosūtītājs: gudrības koks Maku (raksturojums pēc V. Propa - kāds no vecajiem),

- kāds, kurš nosūta protagonistu prom meklējumos vai trimdā

Donors: pilsētas iedzīvotāji, sastaptie dzīvnieki, sastaptie maģiskie dzīvnieki, ragana, vecie vīri, Maku koks u.c.

- kāds, kurš satikts nejauši, un



- nodod maģisko aģentu, ar kuru laika gaitā tiek likvidēta sākotnējā nelaime vai trūkums, bet vispirms pārbauda protagonistu

Palīgs, maģiskais aģents: iegūtie priekšmeti, maģiskais palīgs Rikijs u.c. (raksturojums pēc V. Propa - maģisks dzīvnieks, maģisks objekts),

- kāds, kurš asistē, glābj, nokārto un/ vai pārveido protagonistu

Persona, pēc kuras tiek ties: princese Dina (raksturojums pēc V. Propa - valdniece),

- kāds, kurš eksistē kā mērķis un atgādinājums, bieži arī protagonistu apbalvotājs vai antagonista sodītājs

Savienotāji: Holodrumas zemes un nelielo pilsētiņu iedzīvotāji. Tos uzrunājot, tiek atkārtoti fakti par notikušo, iedzīvotāji kalpo kā atgādinājums vai paskaidrojums tam, kā spēlētājam jārīkojas tālāk. (raksturojums pēc V. Propa - ziņotāji, lūdzēji, dzīvnieki, maģiski objekti),

- virza sižetu (savieno vienu funkciju ar nākamo, uzlabojot sižetu, informācija visbiežāk tiek paziņota, ir noklausīta vai redzēta).

Tēlu arhetipi, kas spēles naratīvā nav izmantoti: viltus protagonistis/ varonis, atbalsta tēli – ģimenes locekļi.

### 3.3. Naratīva funkciju analīze

#### Sākuma situācija

**0. funkcija: ievads un iestatīšana = sākuma situācija -  $\alpha$  (alpha).**  $\alpha$ - *protagonista pieteikums un stāsta konteksta uzstādījums.*

Sākuma situācija spēlētājam tiek piedāvāta ar starpskata palīdzību. Samaņu zaudējušo varoni atrod kāda sieviete, tās vārds ir Dina.

Dina ievēro īpašu zīmi uz Linka rokas, to skaidrojot ar tekstu: „Tu esi varonis ar īpašu likteni.” (Varoņa raksturojums – 5.apakšpunkts – īpašs kopš dzimšanas.)

**2. funkcija: protagonistam adresēts aizliegums = aizliegums -  $\gamma$  (gamma).**  $\gamma$ 2 - *aizliegums apgrieztā formā - kā rīkojums vai ieteikums.*

Triforss iedrošina varoni (spēlētāju) pieņemt uzdevumu un doties ceļā.

**3. funkcija: aizliegums tiek pārkāpts = pārkāpums -  $\delta$  (delta).**  $\delta_2$  - rīkojums vai ieteikums tiek izpildīts.

Pēc izaicinājuma pieņemšanas, Links nonāk Holodrumas zemē (vietā, kur norisināsies spēles darbība).

#### **Sagatavošanas sadala**

**4. funkcija: antagonists/i veic izlūkošanas mēģinājumus = izlūkošana -  $\epsilon$  (epsilon).**

$\epsilon_1$  - Antagonists veic izlūkošanu, lai iegūtu informāciju par upuri/ varoni.

Antagonists veicis izlūkošanu, lai noskaidrotu upura atrašanās vietu.

**5. funkcija: antagonists iegūst informāciju par upuri/protagonistu = piegāde -  $\zeta$  (zeta).**  $\zeta_1$  - antagonists iegūst informāciju par upuri.

Starpskats turpinās. Tiek pieteikts antagonists Onokss, kurš paziņo, ka tam beidzot izdevies iegūt ziņas par Dinas atrašanās vietu.

Naratīvā nav iekļauta izlūkošanas funkcija (4. funkcijas  $\epsilon_1$  apakšpunkts), kurā antagonists veic darbības, lai iegūtu informāciju par upuri, taču starpskatā iekļautā informācija ļauj secināt, ka tas ir noticis.

#### **Sarežģījumi**

**8. funkcija: antagonists veic noziegumu vai ievainojumu upurim vai kādam no protagonistu ģimenes = noziegums – A.** A1 - personas nolaupīšana; A2 - maģiskā aģenta vai palīga aizturēšana; A3 – labības izlaupīšana vai iznīcināšana; A11 - burvestība, lāsts, pārvērtība.

Antagonists Onokss nolaupa Dinu, spēlētājam atklājot arī Dinas īpašās spējas – tā valda pār gadalaikiem. Antagonists paziņo par savas rīcības sekām – tiks jaukta Holodrumas zemes gadalaiku kārtība (lāsts), mērķis ir pilnīga iznīcība. Antagonists iesloga Dinu (personu, pēc kuras protagonistam tiek ties), tiek nolaupīts gadalaiku templis. Līdz ar gadalaiku maiņu, tiek apdraudēta arī Holodrumas labības raža.

#### **1. līmenis – „Zarainās saknes cietoksnis”.**

**9. funkcija: nelaiemes/trūkuma apzināšana, pie protagonistu griežas ar lūgumu/ pavēli, viņam tiek ļauts doties ceļā = starpniecība, vienojošais notikums – B.** B4 - nelaiemes izziņošana citā formā, protagonistu dodas ceļā.

Pie protagonistu vērsas princeses aukle, pavēstot, ka tā ir nolaupīta, Links tiek aicināts doties to glābt un apturēt antagonistu.

Aukle uzsver, ka protagonistam un Dinai bijis lemts satīties, atkal tiek norādīts uz zīmi, kas rotā protagonistu roku, ja tā esot īsta, Links būs patiess varonis un izglābs pasauli no iznīcības. Aukle aicina glābšanas misiju sākt, dodoties pie gudrības koka

Maku. (Atkārtoti tiek apstiprināts, ka Links ir izredzēts kopš dzimšanas (protagonista īpašības, varoņa raksturojums – 5.apakšpunkts – īpašs kopš dzimšanas)).

**10. funkcija: protagonistis piekrīt vai nolemj veidot pretdarbību = pretdarbības sākums – C. C - protagonistis kā meklētājs piekrīt pretdarbībai.**

Protagonists piekrīt glābt Dinu un doties ceļā.

**11. funkcija: protagonistis pamet mājas = došanās ceļā - ↑. ↑ — došanās ceļā, protagonistista māju pamešana.**

Pēc aukles padoma, protagonistis dodas pie gudrības koka.

### **Donori**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 - donors testē protagonistu.**

Nav iespējama piekļuve gudrības kokam: „Lai piekļūtu, parādi drosmi!” Spēlētājs tiek aicināts apmeklēt „Viszinošos putnus”, nonākot pie tiem, tiek iegūta informācija, ka Varoņa zobens atrodas Varoņu alā, taču nevienam to vēl nav izdevies iegūt. Katrs no desmit putniem spēlētājam piedāvā citu informāciju, pirmais no tiem ļauj spēlētājam apgūt kādu no varoņa prasmēm, šajā gadījumā drosmi, kas nepieciešama, lai pārvarētu donora uzstādīto pārbaudījumu.

Tā kā šis vēl ir spēles sākums, spēlētājam nepieciešams neitrāli uzzināt, kādi ir spēles noteikumi jeb kā rīkoties, lai sasniegtu spēlē paredzētos rezultātus. Spēles naratīvā tiek integrētas nepieciešamās zināšanas, lai darbotos ar lietotāja saskarni. Tas nozīmē, ka spēles naratīva varonis „apgūst” kādu no prasmēm, savukārt spēlētājs tiek informēts par to, kā šo prasmi pielietot spēles gaitā.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistas reakcija – E. E1 - protagonistis iztur vai neiztur pārbaudījumu.**

Vadoties pēc saņemtā padoma, protagonistis dodas uz Varoņu alu, lai iegūtu zobenu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc Varoņu alas labirinta pārvarēšanas, Linka rokās nonāk maģiskais aģents „koka zobens”, kas tiek atzīmēts kā „patiesš drosmes pierādījums”, ir iegūts gan ierocis, gan nepieciešamais pierādījums, lai piekļūtu gudrības kokam Maku.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F10 – satikšanās ar maģisko palīgu, kurā piedāvā savu palīdzību.**

Maku koks aicina protagonistu doties ceļā un glābt princesi. Varonis tiek apbalvots ar papildus informāciju par to, kā rīkoties tālāk. Koks piešķir protagonistam arī maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”, ar kuru iespējams piekļūt pie turpmākajā spēles gaitā nepieciešamajām esencēm, spēlētājam ir jāatrod tās visas, lai princese tiktu glābta.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Nākamais maģiskais aģents tiek iegūts nonākot pie Holodrumas pilsētas juveliera. Protagonists iegūst gan informāciju, gan maģisko aģentu - „Draudzības gredzenu – piemiņu par tikšanos”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F4 – aģents tiek pārdots un nopirkts.*

Spēlētājam ir iespēja iegādāties citus sev nepieciešamos maģiskos aģentus (ieročus, bruņas), tas iegādājas maģisko aģentu – „koka vairogu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists nonāk Zarainās saknes cietoksnī. Lai tajā iekļūtu, jāizmanto no iepriekšējā donora (Maku koka) iegūtais maģiskais aģents (neliela atslēga).

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E9 - protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Spēlētājam jāuzveic cietoksnī sastaptie pretinieki.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc cietoksnī sastapto pretinieku uzveikšanas galvenajam varonim tiek piešķirts jauns maģiskais aģents – „neliela atslēga”. Pēc atslēgas izmantošanas jaunu durvju atvēršanai un nākamo pretinieku uzveikšanas, tiek iegūts nākamais maģiskais aģents – „cietokšņa karte” un „cietokšņa kompass”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Cietoksnī esošs labirints – tests protagonistam.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E1 - protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Lai turpinātu spēli, spēlētājam jāizklūst cauri labirintam.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc labirinta pārvarēšanas tiek iegūts maģiskais aģents - „gaša sēkla”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Nākamais cietokšņa labirints – tests.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 - protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists atrisina labirintu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā*

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „20 kvēlojošās sēklas”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Lai piekļūtu cietokšņa dārgumu lādei, protagonistam jāuzvar visi tā pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 - protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pārvarot piecus naidīgos donorus jeb cietoksnī sastopamos pretiniekus, tiek iegūts maģiskais aģents - „atklājumu gredzens”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Horonas pilsētas iedzīvotājs Vraits lūdz iedegt savas istabas lāpas.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Izmantojot „kvēlojošās sēklas” protagonistis ir spējīgs iedegt telpā gaismu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Protagonists tiek apbalvot ar grāmatu „Kukodekss”, tās pielietojums paredzēts spēles gaitā.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Holodrumas pilsētas mērs dāvina protagonistam „gaša sēklu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D.** *D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.*

Horonas pilsētas iedzīvotāja Malona piedāvā maģisko aģentu maiņu, tai nepieciešams „Kukodekss”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E.** *E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.*

Protagonistam ir iespēja piekrist maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Izdarot maiņu, tiek iegūts maģiskais aģents - „Lonlon ola”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D.** *D1 – donors testē protagonistu.*

Spēlētājs atrodas Subrozijā, tur tam jāpiedalās deju nodarbībā, lai iegūtu maģisko aģentu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E.** *E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.*

Protagonists iztur deju pārbaudījumu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Spēlētājs tiek apbalvots ar bumerangu, kas lietojams kā ierocis pret ienaidniekiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F6 - aģents nejauši parādās pats.*

Spēlētājs iegūst „gadalaiku zizli”, kas ļauj tam mainīt gadalaiku kārtību, pagaidām tam ir tikai „ziemas spējas”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D.** *D7 – citi lūgumi.*

Pilsētas iedzīvotājs Hollijs lūdz protagonistam notīrīt sniegu tā mājas priekšā.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt izpildīt iedzīvotāja lūgumu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pateicībā par sniega tīrīšanu, protagonistam tiek piešķirta lāpsta.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Protagonists satiek raganu, kas piedāvā tam izdarīt maģisko aģentu maiņu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt izdarīt priekšmetu maiņu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Maiņas rezultātā, „lonlon olas” vietā spēlētājs iegūst „biedējošu lelli”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk kādā alā sastapts pretinieks.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis zaudē naidīgajam donoram.**

Protagonists cīņā zaudē.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F=– Protagonista negatīvā reakcija izraisa nežēlīgu atmaksu.**

Protagonists zaudē vienu no maģiskajiem aģentiem – „koka vairogu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Spēlētājs nejauši atrod maģisko aģentu - „noslēpumainās sēklas”.

## **2. līmenis – „Čūskas paliekas”**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk Čūskas alā sastapti pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists cīņā pārvar pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pārvarot naidīgos donorus, tiek iegūta „spēka aprobe”, kas ļauj varonim pārvietot smagus priekšmetus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Kādā alas lādē tiek atrasts „cietokšņa kompass”, šis maģiskais aģents ļauj spēlētājam noteikt savu atrašanās vietu.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk galvenais cietokšņa pretinieks – Karalis Dodongo.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Links pārvar Dodongo.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pārvarot pretinieku, tiek iegūts maģiskais aģents, dabas esence – „Laika dāvana”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F4 – aģents tiek pārdots un nopirkts.**

Protagonists iegādājās piedāvātās sprāgstvielas, taču tā ir blēdība – izmantojot iegūto maģisko aģentu, netiek iegūts nekas jauns.

### **3. līmenis – „Indīgā naktstauriņa cietoksnis”**

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists savā rīcībā iegūst maģisko aģentu – „gabalu sirds”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Kādā pilsētas kokā protagonistis atrod nākamo maģisko aģentu – „Smaržīgās sēklas”. Ar šo sēklu palīdzību, spēlētājs var ievilināt uzbrūkošo pretinieku kādā cīņai nepieciešamā vietā.



