

TALLINNA TEHNIKAÜLIKOOL
Infotehnoloogia teaduskond

Vladislav Švan 206230IADB

Vananenud videomängu sõltumatu uusväljaandmine

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Karolina Kudelina

Doktorikraad

Tallinn 2026

Lühikokkuvõte

Käesolev lõputöö käsitleb digitaalse kultuuripärandi säilitamise probleemi, näitena vananenud videomängu iseseisva uusväljaandmisest, kus originaalteos kaotab järkjärgult ühilduvuse tänapäevaste tehnoloogiatega. Autor uurib originaaltarkvara tehnilisi piiranguid, analüüsib olemasolevate ametlike ja mitteametlike lahenduste seisundit ning põhjendab uue prototüübi loomise vajadust, et kõrvaldada kujunenud ühilduvuse, stabiilsuse ja kasutusmugavuse probleeme. Lõputöö eesmärgiks püstitatakse prototüübi loomine ja avaldamine, ning tagasiside kogumine ja selle analüüs.

Lõputöö eesmärgi saavutamiseks rakendatakse empiirilise uurimismeetodi, mis hõlmab valitud mängu olemasoleva seisundi analüüsi, uusväljaande nõuete määratlemist, tehniliste vahendite valikut ja prototüübi arendamist. Lõputöö ülesehitus toetub segameetodile, mis tugineb triangulatsiooni põhimõttele.

Kvantitatiivsete andmete kogumiseks on küsitlus, mis viiakse läbi demoversiooni testijate seas. Küsitlus sisaldab nii valikvastustega kui ka avatud küsimusi. Küsimustikule vastates palutakse mängijatelt hinnata prototüübi testimise kogemust, võrrelda demoversiooni ja originaalmängu mängukogemuse aspekte ning jagada oma ootusi projekti edasise arenduse osas. Küsitlus viiakse läbi elektrooniliselt *Google Forms* keskkonnas ning on saadaval mängijatele otse projekti demoversioonist.

Kvalitatiivsete andmete kogumiseks kasutatakse mitteametlikke arutelusid, mängufoorumis avaldatud tekstilist tagasisidet ja autori isiklikku kogemust originaalmänguga.

Töö raames sõnastab autor uusväljaandmise nõudeid, võrdleb aktuaalseid mängumootoreid ning töötab välja funktsionaalse prototüübi, mis sisaldab põhimehaanikaid, uuendatud visuaale ja mitmeplatvormist versiooni. Prototüüp avaldatakse platvormil *Steam* avatud testimiseks, mille põhjal kogutakse ning analüüsitakse kasutajate tagasisidet. Tulemused näitavad tänapäevasel riistvaral mängitavuse taastamise võimalust ning kinnitavad pakutava lahenduse potentsiaali.

Lõputöö järeldusena kinnitub, et üksiku entusiasti algatatud projekt suudab taastada vananenud mängu mängitavuse tänapäeva seadmetel ja teha selle mugavalt ning seaduslikult kättesaadavaks uutele mängijatele, vähendades vajadust ebaametlike ja

ebamugavate lahenduste järele. Edasine arendus hõlmab puuduvaid mängumehaanikaid ning kasutajaliidese täiustamist kasutajate tagasiside põhjal.

Lõputöö on kirjutatud eesti keeles ning sisaldab teksti 42 leheküljel, 8 peatükki, 7 joonist, 1 tabelit.