Nii ja naa

25 aastat tagasi - 09.11.2001 Autor: Lauri Jürisoo

Ma ei tahtnud eelnevaga öelda, et Commandos: Behind the Enemy Lines (1998) oli halb. Pyro Studios lõi raske, kuid igati kaasakiskuva üllatushiti, mida haipis rohkem originaalsus kui väike reklaamieelarve. Järgneval kevadel ilmunud veelgi raskem lisapakett Commandos: Behind the Call of Duty kadus samas suure kärata, mistõttu hispaanlastele anti kõvasti ressursse ning aega, et loomingulised mahlad jälle valla pääseksid.

Kärme sissejuhatus algajale. Sinu ees on märulstrateegia, kus oskuslik tiim lahendab Teises maailmasõjas natside territooriumil ohtlikke ülesandeid. Iga liige on millegi poolest vajalik, nt spioon suudab ohvitserivormi selga tõmmates tähelepanu endal hoida, kuni nad ohutuks tehakse. Gruppi ja nende algset varustust ise kokku panna ei saa. Kõiksugu liigutused on oskuslikult animeeritud, andes kõvasti usutavust juurde.

Juhitavaid tegelasi on 10 (+ liitlassõdurid), vanadele tuttavatele lisandusid lukke muukiv varas, lisapaketiski nähtud sõdurite tähelepanu hajutav naine ja nunnu valge koer, kes galopeerib esimese kutse peale teiste juurde ning ei nurise seljakotti ronimise vastu. Lemmikuks osutus seekord mereväelane, kes oskab nuge loopida, olles seega tublisti efektiivsem kui varem.

Koeravile viska rahumeeli minema, teda saab otse juhtida ja isegi asju transportima panna. Eri paikades kohatud loomariigi esindajad on üldse väga õefid. Nt pingviinid, keda ei tohiks leiupaigas vale kliima tõttu elutseda, aga kes seda pahaks panemata psühhedeeliliselt ringi taaruvad ja oma kisaga patrulle hoiatavad.

Eelarve on 7 miljonit dollarit, mängu kohta kõrge. Kas saame selle eest midagi kordumatut? Vastaksin: nii ja naa. Tase ei ole päris ühtlane. Ma ei tea, kui palju võib selles süüdistada Dreamcasti ja PlayStation 2 versioone, mis samuti autorite vaeva nõudsid.

Esmapilgul tundub märulstrateegia ilgelt keeruline. Ma võtsin põhimõtteks kolme laserplaadiga kaasa antavat raamatukest mitte piiluda, veendumaks ise, kui kergesti toime tuleb. No muhvigi ei mõiganud, klaviatuur oli vajalike nuppudega üle ujutatud. Kuradi simulaator! Kirusin natuke ja kamandasin vana hea Kristo arvuti ette, kes alati miskipärast just seda oskab, mis minul haardeulatusest välja

jääb.

Polnudki kaelamurdev. Suur osa tegevusi täituvad vasaku hiireklõpsuga ja/või Shifti all hoides, tühistab aga parem hiireklõps. Tundub, et klaviatuurita konsooliomanikel ei lähe tingimata väga raskeks. Vajalikud nupud jäävad tegelikult samuti ruttu meelde.

Kui C1 meenutas puzzlet, kus võimalikke lahendusi alati üks, siis C2 põhimõtteks on "Tee, mida tahad!" Juhi masinaid, roni katustele, mölla hoonetes... Taoline lähenemine on värskendav, kopeerides häid sõjafilme (vihjeid annavad juba ülesannete nimed). Lisaks on kaks raskusastet kolmest lihtsamad kui C1 lisapaketiga üldse. Kellegi vaatevälja sattudes ei pea kohe üldist alarmi kartma, jõuad tihti isegi varju pugeda. Häire ei kannusta omakorda tervet baasi sulle kannule. Nurka surutuna või lihtsalt ümbruse puhastamiseks on vähemalt esimese raskusega ületamatu abiline lademetes leiduv tavaline püss, mis aga sihib kaugele, tapab iga lasuga ega raiska kokkuvõttes mõttetul hulgal kuule nagu automaat.

Ülesandeid on kümme, poole vähem kui esimeses, aga need on alati suured ja aeganõudvad. Neile eelnevad kaks kohustuslikku treeningtaset. Pärast iga ülesannet pääseb muuseas (tihti mõttetule) salatasemele, kuid selleks peab kappides ning mujal tuhnides kõik boonusraamatud üles leidma. Neil klikkides avaneb iga kord osa erilisest pildist, kui näed seda juba täies hiilguses, lähebki varsti sõiduks.