**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Apmeklējot pilsētas iedzīvotāju Blaino, protagonistam tiek izteikts piedāvājums mēroties spēkiem boksa ringā.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists pārvar Blaino.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonists iegūst „Rikija boksa cimds” kā balvu par uzvaru.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Pēc boksa cimdu iegūšanas, protagonistis dodas pie ķengura Rikija, kurš šos cimds ir pazaudējis.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma izpilde.**

Protagonists pasniedz ķenguram tā pazaudējos cimds.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F9 – aģents piedāvā savus pakalpojumus, nodod sevi kāda rīcībā.**

Pateicībā par pazaudētā atgūšanu, ķengurs protagonistam pasniedz „Rikija flautu” un nodod sevi protagonistā rīcībā – spēlētājs var izmantot dzīvnieku, lai pārvietotos vai cīņā pret turpmāk sastaptajiem naidīgajiem donoriem.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Sastopot pilsētas iedzīvotāju Rūlu, protagonistam tiek piedāvāta maģisko aģentu maiņa.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai, atsakoties no „biedējošās lelles”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc maiņas izdarīšanas, protagonistā rīcībā nonāk „metāla katls”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists atrodas Spoles purvā, šeit kādā kokā tas atrod maģisko aģentu – „Pegaza sēklas”, tās spēlētājam ļauj pārvietoties lielākā ātrumā.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists atgriežas Subrozijā, kur atrod „zvaigznes formas dārgakmeni”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Kāds Subrozijas pārdevējs piedāvā protagonistam izvēlēties kādu no tā precēm, apmaiņā pret protagonistu iepriekš atrasto dārgakmeni.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistu reakcija –**

**E. E7 – kāda cita lūguma izpilde.**

Protagonists piekrīt maģisko aģentu maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Protagonist iegūst jaunu maģisko aģentu – „lenti”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Subrozijā satiktā Roza piedāvā pavadīt protagonistu uz nogrimušo Gadalaiku templi, apmaiņā pret maģisko aģentu – „lenti”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistu reakcija –**

**E. E7 – kāda cita lūguma izpilde.**

Protagonists piekrīt maģisko aģentu maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F9 – aģents piedāvā savus pakalpojumus, nodod sevi kāda rīcībā.*

Roza piedāvā pavadīt Linku, dodoties uz Gadalaiku templi. Pateicoties Rozas īpašajai atslēgai, abiem iespējams iekļūt tempļa slēgtajās telpās.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Gadalaiku templī protagonistu sagaida Vasaras gadalaiks.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists pārlicina sastapto donoru par saviem labajiem nodomiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonista īpašumā esošais maģiskais aģents gadalaiku zizlis iegūst arī vasaras gadalaika spējas.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Rokot zemi, tiek atrasts maģiskais aģents – „Sarkanais veiksmes gredzens”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Pārvietojoties caur alu, protagonistis atrod lādi ar maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Turpinot ceļu caur alu, protagonistam uzbrūk nākamie alas pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Links sakauj pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonista īpašumā nonāk 10 sprāgstvielas.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Kāda alas telpā protagonistis iegūst maģisko aģentu – „cietokšņa karti”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Lai nokļūtu citās alas telpās, protagonistam jāatrisina labirints.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Labirints tiek atrisināts.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F2 – aģents tiek atklāts.*

Protagonistam paveras durvis, lai dotos tālāk.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Varonis atrod lādi ar 30 rūpijām.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Kādā citā Indīgā naktstauriņa cietokšņa telpā, protagonistam uzbrūk virkne pretinieku.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Visi telpas uzbrucēji tiek pārvarēti.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā*

Varoņa rīcībā nonāk maģiskais aģents – „Roka spalva”, ar šī aģenta palīdzību, Links iegūst spēju pārvietoties lecot.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Turpinot ceļu caur alu, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „cietokšņa kompasu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Tiek atrasta lāde ar „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists atrod lādi ar „gaša sēklu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk trīs jauni pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Visi telpas uzbrucēji tiek pārvarēti.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Protagonists atver lādi, kurā ir maģiskais aģents – „lielā atslēga”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Atverot durvis ar „lielo atslēgu”, protagonistam uzbrūk Indīgais naktstauriņš.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Indīgais naktstauriņš zaudē Linkam.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc uzvaras protagonistis iegūst nākamo galvenā antagonista uzvarai nepieciešamo dabas esenci – „Spožo sauli”.

#### **4.līmenis - „Dejojošā pūka cietoksnis”**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Aiz kādām durvīm protagonistis satiek dziedošu krūmāju, tas apdzied maģiskās sēklas un jautā, vai arī protagonistis tās spēj novērtēt.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists piekrīt katram donora vārdam.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Protagonists tiek apbalvots ar visu tam piederošo maģisko sēklu skaita pieaugumu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Varonis nonāk Nogrīmušajā pilsētā, tur kādā kokā tas atrod „Vētras sēklas”. Šis maģiskais aģents ļauj spēlētājam pārvietoties pāri šķēršļiem.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D5 – lūgums apzēloties.**

Links sastop milzu ķirzaku Dimitriju, kurš atrodas bērnu ielenkumā un lūdz žēlastību.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E5 – žēlastība pret lūdzēju.**

Varonis panāk ķirzakas atbrīvošanu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F9 – aģents piedāvā savus pakalpojumus, nodod sevi kāda rīcībā.**

Ķirzaka uz laiku kļūst par protagonistu pavadoni, piedāvā savu palīdzību gan pārvietojoties, gan kaujā. Ķirzaka spēj pārvarēt ūdenskritumus, tieši tas protagonistam nepieciešams, atrodoties Nogrīmušajā pilsētā.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistus.**

Links sastop Niršanas skolotāju, kurš aicina to atrisināt mīklu, kas atrodas blakus alā.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists atrisina mīklu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā**

Atrisinot mīklu, protagonistu rīcībā nonāk „skolotāja plāksne”. Iegūtais priekšmets tiek nodots Niršanas skolotāja rokās, pateicībā par to Links iegūst „Zoras peldplezmas”, tās spēlētājam dod spēju pārvietoties peldot un nirstot.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Atgriezies Holodrumā, kādā alā protagonistu sastop vecu vīru, tas Linkam lūdz iznīcināt trīs zelta briesmoņus, kas atrodas pilsētā.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Pirmo zelta briesmoni Oktoroku protagonistu uzveic Spoles purvā, otro, Zelta mobilu, Ziemas mežos. Dodoties uz Tarmas drupām, protagonistu uzveic trešo zelta briesmoni Linelu, savukārt ceturto un pēdējo zelta briesmoni tas uzveic tuksnesī.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Vecais vīrs apbalvo protagonistu, vairojot tā zobena spējas.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists nonāk moblinu tautas tornī, tur tam uzbrūk moblinu karalis.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Izmantojot prenieka paša mestās sprāgstvielas, protagonistis to pārvar.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Uzvarot cīņā, sabrūk tornis un atklāj skatam lādi, kurā atrodas maģiskais aģents – „gabals sirds”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Uz kādas nelielas saliņas Links atrod jaunu maģisko aģentu – „Okto gredzenu”. Jaunais gredzens ļauj varonim mainīt izskatu.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Links atgriežas Subrozijas pilsētā, tur divi iedzīvotāji piedāvā izdarīt maģisko aģentu maiņu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E10 – blēdība maiņā, protagonistis iegūst maģisko aģentu.**

Varonis ir spiests piekrist maiņai, tās rezultātā protagonistis iegūst „muļķa dārgakmeni”, kuram nav nekādas vērtības, taču pēc sekošanas maiņas partneriem, protagonistis atgūst gan savu iemainīto maģisko aģentu (Roka spalvu), gan zelta dārgakmeni.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonists iegūst zelta dārgakmeni un nezaudē Roka spalvu.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Links atgriežas Gadalaiku templī, tur tas dodas pie Pavasara gadalaika, kurš to sagaida.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Links apstiprina savus labos nodomus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Gadalaiks apbalvo protagonistu ar pavasara gadalaika spējām, tiek iegūts – „Pavasara spēks”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Protagonists sastop lidojošo lāci Mošu, kurš lūdz Linka palīdzību banānu iegūšanai.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists dodas ceļā, lai iegūtu prasītos augļus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F9 – aģents piedāvā savus pakalpojumus, nodod sevi kāda rīcībā.**

Mošs piedāvā savu palīdzību gan pārvietojoties, gan kaujā.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Pateicoties Mošam, protagonistis atrod „Pūķa atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists sastop Goronu, tas ir izbrīnīts, cik tālu ceļu Links veicis, lai to apciemotu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists apstiprina, ka nācis, lai sastapto iedzīvotāju apciemotu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Donors pasniedz protagonistam „gredzenu kārbiņu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Atrodoties Subrozijā, protagonistis atrod jaunu maģisko aģentu - „Sprāgstvielu ziedu”.



**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F4 – maģiskais aģents tiek pārdots un nopirkts.*

Subrozijas veikalā protagonistis iegādājās „biedra karti”, kas ļauj tam iekļūt iepriekš nepieejamā veikala daļā.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Links sastop kādu Subrozijas iedzīvotāju, kurš piedāvā izdarīt maģisko aģentu maiņu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Apmaiņā pret „metāla katlu”, protagonistis iegūst „lavas zupu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Links dodas uz nogrimušo Gadalaiku templi, lai iegūtu pēdējo, rudens gadalaiku, kurš to sagaida.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists apstiprina savus labos nodomus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Rudens gadalaiks apbalvo protagonistu ar rudens gadalaika spējām.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F4 – aģents tiek pārdots un nopirkts.**

Protagonists iegādājās „Apslēpto dārgumu karti”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Varonis atrod lādi ar maģisko aģentu – „Plūstošo smilšu gredzenu”. Šis priekšmets pasargā protagonistu no nogrimšanas plūstošajās smiltīs.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Uz kādas nelielas salas tiek atrasts „gabals sirds”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists iegūst vienu no meklētajiem dārgakmeņiem – „Taisnstūra dārgakmeni”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents**

*tiek piedāvāts kā maiņa.*

Atrodoties Gorona kalnos, varonis sastop Lielo Goronu, kurš sūdzās par saaukstēšanos, tas vēlas iegūt savā īpašumā protagonistam piederošo maģisko aģentu „lavas zupu”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija –**

**E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Apmaiņā pret „lavas zupu”, Links iegūst „Gorona vāzi”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents**

*tiek piedāvāts kā maiņa.*

Atrodoties Nogrimušajā pilsētā, Links apmeklē kolekcionāru Ingo, kurš izrāda interesi par maģisko aģentu „Gorona vāzi”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija –**

**E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Maiņas rezultātā, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „zivi”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents**

*tiek piedāvāts kā maiņa.*

Protagonists sastop kādu vīru, kurš nespēj likt savam kaķim doties lejā no koka, vīrs vēlās iegūt maģisko aģentu „zivi”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Atsakoties no „zivs”, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „megafonu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists atrod lādi, kurā ir maģiskais aģents – „gaša sēkla”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Protagonists pamodina guļošo Talonu, tas kļūst ieinteresēts Linkam piederošajā maģiskajā aģentā – „megafonā”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Atsakoties no „megafona”, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „sēni”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Links atrod lādi, kurā ir maģiskais aģents – „Subrozijas gredzens”, tas protagonistam dod spējas mainīt izskatu un kļūt par Subrozijas pilsētas iedzīvotāju.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Kādā alā protagonistis atrod „Piramīdas dārgakmeni”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists atrod maģisko aģentu – „gabalu sirds”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Iegriežoties Sīrupa mikstūru veikalā, tā īpašnieks Sīrups vēlas iegūt protagonistu maģisko aģentu - „sēni”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistu reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Maiņas rezultātā protagonistis iegūst „koka putniņu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Protagonists atiežas Horonas pilsētā, kur pulksteņu veikala īpašnieks vēlas iegūt Linkam piederošo „koka putniņu”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistu reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Maiņas rezultātā protagonistis iegūst maģisko aģentu – „motoreļļu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Protagonists satop Guru – Guru, kurš vēlas iegūt tam piederošo „motoreļļu”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistu reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „skaņuplašu atskaņotāju”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Dejojošā pūķa cietoksnī protagonistam uzbrūk pirmie tā sargi.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar uzbrucējus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc naidīgo donoru uzvarēšanas, protagonistis iegūst desmit sprāgstvielas.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Kādā citā cietokšņa telpā varonim jāatrisina mīkla.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists atrisina mīklu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc mīklas atrisināšanas Links iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk divi jauni cietoksnī sastapti pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar uzbrucējus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc pretinieku uzveikšanas protagonistis iegūst maģisko aģentu – „cietokšņa karti”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Kādā telpā Links iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk kādā citā cietokšņa telpā sastapti pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar uzbrucējus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc pretinieku uzveikšanas protagonistis iegūst maģisko aģentu – „cietokšņa kompasu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk kādā citā cietokšņa telpā sastapti pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar uzbrucējus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc pretinieku uzvaras Links iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists nonāk pie lādes, kurā atrodas maģiskais aģents – „neliela atslēga”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists nonāk pie lādes, kurā atrodas maģiskais aģents – „katapultā”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists nonāk pie kāda galvaskausa, kurā atrodas maģiskais aģents – „lielā atslēga”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists nonāk pie lādes, kurā atrodas maģiskais aģents – „neliela atslēga”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists nonāk telpā, kurā tam jācīnās ar cietokšņa galveno pretinieku zirnekli Gomu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar Gomu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc ienaidnieka uzvarēšanas protagonistis iegūst nākamo galvenā antagonista uzveikšanai nepieciešamo dabas esenci – „Veldzējošo lietu”.

### **5. līmenis - „Vienradža cietoksnis”**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists atgriežas Holodrumas pilsētā, kur tam uzbrūk pretinieks Moldorms.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar Moldormu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Links iegūst „krusta formas dārgakmeni”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Cietoksnī protagonistis atrod lādi ar „nelielu atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists atrodas cietoksnī, tur tam uzbrūk četri pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Links iegūst maģisko aģentu – „cietokšņa karti”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Cietoksnī protagonistis atrod lādi, tajā ir maģiskais aģents – „magnētiskie cimdi”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists atrod lādi, tajā ir simts rūpijas.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Protagonists atrodas kādā cietokšņa telpā, tajā tam jāatmin statuju uzdotā mīkla.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija –**

**E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists atmin uzdoto mīklu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Par mīklas atminēšanu varonis iegūst maģiskos aģentus: rūpiju, desmit sprāgstvielas, četras kvēlojošās sēklas un nelielu atslēgu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Cietokšņa pazemē protagonistis atrod lādi ar maģisko aģentu – „cietokšņa kompasu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Kādā citā telpā protagonistis iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Arī nākamajā telpā protagonistis iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Pēc vairāku šķēršļu pārvarēšanas protagonistis nonāk telpā, kur atrod maģisko aģentu – „lielo atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists sastop Vienradža cietokšņa galveno ienaidnieku Digdodžeru.



**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Varonis sakauj pretinieku.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc cietokšņa galvenā pretinieka sakaušanas Links iegūst piekto dabas esenci – „Augšanas siltumu”.

