Medal of Honor: Allied Assault Parem kui Return to Castle Wolfenstein?

23 aastat tagasi Autor: Lauri Jürisoo

Steven Spielberg ei ole hoolimata elavast huvist mänguäri vastu seal kanda kinnitanud. Tema loodud Teise maailmasõja FPS Medal of Honor sai PlayStationil aga nii menukaks, et kolib juba teistelegi platvormidele. Allied Assault on sarjas kolmas, ent mitte lihtlabane port, vaid PC□eksklusiiv.

Lühikese ajaga miljon koopiat müünud Return to Castle Wolfenstein osutus finantsedust hoolimata üheks aasta laidetumaks mänguks. Kõigile meeldis võrguosa, kuid jäi hammaste ette üksiklugu. Tegelikult polnud sellel häda midagi, ainsa miinusena nimetaksin igavaid vahefilmikesi. Ja lubage arvamust avaldada, et süüdistajate põhiargument □ natside supersõdureid ega muid jõledusi ei saanud ometi eksisteerida □ on täielik jama. Esiteks ei ole teil mingit alust väita, mis täpselt juhtus või kaugele robotite prototüüpidega jõuti; teiseks on see, dammit, kõigest meelelahutus!

Medal of Honor on see, mida RTCW põlgajad ostaksid: lugu esitatakse oskuslikumalt, madistatakse realistlikumalt. On raskem ja meenutab kohati sõdurisimulaatoreid. Magustoiduks ei puudu kurikuulus, paljuräägitud □Reamees Ryani päästmise□ stiilis D□Day ehk liitlasvägede rünnak Normandia rannikule. Kui mäletate, lubati seda RTCW□gi osaks... kuigi see lõpuks müstiliselt haihtus.

Spielbergi lapsuke võib juuksed ilusti seitliks kammida ning küünealused ära puhastada, aga Maania silm ei lase end petta: pai ilme all peitub üsna koer poiss. Pisikesi veidrusi, et mitte öelda vigu, on piisavalt. 2015 ei suuda erinevalt Grey Matterist paljusid ideid täielikult realiseerida. Mitmed asjad, paigal seisvad kuulipildujad näiteks, tekitavad viimasel hetkel edasilükatud valmimisaja põhjal tunde, et RTCW pealt viimasel hetkel isegi üht□teist põnevat kopeerida jõuti. Algselt pidid mõlemad ilmuma detsembri alguses. Mul on kahjurõõm teatada, et kokkuvõttes on MOH omavahelises rebimises number kaks. Eriti tänu loole, mis on kaasakiskuvam, aga kahjuks sama poolikult teostatud.

Ma ei tahaks küll lõppu ära rääkida, aga oma arvamuse põhjendamisel pean selle jumalavallatu teo siiski täide viima. Lõpp nimelt puudub! Kui viimane pingutus, lühike ja vastik, läbi, premeeritakse vaeva näinut autorite nimekirjaga, mida pääseb imetlema ka originaalse ilmega peamenüüst. Kirevas ja sündmusterohkes FPSis on hooletu hüvastijätumusi kuidagi tobe. Paljutõotavalt alustatud, ülesehituses No□One Lives Foreverilt õppinud loo peatükid on ka üsna lõdvalt seotud, mis vähendab ühtse, tiheda terviku sündimise võimalust veelgi.

Esimene kolmandik on mu arvates tunduvalt igavam kui hilisem. Kiita võib aga vaheldusrikkust, pidevalt kohtad midagi lahedat: tanki ja maasturi juhtimine, snaipritega täidetud linnaosa läbimine, allveelaeva sabotaaþ jpm. Vahel ei pea muuseas tingimata fritse tapmagi, piisab univormi selga tõmbamisest ja valede andmete esitamisest, mille peale küsija juhmilt silmi pungitades sul minna laseb. Meenutab alaealiste katseid ööklubisse hiilida. Ma ei saa lisamata jätta, et sõdurpoiste (osavalt animeeritud) näolappidega pingutati üle. Need peaksid olema idee poolest kergelt koomilised, aga mitut korraga lähedalt silmates tekib võrdluseks pähe mõte gei□paraadist. Ei tahagi nagu kuule külvata, neil oli kindlasti enne minu ebavajalikku saabumist lõbus...

