Sissejuhatus võrgurollikate maailma

25 aastat tagasi - 09.11.2001 Autor: AM
Autor: Lauri Koobas

Reeglid on lihtsad: osalejate arv ei ole piiratud, kuid enamik mänge nõuab juba teisel kuul pärast soetamist kuutasu maksmist (tavaliselt 10 USD). See kulub serverite pidamiseks, vigade parandamiseks, sisu täiendamiseks ja muidugi bossidele uute Ferraride ostmiseks.
Viimase ajani valitses läänemaailma Püha Kolmainsus ehk Ultima Online, Asherons Call ja EverQuest. Neist esiteks lähemalt.

Ultima Online, www.uo.com
Origin Systems, levitab EA Games

See on kolmest vanim, ilmudes juba 1997. Huvilisi koguti ruttu, esimese kolme kuuga tervelt 50 000. Aluseks on tegelikult mitmed serverid, mõned neist eri võimaluste-piirangutega.

Maailm on järjepidev - kui mängust väljud, eksisteerib kõik edasi. Tegelasi nähakse pealtvaates, kasutajaliides on lihtne ning saab ruttu selgeks. Graafika on viletsapoolne, viis aastat vana.
UO erinevus teistest: kogemuspunkte ja -tasemeid (level) pole. Loomulikult tapetakse kolle ja korjatakse kraami, aga see suurendab ainult oskusi, näiteks mõõgaga vehkimises või maagia kasutamise osas. Kui oskus jääb teatud aja vältel kasutamata, hakkab see vaikselt kaduma. Taoline korraldus võimaldab tegelast ümber muuta, uuesti alustamata.

Rahasaamiseks kasutatakse enamasti puuraiumist ja sellest vibude või mööbli tegemist, kolle tapetakse muidugi ka. Oskuseid on mõnusalt palju. Nende abil toodetav kaup on kvaliteetne, aidates tugevalt kaasa üldisele suhtlemisele ja kauplemisele.

PvP oli pikemalt huviliste vaba valik, kuid enamik servereid on selle nüüd keelanud.

Varandust võib investeerida kinnisvarasse, näiteks osta torne, maju ja isegi suuri losse. Nende ülalpidamine maksab iga päev kindla summa mängusisest raha. Olukord on praeguseks jõudnud niikaugele, et paljudes serverites on maa lihtsalt otsas ning kinnisvara hinnad tõusevad väga kõrgele. Seda leevendab majade

aeglane lagunemine, kui nende eest teatud aeg makstud pole - nii vahitaksegi tihti kokkuvarisemismärkidega hoonete kõrval, oodates, et saaks oma kodu püstitada. Veel ostetakse laevu, kuid vabu sadamaidki on juba pea võimatu leida.

UO üks omapära on loomade ja muude elukate taltsutamine, hobustest draakonite, sisalike ja muude ülitugevate olevusteni.

Lisapakette on seni kaks, The Second Age (1998) ning Third Dawn (2001). Mäng ise väljastati mullu uuesti, originaaliga võrreldes tublisti täiendatuna, nime all Ultima Online: Renaissance.

Muudatusi on neis palju: uued alad, natuke 3D-graafikat, parem heli jm. Alati jõuavad poelettidele ka UO "lokaliseeritud" versioonid, jaapani, korea, hiina või saksa keeles. Vestlust on siis tõlkimas automaatsed translaatorid (omaette naljakoht).

UO on nagu vanaätt, kes isegi veel 80. sünnipäeval tegeleb mägironimisega. Vana, aga sitke.

EverQuest, www.everquest.com
Verant Interactive, levitab Sony Online Entertainment

16. märtsil 1999 ilmus areenile EverQuest. Sarnasus eelmisega peitub peaaegu vaid liigituses (MMORPG) ja rõhuasetuses - fantaasia.

Rasse on algselt 12, klasse 14. Kogemustasemeid on maksimaalselt 50, need lisanduvad kollide seas tapatööd tehes. Oskused täiustuvad, kui neid enam kasutad, halvemaks seevastu ei muutu. Kuuluvus garanteerib kindlad võimed, näiteks sõdalane ei kasuta maagiat ja võlur kahekäemõõka. Lihtsalt ei oska. Soovid teistsugust tüüpi? Palun väga, loo uus ja alusta otsast peale.

EQ on 3D, muusika ja heliefektid pole aga midagi erilist. Võimalikke resolutsioone ja valikuid on palju, võta riistvarast viimane välja kui isu tekib. Efektid on tegelikult päris kenad, kuigi võivad hakata vaatevälja segama, kui palju rahvast koos.

Maailm jaguneb aladeks, mida on praegu vist täpselt 120. Ühest otsast teise liikumiseks kulub ruumis liikumise loitsudeta ikka vähemalt tunnikene reaalajas. Kui laevade sõidugraafik sobib. Jah, vee peal transpordivahendid liiguvad, mujal mitte.