#### **6. līmenis - „Senās drupas”**

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists atgriežas Subrozijas pilsētā, tur kādā lādē tas atrod maģisko aģentu – „zilu izrakteni”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists atgriežas Subrozijas pilsētā, tur kādā lādē tas atrod maģisko aģentu – „sarkanu izrakteni”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists nonāk kādā darbnīcā, kur sastop Subrozijas iedzīvotāju, tas jautā, kā var palīdzēt.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Varonis lūdz darbnīcas meistaram izveidot tā iepriekš iegūto izrakteņu sakausējumu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F4a – aģents tiek izgatavots pēc pasūtījuma/ lūguma.**

Pārveidojot maģiskos aģentus, zilo un sarkano izrakteni, protagonistis iegūst „izturīgu izrakteni”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F4 – aģents tiek pārdots un nopirkts.**

Atgriežoties Holodrumas pilsētā, protagonistis iegādājās koka vairogu.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists nonāk Subrozijas kalēja darbnīcā, kalējs izjautā varoni, ko tas vēlas iesākt ar savu maģisko aģentu – „izturīgo izrakteni”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists uztic izrakteni kalējam.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F4a – aģents tiek izgatavots pēc pasūtījuma/ lūguma.**

Kalējs pārveido Linka koka vairogu par maģisko aģentu – „metāla vairogu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists nonāk Ziemas mežos, tur tas pamana kāda vīra namiņu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists apciemo veco vīru.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Vecais vīrs apbalvo protagonistu ar pēdējo tam nepieciešamo dārgakmeni – „apaļo dārgakmeni”. Apvienojot visus četrus iegūtos dārgakmeņus, spēlētājs iegūst piekļūvi jaunai spēles teritorijai – Tarmas drupām.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Protagonists nonāk kādā alā, kuras īpašnieks vēlas iegūt varoņa maģisko aģentu – „skaņuplašu atskaņotāju”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt atteikties no maģiskā aģenta.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F2 – aģents tiek atklāts.**

Alas iemītnieks apbalvo protagonistu ar norādījumiem, kā nokļūt „Apslēptajā vietā”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists dodas uz „Maldu mežiem”, kur atrod maģisko aģentu – „cēlmetāla zobenu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Nonākot Seno drupu cietoksnī, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Kādā citā Seno drupu cietokšņa telpā protagonistis iegūst maģisko aģentu – „cietokšņa karti”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Turpinot ceļu caur cietoksnī, varonis nonāk pie lādes, kurā ir maģiskais aģents – „neliela atslēga”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Varonis atrod lādi, kurā ir maģiskais aģents - „cietokšņa kompass”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Kādā citā lādē protagonistis atrod desmit sprāgstvielas.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Turpinot ceļu, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „burvju bumerangu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „lielo atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**  
*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists sastop Seno drupu cietokšņa galveno pretinieku Manandlu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar galveno cietokšņa pretinieku.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonists iegūst sesto meklēto dabas esenci – „Vēja plūsmu”.

### **7. līmenis - „Pētnieka kapenes”**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Samasas tuksnesī protagonistis sastop pirāta spoku, kas tam lūdz atrasts tā galvaskausu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists atgūst pirāta lūgto lietu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „sarūsējušu zvanu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Pirātu kapteinis lūdz varonim nopulēt tā atrasto zvanu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists panāk zvana nopulēšanu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F9 – aģents piedāvā savus pakalpojumus, nodod sevi kāda rīcībā.**

Pirātu kapteinis uzņem protagonistu uz sava kuģa un nogādā to teritorijā, kur varonis var turpināt ceļu viens.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists atrodas Pētnieka kapenēs, tur tam uzbrūk pirmie cietokšņa pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc pretinieku sakaušanas tiek iegūts maģiskais aģents – „neliela atslēga”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Protagonistam jāatrisina mīkla vienā no cietokšņa telpām.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija –**

*E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.*

Protagonists atrisina mīklu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc mīklas atrisināšanas varonis iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists atrod lādi, kurā ir maģiskais aģents – „Pētnieka kapeņu cietokšņa karte”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists atrodas kādā citā Pētnieka kapeņu telpā, tur tam uzbrūk nākamie cietokšņa pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija –**

*E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.*

Protagonists pārvar pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Varonis iegūst maģisko aģentu – „Roka apmetni”. Tas aizstāj aģentu „Roka spalva” un ļauj protagonistam pārvietoties lecot un planējot.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 – aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists atrod lādi, kurā ir maģiskais aģents – „neliela atslēga”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk virkne jaunu cietokšņa pretinieku.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Tiek iegūts maģiskais aģents – „neliela atslēga”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk pretinieki nākamajā cietokšņa telpā.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar pretiniekus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Tiek iegūts maģiskais aģents – „lielā atslēga”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonistam uzbrūk galvenais cietokšņa pretinieks Gleoks.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar Gleoku.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pārvarot cietokšņa galveno pretinieku, tiek iegūta nākamā uzvarai nepieciešamā dabas esence – „Dzīvības sēkla”.

### **8. līmenis - „Zobens un vairoga labirints”**

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Nonākot zobena un vairoga cietoksnī, protagonistis iegūst pirmo cietokšņa maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Nonākot nākamajā telpā, protagonistam uzbrūk jauni pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar uzbrucējus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc uzvaras varonis iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Turpinot ceļu caur cietoksni, protagonistis nonāk pie lādes, kurā atrodas maģiskais aģents – „cietokšņa kompass”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „cietokšņa karti”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Turpinot ceļu, protagonistam uzbrūk jauni cietokšņa pretinieki.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar uzbrucējus.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Varonis iegūst maģisko aģentu – „īpašo katapultu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Atverot kādu lādu, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 – aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists nonāk pie lādes, kurā atrodas maģiskais aģents – „lielā atslēga”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 – donors testē protagonistu.**

Protagonistam jāizklūst caur cietokšņa labirintu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists pārvar labirintu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Varonis tiek apbalvots ar maģisko aģentu – „nelielu atslēgu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Varonim jāpārvar cietokšņa galvenais pretinieks Medeloks.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E9 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists pārvar pretinieku.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonists iegūst pēdējo uzvarai nepieciešamo dabas esenci, maģisko aģentu – „Gadalaiku maiņu”.

### **9. līmenis - „Onoksa ala”**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 – donors sagaida un pratina protagonistu.**

Ieguvis visas nepieciešamās dabas esences, protagonistis atgriežas pie Maku koka, kurš to sagaida un izvaicā par piedzīvoto.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists atbild sveicinājumam.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 – aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Maku koks apbalvo protagonistu ar maģisko aģentu – „Maku sēklu”. Šis priekšmets ir nepieciešams, lai iekļūtu antagonista cietoksnī.



### No palīga parādīšanās līdz pirmajam solim/ gājienam

**15. funkcija: protagonistis ir pārvests, nogādāts vai aizvadīts uz meklētā objekta apkārtni = pārvietošanās, vadīšana – G**

*G4 – protagonistam tiek parādīts ceļš.*

Maku koks norāda varonim, kurp doties, lai sakautu antagonistu.

**16. funkcija: protagonistas un antagonista tieša cīņa = cīņa – H**

*H1 - cīņa atvērtā teritorijā.*

Protagonists nonāk Onoksa cietoksnī, tajā tas mērojas spēkiem ar spēles antagonistu.

**18.funkcija: antagonists sakauts = uzvara - I**

*I1 - antagonists sakauts atklātā cīņā.*

Protagonists Links iznīcina antagonistu Onoksu atklātā cīņā tā cietoksnī.

**19. funkcija: sākotnējā nelaime vai iztrūkums ir likvidēts= likvidācija – K**

*K1 - likvidācija ar spēku vai viltību; K4 - nelaimes likvidācija ir tiešs iepriekšējo darbību rezultāts; K10 - atbrīvošana no ieslodzījuma.*

Pēc antagonista sakaušanas ar spēku, no ieslodzījuma tiek atbrīvota princese Dina, kas Holodrumā atjauno gadalaiku kārtību, nelaime ir likvidēta.

### **3.4. Secinājumi**

Veicot videospēles naratīva analīzi, tika noteikts šādu V. Propa definēto funkciju lietojums: „sākuma situācija” (0. funkcija), „aizliegums” (2. funkcija), „pārkāpums” (3. funkcija), „piegāde” (5. funkcija), „noziegums” (8. funkcija), „starpniecība – vienojošais notikums”, (9. funkcija), „pretdarbības sākums” (10. funkcija), „došanās ceļā” (11. funkcija), „pirmā donora funkcija” (12. funkcija), „protagonista reakcija” (13. funkcija), „maģiskā aģenta ieguvums” (14. funkcija), „pārvietošanās – vadīšana” (15. funkcija), „cīņa” (16. funkcija), „uzvara” (18. funkcija), „likvidācija” (19. funkcija).

Spēles „Zeldas leģenda: gadalaiku orākuls” naratīvu veido šāda funkciju ķēde:

α; Υ2; ģ2; ζ1; A1; A2, A3; A11; B4; C; ↑; D1; E1; F1; F10; F1; F4; D9; E9; F1; D1; E1; F1; D1; E1; F1; D9; E9; F1; D7; E7, F1; F1; D10, E7, F1; D1; E1; F1; F6; D7; E7; F1; D10; E7; F1; D9; E9; F=; F5; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; F4; F5; F5; D1; E1; F1; D7; E7; F9; D10; E7; F1; F5; F5; D10; E7; F1; D10; F9; D2; E2; F1; F5; F5; D9; E9; F1; F5; D1; E1; F2; F5; D9; E9; F1; F5; F5; F5; D9; E9; F1; D9; E9; F1; D9; E9; F1; D2; E2; F1; D5; E5; F9; D1; E1; F1; D7; E7; D9; E9; F1; F5; D10; E10; F1; D2; E2;

F1; D7; E7; F9; F5; D2; F1; F5; F4; D10; E7; F1; D2; E2; F1; F4; F5; F5; D10; E7; F1; D10; E7; F1; D10; E7; F1; F5; D10; E7; F1; F5; F5; F5; D10; E7; F1; D10; E7; F1; D10; E7; F1; D9; E9; F1; D1; E1; F1; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; D9; E9; F1; F5; F5; F5; D9; E9; F1; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; F5; F5; D1; E1; F1; F5; F5; F5; F5; D9; E9; F1; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; F5; F5; D1; E1; F1; F5; F5; F5; F5; D9; E9; F1; D7; E7; F1; D7; E7; F9; D9; E9; F1; D1; E1; F1; F5; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; F5; F5; D9; E9; F1; F5; F5; D2; E2; F4A; F4; D2; E2; F4A; D2; E2; F1; D10; E7; F2; F5; F5; F5; F5; F5; F5; F5; F5; D9; E9; F1; D7; E7; F1; D7; E7; F9; D9; E9; F1; D1; E1; F1; F5; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; D9; E9; F1; F5; D9; E9; F1; F5; F5; D9; E9; F1; F5; F5; D1; E1; F1; D9; E9; F1; D2; E2; F1; G4; H4; I1; K1; K4; K10;

Spēles naratīvā nav mainīta V. Propa noteiktā funkciju hronoloģiskā kārtība, videospēles darbība ir izteikti lineāra (dalījums līmeņos jeb cietokšņos). Nav atdalīti funkciju pāri, vienīgais izņēmums ir 4. un 5. funkciju pāris - nav iekļauta „izlūkošana”, kurā antagonists veic darbības, lai iegūtu informāciju par upuri, taču starpskatā sniegtā informācija ļauj secināt, ka tas ir noticis, seko „piegāde”.

Videospēles sākums tiek skaidri iezīmēts ar „sākuma situācijas” un „sagatavošanas” sadaļu funkcijām, starp tām nav atrodamas vien „blēdība” (6. funkcija) un tās pāra funkcija „līdzdalība” (7. funkcija). Abu pirmo sadaļu funkcijas spēles naratīvā iekļautas ar starpskata palīdzību. Starpskats beidzas ar nākamās sadaļas „sarežģījumi” pirmo funkciju – antagonista noziegumu (8. funkcija). Pēc starpskata beigām sākas spēles darbība, saņemt jaunu informāciju un atklāt naratīvu iespējams tikai pārvarot šķēršļus un izpildot dotos videospēles uzdevumus. Uzdevumi tiek iegūti pārvietojoties un uzrunājot dažādos spēles tēlus, kas informāciju sniedz ar neliela monologa palīdzību. Uzsākot spēles darbību, tās naratīvā tiek integrētas arī nepieciešamās zināšanas, lai darbotos ar lietotāja saskarni. Tas nozīmē, ka spēles varonis „apgūst” kādu no prasmēm, bet spēlētājs tiek informēts par to, kā šo prasmi pielietot spēles gaitā, kā lietot spēļvadni. „Sarežģījumu” sadaļā nav atrodama vien „trūkuma” funkcija (8.a funkcija), tās vietā spēles galveno problēmu aizpilda antagonista „noziegums” (8. funkcija).

Visplašāk spēlē pārstāvēta „donoru” sadaļa, lai arī donoru funkcijas teorētiski tikai sagatavo protagonistu galvenās problēmas atrisināšanai un antagonista uzveikšanai, šajā gadījumā tās pat daļēji aizēno šīs prioritātes. Šai parādībai par iemeslu ir konkrētā žanra videospēļu naratīva specifika - lai arī katras spēles sižetam jābūt saistošam un aizraujošam, tajā jābūt iekļautai arī gana aktīvai spēles darbībai, taču to nevar panākt ar tūlītēju galvenās problēmas atrisinājumu. Spēles darbību aizpilda nelieli uzdevumi, mīklas un cīņas, pēc kuru izpildes spēlētājs iegūst apbalvojumus, tie noder gan

turpmāko uzdevumu izpildē, gan sniedz spēlētājam gandarījumu un uztur tā interesi spēli turpināt, tieši tāpēc virkne donoru funkciju, pēc kurām tiek iegūti maģiskie aģenti, ir tik plaši pārstāvēti analizētās videospēles naratīvā. Tā kā „Zeldas leģenda: gadalaiku orākuls” pārstāv spriedzes – piedzīvojumu žanru, kuram raksturīgi uzsvars tiek likts tieši uz dažādiem uzdevumiem, izpēti, labirintiem, cīņu un citiem pārbaudījumiem, arī maģisko aģentu ieguves veidi ir žanram atbilstoši – ar cīņas, mīklu vai izlūkošanas palīdzību jeb naidīga donora uzbrukumu, donora testu vai maģiskā aģenta atrašanu nejauši. Spēles darbībā maģiskie aģenti nepieciešami dažādu spēju iegūšanai, tālākai maiņai vai nākamo pārbaudījumu pārvarēšanai, kas spēles beigās ļauj likvidēt sākotnējo nelaimi.