Realistlikkuse püüdmine on alati kahe teraga mõõk ja siin tõuseb sellest võrdluses RTCW üksiklooga pigem kahju kui tulu. Märul on kergelt kohmakam, kodanikud Püssid reageerivad aeglasemalt. Liikumine on samuti aeganõudvam, kaotades näiteks taseme algusesse ootama jäetud arstipakikese äratoomiseks tuju. Valvetornidel pole redeleid, mis paneb arvama, et sinna lennatakse. Veidraim leid on aga võimetus rühmakaaslasi surnuks tulistada, kes ainult tuiguvad, lahkudes elavate kirjast alles siis, kui nende läheduses midagi õhku lasta. Kasutu ja lastele halbu ideid sisendav küll □ aga kui ma ikka tahan, peab see tõepärases mängus eksisteerima! Pealegi annab jõnglastele sama palju halbu ideid arusaam, et sõbra tulistamine on sama ohutu kui □Tom & Jerry□-s, kus hiir kõutsile naljaviluks alasi pähe kukutab.

Tihti liigutakse ringi rühmaga ja arvuti juhitud kahuriliha intelligents on õnneks igati rahuldav. Sama kehtib pahade kohta, kes tulistavad pihta vahel lausa võimatute nurkade tagant ning oskavad kuulide eest varju tõmbuda, kasvõi maoli maha visates.

Verd ei näidata üldse. Autorid põhjendavad seda nõnda: lahingus silmabki tegelikult punast värvi harva, sest riided hoiavad eluvedelikku esialgu kinni. Nüüd ma siis tean, miks näkku tulistamine kah puhtust armastav toiming on. Ja miks laibad ning nende pillatud tavaar □ laskemoon, arstipakid □ mingi aeg ise maast ära kaovad. (Tegelikult muidugi ei tea. Ma olen lihtsalt irooniline poiss.)

Ohjaa, pisikesi miinuseid aina koguneb. Nagu kärbseid. Üksikult võttes enamik justkui ei häiri, aga parve kogunedes käivad närvidele ja tõestavad, et RTCW on siiski õnnestunum, viies alustatud ideed vähemalt lõpuni. Võrgutugi siin küll täiendamist ei nõua, aga on üsna tavaline, tüüpiline surmamatði rida. Mõlemad rivaalid kasutavad Quake III Team Arena mootorit ja taas on 2015 pooleks, kes ei oska asjaga mõistlikult ringi käia. Graafika on kahtlemata ilus, aga kohati lausa vastikult ressursiablas. Miks ometi ei võeta eeskuju Red Alert 2□st, kus Tiberian Suni mootorit isegi kiiremaks muudeti ja nõnda kõigile väga meele järgi oldi?

Aga □ nii võib lausa õnnetuks muutuda, inimene muudkui iriseb ja kiidusõnu ei pilla. Heakene küll. Üks, mille ees ma end seekord üsna võimetuna tunnen, on muusika ja helitaust. Esimene on stiilselt ajastutruu, teine aukartust äratavalt korrektne. Heliosakond olla lindistanud koguni ehtsate relvade kõmmutamist ning seda mitme kauguse pealt. Treenimata kõrv ilmselt vahet ei märka, aga kena teada. Heli ja sammud pole joostes siiski kooskõlas, aga ükski trenditeadlik meepott pole tänapäeval tõrvatilgata.

MOHAA meenutab rummikooki. Hea ajaviiteks närida, aga ei tasu oodata midagi kordumatut. Kandikul on tüüpiline tänapäeva FPS, mis rõhub kvaliteetsele välisilmele, mitte originaalsusele või nauditavatele pisiasjadele. Vabandage mind, kuid üks norimine tuleb veel: 16 eri relva oli üsna mõttetu kokku kuhjata, sest mitmed kattuvad tüübilt ja põhiliselt kasutatakse vaid automaati, snaipripüssi ja mõnikord granaate. Enam rakendusi, paluks.

Mõlemad teosed on siiski proovimist väärt, kuigi tulihingelisemad vaidlejad jagunevad ilmselt üksmeelele jõudmata eelistuse järgi

kaheks. Kolmandatel on pohh.

Medal of Honor: Allied Assault □ 2015, levitab EA Games □ Tugi: 1□64 (Internet, LAN) □ Vajalik: PII□450 (PIII□700), 128 MB RAM, 1,3 GB HDD, 8 x CD, 16 (32) MB 3D□kiirendi, Windows 95/98/Me/2000/XP □ Hind: 645 kr □ mohaa.ea.com □ Sarjast varem: 3/01