Kinnisvara, loomi või sõidukeid soetada ei saa, vara kulub muude tegevuste jaoks. Näiteks wizard kasutab eksistentsitasanditele nagu "Plane of Hate" või

"Plane of Air" jõudmiseks erilisi kive, mis maksavad terve väikese varanduse. Hinnad sõltuvad nõudmise-pakkumise tasakaalust.
Üks võimalus rahumeelsel teel rikkaks saada või vaesuda (kui oled loll nagu troll) on käsitöö. Teine variant vaeseks jääda on naissoost ogre või trolli kehastamine - keegi ei tule sult lihtsalt midagi ostma, NII kole näed välja :) Haldjad on samas kenakesed...

Maailma vaadatakse läbi tegelase silmade, nagu FPS. Kaamerat saab liigutada ja teatud punkti kinnitada.

EQ pakub hunnikut seiklusi, kus tavaliselt kedagi tapetakse ning/või midagi kuhugi viiakse. Tasu varieerub üliheast kraamist täieliku rämpsuni, kogemuspunkte ja factionit lisandub nagunii. Viimane on keerulisemaid süsteeme üldse - vale kolli tapmisega võid teiste suhtumist endasse nii kardinaalselt muuta, et ei saa enam kodulinna sisse või poepidajad ei suhtle sinuga enam. Siis istud kuskil peidus ja tegeled paar päeva mingite nõrkade pahalaste massimõrvaga. Voila! - ja saabki jälle normaalselt ringi liikuda.

Püüd factionit parandada on üks mängusõltuvuse tekitaja, nagu ka see, et iga uus tase lisab kõvasti loitse. Päris tippu jõudnud tegutsevad gruppides, tappes ohtlikke olendeid nagu jumal, draakon, gigant, hiiglaslik merikilpkonn jt. Eksisteerib karme alasid, kus liiguvad vähemalt 20-pealised parima varustusega oskuslikud tegijad koos, et üldse ellu jääda. Millegi suure saavutamiseks vajatakse juba 60-st tiimi ja koordineeritud rünnakut. Suurim seni teadaolev raid toimus mõni kuu tagasi ühe jumala vastu, osales korraga 129 inimest. Üritati kaks korda ja leiti siis, et peab veel rohkem paremat nänni kokku ajama, enne, kui mingitki võimalust oleks seda tüüpi rajalt maha võtta.

PvP oli veel hiljuti probleemiks. Nüüd saab juba osades serverites totaalset anarhiat korraldada või pahad ja head karvupidi kokku lasta.

Lisapakette on kaks, The Ruins of Kunark ning The Scars of Velious (mõlemad 2000), detsembris lisandub The Shadows of Luclin. Esimene lisas 20 tsooni, uue rassi ja tõstis tasemete lae 50-lt 60-le. Teine lisas 19 tsooni, kõik mõeldud alates 30. tasemest. Kolmas lisab uue klassi ja rassi, samuti hunniku alasid, seiklusi, graafilisi parandusi ning palju muud huvitavat.

EQ on kui rase naine, suure kõhuga, andes varsti suure osa kaalust uuele elule. Millisele, sellest allpool.

Asheron's Call, www.asheronscall.com
Turbine Entertainment, levitab Microsoft

Kolmest noorim, sündis 1999. oktoobris. Sellega olen vähim kokku puutunud.

Trumbid UO ja EQ ees on tunduvalt parem võimalus üksi midagi saavutada ning kiirem liikumine. Oskusi on vähe (3), mis mulle isiklikult ei meeldi. Vaatenurk on FPS, kaamerat saab liigutada. PvP on valikuline, mitte kohustuslik. Oskustel pole lage, erinevalt EverQuestist. Tasemetel seevastu on, nimelt 126. Ainult üksikud on selle saavutanud.

Kokkuvõtteks niipalju, et Turbine tegeleb rohkem rivaalidele vastandumisega kui originaalse eepose arendamisega. Ehk olukord tulevikus muutub. Detsembris näeme lisapaketti Dark Majesty, mille põhiväärtus on võimalus kinnisvara soetada. Microsoft väidab, et AC väljastamisest saati tegeletakse teise osaga, mis põhineb väljapaistvate omadustega uuel mootoril (seda demonstreeriti tänavusel E3-üritusel).

Anarchy Online, www.anarchy-online.com
Funcom

Esimene uue põlvkonna MMORPG, norrakate tehtud. Pingsalt oodatud... pettumus. Hea ideega ja pildiliselt ilus, ent vigu leidub tohutult ja tekib pidevalt juurdegi. AO on veel praktiliselt beetaseisundis, kuigi tasunõudmine on juba alanud. Novembris käivitub neli aastat reaalajas vältav keskne lugu, mida ilmestavad lisapaketid jne. Kasutajatel lubatakse praegu tasuta nädalast prooviversiooni alla laadida. Kui soovid jätkata, tuleb juba dollareid välja käia.