Videospēle beidzas ar sākotnējās nelaiemes likvidāciju (19. funkcija), naratīvā nav iekļautas sekojošas funkcijas: „atgriešanās” (20. funkcija), „vajāšana” (21. funkcija), „glābšana” (22. funkcija), „neatpazīta ierašanās” (23. funkcija), „nepamatotas prasības” (24. funkcija), „grūts uzdevums” (25. funkcija), „atrisinājums” (26. funkcija), „atpazīšana” (27. funkcija), atmaskošana (28. funkcija), pārveidošanās (29. funkcija), „sods” (30. funkcija), kāzas (31. funkcija).

## 4. „SALAUZTAIS ZOBENS: TEMPLIEŠU ĒNA”

### 4.1. Spēles apraksts

„Salauztā zobena” videospēļu sērija sastāv no piecām vizuālā - piedzīvojumu žanra spēlēm, kas pārstāv „point and click” jeb „norādi un klikšķini” apakšžanru – spēlētājam jāatrisina dotie uzdevumi, ar lietotāja saskarnes palīdzību norādot uz atbildēm, kas paslēptas spēles vizuālajā materiālā.

Spēļu sērijas autori ir britu kompānijas „Revolution Software” pārstāvji Norēns Karmodijs, Šons Brenans un Čarlzs Sesils, kas jau 1994. gadā sāka interesēties par iespēju veidot videospēli, kuras naratīvā tiktu apskatīts Templiešu ordenis un ar to saistītie mīti.

Sākotnēji spēle izdota 1996. gadā un paredzēta tieši lietošanai personālajos datoros un „Playstation” konsolē, taču vēlāk piemērota arī citām videospēļu platformām, piemēram, rokas spēļu konsolēm. Visa videospēļu sērija saņēmusi gan kritiķu atzinību, gan nesusi ievērojamu peļņu tās veidotājiem, taču jāatzīst, ka īpaši veiksmīga bijusi tieši sērijas pirmā spēle, analizē apskatītā - „Salauztais zobens: Templiešu ēna”, tā savu popularitāti nav zaudējusi arī šodien, viens no panākumu iemesliem ir tieši aizraujošais spēles naratīvs un spēlētāja aktīvā iesaistīšana pierādījumu meklēšanā.

Salīdzinoši lieli bija arī otrās, 1997. gadā izdotās sērijas spēles „Salauztais zobens II: Miglainais spogulis”, ienākumi. 2003. gadā publikai tika piedāvāta trešā videospēle „Salauztais zobens: Guļošais pūķis”, kurā krasi mainīts spēles stils un apakšžanrs, spēlētājam tika piedāvāts tehniski uzlabots trīs dimensiju attēls, savukārt „norādi un klikšķini” aizstāts ar tiešu spēles varoņa pārvietošanos. Ceturtā sērijas spēle „Salauztais zobens: Nāves eņģelis” (2006) vairs nespēja sasniegt tik augstus pārdošanas rezultātus kā priekšteces, savukārt piektā spēle „Salauztais zobens: Čūskas lāsts” tika izdota divās daļās – 2013. gada decembrī un 2014. gada aprīlī. Cerot atgūt kādreizējos panākumus, spēles veidotāji atgriezušies gan pie divu dimensiju attēla, gan „norādi un klikšķini” apakšžanra.

Katras sērijas spēles galvenais protagonistis ir nemainīgs, tas ir amerikāņu advokāts Džordžs Stobarts, taču jaunākajās videospēlēs spēlētājs var vadīt arī spēļu tēlu, franču žurnālisti Nikolu Kolāru jeb Niko. „Salauztais zobens: Templiešu ēna” aizsāk protagonistu piedzīvojumus un noziegumu izmeklēšanu, kas pakāpeniski to noved pie sazvērētības atklāšanas.

„Salauztais zobens: Templiešu ēna” sižets īsumā - Stobarts atrodas kādā Parīzes kafejnīcā, kad kļūst par liecinieku sprādzienam un slepkavībai, kuru veic par klaunu maskējies noziedznieks. Nogalinātais ir kāds vecs vīrs, kuram kafejnīcā bija jāsatiek spēles varone Niko – vīrietis vēlējies žurnālistei sniegt kādu svarīgu informāciju. Pēc iepazīšanās ar Niko, Stobarts nolemj iesaistīties nozieguma izmeklēšanā. Spēles darbība norit spēlētājam meklējot un krājot vajadzīgos pierādījumus jeb dažādu donoru piešķirtos vai atrastos maģiskos aģentus. Pēc katra jauna pierādījuma iegūšanas tiek virzīts arī spēles naratīvs, kura laikā protagonistis atklāj slepkavas identitāti, apceļo Eiropu un Tuvos Austrumus, atklāj senu manuskriptu un slepenu Templiešu ordeni, kas ir ieinteresēti relikvijas Salauztā zobena iegūšanā. Protagonistam un Niko (nosūtītājs, maģiskais palīgs) izdodas Templiešus apturēt. Spēles darbība norit reālās un spēles vajadzībām radītās vidēs.

#### **4.2. Darbojošās personas – arhetipi**

Protagonists: varonis – Džordžs Stobarts (raksturojums pēc V. Propa – vienīgais bērns ģimenē),

3.) kāds, kurš piekrīt likvidēt notikušo nelaimi vai kādas citas personas trūkumu,

4.) kāds, kura rīcībā ir maģiskais aģents vai palīgs,

5.) kāds, kurš izmanto maģisko aģentu vai palīga pakalpojumus

Antagonists: ļaundaris – Templiešu ordenis (raksturojums pēc V. Propa – ļauns valdnieks),

- kāds, kura rīcība liek ciest protagonistam.

Nosūtītājs: Nikola Kolāra jeb Niko (raksturojums pēc V. Propa – laulenis (vieno romantiskas jūtas)),

- kāds, kurš nosūta protagonistu prom meklējumos vai trimdā

Donors: pilsētas iedzīvotāji, izmeklēšanas laikā sastaptie liecinieki u.c.

- kāds, kurš satikts nejauši, un

- nodod maģisko aģentu, ar kuru laika gaitā tiek likvidēta sākotnējā nelaime vai trūkums, bet vispirms pārbauda protagonistu

Palīgs, maģiskais aģents: iegūtie priekšmeti, pierādījumi u.c. (raksturojums pēc V. Propa - maģisks objekts),

- kāds, kurš assistē, glābj, nokārto un/ vai pārveido protagonistu

Persona, pēc kuras tiek ties: Nikola Kolāra jeb Niko (raksturojums pēc V. Propa – laulenis (vieno romantiskas jūtas)),

- kāds, kurš eksistē kā mērķis un atgādinājums, bieži arī protagonista apbalvotājs vai antagonista sodītājs

Savienotāji: Parīzes un citu spēles teritoriju iedzīvotāji. Tos uzrunājot, tiek iegūta jauna informācija par notikušo (raksturojums pēc V. Propa - ziņotāji, lūdzēji),

- virza sižetu (savieno vienu funkciju ar nākamo, uzlabojot sižetu, informācija visbiežāk tiek paziņota, ir noklausīta vai redzēta).

Tēlu arhetipi, kas spēles naratīvā nav izmantoti: viltus protagonistis/ varonis.

### 4.3. Naratīva funkciju analīze

#### Sākuma situācija

**0. funkcija : ievads un iestatīšana = sākuma situācija -  $\alpha$  (alpha).**  $\alpha$  - *protagonista pieteikums un stāsta konteksta uzstādījums.*

Videospēles ievads veidots ar animēta starpskata palīdzību, tajā tiek pieteikts galvenais varonis jeb protagonistis – Džordžs Stobarts, varonis ir tūrists no Kalifornijas, tas apceļo Eiropu. Protagonists atrodas kādā nelielā Parīzes kafejnīcas terasē, tam redzot, ierodas vecs vīrs, kura rokās ir neliels čemodāns. Viesmīles pavadīts, vīrietis ieiet kafejnīcā.

#### Sarežģījumi

**8. funkcija: antagonists veic noziegumu vai ievainojumu upurim vai kādam no protagonistu ģimenes = noziegums – A. A14 – *slepavība.***

Starpskats turpinās, spēlētājs to redz no protagonistu skatu punkta. Galveno noziegumu ievada skats ar baloniem un klauna parādīšanos, klauna rokās ir akordeons,

kuru tas novieto kafejnīcas iekštelpās. Klauns notikuma vietu pamet, atskan sprādziens. Sprādzienā iet bojā vecais vīrs.

**9. funkcija: nelaimes/trūkuma apzināšana, pie protagonistas griežas ar lūgumu/pavēli, viņam tiek ļauts doties ceļā = starpniecība, vienojošais notikums – B. B2 - protagonistas kā meklētājs dodas ceļā nekavējoties.**

Pēc sprādziena protagonistas atgūst samaņu un nekavējoties dodas uz kafejnīcas iekštelpām, kur sniedz palīdzību cietušajai viesmīlei.

**10. funkcija: protagonistas piekrīt vai nolemj veidot pretdarbību = pretdarbības sākums – C. C - protagonistas kā meklētājs piekrīt pretdarbībai.**

Protagonistas nekavējoties nolemj noziegumu atrisināt.

**11. funkcija: protagonistas pamet mājas = došanās ceļā - ↑. ↑ — došanās ceļā, protagonistas māju pamešana.**

Protagonistas uzsāk pierādījumu vākšanu.

### **Donori**

**12. funkcija: protagonistas tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 - citi lūgumi.**

Protagonistas uzrunā sprādzienā cietušo kafejnīcas viesmīli, tā lūdz dzērienu.

**13. funkcija: protagonistas reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistas reakcija – E. E7 - kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonistas pasniedz viesmīlei dzērienu.

**14. funkcija: protagonistas iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc dzēriena saņemšanas, viesmīle atklāj sev zināmo informāciju, kas ir sākuma punkts protagonistas veiktajai izmeklēšanai: „Klauns smējās par veco vīru un devās prom ar tā čemodānu.”

**14. funkcija: protagonistas iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonistas nejauši atrod nākamo nozieguma pavedienu, tā ir avīze, uz kuras malas rakstīts: „Salahs...Dins, 1345”.

**12. funkcija: protagonistas tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 - citi lūgumi.**

Protagonistu uzrunā policists, tas vēlas iegūt informāciju par notikušo.

**13. funkcija: protagonistas reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistas reakcija – E. E7 - kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists atbild uz uzdotajiem jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc atbilžu sniegšanas, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „vizītkarti”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F10 — satikšanās ar maģisko palīgu, kurš piedāvā savu palīdzību.*

Izejot no kafejnīcas, protagonistis sastop žurnālisti Niko, kas tam pavēsta, ka tieši viņu gaidījis mirušais, tā vārds bijis Plantards. Žurnāliste pasniedz protagonistam savu telefona numuru un aicina sadarboties.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists dodas uz blakus ielu, kur sastop ceļa strādnieku, tas vēlas uzzināt par notikušo sprādzienu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists strādniekam izstāsta visu sev zināmo.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Protagonista rīcībā nonāk maģiskais aģents – „lauznis”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 - aģents tiek atrasts nejauši.*

Izmantojot lauzni, protagonistis atver kanalizācijas lūku, tur tas atrod maģiskos aģentus – „klauna degunu”, „izmirkušū salveti” un „auduma fragmentu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Pametot kanalizācijas telpas, protagonistu sagaida kāds vīrs, tam interesē iemesli, kāpēc varonis atrodas pazemē.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists paskaidro, ka nav bīstams, tam noder maģiskais aģents – „vizītkarte”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*



Sastaptais vīrietis sniedz informāciju, ka redzējis kādu pametam kanalizāciju, tā rokās bijis čemodāns, savukārt protagonistas atrastais auduma fragments sakrīt ar redzētā vīrieša vilkto apģērbu. Tiek iegūts maģiskais aģents – „drēbnieka telefona numurs”.

**12. funkcija: protagonistas tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists dodas pie žurnālistes Niko, kas vēlas dzirdēt izmeklēšanas jaunumus.

**13. funkcija: protagonistas reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistas reakcija – E. E2 – protagonistas atbild sveicinājumam.**

Protagonists izstāsta visu sev zināmo.

**14. funkcija: protagonistas iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Protagonists iegūst jaunu maģisko aģentu – „fotogrāfiju”. Attēlā redzams vīrietis, kura žaketes audums sakrīt ar protagonistas atrasto fragmentu. Uz aizdomās turamā sejas redzama rēta. Niko arī aicina varoni doties uz kostīmu un tērpu veikalu.

**12. funkcija: protagonistas tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Sekojoš padomam, varonis dodas uz kostīmu veikalu, kur to sagaida tā īpašnieks.

**13. funkcija: protagonistas reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistas reakcija – E. E2 – protagonistas atbild sveicinājumam.**

Protagonists izstāsta visu sev zināmo un lūdz veikalnieku atbildēt uz jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistas iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc sarunas protagonistas iegūst maģisko aģentu – „rokasspiediena šoku”.

**12. funkcija: protagonistas tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Turpinot izmeklēšanu, protagonistas dodas uz viesnīcu Ubu, kur tas sastop kādu viesnīcas iemītnieci.

