Dungeon Siege 2

20 aastat tagasi - 01.10.2005 Autor: Lauri Jürisoo

(Arvutimaailm 8/05)

RPG, millel polegi mõnd tobedat alapealkirja nagu Curse of Hobgoblin või The Sword of Cenxxjul? Kõlab, ee, ebausaldusväärselt.

Olgu selle originaalse pliiatsi-ja-paberi värgiga kuidas on, aga RPG põhisisuks videomängu kujul oli ning jääb maailma avastamine, terve hunniku kollide tapmine, tegelas(t)e arendamine. Tore, kui seda toetab tugev lugu, aga saab ka ilma. Miks siis mõnda nimetatakse põlglikult ainult märulrollikaks ja säherdusi väärt üllitisi nagu Grand Theft Auto: San Andreas ei loeta kohe üldse asjassepuutuvateks? Noh, siit arvustusest seda teada ei saa, küll aga täpsemalt, mille poolest pingsalt oodatud DS2 on parem ja halvem kui vanem vend.

Esimene väljastati 2002. kevadel, mil Diablo kloonide vorpimine oli läänepoolkeral veel kuum teema. Ma suhtusin seetõttu Total Annihilationi looja uude katsetusse karmimalt kui tingimata pidanuks, aga tollal oli seda kerge teha. Inimene on ikka nõudlikum, kui valik on rikkalik. Vahepeal kerkisid aga jõuliselt esile võrgupõhised rollikad ja DS2-l on palju kergem massist silma paista, sest konkurendid kadusid tuhana tuulde ega jätnud laagripaika maha isegi kustunud lõkkeaset.

Mis ei tähenda, et esimene osa kannatas süütult nagu Teise maailmasõtta sattunud juut. Selle erksa kolmemõõtmelise graafika ja uskumatult mugava mängitavuse abil loodud vaheldusrikkad keskkonnad on endiselt meeles (ilmselt põhjusel, et läbisin neid päris mitu korda), aga samas ei unune vead. Mida on leebelt võttes kaks: 1) liiga vähe interaktiivsust, sest tegelased liigutavad end lahingus ise, jättes sinu ülesandeks uste või kastide avamise, hoobadel klikkimise, tünnide purustamise ja muu triviaalse 2) alad on nii avarad, et nende hoomamiseks tuleb pidevalt tüütuvõitu kaardistikuga konsulteerida. Kiiduväärt, et dungeon crawl ei tähenda seiklejatele enam tundide kaupa värske õhu, valguse ja päikese järele igatsemist, aga nürilt üksteise otsa laotud hiiglaslikke välju pole ka vaja, isegi kui neid maskeeritakse puude ja värgiga.

DS2-e nõrkuseks kujuneb liiga innukas Diablo II kopeerimine, ent üldises plaanis teos osutub korralikuks edasiminekuks. Lubagi nüüd esmalt seletada, kuidas Gas Powered Games adresseeris varasemad põhivead, mida ma abivalmilt eelmises lõigus meelde tuletasin, sest see annab täitsa ammendava ülevaate vahepealsest

progressist.

Liiga vähe osalust lahingutes? See mõte esines arvustustes üsnagi tihedalt ega jäänud tegijatele kindlasti märkamata. Nende lahendus mõjub ausalt öeldes natuke naljakalt - sinu kangelased ei olegi enam nõus kogu mollimist endi peale võtma, nõudes et verevalamise kestel ikka näppu klahvil hoitaks. Ükski nende valitavatest hoiakutest pole enam nõnda agressiivne, et järjekordset vaenulikku kooslust silmates võiks nende keskele klikkida ja minna kööki teed keetma. Heh. Kurjustajad pidasid tegelikult silmas pigem seda, et hakkimise ja tegelaste suunamise kõrval pole suurt midagi teha.

Autorid mõtlesid õnnelikul kombel ka viimasele. Maastikul ning siseruumides on korraga rohkem objekte, millele tähelepanu pöörata. Uksi avada, kange tõmmata, salasissepääse tähistavaid lahtiseid telliseid nügida, maagilisi altareid külastada jm. Rääkimata vaenlastest, kes tulevad krapsakal sammul togima. Ehk teisisõnu: maailm tundub rohkem elus kui enne. Vaheldust on päris palju, tähelepanulikud saavad loodetavasti enamikel valikulistel missioonidelgi sabast kinni. Mõned nondest on liigagi nupukad, eeldades edasi-tagasi jooksmist või koguni asukoha meeldejätmist. Samuti eksisteerib vähem inimasulaid, et seiklus ei tunduks nii korrapärane, isegi rutiinne.

Liiga avarate alade küsimus lahendati mõnusalt lihtsalt. Enamasti jäetakse sulle korraga ainult üks tee, mis pole liiga lai, et peata kana kombel ühest äärest teise liduda. Arusaamatult rohmakad maatükid jäävad minevikku, ning jumal nendega. Kaardi jälgimine tuleb siiski vägagi kasuks, sest näitab kätte paigad, kus midagi liigutada - neid märgitakse siniste punktidega. Samas tuli ebameeldiva üllatusena, et kaardi käsitlemist muudeti ebamugavamaks. Näiteks kadus võimalus see ekraanile jätta, suumida ja hoolealused keerulisest kohast pealtvaates välja juhatada. No vähemalt lisati koordinaatide süsteem, mis kulunuks ära juba esimeses osas.