Reisime planeedile Rubi-Ka, aasta on umbes 32 000. Kohta valitseb korporatsioon Omni-Tek, millele vastanduvad mõned alad tagasi vallutanud mässajad. Lisaks on neutraalsed tüübid, kes võivad liituda ükstapuha kumma poolega. Rasse on neli, ameteid 12. Valik algab Atroxist (SUUR, aga pole mees ega naine), lõppedes Nanoga (peenike, vähe elupunkte). Elukutseid: relvaspets, agent (snaiperi analoog), metafüüsik (kasutab sisejõudu vastaste ründamiseks ja omade aitamiseks). Tõeline balansseerimise õudusunenägu! Ja Funcomile ei meeldi sellised unenäod.

PvP on põhiosa, selleks eraldati hulk ruumi - mida kasutatakse päris ohtralt. Tasakaalust on asi kaugel, aga lõbus on kindlasti. Maksimaalne kogemustase on 200. Selleni pole kolme kuuga minu teada veel keegi jõudnud, paljud on aga päris lähedal.

Seiklusi pole, vähemalt mitte selliseid nagu turgu praegu valitsevas trios. On hoopis erilised kastid, millel klikkides sobiva auhinnaga missioone valitakse.

Viimasel ajal lisandub ka staatilisi maa-aluseid tsoone, mida ei muudeta kunagi.

AOs asendab maagiat nano. Seda tootvad nähtamatud masinad lendlevad atmosfääris ringi, igaüks kasutab neid vastavalt oskustele.

Tundub, et autorid püüavad kõigest väest ja saavad kõik peagi loodetavasti kontrolli alla. Seni voolab siiski palju vett merre. Potentsiaalsed kliendid on need, kellele ei meeldi fantaasia, või istub ulme lihtsalt rohkem. Kindlasti tasub uurimist, millega tegemist, kui 600-megase paketi allalaadimine üle jõu ei käi.

Dark Age of Camelot, www.darkageofcamelot.com
Mythic Entertainment, levitab Sierra Studios

Minu arvates tõeline maiuspala! Viib legendaarsesse Britanniasse, kus istub troonil kuningas Arthur. Õigemini istus, ta suri äsja ära ja ehitatud rahuriik purunes.

Ideeks pole PvE nagu esimeses kolmes mängus või PvP nagu Anarchy Online'is, vaid RvR. Tülipooled
on Arthuri järglaste Albion, keltide Hibernia ja viikingite-trollide Midgard, pakkudes kokku siis 3x4 rassi ja 3x5 klassi. Iga klass saab viiendale kogemustasemele jõudes valida elutee, mõne erineva hulgast. Tohutu valik. Igal klassil on võimalus ka grupita tasemeid koguda, vähemalt seniks, kuni teistega madistama minna.

Mõni oskus lisandub tasemetega, teistesse paigutatakse erialapunkte. Nii võib iga klassi esindaja end kaaslastest erinevaks muuta. Maksimaalne tase on 50, sellest esimesed 30 tulevad kiiresti ja kuluvad õppimiseks. Viimased 20 tulevad aeglaselt ega anna võimsusele eriti palju juurde. Sest umbes 30. level peaks olema ideaalne, et maailmade vahelises võitluses osaleda.

Suurimad abimehed on maagilised aarded, mis annavad boonuseid kõigile omanik-maailma elanikele.

Kuna tegemist on fantaasiaga, siis pakutakse relvadena ikka mõõku ja vibusid, lisaks erinevaid maagiavorme. Tradeskille on päris palju ja tuleb iga päevaga juurde. Majandus põhineb suures osas tegelaste endi loodud asjadel, kuna need on paremad kui ostetud. Uuenduslik on Siegecraft, raskete müürilõhkumismasinate ning muu piiramistehnika ehitamise kunst.

Seiklused on kaht tüüpi - leia midagi/tapa keegi (neid jagavad valvurid ja teised NPC-tegelased) ning pikemad ettevõtmised, mille tulemuseks on näiteks uus

maagiline relv, mida keegi ise teha või osta ei saa.

Reisimine oli varem aeglane, nüüd pakutakse selle kiirendamiseks hobustel ratsutamist.
Pidasin silmas just Camelotti, kui ütlesin, et EverQuest annab suure osa huvilisi ära peagi uuele elule. Esimese nädalaga müüdi juba 93 000 koopiat. Muide, DAC-st tuleb jaanuaris välja ka Euroopa variant. Nüüd aga kohtumiseni mõnes MMORPG-s!

Seletusi

MMORPG - võrgus toimiv rollikas, osalejate arv pole piiratud
PvE, players vs environment - võitlus tegelaste ja ümbruse vahel
PvP, player vs player - võitlus tegelaste vahel
Raid - suur tegelasgrupp ühiselt võitlemas, nt jumala vastu
RvR, realm vs realm - võitlus maailmade vahel
Tradeskill - oskus. Nendega tegelemisel põhineb osa lõbust.

Linke: rpgvault.ign.com
mmo.gameznet.com

- Uudised
- Mängud