**13. funkcija: protagonistas reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistas reakcija – E. E2 – protagonistas atbild sveicinājumam.**

Protagonists izstāsta sievietei sev zināmos faktus un lūdz atbildēt uz jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Varonis noskaidro, ka aizdomās turamā vārds ir Morlēns, vīrietis esot apmeties tajā pašā viesnīcā. Sastaptā sieviete arī palīdz protagonistam iegūt maģisko aģentu – „viesnīcas atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 - aģents tiek atrasts nejauši.*

Izmantojot iegūto viesnīcas atslēgu, protagonistis nonāk aizdomās turamā viesnīcas istabā, tur tā rīcībā nonāk maģiskie aģenti – „sērkokciņu kastīte” un „caurlaide”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Galvenais varonis uzrunā viesnīcas reģistratoru, lai piekļūtu viesnīcas seifa saturam, protagonistam jāuzrāda maģiskais aģents „caurlaide”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija –**

*E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.*

Protagonists izstāsta sievietei sev zināmos faktus un lūdz atbildēt uz jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc caurlaides uzrādīšanas, protagonistista rīcībā nonāk maģiskais aģents – „manuskripts”. Neilgi pēc tam protagonistis uzzin, ka atrastajam manuskriptam ir kāds sakars ar Templiešu ordeni.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 - aģents tiek atrasts nejauši.*

Protagonists dodas uz muzeju, kura ekspozīcijā saskata līdzību ar atrasto manuskriptu, tiek iegūta jauna informācija par Templiešu ordeni.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Pēc jaunas informācijas iegūšanas, protagonistis dodas uz Īriju, tur kādā bārā tas sastop vecu vīru, kurš varētu sniegt papildus informāciju.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija –**

*E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.*

Protagonists izstāsta vīrietim sev zināmos faktus un lūdz atbildēt uz jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „gabalu stieples”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 - aģents tiek atrasts nejauši.*

Bāra pagrabā protagonistis atrod maģiskos aģentus – „kabatas lukturīti” un „dārgakmeni”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D9 – cīņa ar naidīgu donoru.**

Protagonists pamet bāru un dodas uz Lokmarnas pili, netālu no tās varonis nonāk fermā, kur tam uzbrūk balta kaza.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija –**

**E. E2 – protagonistis uzvar naidīgo donoru.**

Protagonists apmāna uzbrūkošo dzīvnieku un ir spējīgs nokļūt teritorijā aiz tā.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Nokļūstot aiz kazas apsargātās telpas, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „Parīzes ģipsi”. Protagonists to izmanto, lai izveidotu maģisko aģentu – „ģipša formu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt**

**maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists atgriežas Parīzē un dodas uz Hagenmeiera slimnīcu, tur tas sastop medmāsu Grendelu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija –**

**E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists izstāsta medmācai sev zināmos faktus un lūdz atbildēt uz jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „asinsspiediena mērītāju”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F5 - aģents tiek atrasts nejauši.*

Muzejā protagonistis iegūst maģisko aģentu, relikviju – „statīvu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 - donors testē protagonistu.**

Kāds žonglieris izaicina protagonistu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Sanākušais pūlis izsvilpj žonglieri un atbalsta protagonistu.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Žonglieris pasniedz varonim jaunu maģisko aģentu – „sarkanu bumbiņu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F6 - aģents nejauši parādās pats.**

Protagonistam paveras jauna pazemes teritorija, kurā tas ir liecinieks slepenai Templiešu ordeņa sanāksmei. Varonis noskaidro arī Templiešu ordeņa vadītāja identitāti un mērķi iegūt Salauzto zobenu savā rīcībā.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors testē protagonistu.**

Protagonists viens atrodas ordeņa sanāksmes vietā, tur tam jāatrisina mīkla, izmantojot savā rīcībā jau esošos maģiskos aģentus – „dārgakmeni” un „statīvu”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists novieto maģiskos aģentus vajadzīgajos telpas punktos.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc mīklas atrisināšanas, protagonistas rīcībā nonāk jauns pavediens, uzraksts: „Marib”. Neilgi pēc tam protagonistis noskaidro, ka Mariba ir kāda vieta Sīrīja, tas dodas turp, lai iegūtu jaunu informāciju.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Maribas pilsētas tirgū protagonistis sastop kādu vīru, kurš piedāvā savu palīdzību, apmaiņā pret maģisko aģentu – „sarkanu bumbiņu”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 –kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Vīrietis palīdz protagonistam iegūt nepieciešamo maģisko aģentu – „birsti”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists atrodas kādā bārā Marībā, tur to sagaida takša vadītājs.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists izstāsta takša vadītājam sev zināmos faktus un lūdz atbildēt uz jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Takša vadītājs paziņo protagonistam, ka slepkava Kāns ir bijis Marībā un jautājis pēc protagonistu.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Protagonists uzrunā bārmeni, tas piedāvā maģisko aģentu maiņu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 –kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagonists piekrīt maiņai.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Apmainā pret maģisko aģentu „birsti”, protagonistis iegūst „atslēgu saišķi”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Izmantojot iegūtās atslēgas, lai iekļūtu blakus telpā, protagonistu rīcībā nonāk maģiskie aģenti – „ķēde” un „dvielis”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists iegūst maģisko aģentu – „nelielu figūriņu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa.**

Protagonists vēlas pārdot iegūto figūriņu, lai iegūtu līdzekļus braucienam uz nākamo izmeklēšanas vietu.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Kāds vīrietis Maribas tirgū piekrīt iegādāties protagonistista maģisko aģentu „nelielu figūriņu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Apmaiņā pret „nelielo figūriņu” protagonistis iegūst maģisko aģentu – „naudu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Nonākot jaunajā teritorijā, protagonistista rīcībā nonāk maģiskais aģents – „nūja”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Pārmeklējot kādu mirušu vīrieti, varonis iegūst maģisko aģentu – „lupu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D1 - donors testē protagonistu.**

Protagonists dodas uz Spāniju, tur kādā villā tam jāuzvar šaha spēlē.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E1 – protagonistis iztur pārbaudījumu.**

Protagonists spēlē uzvar.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Pēc uzvaras šaha spēlē, protagonistis iegūst maģisko aģentu – „senu kausu”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D2 - donors sagaida un pratina protagonistu.**

Protagonists sastop kādu strādnieku, abi sarunājas.

**13. funkcija: protagonistis reagē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E2 – protagonistis atbild sveicinājumam.**

Protagonists izstāsta strādniekam sev zināmos faktus un lūdz atbildēt uz jautājumiem.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Strādnieks nespēj sniegt protagonistam jaunu informāciju, taču pasniedz tam jaunu maģisko aģentu – „atslēgas”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Izmantojot iegūtās atslēgas, protagonistis nonāk jaunā telpā, kurā iegūst maģisko aģentu – „ziepju gabalu”. Protagonists to izmanto, lai izveidotu atslēgu nospiedumu, protagonistis izveido jaunu maģisko aģentu – „ģipša atslēgu”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists atgriežas Spānijā, tur jau iepriekš apmeklētajā villā, tas iegūst jaunu maģisko aģentu – „spoguļi”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Villas kapličā protagonistis iegūst maģisko aģentu – „Bībeli”.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Izmantojot iepriekš iegūtos maģiskos aģentus, protagonistis izveido lāpu, pēc kuras iededzināšanas tas iegūst maģisko aģentu – „savādu atslēgu”. Izmantojot atrasto atslēgu, protagonistis nonāk jaunā, slepenā Templešu sapulču vietā.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F5 - aģents tiek atrasts nejauši.**

Protagonists un Niko atrodas vilcienā, tajā tie iegūst maģiskos aģentus – „rokturi”, „zobratu”, „salauztu māla cauruli”, „metāla monētu” un „plastmasas pildpsalvas uzgali”.

**No palīga parādīšanās līdz pirmajam solim/ gājienam.**

**15. funkcija: protagonistis ir pārvests, nogādāts vai aizvadīts uz meklētā objekta apkārtni = pārvietošanās, vadīšana – G. G5 - protagonistis izmanto teritorijas savienojošus elementus, piemēram, tiltu, trepes u.c.**

Izmantojot iepriekš iegūtos maģiskos aģentus, protagonistam izdodas atvērt durvis uz slepenu eju, kas ved uz galveno Templiešu sapulču vietu.

**16. funkcija: protagonista un antagonista tieša cīņa = cīņa – H. H1 - cīņa atvērtā teritorijā.**

Protagonists un Niko nonāk galvenajā Templiešu sapulču vietā, kur tiem uzbrūk sapulces biedri un Templiešu līderis.

**18.funkcija: antagonists sakauts = uzvara – I. I1 - antagonists sakauts atklātā cīņā.**

Cenšoties pamest sapulces telpas, protagonistis izraisa sprādzienu, kurā iet bojā visi klātesošie Templiešu ordeņa biedri un to vadītājs.

**19. funkcija: sākotnējā nelaime vai iztrūkums ir likvidēts= likvidācija – K. K1 - likvidācija ar spēku vai viltību; K2 - likvidācija panākta kopā ar palīgiem; K4 - nelaiemes likvidācija ir tiešs iepriekšējo darbību rezultāts.**

Ļaunu nodomu vadītais Templiešu ordenis ir iznīcināts un pasauli vairs neapdraud.

**31. funkcija: protagonistas laulības un troņa ieņemšana= kāzas – W. w1 — protagonistam apsoltas laulības.**

Spēle beidzas ar protagonistas un Nikolas skūpstu.

#### 4.4. Secinājumi

Veicot videospēles naratīva analīzi, tika noteikts šādu V. Propa definēto funkciju lietojums: „sākuma situācija” (0. funkcija), „noziegums” (8. funkcija), „starpniecība – vienojošais notikums”, (9. funkcija), „pretdarbības sākums” (10. funkcija), „došanās ceļā” (11. funkcija), „pirmā donora funkcija” (12. funkcija), „protagonista reakcija” (13. funkcija), „maģiskā aģenta ieguvums” (14. funkcija), „pārvietošanās – vadīšana” (15. funkcija), „cīņa” (16. funkcija), „uzvara” (18. funkcija), „likvidācija” (19. funkcija), kāzas (31. funkcija).

Spēles „Salauztais zobens: Templiešu ordenis” naratīvu veido šāda funkciju ķēde:

□, A14; B2; C; ↑; D7; E7; F1; F5; D7; E7; F1; F10; D2; E2; F1; F5; D2; E2; F1; D2; E2; F1; D2; E2; F1; D2; E2; F1; F5; D10; E7; F1; F5; D2; E2; F1; F5; D9; E2; F1; D2; E2; F1; F5; D1; E1; F1; F6; D2; E1; F1; D10; E7; F1; D2; E2; F1; D10; E7; F1; F5; F5; D10; E7; F1; F5; F5; D1; E1; F1; D2; E2; F1; F5; F5; F5; F5; G5; H1; K1; K2; K4; w1



Spēles naratīvā nav mainīta V. Propa noteiktā funkciju hronoloģiskā kārtība, videospēles darbība ir izteikti lineāra. Nav atdalīti funkciju pāri. Videospēles sākums veidots ar animēta starpskata palīdzību, tajā iekļauta visa „sākuma situācijas” funkcijām nepieciešamā informācija, taču nav iekļauta neviena „sagatavošanas sadaļas” funkcija („prombūtne”, „aizliegums”, „pārkāpums”, „izlūkošana”, „piegāde”, „blēdība”, „līdzdalība”). Ievada starpskats beidzas ar nākamās sadaļas „sarežģījumi” pirmo funkciju – antagonista noziegumu (8. funkcija), kuru izdara viena persona, taču spēles gaitā tiek noskaidrots, ka šī persona pārstāv Templiešu ordeni, tāpēc par galveno antagonistu uzskatāma visa organizācija. Pēc starpskata beigām sākas aktīvā spēles darbība, saņemot jaunu informāciju un atklāt naratīvu iespējams tikai pārvietojoties un iegūstot nepieciešamos pierādījumus, uzrunājot citus sastaptos spēles tēlus, kas sniedz jaunu informāciju. „Sarežģījumu” sadaļā nav atrodama vien „trūkuma” funkcija (8a. funkcija), tās vietā spēles galveno problēmu aizpilda antagonista „noziegums” (8. funkcija).

Arī šajā videospēlē visplašāk pārstāvēta tieši „donoru” sadaļa. Tā kā „Salauztā zobena: Templiešu ordeņa” spēles darbība veidota tā, lai spēlētājs varētu iejusties detektīva lomā, galvenais spēles darbības pamats ir tieši pierādījumu vākšana un nelieli atjautības uzdevumi, kuros jāpielieto jau iegūtie pierādījumi jeb maģiskie aģenti. Maģiskie aģenti no donoriem tiek iegūti uzrunājot citus spēles tēlus („donors sagaida un pratina protagonistu”; „citi lūgumi”; „maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa”) vai pēc spēlē atrodamu atjautības uzdevumu atrisināšanas („donors testē protagonistu”). Protagonists iegūst pierādījumus jeb maģiskos aģentus arī bez donoru starpniecības, piemēram, tos atrodot („aģents tiek atrasts nejauši”) vai spēles darbībā tie tiek atklāti („aģents nejauši parādās pats”). Viens no spēles galvenajiem tēliem, Nikola Kolāra, funkcionē kā protagonistas maģiskais palīgs („satikšanās ar maģisko palīgu, kurš piedāvā savu palīdzību”), spēles gaitā protagonistam sniedzot gan jaunu informāciju, gan palīdzību. Šī videospēle pārstāv piedzīvojumu nevis spriedzes žanru, tāpēc maģiskie aģenti netiek iegūti pēc cīņas ar naidīgajiem donoriem.

Videospēle beidzas ar sākotnējās nelaiemes likvidāciju (19. funkcija), kurai seko abu galveno varoņu skūpts, kas liek domāt par 31. funkciju – „kāzas”. Spēles naratīvā nav iekļautas sekojošas funkcijas: „prombūtne” (1. funkcija), „aizliegums” (2. funkcija), „pārkāpums” (3. funkcija), „izlūkošana” (4. funkcija), „piegāde” (5. funkcija), „blēdība” (6. funkcija), „līdzdalība” (7. funkcija), „trūkums” (8a. funkcija), „apzīmogošana” (17. funkcija), „atgriešanās” (20. funkcija), „vajāšana” (21. funkcija),

„glābšana” (22. funkcija), „neatpazīta ierašanās” (23. funkcija), „nepamatotas prasības” (24. funkcija), „grūts uzdevums” (25. funkcija), „atrisinājums” (26. funkcija), „atpazīšana” (27. funkcija), atmaskošana (28. funkcija), pārveidošanās (29. funkcija), „sods” (30.funkcija).

## 5. „GREDZENU PAVĒLNIEKŠ TIEŠSAISTĒ”

### 5.1. Spēles apraksts

Kompānijas „Turbine” 2007. gadā radītā videospēle „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē” pārstāv daudzspēlētāju tiešsaistes lomu videospēļu žanru. Žanra būtiskākās īpašības ir katram spēlētājam dotā iespēja individualizēt savu spēles tēlu, kā arī spēles norise virtuālā vidē, kuru „apdzīvo” visi spēlētāju radītie tēli. Izpildot dažādus spēles gaitā saņemtus uzdevumus, spēlētājs iegūst „pieredzes punktus”, kurus uzkrājot palielinās tā „pieredzes līmenis”, savukārt, tas vairo vadītā tēla spējas, kas ļauj tam vieglāk un ātrāk atrisināt nākamos uzdevumus.

Spēles sižets daļēji tapis pēc Dž. R. R. Tolkīna „Gredzenu pavēlnieka” triloģijas motīviem, tas veido spēles pamatu un galvenos spēlētājam dotos uzdevumus, taču papildināts ar neskaitāmiem jaunradītiem tēliem un notikumiem, kas ļauj spēles darbību paplašināt.

Pateicoties videospēles norisei virtuālā vidē, spēlētāji ir spējīgi savā starpā sazināties un sadarboties. Spēles vide veidota atbilstoši Dž. R. R. Tolkīna radītajai pasaulei, katram spēlētājam ir iespēja tajā brīvi pārvietoties arī neiesaistoties doto uzdevumu izpildē.

Viena no videospēles spilgtākajām īpašībām ir lietotājam dotā iespēja pašam izveidot savu spēles tēlu jeb protagonistu. Spēles sākumā izdarītās izvēles ietekmē spēlētāja tēla izskatu, spējas un vājības. Tas nozīmē, ka tiek mainīti līdzekļi, ar kuru palīdzību protagonistam būs jāatrisina uzdevumi un cīņas spēles gaitā, taču pašu uzdevumu būtību tas neietekmē, tātad spēlētāja izdarītās izvēles tieši ietekmē spēles darbību, taču būtiski neskar tās naratīvu.

