

Andunud austaja(tele) (Throne of Darkness)

2. jaanuar 2002 - 1:52 Autor: [Lauri Jürisoo](#)



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

Käesoleva artikli peategelane on Throne of Darkness, kokkuvõtvalt Diablo iidse 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 Blizzard'i 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 määruli 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 tülitama ta.

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

Jaapani soistes metsades ja mägismaadel kõmbib Suure Kurjuse jälil korraga 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 sõltuvusttekitavaks mänguks. Kirusin, aga suutsin pärast kergest õhtust sessiooni harva enne nelja hommikul magama kerida. Sellist tüüpi rollikaid on taas üllatuslikult valminud vähe, hetkel ega lähitu levikus ei olegi midagi värskeemat haarata. D ajastu kestab viiendat aastat, ent esikohale pürgijaid on valminud närune käputäis. Ainus tõsiseltvõetav alternatiiv Diablolle 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 ka-tegooria peale (maa, tuli, vesi, välk); ka lisandub neid juma latele maagilisi esemeid annetades. Veel tasub kiita võõrusteemi; võõle mahub igast võlujõogi sordist ainult üks pudelike, nõõ otsetee varudeni. Nii kulub küll rohkem pagasiruumi, kuid vähe malt 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 Siegeis võimalus abilised kraamiga tagasi saata, ise muretult edasi mõlulates. 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, paranadamine maksab ka) või jumalad loitsupunkte vastu annaks. Aga ise võid teenida ainult tapatõega.

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 leiab, et sellest ei aita. Selgub, et sepa/preestri tööd ei valmi koheselt ja vahel peab palutut pikalt ootama. Erilised röövlid on kaks teenust, nõitud kraami tseremoniaalne puhastamine ning esemete täiendamine võluainetega (customize). Viimane on huvitav idee, aga praktikas üsna mõttetu, nõudes palju aega ja raha. Sama 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 - ju maladki ei taha neid.

Viletsalt teostatud ideid ning lausa jahmatavaid valikuid on tege^{likult} veelgi. 1) AI keskpärast taset arves^{tades} oleks ainuõige viis TODi nautida koostöö^{na}, aga võrgutugi koosneb vaid või^{dujooksust} lõppu. Kelle grupp esimesena bossi maha lööb, on ise Dark War^{lord} ja peab teiste rün^{nakuid} tõrjuma. No ke^{da} huvitab? 2) Kaarti ei näe täies ma^{hus}, saab hoopis veidi suumi^{da}. 3) Pagas üri^{tab} asjade paigutust kogu aeg ise sättida, mis on tüütu. 4) Pakutavate taktika^{te} kasu^{ta} mi^{ne} ei oma väärtust, sest mehed kipu^{vad} ühel juhul iga vastase pea^{le} tormi jooksma ja teisel juhul vahi^{vad}, 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 läbi^{da}. Kui puudub soov ja võimalus võrku siirduda, ongi seks korraks se^{dapsi}. 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 rõõm^{samat} poolt.

Kollisorte pole palju, kuid suur osa on fantaasia^{rik} kad. Eriti meel^{divad} Oni^d, kes meenutavad värvipotti kukkunud ansambli Right Said Fred liikmeid. Samas käib närvidele paljude võime sind loitsu või puhtfüüsilise hoobi jõul taga^{si} tõugata, lahing meenutab tihti mingit kum^{mi} tu^{ba}. Vahel^{duseks} on seda ker^{gematele} vendadele mõnus ise korraldada, kui näi^{teks} tippjõuga tu^{lering} hõlma all soenemas. Mürgiseid sigitisi on ka palju^{võitu}, kaitseks nende vastu peaks lausa väliap^{teeki} kaasa tas^{sima}.

Kujundus meenutab ^{üllatus!} Diablot. Seda tunneb eriti fi^{naalis} ja teatud metsakülas, mis võiks kanda nime Tristrami Kaksik^{end}. 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 järg^{mise} 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:} 1⁸ (Internet, LAN) ^{Vajalik:} PII²⁶⁶ (PII⁴⁰⁰), 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](#)