Andunud austaja(tele) (Throne of Darkness)

24 aastat tagasi - 02.01.2002 Autor: Lauri Jürisoo

Isiksusi eristavad maitsed. Igal (mängu)väljaandel on samuti kindlad lemmikud, mis nende üldisi eelistusi vähem või enam mõjutavad. Terane ja pidev lugeja teab kindlasti, et Maania üks favoriite on Diablo: see nimi kordub tihti, kui juttu RPG? dest. Ja pole minu süü, et D?sõna enne lõppu ka siin veel uhkelt laiutada saab.

Käesoleva artikli peategelane on Throne of Darkness, kokkuvõtvalt Diablo iidses Jaapanis, kus võlujõu kasutamine oli kerge nagu beebilt luti äravõtmine ja kõik suhtlesid inglise keeles.

See polnud muuseas juhuslik, et suur D esines juba sissejuhatuses, aga vaene TOD pidi sisselipsamiseks leppima teise lõiguga. Ma tutvustan nimelt märulrollikat, mida võiks kerge südamega nimetada Diablo modifikatsiooniks. Selle vahega, et Click Entertainment ei ole kamp oma lõbuks vaeva nägevaid amatööre. Neil oli kohe algusest ette nähtud projekti suurus, eelarve ja aeg. Lisaks ei kasutatud Blizzardi vananevat tehnoloogiat.

Mida neil aga ei paistnud üldse olevat? Visiooni. Kõik elemendid jagunevad kergesti kolme rühma: otseselt Diablo seeriast laenatud, selle põhjal täiendatud, veidi muudetud. Suurim ambitsioon on mitte täielikult sarnaneda. Kergelt on siiski tunda ka soovi olla sild märuli ja sügavate rollikate vahel, ent sellest allpool.

Ainus, millega seletamatult palju vaeva nähti, on haiglaselt põhjalik manuaal. 72 lehekülge, muuhulgas üle kolme külje stoorit, mida enamik nagunii lugeda ei viitsi. Nii lihtsa mängu puhul pole eepost vajagi. Kõnnid ringi, annihileerid kolle, kogud varandust, liigse ärid maha. Vahepeal täiustad varustust ja kogemuspunktide abil oskusi. Retkel täidetakse ülesandeid, mis on kellegi tapmise sünonüümiks, aga usin kangelane ei jäta nagunii ju kedagi tülitamata.

Seekord juhid arusaamatult möriseva barbarsõdalase, Lara Crofti vibuga esiema või riietuse järgi otsustades moodsast klubikultuurist vaimustunud maagi asemel seitset samuraid. Rollikates ammu tuntute kõrval (üleni tubli liider, mõõgameister, võlur, vibukütt, berserker) leidub ka avastamisrõõmu pakkuvaid (ninja, brick). Erinevus peitub sünnipärastes eeldustes ? vibutaja sihib hästi, liidril on kuhjaga karismat jm ? aga kõike saab nagunii täiustada.

Jaapani soistes metsades ja mägismaadel kõmbib Suure Kurjuse jälil korraga kuni neli samuraid. Grupi suurust võib iga hetk muuta. Tehisintellekti kallal pole eriti vaeva nähtud, mis tähendab, et arvuti juhitud kipuvad kahtlaselt ruttu surema. Minu taktikaks kujunes üksi liikumine, vajadusel teised appi kutsudes. Põrgusigitiste AI kõigub samuti, mõni jõllitab rumalalt paigal ega hakka vastu, teine läkitab loitsule sama vastu ega lase endale lähedalegi.

Ma ei saa jätta lisamata, et tulemus on üllatuslikult mõneti etem kui Diablo. TOD kujunes kohati lausa viimase aja sõltuvusttekitavaimaks mänguks. Kirusin, aga suutsin pärast kerget õhtust sessiooni harva enne nelja hommikul magama kerida. Sellist tüüpi rollikaid on ? taas üllatuslikult ? valminud vähe, hetkel ega lähitulevikus ei olegi midagi värskemat haarata. D?ajastu kestab viiendat aastat, ent esikohale pürgijaid on valminud närune käputäis. Ainus tõsiseltvõetav alternatiiv Diablole on Darkstone (arvustus 8/99).

Throne of Darknessi plussid on lihtsad, ent suurepärased. Kõrvaldati muuhulgas Diablo 2 ebamugavusi: alati lubatakse salvestada ja tapetute asemele ei ilmu uusi. Ka ollakse heldemad loitsupunktide jagamisel, iga kogemustase kingib ühe asemel neli, ühe kategooria peale (maa, tuli, vesi, välk); ka lisandub neid jumalatele maagilisi esemeid annetades. Veel tasub kiita vöösüsteemi; vööle mahub igast võlujoogi sordist ainult üks pudelike, n?ö otsetee varudeni. Nii kulub küll rohkem pagasiruumi, kuid vähemalt ei pea midagi kiirustades otsima.