Videospēles sākumā spēlētājam jāizvēlas sava tēla īpašības, to skaitā ir gan rase (cilvēks, rūķis, hobits vai elfs), izcelsme, dzimums, izskats un klase (kramplauzis, kapteinis, cīnītājs, aizbildnis, mednieks, informācijas vācējs, menestrels, rūnu glabātājs vai aizsargs). Spēles gaitā iespējams apgūt arī profesiju un hobiju.

Tā kā videospēle „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē” nav paredzēta tās pilnīgai „pabeigšanai”, arī analīzē tika apskatīta tikai neliela daļa spēles, kas ļauj iepazīties ar tās būtību.

Izveidotā spēles tēla īpašības: rase – cilvēks, izcelsme – Brī zeme, klase – kramplauzis, dzimums- sieviete, vārds – Hornelba. Videospēles sākuma starpskatu un ievadu tieši ietekmē izdarītā rases izvēle, tā maina spēles sākuma punktu un pirmo uzdevumu saturu.

## 5.2. Darbojošās personas – arhetipi

Protagonists: varone – Hornelba (raksturojums pēc V. Propa - īpašs kopš dzimšanas),

3.) kāds, kurš piekrīt likvidēt notikušo nelaimi vai kādas citas personas trūkumu,

4.) kāds, kura rīcībā ir maģiskais aģents vai palīgs,

5.) kāds, kurš izmanto maģisko aģentu vai palīga pakalpojumus

Antagonists: ļaundaris – Saurons (raksturojums pēc V. Propa – ļauns valdnieks),

- kāds, kura rīcība liek ciest protagonistam.

Nosūtītājs: Striders, Amdirs (raksturojums pēc V. Propa - aizstāvis),

- kāds, kurš nosūta protagonistu prom meklējumos vai trimdā

Donors: Arčetas pilsētas iedzīvotāji u.c.

- kāds, kurš satikts nejauši, un

- nodod maģisko aģentu, ar kuru laika gaitā tiek likvidēta sākotnējā nelaime vai trūkums, bet vispirms pārbauda protagonistu

Palīgs, maģiskais aģents: iegūtie priekšmeti, materiālie līdzekļi u.c. (raksturojums pēc V. Propa - maģisks objekts),

- kāds, kurš asistē, glābj, nokārto un/ vai pārveido protagonistu

Savienotāji: Arčetas pilsētas iedzīvotāji (raksturojums pēc V. Propa - ziņotāji, lūdzēji, dzīvnieki, maģiski objekti),

- virza sižetu (savieno vienu funkciju ar nākamo, uzlabojot sižetu, informācija visbiežāk tiek paziņota, ir noklausīta vai redzēta).

Tēlu arhetipi, kas spēles naratīvā nav izmantoti: viltus protagonistus/ varonis, persona, pēc kuras tiek ties.

### 5.3. Naratīva funkciju analīze

#### Sākuma situācija

**0. funkcija: ievads un iestatīšana = sākuma situācija -  $\alpha$  (alpha).**  $\alpha$ - *protagonista pieteikums un stāsta konteksta uzstādījums.*

Spēles ievada starpskatā protagonisti no cietuma atbrīvo videospēles tēls Striders: „Tev jāsteidzās! Drīz ieradīsies jauni pretinieki!” Stāstītāja balss vēsta par draudošajām briesmām ne tikai spēles protagonistei, bet visai pasaulei.

**2. funkcija: protagonistam adresēts aizliegums = aizliegums -  $\gamma$  (gamma).**  $\gamma$ 2 - *aizliegums apgrieztā formā - kā rīkojums vai ieteikums.*

Striders aicina protagonisti apbruņoties un pamest cietuma telpas pirms jaunu pretinieku ierašanās. Spēles tēls izaicina protagonistu, lai novērtētu tās spējas.

**3. funkcija: aizliegums tiek pārkāpts = pārkāpums -  $\delta$  (delta).**  $\delta$ 2 - *rīkojums vai ieteikums tiek izpildīts.*

Protagoniste izpilda rīkojumu, tās spējas kaujā tiek novērtētas atzinīgi.

#### Sarežģījumi

**8. funkcija: antagonists veic noziegumu vai ievainojumu upurim vai kādam no protagonistu ģimenes = noziegums – A. A19 – kara darbības deklarācija.**

Spēles varonis Striders paziņo, ka kopā ar protagonistu cietumā aizturētas arī vairākas citas nevainīgas personas, tā ir tikai viena no pazīmēm, ka pasauli sācis apdraudēt „liels ļaunums”.

**9. funkcija: nelaiemes/trūkuma apzināšana, pie protagonistu griežas ar lūgumu/pavēli, viņam tiek ļauts doties ceļā = starpniecība, vienojošais notikums – B. B3 – protagonistu kā meklētājus atbrīvots, tiek dota atļauja doties ceļā.**

Pēc izkļūšanas no cietuma celles, protagoniste tiek aicināta uzsākt citu aizturēto atbrīvošanu.

**10. funkcija: protagonistu piekrīt vai nolemj veidot pretdarbību = pretdarbības sākums – C. C - protagonistu kā meklētājus piekrīt pretdarbībai.**

Protagoniste piekrīt glābšanas darbu uzsākšanai, tas ir pirmais solis cīņā pret „lielo ļaunumu”.

**11. funkcija: protagonistu pamet mājas = došanās ceļā -  $\uparrow$ .**  $\uparrow$  — *došanās ceļā, protagonistu māju pamešana.*

Protagoniste atbrīvo ieslodzītos un dodas prom no cietuma, tā kļūst par liecinieci Saurona kalpa Nazgula uzbrukumam Amdiram, tas ir smagi ievainots, visi meklē patvērumu Arčetas pilsētā.

### **Donori**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Beidzies videospēles ievads, spēlētājs nonāk atklātajā spēles vidē, kur klātesoši ir arī citu spēlētāju radītie tēli. Protagonistei tiek uzdots pirmais uzdevums – apraudzīt ievainoto Amdiru.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagoniste izpilda lūgumu un dodas pie Amdirā.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Tiek iegūts maģiskais aģents – „noskrandis ādas kreklis”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Striders lūdz protagonisti pārliecināt Arčetas pilsētas vadītāju Brakenbruku par draudošajām briesmām.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagoniste cenšas vīrieti pārliecināt.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F. F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.**

Arčetas pilsētas vadītājs nenotic draudošajām briesmām, taču protagonistes pūles tiek atlīdzinātas ar maģisko aģentu – „noskrandušām ādas biksēm”. Iekrāti arī pietiekami daudz pieredzes punktu, lai sasniegtu 2. pieredzes līmeni.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Protagoniste tiek aicināta apmeklēt „Kramplaužu skolotāju”.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagoniste dodas pie skolotāja.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Pēc cīņas mākslas nodarbības protagoniste tiek apbalvota ar maģisko aģentu – „apsūbējušu zobenu”. Iekrāts pietiekams skaits pieredzes punktu, lai sasniegtu 3. pieredzes līmeni.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Protagoniste tiek aicināta iegūt Brakenbruka labvēlību un zāles Amdira ievainojuma ārstēšanai. Brakenbruks tai lūdz izpildīt savā padotā Kaldera Koba dotos uzdevumus.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Protagoniste iegūst nepieciešamos ārstniecības augus un izpilda Kaldera Koba doto uzdevumu iznīcināt teritorijā klaiņojošos vilkus, tā atklāj, ka vīrietis ir pievienojies sazvērestībai un dara to zināmu Brakenbrukam.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Varone tiek apbalvota ar maģisko aģentu – „esencēm”.

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija – D. D7 – citi lūgumi.**

Spēles varonei tiek uzdots rīkojums nopratināt sagūstīto laupītāju.

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonistista reakcija – E. E7 – kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde.**

Nopratināšanas laikā protagoniste iegūst nepieciešamo informāciju.

**14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums – F.**

*F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā.*

Varonei tiek atlīdzināts ar maģisko aģentu – „noskrandušiem ādas apaviem”. Sasniegts 4. pieredzes līmenis un panākta Kaldenbruka noticešana draudošajām briesmām.

#### **5.4. Secinājumi**

Veicot videospēles sākuma daļas naratīva analīzi, tika noteikts šādu V. Propa definēto funkciju lietojums: „sākuma situācija” (0. funkcija), „aizliegums” (2. funkcija), „pārkāpums” (3. funkcija), „noziegums” (8. funkcija), „starpniecība –

vienojošais notikums”, (9. funkcija), „pretdarbības sākums” (10. funkcija), „došanās ceļā” (11. funkcija), „pirmā donora funkcija” (12. funkcija), „protagonista reakcija” (13. funkcija), „maģiskā aģenta ieguvums” (14. funkcija). Tiek veidota sekojoša funkciju ķēde:

α; Υ<sup>2</sup>; ģ<sup>2</sup>; A19; B3; C; ↑; D7; E7; F1; D7; E7; F1; D7; E7; F1; D7; E7; F1; D7; E7; F1; D7; E7; F1.

Spēles naratīvā nav mainīta V. Propa noteiktā funkciju hronoloģiskā kārtība, videospēles darbības linearitāte ir atkarīga no spēlētāja izdarītās izvēles, pieņemot vai nepieņemot saņemtos uzdevumus un lūgumus. Nav atdalīti funkciju pāri.

Videospēles sākumu iezīmē apjomīgs ievads, kurā izmantoti gan starpskati, gan spēlētājam dota iespēja pārvietoties (vēl nesākot aktīvu spēles darbību) un uzrunāt citus spēles tēlus. Ievads funkcionē gan kā sekojošo uzdevumu un spēles darbības paskaidrojums, gan kā spēlētāja “apmācība” lietotāja saskarnes izmantošanā.



## KOPSAVILKUMS

Bakalaura darbā „Videospēļu naratīva struktūras analīze” tika veikta trīs dažādu žanru videospēļu naratīva analīze. Pētījumam tika atlasīti spriedzes – piedzīvojumu, vizuālais – piedzīvojumu un daudzspēlētāju tiešsaistes lomu videospēļu žanri, kurus pārstāvēja videospēles: „Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls”, „Salauztais zobens: Tempļiešu ēna” un „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē”. Pēc katras videospēles naratīva struktūras analīzes tika izdarīti secinājumi par tās atbilstību V. Propa „Pasakas morfoloģijā” izveidotajam modelim, kas paredz iespēju naratīvā notikušās darbības sistematizēt 31. sīkāk nedalāmā funkcijā jeb naratēmā.

Pēc videospēļu „Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls”, „Salauztais zobens: Tempļiešu ēna” un „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē” analīzes tika secināts, ka to sižetā pārstāvēti visi izmantotajā metodikā definētie varoņu arhetipi (protagonists, antagonists, nosūtītājs, donors, palīgs/ maģiskais aģents, persona, pēc kuras tiek ties un atbalsta tēli – savienotāji), izņemot viltus protagonistu arhetipu un atbalsta tēlus – ģimenes locekļus.

Spēļu dalījums līmeņos tieši ietekmē „sākuma situācijas”, „sagatavošanas sadaļas” un „sarežģījumu” funkcijas, kas norit pirms aktīvās spēles darbības un līmeņu dalījuma sākuma. Tam par iemeslu ir šo sadaļu nepiemērotība spēles darbībai, tātad arī līmeņu (pārbaudījumu) sākumam – naratīvā šīs funkcijas iekļautas videospēļu ievada starpskatos un kalpo kā spēlētājam sniegtā informācija, kas to gan motivē, gan paskaidro sekojošo spēles uzdevumu iemeslus.

Aktīvai spēles darbībai un dalījumam līmeņos piemērota tieši „donoru” funkciju sadaļa, tieši tāpēc donora funkciju pāris „pirmā donora funkcija” (12. funkcija) un „protagonista reakcija” (13. funkcija), kam seko „maģiskā aģenta ieguvums” (14. funkcija) ir galvenais spēles naratīvu veidojošais elements. Tieši šīs trīs funkcijas nodrošina spēles darbības ritējumu. Papildus tam regulārs ir 12. funkcijas „maģiskā aģenta ieguvums” apakšpunkta „maģiskais aģents tiek atrasts nejauši” lietojums – tas ļauj spēlētājam mijiedarboties ne tikai ar citiem spēles tēliem, bet arī spēles vidi, kas ir īpaši svarīgi piedzīvojumu žanra videospēlēm. Līdzīgu situāciju rada gadījumi, kuros videospēles pārstāvētais žanrs paredz protagonistam draudošas briesmas („Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls”, „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē”), tādā gadījumā

atšķirīgs ir maģisko aģentu ieguves apakšveids – tas nereti notiek caur uzbrukumu jeb apakšpunktu „cīņa ar naidīgu donoru” (12. funkcija, D9).

Salīdzinot atšķirīgu žanru videospēļu analīzes rezultātus, piemēram, „Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls” (spriedzes – piedzīvojumu žanrs) funkciju lietojumu:

„sākuma situācija” (0. funkcija), „aizliegums” (2. funkcija), „pārkāpums” (3. funkcija), „piegāde” (5. funkcija), „noziegums” (8. funkcija), „starpniecība – vienojošais notikums”, (9. funkcija), „pretdarbības sākums” (10. funkcija), „došanās ceļā” (11. funkcija), „pirmā donora funkcija” (12. funkcija), „protagonista reakcija” (13. funkcija), „maģiskā aģenta ieguvums” (14. funkcija), „pārvietošanās – vadīšana” (15. funkcija), „cīņa” (16. funkcija), „uzvara” (18. funkcija), „likvidācija” (19. funkcija), un videospēles „Salauztais zobens: Tempļiešu ēna” (vizuālais – piedzīvojumu žanrs) funkciju lietojumu:

„sākuma situācija” (0. funkcija), „noziegums” (8. funkcija), „starpniecība – vienojošais notikums”, (9. funkcija), „pretdarbības sākums” (10. funkcija), „došanās ceļā” (11. funkcija), „pirmā donora funkcija” (12. funkcija), „protagonista reakcija” (13. funkcija), „maģiskā aģenta ieguvums” (14. funkcija), „pārvietošanās – vadīšana” (15. funkcija), „cīņa” (16. funkcija), „uzvara” (18. funkcija), „likvidācija” (19. funkcija), kāzas (31. funkcija), jāsecina, ka neatkarīgi no videospēļu pārstāvētā žanra, to naratīvu struktūru veido gandrīz identisks funkciju lietojums, atšķirības vērojamas tikai atsevišķos funkciju apakšpunktos.