Strateegiaid on laias laastus kaks - verine ja rahulik, mõlema kasutamine märgitakse ülesande lõpus ära. Kui sulle ei meeldi tapmine, võid natsid tihti lihtsalt uimaseks lüüa ja kinni siduda. Varas oskab mööda hiilides ka nende taskuid tühjendada, hiljem pole rusikavõitlused ärritatud paljaskätega mureks. Taktikate vahe seisneb minu meelest peamiselt ajakulus.

Parimaid leide on ilmselt tegelastele pagasiruumi andmine. Vastastelt saab alati relvi juurde või vähemalt Natashale ja spioonile kandmiseks mundreid. Sama kasulik on C1-s tundmatu oskuste jagamine: paljusid tegevusi sooritab rohkem kui üks tüüp.

Suurim üllatus hiljem mõeldes: tegemist on siiski vaid ühekordse elamusega. Tasemed on enamikus põnevad (ainult nr 10 Pariisis imeb vilinal), ent korduvaks proovimiseks ja boonusraamatute otsimiseks tihti pikavõitu. Võrgutugi on masendav, pakkudes algsetest plaanidest hoolimata vaid koostööd, inimeste arv sõltub konkreetsest ülesandest.

Indu kahandab veel tihti ootamatu desktoppi lendamine. Pluss eriti pidev suumimis- ning õige vaatenurga otsimise vajadus, millele kulub korralik osa ajast. Suurendamata näevad inimesed välja kui kirbud, lähemale tüürides omandab pilt aga inetu kandilise ilme. Seega naudid graafikat põhiliselt kahandatud väärtusega, mis meenutab vanu seiklusmänge. Ja lisaks kaovad valitud suurendus ja vaatenurk igal võimalikul juhul: pildist väljas asuva tegelase näopildil klikates, uksest sisse või välja astudes, aknast välja vaadates ja sukeldudes või pinnale tõustes. See tähendab, enne paika pandut on vaja tihti parandada. Midagi pole teha, hinne perspektiivikusele langeb kolinal.

Detailid, mida võiks üldmulje nimel parandada, moodustavad tegelikult samuti pika nimekirja. Mereväelase kummipaadi käsitsemine on mega tülikas. Kaitsepositsioonis liitlassõdurid ei lõpeta tulistamist ka siis, kui neil ei ole kedagi tulistada ja piirajad korjati otse nende silma all ära. Miks pommispetsist sapöör ei oska Molotovi kokteili loopida, kuid autojuht oskab? Miks kõik peale sinu tiimi suudavad nägemisalast väljajäävaid märklaudu tabada? Miks kõigi tegelaste näopildid korraga ekraani ülaossa ei mahu, neid keritakse edasi-tagasi, kuigi ruumi jätkub? Miks laipu ei saa vees chillivatele krokodillidele sööta? Pagasis võiks saada ülejäänud laskemoona ja relvi ka eraldi hoida, isegi kui võtab rohkem ruumi. Miks tegelaste asju vahetades ei saa midagi maha visata, kui ühtainsat pagasiruumi avades see võimalik on? Midagi peaks muutma veel spiooni ja Natasha vahelejäämistega, on imelik, et riided automaatselt mundri asemele hüppavad (see juhtub ka teatud aja möödudes ise). Ja igas hoones ei lubatagi miskipärast pilti suumida.

Ma olen ehk liiga noriv, aga nii haibitud ja profiilikas projekt ei saa oodata sama tänulikku kohtlemist kui ootamatu inglina ilmunud C1. Eriti arvestades kõike, mida lubati ja millest osa täitmata jäi.

See nimekiri tõestab, et järgmisel väljalaskel on siiski kõvasti arenguruumi. Jah, Commandos 3 võiks olla lausa uus sõdurisimulaator, kui poleks juba nii puzzle, strateegia, seiklus, märul või teab mis.

Seekord lisati süþeele vähemalt asjakohaseid ja kvaliteetseid filmikesi. Vaid alguses ja lõpus on imelikud dokumentaalid, millel pole erilist iva või õigustust siin üldse eksisteerida.

Men of Courage on kui sõda ise: saab märulit, õpid elu kohta nii mõndagi ja lõpuks oled selle halbadest külgedest surmani tüdinud.

Commandos 2: Men of Courage
Pyro Studios, levitab Eidos
Tugi: 1-9 (Internet, LAN)
Vajalik: PII-300 (PII-450), 64 (128) MB RAM, 2,1 (3,1) GB HDD, 4 (8) x CD-ROM, 3D-kiirendi ja 12 MB mälu, Windows 98/Me/2000
Hind:

Lisainfo: www.strategyplanet.com/commandos
Sarjast varem: 3/99, 7/99

- Uudised

- Mängud