Veel nimetamata täiendus paneb aga tõesti keelt limpsama. Sepa või preestriga suhtlemiseks ei pea koju pöörduma, nad on alati kättesaadavad! Nagu varem öeldud saab ka oma alluvaid alati taastuma saata, ainult viimane peab portaali otsima. See muudab rändamise tunduvalt lihtsamaks kui oodata osanuks. Eks peagi näe, kuidas töötab Dungeon Siege?is võimalus abilised kraamiga tagasi saata, ise muretult edasi möllates. TOD pakub seni parimat varianti.

Preestri ja sepaga on lood nõnda, et neile ei saa ise midagi müüa nagu rollikates üldiselt tavaks. Kraami saab annetada, et selle baasil vingemat riistvara nikerdataks (kulla eest muidugi, parandamine maksab ka) või jumalad loitsupunk-te vastu annaks. Aga ise võid teenida ainult tapatööga.

Sepa ja preestri puhul ilmneb mainitud sügava RPG element ning ühtlasi suurimaid miinuseid, mängule omase kiire ja lihtsa märuli kunstlik aeglustamine. Juba tervele grupile kraami sobitamine kulutab aega, kuid Click Entertainment lei-ab, et sellest ei aita. Selgub, et sepa/preestri tööd ei valmi koheselt ja vahel peab palutut pikalt ootama. Erilised röövlid on kaks teenust, nõiutud kraami tseremoniaalne puhastamine ning esemete täiendamine võluainetega (custo-

mize). Viimane on huvitav idee, aga praktikas üsna mõttetu, nõudes palju aega ja raha. Samas ei ole teada, palju mingi aine midagi täiendab ? ise küll ei viitsi läbi proovima hakata. Just mingi taolise nimekirja lisamine oleks manuaali mahukust õigustanud. web.tampabay.rr. com/davesid/tod/tod1.html on ehk siinpuhul abiks link. Kahjuks leiab aineid rohkem kui vaja ? jumaladki ei taha neid.

Viletsalt teostatud ideid ning lausa jahmatavaid valikuid on tegelikult veelgi. 1) AI keskpärast taset arvestades oleks ainuõige viis TODi nautida koostööna, aga võrgutugi koosneb vaid võidujooksust lõppu. Kelle grupp esimesena bossi maha lööb, on ise Dark Warlord ja peab teiste rünnakuid tõrjuma. No keda huvitab? 2) Kaarti ei näe täies mahus, saab hoopis veidi suumida. 3) Pagas üritab asjade paigutust kogu aeg ise sättida, mis on tüütu. 4) Pakutavate taktikate kasutamine ei oma väärtust, sest mehed kipuvad ühel juhul iga vastase peale tormi jooksma ja teisel juhul vahivad, silmad pungis, kuidas neid nooltega surnuks lastakse. 5) Oma klann valitakse nelja seast, aga nad on kõik ühesugused. 6) Napp lõpuosa valmistab pettumuse. Ja valiku New Game puhul selgub õuduste tipp, et sama grupiga saab vaid ühe korra läbida. Kui puudub soov ja võimalus võrku siirduda, ongi seks korraks sedapsi. Muide, paljud siinmainitud miinused kavatsetakse lähitulevikus parandada, aga praegu see koguhinnet ei tõsta. Niisiis soovitan kannatlikel mingit uuemat väljalaset oodata, mis juba täiendatud.

OK, vaatame ka asjade rõõmsamat poolt.

Kollisorte pole palju, kuid suur osa on fantaasiarikkad. Eriti meeldivad Oni?d, kes meenutavad värvipotti kukkunud ansambli Right Said Fred liikmeid. Samas käib närvidele paljude võime sind loitsu või puhtfüüsilise hoobi jõul tagasi tõugata, lahing meenutab tihti mingit kummituba. Vahelduseks on seda kergematele vendadele mõnus ise korraldada, kui näiteks tippjõuga tulering hõlma all soenemas. Mürgiseid sigitisi on ka paljuvõitu, kaitseks nende vastu peaks lausa väliapteeki kaasa tassima.

Kujundus meenutab ? üllatus! ? Diablot. Seda tunneb eriti finaalis ja teatud metsakülas, mis võiks kanda nime Tristrami Kaksikvend. Midagi ekstrapõnevat looduses ei peitu, rohkem intrigeerivad koopad ja Warlordi loss. Ka see pole ekstrapõnev, et kaarte ja ülesandeid kunagi uues kombinatsioonis ei looda, need on alati samad.

Throne of Darkness on hea vaheldus Diablo 2?le, mis lausa üritas igati esimesest osast raskem ja ebamugavam olla. Kuid lootus järgmise klassiku sünni nägemiseks aina kahaneb. Praegusel hetkel valmis enamjaolt kaasakiskuv Diablo kloon. Kahju siis, et isegi häbematult kopeerides kõike päris

korralikult teha ei mõisteta.

Throne of Darkness Click Entertainment, levitab Sierra ? Tugi: 1?8 (Internet, LAN) ? Vajalik: PII?266 (PII?400), 32 (64) MB RAM, 740 MB HDD, 4 x CD, Windows 95B/98/Me/2000/NT+SP4.0 ? Hind: ca 800 kr ? www.todhaven.com

- Uudised
- Mängud

Pilt