Videospēlēs „Zeldas leģenda: Gadalaiku orākuls” un „Salauztais zobens: Tempļiešu ēna” nav mainīta V. Propa noteiktā funkciju hronoloģiskā kārtība, videospēļu darbība ir izteikti lineāra – neizpildot kādu konkrētu spēlētājam izvirzītu uzdevumu, netiek virzīts arī spēles naratīvs. Savukārt „Gredzenu pavēlnieks tiešsaistē” spēlētājam tiek dota izvēle vadīties pēc videospēlē piedāvātā pamata sižeta un uzdevumiem vai veikt citus spēles uzdevumus, tomēr šī atšķirība ir tikai šķietama un neietekmē funkciju hronoloģisko kārtību, tam par iemeslu ir jau konstatētā parādība – aktīvu spēles darbību (uzdevumu izpildi) nodrošina tikai maģisko aģentu iegūšanas funkcijas.

Visas analīzē apskatītās videospēles beidzas ar sākotnējās nelaimes likvidāciju (19. funkcija), neliels izņēmums ir tikai „Salauztais zobens: Tempļiešu ēna”, kurā nelaimes likvidācijai seko 31. funkcijas „kāzas” interpretācija. Neviens spēles naratīvs netiek turpināts pēc galvenā antagonista sakaušanas un sākotnējās nelaimes likvidācijas, tātad, nav iekļautas funkcijas, kas paredz jaunas nelaimes rašanos, protagonistam paredzētu

grūtu uzdevumu vai sastapšanos ar viltus protagonistu. Jāsecina, ka šo funkciju lietojums ir sekundārs un neveicina aktīvu spēles darbību. Nevienas spēles naratīvā nav iekļautas sekojošas funkcijas: „atgriešanās” (20. funkcija), „vajāšana” (21. funkcija), „glābšana” (22. funkcija), „neatpazīta ierašanās” (23. funkcija), „nepamatotas prasības” (24. funkcija), „grūts uzdevums” (25. funkcija), „atrisinājums” (26. funkcija), „atpazīšana” (27. funkcija), atmaskošana (28. funkcija), pārveidošanās (29. funkcija), „sods” (30.funkcija).

Pēc bakalaura darba „Videospēļu naratīva struktūras analīze” veikšanas, jāsecina, ka izvirzītais pētniecības mērķis ir sasniegts – darba gaitā apstiprināta V. Propa „Pasakas morfoloģijas” naratīva struktūras analīzes metodikas atbilstība videospēļu naratīva pētniecībai, savukārt, salīdzinot dažādu žanru videospēļu analīzē iegūtos rezultātus, izdarāms pārsteidzošs secinājums – to naratīvos izmantoto funkciju lietojums ir gandrīz identisks un no žanra neatkarīgs.

## IZMANTOTO AVOTU UN LITERATŪRAS SARAKSTS

1. Aarseth, Espen. *Genre trouble: Narrativism & the Art of Simulation*. Cambridge: MIT Press, 2004, 14. – 32. lpp.
2. Apperley, Thomas. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. Melbourne: University of Melbourne, 2006, 1. – 21. lpp.
3. Bissell, Tom. *Extra Lives: Why Videogames Matter*. New York: Pantheon Books, 2010, 8. – 34. lpp.
4. Frasca, Gonzalo. *Simulation versus narrative: introduction to ludology*. New York: Routledge, 2003, 1. – 11. lpp.
5. Goldberg, Harold. *How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*. New York: Three Rivers Press, 2011
6. Göbel, Stefan, Malkewitz, Rainer, Iurgel, Ido. *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment*, Berlin: Springer, 2006, 35. – 42. lpp.
7. Ince, Steve. *Writing for Video Games*. London: A & C Black Publishers Limited, 2006, 4. – 14. lpp.
8. King, Geoff, Krzywinska, Tanya. *Tomb Raiders and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*. London: I.B.Tauris & Co Ltd, 2006, 14. – 23. lpp.
9. Majewski, Jakub. *Theorising Video Game Narrative*. Melbourne: Bond University, 2003, 8. – 17. lpp.
10. Nelson, Scott. *Literature & Video Games*. Texas: University of Texas Press, 2012, 8. - 14. lpp.; 16. – 25. lpp.; 27. – 37. lpp.
11. Nitsche, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. MIT Press, 2008, 34. – 42. lpp.
12. Perron, Bernard, Wolf, Mark. *An introduction to video game theory*. New York: Routledge, 2003, 2. – 21. lpp.
13. Rosen, Philip. *Narrative, apparatus, ideology*. New York: Columbia University Press, 1986, 17. – 19. lpp.
14. Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. Texas: University of Texas Press, 1968
15. Swartjes, Ivo. *Whose story is it anyway?* Enschede: Gate, 2010, 4. – 12. lpp.

16. Wolf, Mark. *Abstraction in the video games*. New York: Routledge, 2006, 1. – 10. lpp.
17. Frasca, Gonzalo. *Videogames of the Oppressed*. 2004, Pieejams: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/Boalian> [Skatīts: 2014, 25. februārī.]
18. Lindley, Craig. *Story and Narrative Structures in Video Games*. 2005, Pieejams: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.119.797&rep=rep1&type=pdf> [Skatīts: 2014, 3. martā.]
19. Pieejams: <http://ezinearticles.com/?Propps-Fairy-Tale-Functions-and-the-Fantasy-Role-Playing-Game&id=915401> [Skatīts: 2014, 1. martā.]
20. Pieejams: <http://www.few.vu.nl/~vbr240/onderwijs/pim/Narrative%20in%20Games.pdf> [ Skatīts 2014, 15. martā.]
21. Pieejams: <http://gedoragames.com/video-games-history/> [ Skatīts: 2014, 15.aprīlī.]
22. Pieejams: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game> [Skatīts: 2014, 1.aprīlī.]
23. Pieejams: [http://lu.lv/filol/latgalistica/doc/LKM\\_2.pdf](http://lu.lv/filol/latgalistica/doc/LKM_2.pdf) [Skatīts: 2014, 28.februārī.]
24. Pieejams: <http://www.slideshare.net/Citycollegemedia/video-games-and-representation-1217981> [Skatīts: 2014, 20. februārī.]
25. Pieejams: <http://termini.lza.lv/term.php?term=rastra%20displejs&list=rastra%20displejs&lang=LV> [Skatīts: 2014, 1.aprīlī.]
26. Pieejams: <http://termini.lza.lv/term.php?term=saskarne&list=saskarne&lang=LV> [Skatīts: 2014, 5.aprīlī.]
27. Pieejams: <http://www.tezaurs.lv/sv/?w=morfolo%C4%A3ija> [Skatīts: 2014, 29. martā. ]
28. Pieejams: <http://uoc.lv/4603/popularakie-video-spelu-zanri/> [Skatīts: 2014, 5. martā.]
29. Pieejams: <http://www.utoronto.ca/tsq/25/Olshansky25.shtml> [Skatīts 2014, 29. martā. ]

30. *Broken Sword: The Shadow of the Templars*. Revolution Software, Virgin Interactive . Lielbritānija, 1996
31. *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons*. Capcom, Nintendo. Japāna, 2001
32. *Lord of the Rings Online*. Turbine Inc., Midway Games. ASV, 2007

## SUMMARY

The research paper “Structural Analysis of Video Game Narrative” uses Vladimir Propp's “Morphology of the Folk Tale” (1928) to investigate the storyline's structure presented on a medium so specific in its content, that the only way for a person to access the narrative is to indulge in its gameplay. The aim of this paper is to investigate if Propp's methodology can be applied to the research of video game narratives and how the results may vary according to the different video game genres.

This research paper has been divided in five sections, covering both the theory (chapters 1 and 2) and the actual empirical analysis (chapters 3 to 5). For the theory, the author touches the subjects of video games and narrative as well as the structural analysis of the narrative methodology. As for the empirical analysis, the author guides the research through three very different video games, both in genre as in narrative: the action adventure “The Legend of Zelda: the Oracle of Seasons”; the graphic adventure “Broken Sword: The Shadow of the Templars” and the massively multiplayer online role-playing game “The Lord of the Rings Online”.

Analysis concludes that the mentioned games contain practically all the archetypes, following Vladimir Propp's detected functions as well as including almost all of them, independently of the video game genre. This is a subject of great significance, since video-games are a recent medium and its theory is still at an early stage, where connections between Vladimir Propp's theory and video game narratives were until now only mere assumptions.

## PIELIKUMS



## 1. Iespējamo personāžu saraksts pēc V. Propa „Pasakas morfoloģijas”

### Galvenie varoņi:

#### Protagonists - varonis/ varone:

- kāds, kurš cieš no antagonista darbībām, vai
  - kāds, kurš izjūt kāda veida trūkumu, vai
  - kāds, kurš piekrīt likvidēt notikušo nelaimi vai kādas citas personas trūkumu,
  - kāds, kura rīcībā ir maģiskais aģents vai palīgs, un
  - kāds, kurš izmanto maģisko aģentu vai palīga pakalpojumus
- vienīgais bērns ģimenē
  - jaunākais no trīs bērniem ģimenē
  - pusbrālis/ pusbāsa
  - „slinkis”/ „mulķis”
  - ģimene kopš dzimšanas
  - brālis/ māsa
  - vīrs/ sieva

#### Antagonists: ļaundaris:

- kāds, kura rīcība liek ciest protagonistam
- brālis/ māsa
  - audžuvecāks
  - pusbrālis/ pusbāsa
  - ļaunnieks
  - kalpotājs, ierēdnis
  - laupītājs
  - tirgotājs
  - ļauns valdnieks
  - nakts gars
  - meža gars
  - ūdens gars
  - ragana

- pūķis
- nemirstīgais

Nosūtītājs:

- kāds, kurš nosūta protagonistu prom meklējumos vai trimdā
  - valdnieks/ valdniece
  - kāds no vecajiem
  - vecāki
  - aizstāvis
  - laulenis
  - brālis/ māsa

Donors:

- kāds, kurš satikts nejauši (mežā, uz ceļa), un
- nodod maģisko aģentu, ar kuru laika gaitā tiek likvidēta sākotnējā nelaime vai trūkums, bet vispirms pārbauda protagonistu

- dzīvnieks
- maģisks dzīvnieks
- gudrs laulenis
- vecs cilvēks
- gudrs padomdevējs
- meža gars
- ragana

Palīgs, maģiskais agents:

- kāds, kurš asistē, glābj, nokārto un/ vai pārveido protagonistu
  - gudrs laulenis
  - dzīvnieks
  - maģisks dzīvnieks
  - maģisks kalpotājs
  - maģisks objekts
  - meža gars

- ūdens gars
- pravietis

Persona, pēc kuras tiek ties:

- kāds, kurš eksistē kā mērķis un atgādinājums, bieži arī protagonistu apbalvotājs vai antagonistu sodītājs

- valdnieks/ valdniece
- vecāki
- brālis/ māsa
- laulenis

Viltus protagonistu - viltus varonis:

- uzurpators  
 - kāds, kurš izliekas par protagonistu, bieži vien arī uzvedoties kā protagonistu

- vecāks brālis/ māsa
- pusbrālis/ pusemāsa
- viltus draugs
- karaspēka biedrs

**Atbalsta tēli**

Gimenes locekļi:

- vecvecāki
- vecāki
- aizbildnis
- brālis/ māsa
- pusbrālis/ pusemāsa
- laulenis

Savienotāji - virza sižetu:

- viens tēls informāciju uzzin no otra un savieno vienu funkciju ar nākamo, uzlabojot sižetu
- informācija visbiežāk tiek paziņota, ir noklausīta vai redzēta
  - ziņotāji
  - neslavas cēlaji
  - nodevēji
  - lūdzēji
  - kalpotāji
  - dzīvnieki
  - maģiski objekti

## 2. Iespējamo funkciju saraksts pēc V. Propa „Pasakas morfoloģijas”

### Sākuma situācija

**0 funkcija : ievads un iestatīšana = sākuma situācija -  $\alpha$  (alpha)**

$\alpha$  - protagonista pieteikums un stāsta konteksta uzstādījums

### Sagatavošanas sadala

**1. funkcija: ģimenes loceklis/li atrodas prombūtnē no mājām = prombūtne -  $\beta$  (beta)**

- $\beta_1$  - vecāko prombūtne (izceļošana)
- $\beta_2$  - vecāka/u nāve
- $\beta_3$  - brāļu/māsu prombūtne (izceļošana)

**2.funkcija: protagonistam adresēts aizliegums = aizliegums -  $\gamma$  (gamma)**

- $\gamma_1$  - izdots aizliegums
- $\gamma_2$  - aizliegums apgrieztā formā - kā rīkojums vai ieteikums

**3. funkcija: aizliegums tiek pārkāpts = pārkāpums -  $\delta$  (delta)**

- $\delta_1$  - aizliegums pārkāpts
- $\delta_2$  - rīkojums vai ieteikums tiek izpildīts

**4. funkcija: antagonists/i veic izlūkošanas mēģinājumus = izlūkošana -  $\epsilon$  (epsilon)**

- $\epsilon_1$  - Antagonists veic izlūkošanu, lai iegūtu informāciju par upuri/varoni
- $\epsilon_2$  - Apgriezta izlūkošanas forma, to veic upuris/protagonists, lai iegūtu informāciju par antagonistu
- $\epsilon_3$  - Citu personu veikta izlūkošana

**5. funkcija: antagonists iegūst informāciju par upuri/protagonistu = piegāde -  $\zeta$  (zeta)**

- $\zeta_1$  - antagonists iegūst informāciju par upuri/protagonistu

ε2 - apgriezta piegādes forma, kurā upuris/ protagonistis iegūst informāciju par antagonistu

ζ 3 - informācija iegūta ar citiem līdzekļiem

**6. funkcija: antagonists/i cenšas piekrāpt upuri/ protagonistu, lai iegūtu to vai to īpašumu savā varā = blēdība - η (eta)**

- η1 - antagonists veic melīgu pierunāšanu
- η2 - antagonists pielieto maģiskos aģentus tiešā veidā
- η3 - citas dormas blēdības vai piespiešanas izmantošana

**7. funkcija: upuris/ protagonistis „iekrīt” blēdībā un neapzināti palīdz antagonistam = līdzdalība - θ / λ (theta/lamda)**

- θ1 - upuris/ protagonistis reaģē uz antagonista pierunāšanas centieniem
- θ2 - upuris/ protagonistis mehāniski nonāk maģiskā aģenta ietekmē
- θ3 - upuris/ protagonistis padodas vai mehāniski reaģē uz antagonista blēdību
- λ - blēdīgas vienošanās izraisīta iepriekšēja nelaime