Keerulisest rääkides paneb veel imestama kaameratöö ja tehisintellekti kohmakus, õnneks mitte korraga. Leidub regulaarselt juhtumeid, kus miski jääb üldisele vaateväljale ette ega muutu hää tava kohaselt läbipaistvaks. Või üks seikleja jääb täiesti lambist toppama ega liiguta tagumikku enne, kuni teda hoolika suunamisega ergutada. Viimast häda õnneks vähem kui esimest. Aga häirib ikka, kui sulle lendab peale kari jõmme, kõik vihased nagu vapsikud, sina hakkad oma kõige tugevamat kangelast otsima - kes jäi nukra vaeslapse näoga kaevu äärele kössitama, kust kaaslased taipasid tõstukil alla sõita. Või üles.

…Ringiga tagasi Diablo II laenude juurde. Neid on palju, teps mitte kõik meeldivad. Isegi arusaamatu, miks Gas Powered nii usinalt vananevat klassikut kopeerib. Ju siis ei tulnud endal midagi uut pähe. Võeti üle ristuvateks harudeks jaotatud oskuste puu, mida arendada. Kollide peade (või peade aseainete) kohal istuvad nüüd elunäidikud, mille jälgimisest kujuneb hüpnotiseeriv hobi. Ei tea miks, aga neid on võimatu mitte passida, enamik mölluajast kulubki sellele. No kõiksugu liikuvad olendid pole endiselt nii detailsed, et nende jõllitamine oleks toredam. Surres tekitakse lähimasse linna ja seljakoti sisu jääb kätte, aga põhivarustusele tuleb ise järele minna, kui ei kasuta veerandit kaasasolnud kullast nõudva surnumanaja abi (‘manaja on siiski uuendus). Programmist väljudes alustad samuti viimasest asulast - kuhu on jäänud rollikate vana võte laagrisse jääda? Elu- ja manavedeliku pudelid ei kosuta enam momentaalselt, vaid tasapisi. Igas linnas ootab ka reisikirst, kuhu hetkel ebavajalikku toppida. Külastatud paigus shoppamas käiakse nii loitsude kui teatud vahemaade taha paigutatud portaalide kaudu. Pluss mitmed keskkonnad laenati selgelt Diablo II-st, olles, väga sarnased. Näiteks kadunud azunite’ide org või Hak’u koobas alguses on häbitu mahategemine. Etema mäluga seltsimehed pikendaks laenude loetelu veelgi.

Ühe laenu mainiks lausa pikemalt ära. Selle, mis häirib. Nimelt hakkavad populatsioonist tühjendatud paikadesse üsna ruttu tekkima uued kabjalised-sulelised. Tasahilju: üks siia, teine sinna. Teise vaatusesse jõudes tekivad juba üsna ruttu. Käid kuskil mujal või sooritad kõrvalepõike mingi koopa uurimiseks - rajale naastes koguneb tervitama juba parv, keda laiali peksta. Teoses, kus surm pole midagi igapäevast (elude lõpedes kukud oimetult maha ja hakkad taastuma, alles samal ajal edasi tümitades lüüakse päris kutuks), tundub selline mehaanika isegi mõistetav. Halb on aga see, et valikulisi missioone täites kappad üsna palju vanades paikades. Mitu korda vanu tuttavaid laiaks lüüa kaotab oma värskuse ruttu. Ja oleks see trikk siis vajalik, aga ei. DS2 on niigi mahukas saaga (60-80 tundi, ennustan), vajamaks kunstlikku pikendamist. Milleks seda võtet pruugitaksegi, oleme ausad.

Stoori on endiselt liiga nüri, et seda tähelepanelikult jälgida, koosnedes traditsioonilistest ehitusklotsidest nagu Suur Häving, Kõige Elava Saatust Ähvardav Legend, Absoluutset Võimu Püüdev Filosoofiline Kurikael (ei, mitte mu vend) jne. Aeg-ajalt premeeritakse isegi liikuva pildiga, mille suhtes poldud tõenäoliselt kindlad, mida täpselt tahetakse portreteerida. Seetõttu näidatakse seal põhiliselt leeke ja kellegi tapmist nagu rollikas peabki. Samas ei saa öelda, et keegi ei püüagi meid sisse elama ja toimuvasse uskuma panna. Maailmast ja selle asukatest leidub lehekülgede kaupa detailseid kirjeldusi, ehkki kribukrabu-kirja on

tüütu neelata, ja tegelased puhuvad omakeskis juhuslikel momentidel isegi juttu. Need vähemalt tunduvad suvalised hetked, sest mõnegi vestluse katkestavad monstrumid, kes juhtusid läheduses viibima. No igatahes ei pea põhjaliku lähenemise pooldaja tundma, et tema vajadustele ei mõeldud. Ainuüksi rännumehe päevik jagab tohutult informatsiooni igaks juhtumiks. Paraku jääb stiil veidi kuivaks, huumorit kohtab pidevalt vaid kohanimedes nagu Saladuslik Koobas jt.