### Sarežģījumi

**funkcija 8 (un/vai 8a) vienmēr ir iekļauta pasakā**

**8. funkcija: antagonists veic noziegumu vai ievainojumu upurim vai kādam no protagonistu ģimenes = noziegums - A**

- A1 - personas nolaupīšana
- A2 - maģiskā aģenta vai palīga aizturēšana
- A3 - labības izlaupīšana vai iznīcināšana
- A4 - dienas gaismas zādzība
- A5 - laupīšana citā formā
- A6 - ievainojums, kropļojums
- A7 - tiek izraisīta pēkšņa pazušana
- A8 - piegādes pieprasījums vai kārdinājums, nolaupīšana
- A9 - izraidīšana

- A10 - pavēle kādu iemest jūrā
- A11 - burvestība, lāsts, pārvērtība
- A12 - aizstāšana ar viltojumu
- A13 - tiek izdota pavēle nogalināt (sniegt par to pierādījumus)
- A14 - slepkavība
- A15 - ieslodzījums, apcietinājums
- A16 - piespiedu laulības draudi
- A17- kanibālisma draudi
- A18 - uzbrukums nakts laikā
- A19 - kara darbības deklarācija

**funkcija      ba      (un/vai      8)      stāstā      vienmēr      ir      klātesoša**

**8a funkcija: kādam ģimenes loceklim kas trūkst/ ir vēlēšanās pēc kaut kā = trūkums - a**

- a1 - līgavas, drauga vai kādas citas personas trūkums
- a2 - palīga vai maģiskā aģenta trūkums
- a3 - brīnumaina objekta trūkums
- a4 - olas, nāves vai mīlestības trūkums
- a5 - naudas vai iztikas līdzekļu trūkums
- a6 - trūkums kādā citā formā

**9. funkcija: nelaiemes/trūkuma apzināšana, pie protagonistu griežas ar lūgumu/ pavēli, viņam tiek ļauts doties ceļā = starpniecība, vienojošais notikums - B**

- B1 - saņemts palīgā sauciens, protagonistu dodas ceļā kā meklētājs
- B2 - protagonistu kā meklētājs dodas ceļā nekavējoties
- B3 - protagonistu kā meklētājs atbrīvots, tiek dota atļauja doties ceļā
- B4 - nelaiemes izziņošana citā formā, protagonistu dodas ceļā
- B5 - protagonistu kā upuris tiek izdzīts
- B6 - notiesāts protagonistu kā upuris atlaists
- B7 - protagonistu dzird vai pats dzied upura dziedātu žēlabu dziesmu vai dziesmu par upuri

**10. funkcija: protagonistis piekrīt vai nolemj veidot pretdarbību = pretdarbības sākums - C**

- C - protagonistis kā meklētājs piekrīt pretdarbībai

**11. funkcija: protagonistis pamet mājas = došanās ceļā - ↑**

- ↑ — došanās ceļā, protagonista māju pamešana

### **Donori**

**12. funkcija: protagonistis tiek testēts, pratināts utt. tas sagatavo iespēju saņemt maģisko aģentu vai palīgu = pirmā donora funkcija - D**

- D1 - donors testē protagonistu
- D2 - donors sagaida un pratina protagonistu
- D3 - donors izsaka lūgumu, kas jāizpilda pēc tā nāves
- D4 - ieslodzītā lūgums atbīvot
- D5 - lūgums apžēloties
- D6 - lūgums pēc izšķiruma
- d6 - strīds bez sadales/izšķiruma lūguma
- D7 - citi lūgumi
- D8 - mēģinājums iznīcināt
- D9 - cīņa ar naidīgu donoru
- D10 – maģiskais aģents tiek piedāvāts kā maiņa

**13. funkcija: protagonistis reaģē uz topošā donora rīcību = protagonista reakcija - E**

- E1 - protagonistis iztur vai neiztur pārbaudījumu
- E2 - protagonistis atbild sveicinājumam
- E3 - protagonistis izpilda vai neizpilda mirušās personas lūgumu
- E4 - protagonistis atbrīvojas no ieslodzījuma
- E5 - žēlastība pret lūdzēju
- E6 - protagonistis izpilda izšķirumu un samierina strīdniekus
- E7 - kāda cita lūguma, rīkojuma izpilde
- E8 - iznīcināšans mēģinājums novērsts



- E9 - protagonistis uzvar vai zaudē naidīgajam donoram
- E10 - blēdība maiņā, protagonistis iegūst maģisko aģentu

#### **14. funkcija: protagonistis iegūst maģisko aģentu = maģiskā aģenta ieguvums - F**

- F1 - aģents tiek iegūts tiešā veidā
- f1a - dāvana ir materiāla rakstura
- F1aa - aģents netiek iegūst
- F= - protagonista negatīvā reakcija izraisa nežēlīgu atmaksu
- F2 - aģents tiek atklāts
- F3 - aģents tiek sagatavots
- F4 - aģents tiek pārdots un nopirkts
- F4a - aģents tiek izgatavots pēc pasūtījuma/lūguma
- F5 - aģents tiek atrasts nejauši
- F6 - aģents nejauši parādās pats
- F7 - aģents tiek iedzerts vai apēsts
- F8 - aģents tiek notverts
- F9 - aģents piedāvā savus pakalpojumus, nodod sevi kāda rīcībā
- F10 — satikšanās ar maģisko palīgu, kurš piedāvā savu palīdzību

#### **No palīga parādīšanās līdz pirmajam solim/gājienam**

#### **15. funkcija: protagonistis ir pārvests, nogādāts vai aizvadīts uz meklētā objekta apkārtni = pārvietošanās, vadīšana - G**

- G1 - protagonistis pārvietojas lidojot
- G2 - protagonistis ceļo pa zemi vai ūdeni
- G3 - protagonistis tiek vadīts
- G4 - protagonistam tiek parādīts ceļš
- G5 - protagonistis izmanto teritorijas savienojošus elementus, piemēram, tiltu, trepes u.c.
- G6 - virzienu rāda iezīmēts ceļš

#### **16. funkcija: protagonistista un antagonista tieša cīņa = cīņa - H**

- H1 - cīņa atvērtā teritorijā

- H2 - sacensība, konkurss
- H3 - kāršu spēle
- H4 - svēršanās ar svariem

#### **17. funkcija: protagonistis apzīmogots= apzīmogošana - J**

- J1 - zīme uz protagonista ķermeņa
- J2 - apliecinājuma zīmes piešķiršana

#### **18.funkcija: antagonists sakauts = uzvara - I**

- I1 - antagonists sakauts atklātā cīņā
- I2 - antagonists uzvarēts sacensībā
- I3 - antagonists uzvarēts kāršu spēlē
- I4 - antagonists pārspēts sveroties ar svariem
- I5 - protagonistis nogalina antagonistu bez iepriekšējas cīņas
- I6 - antagonista padzīšana

#### **19. funkcija: sākotnējā nelaime vai iztrūkums ir likvidēts= likvidācija - K**

- K1 - likvidācija ar spēku vai viltību
- K2 - iegūšana panākta kopā ar palīgiem
- K3 - iegūšana panākta ar ievilināšanu vai slazdu, mānekli
- K4 - nelaimes likvidācija ir tiešs iepriekšējo darbību rezultāts
- K5 - meklētais objekts iegūts, tieši pielietojot maģisko aģentu
- K6 - trūkums, nabadzība novērsta ar maģiskā aģenta palīdzību
- K7 - meklētais objekts notverts
- K8 - burvestības izmantošana pret mērķi
- K9 - slepkavas atdzīvināšana
- K10 - atbrīvošana no ieslodzījuma
- 
- KF1 — likvidācija ar F: meklētais objekts tiek pārvietots
- KF2 — likvidācija ar F: meklētais objekts tiek norādīts
- KF3 — likvidācija ar F: meklētais objekts tiek sagatavots
- KF4 - likvidācija ar F: meklētais objekts tiek pārdots, nopirkts

- KF43 — likvidācija ar F F: meklētais objekts tiek izgatavots pēc pasūtījam/pavēles
- KF5 — likvidācija ar F: meklētais objekts tiek atrasts
- KF6 — likvidācija ar F: meklētais objekts parādās pats
- KFvi — likvidācija ar F: meklētais objekts parādās no ārpusaules
- KF7 — likvidācija ar F: meklētais objekts tiek apēsts/ izdzerts
- KF8 — likvidācija ar F : meklētais objekts tiek notverts
- KF9 likvidācija ar F: meklētais objekts piedāvā savus pakalpojumus, nonāk kāda rīcībā
- KF9a — likvidācija ar F: meklētais objekts ir palīgi, kas piedāvā savus pakalpojumus

## **20. funkcija: protagonistis atgriežas = atgriešanās - ↓**

- ↓ — protagonistas atgriešanās

## **21. funkcija: protagonistis tiek vajāts = vajāšana - Pr**

- Pr1 — antagonists pārvietojas lidojot
- Pr2 — antagonists pieprasa protagonistu kā vainīgu personu
- Pr3 — antagonists vajā, pārtopot par dažādiem dzīvniekiem
- Pr4 — antagonists vajā, pārtopot par kārdinošiem objektiem
- Pr5 — antagonists mēģina aprīt protagonistu
- Pr6 — antagonists mēģina nogalināt protagonistu
- Pr7 — antagonists mēģina nogāzt koku, protagonistam esot tajā

## **22. funkcija: protagonistas glābšana no vajāšanas = glābšana - Rs**

- Rs1 — protagonistas pārvietojas pa gaisu vai ātri skrien
- Rs2 — protagonistas veido šķēršļus vajātāju ceļā
- Rs3 — bēgšana ar pārveidošanos, lai izvairītos no atpazīšanas
- Rs4 — bēgšana slēpjoties
- Rs5 — kalēju veidota slēptuve
- Rs6 — bēgšana notiek pārtopot par dzīvniekiem, augiem, akmeņiem.
- Rs7 — izsargāšanās no kārdinošo objektu vilinājuma

- Rs8 — izglābšanās no tikšanas aprītam
- Rs9 — izglābšanās no tikšanas iznīcinātam
- Rs10 — pārlēkšana uz citu koku

**otrā soļa/gājiena sākums -**

**(atkārtojums no jauna nozieguma, atgriešanās neatpazītam)**

**23. funkcija: protagonistis neatpazīts atgriežas mājās vai citā valstī= neatpazīta ierašanās - o**

- o — neatpazīta ierašanās

**24. funkcija: viltus protagonistis izvirza nepamatotas prasības = nepamatotas prasības - L**

- L — viltus protagonista prasības

**25. funkcija: protagonistis nostādīts grūta uzdevuma priekšā = grūts uzdevums - M**

- M1 — pārbaudījums ar ēdienu vai dzērienu
- M2 — pārbaudījums ar uguni
- M3 — mīklu minēšana
- M4 — pārbaudījums ar izvēli
- M5 — paslēpes
- M6 — spēka pārbaude
- M7 — atjautības pārbaude
- M8 — gara spēka pārbaude
- M9 — izturības pārbaude
- M10 — piegādes uzdevumi
- M11 — uzdevumu šķirošana
- M12 — citi uzdevumi

**26. funkcija: uzdevums izpildīts = atrisinājums - N**

- N1 — ēdiens un dzēriens patērēts

- N2 — uguns pārvarēta
- N3 — mīkla uzminēta
- N4 — izdarīta pareizā izvēle
- N5 — protagonistis nav atrasts
- N6 — spēka pārbaude izturēta
- N7 — atjautības pārbaude izturēta
- N8 — gara spēka pārbaude izturēta
- N9 — izturības pārbaude izturēta
- N10 — uzdotie objekti piegādāti
- N11 — uzdevumu šķirošana izpildīta
- N12 — citi uzdevumi izpildīti
- \*N — atrisinājums pirms termiņa iztecēšanas

#### **27. funkcija: protagonistis atpazīts = atpazīšana - Q**

- Q1 — protagonista atpazīšana pēc zīmes uz ķermeņa
- Q2 — protagonista atpazīšana pēc apliecinājuma zīmes
- Q3 — protagonista atpazīšana, izpildot grūtu uzdevumu
- Q4 — kāds ģimenes loceklis atpazīst protagonistu

#### **28. funkcija : viltus protagonistis vai antagonists tiek atklāts = atmaskošana - Ex**

- Ex1 — viltus protagonista vai antagonista atmaskošana pēc zīmes trūkuma
- Ex2 — viltus protagonista vai antagonista atmaskošana pēc apliecinājuma zīmes trūkuma
- Ex3 — viltus protagonista vai antagonista atmaskošana, tam nespējot izpildīt grūtu uzdevumu
- Ex4 — viltus protagonista vai antagonista atmaskošana caur dziesmu, žēlabām

#### **29. funkcija: protagonistis iegūst jaunu ārieni = pārveidošanās - T**

- T1 — jauna āriene caur maģisku rīcību vai palīgu
- T2 — protagonistis uzceļ pili
- T3 — protagonistis iegūst jaunu apģērbu
- T4 — jauna āriene iegūta caur viltību

**30. funkcija: viltus protagonistis vai antagonists tiek sodīts = sods - U**

- U — viltus protagonistis vai antagonista sodīšana
- U — viltus protagonistam vai antagonistam tiek piedots

**31. funkcija: protagonistis laulības un troņa ieņemšana= kāzas - W**

- $W\#^*$  — protagonistis laulājas un ieņem troni
- $W\#$  — protagonistis laulājas
- $W^*$  — protagonistis ieņem troni
- $w1$  — protagonistam absolūtas laulības
- $w2$  — protagonistis atgriežas laulībā
- $w0$  — protagonistis iegūst naudu vai citas materiālas vērtības

\_\_\_\_\_ darbs

Bakalaura, maģistra

“ \_\_\_\_\_ ”

tēmas nosaukums

izstrādāts Latvijas Kultūras akadēmijas \_\_\_\_\_

katedrā

katedras nosaukums

*Ar savu parakstu apliecinu, ka \_\_\_\_\_ darbs izstrādāts patstāvīgi; izmantojot citu autoru darbos publicētus datus, definējumus un viedokļus, dotas precīzas norādes (atsauces) uz to ieguves avotu; iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.*

Autors: \_\_\_\_\_ .\_\_\_\_.2014.

Vārds, uzvārds

Paraksts

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītājs: \_\_\_\_\_

.\_\_\_\_.2014.

Akadēmiskais amats, grāds, vārds, uzvārds

Paraksts

Recenzents: \_\_\_\_\_

Akadēmiskais amats, grāds, vārds, uzvārds

Darbs iesniegts \_\_\_\_ .\_\_\_\_.2014.

Studējošo servisa speciālists : \_\_\_\_\_

Vārds, uzvārds

Paraksts

Darbs aizstāvēts LKA \_\_\_\_\_ gala pārbaudījumu komisijas sēdē

Bakalaura, maģistra

\_\_\_\_ .\_\_\_\_.2014. prot. Nr. \_\_\_\_\_ vērtējums

Komisijas sekretārs: \_\_\_\_\_

Vārds, uzvārds

Paraksts