Tehniliselt tundub kentsakas, et programmi sisenemiseks kulutati lausa viiskümmend sekundit, ehkki laadimised toimusid käbe. Mida kaugemale jõudsin, seda raskemaks läks süsteemil (1,47 GHz AMD protsessor, 128 MB GeForce 5900, 768 MB RAM) kogu graafilist toredust vedada, nii et pildiaeglustusi ja isegi mitmesekundilisi jäätumisi esines tihti. Jurakate kampade lähenedes teadsin juba ette kannatust koguda. See pole nüüd mõtte jätkamine, aga paaril juhul õnnistati ka sinise surmaekraaniga, millest üks oli nii hävitav, et viis seivid kaasa. Need olin õnneks paljunäinud mängurina eraldi varuks kopeerinud, jäädes ilma ainult paari tunni progressist.

Heliefektide ja muusika panus elamusse jääb tagasihoidlikuks, pilt + disain tunduvad eeskujulikud. Ma pole endiselt päris kindel värvivaliku suhtes, mis kipub vahel sulama halliks massiks, eriti alguses, aga maastik on vähemalt mitmekesine. Metsad, mäed, liigutakse pidevalt muutuvas keskkonnas, rajakesed, salakohad. Azunai kaljud on järjekordne tase mägismaa kujutamisel. Teise vaatuse rüüstatud linn on laheda välimusega (kuigi asulaid on eelkäijaga võrreldes kahtlaselt vähe), Kaderaki kaevandustes meeldis ringi hiilida. Esimese osa fantaasiarikkust tegelikult üle ei lööda, aga midagi häbenema ei pea kindlasti. Ehk ainult seda, et enam roboteid ei peksta. Lemmikloomad muutuvad järjes aga nii võimsateks, et teenivad auga koha parimate sõdurite hulgas.

Mängitavus on vana hea, mõnus lihtne. Müü kõik ja Korja kõik üles käsud teevad selle isegi meeldivamaks kui enne, lisaks näidatakse relval-abivahendil-riietusel klikkides kohe, kuidas selle kasutusele sinu state muudaks. Mõned veidrused hakkavad silma (pidevaks edasiliikumiseks ei piisa maastikul klikkimisest ja edaspidi hiirenuppu all hoides kursori liigutamisest nagu Diablo II kloonile kohane), aga muidu on tegu endiselt kõige kasutajasõbralikuma märulrollikaga arvutil.

Niigi pika üksikosa kõrval ei jätkunud autoritel sedapuhku aega iseseisva võrguteema nikerdamiseks. Kampaaniat kutsutakse lihtsalt läbima kahekesi, juhtides korraga kuni kuute olendit. Neid võib importida olemasolevate hulgast. DS1-e mitmiktugi mahutas kaheksa osalejat eraldi maailma, aga iga mats

kontrollis ainult ühte tegelast. Tundugu see võrdlus kokkuvõttes soodne või ebameeldiv, meelelahutust jagub nagunii kümneteks tundideks. Või sadadeks, kui satud sõltuvusse. Seda enam, et kolmes raskusastmes kampaaniat saab järjest samade tegelastega läbida, mitte iga kord nullist alustama. See on minu arvates väga oluline pluss. Kamp saab olema siiski väiksem kui esimeses osas: olenevalt raskusastmest neli kuni kuus tegelinskit.

Gas Powered proovib järgmiseks reaalaja-strateegia tegemist, sest Chris Taylor sai Total Annihilationi eest liiga palju kiita, et kuuma raua kolkimine pooleli jätta. Uwe Boll rämpsuvabrik sepitsevad seevastu DSi kinnotoomist, mis maksab tema kohta uskumatud 60 miljonit dollarit. Peategelast kehastab Jason Statham („Kalliskiviröövˮ, „Riskikullerˮ), paha poissi Ray Liotta ja nende vahele jäävad Claire Forlani, Kristanna Loken, Ron „Hellboyˮ Perlman, Jonathan Rhys-Davies, Brian J White, Burt Reynolds jt. Nimede põhjal vaataks küll, kuigi Bolli kinematograafilised võimed annavad alust tugevateks kahtlusteks üldise taseme aadressil.

DS2 on natuke parem kui DS1. Lühidalt kõik, mis vaja teada.

Märul-RPG
Gas Powered Games, kirjastas Microsoft • Tugi: 1-2 (Internet, LAN) • 1 GHz protsessor, 256 MB RAM, 4× CD, 4 GB kõvaketast, 16 MB kiirendi (vähemalt Quadro, GeForce256, Delta Chrome või Radeon 7000) , Windows XP+SP1 • Hind: ca 700 kr • Sarjast varem: 5/02, 1/04

Lingid samal teemal:

Ametlik kodulehekülg

- Testid
- Mängud

Pilt