Call of Duty

22 aastat tagasi - 17.12.2003 Autor: Lauri Jürisoo

FPS

Infinity Ward, kirjastab Activision • Tugi: 1–32 (Internet, LAN)
• www.callofduty.com

Üks kuramuse hüva tulistamine, mis toob tüütuseni nähtud teemasse (II maailmasõda) üllataval kombel värsket verd. Üllatusena seetõttu, et CoD kopeerib hoolega Medal of Honor: Allied Assaulti. Idee osutus ju popiks ning põhitegijad on samad.

Õhus on eelmisest veidi rohkem sõdurisimu käekirja, kus märul on kiire, verine, järsult lõppev. Tasemedisainis tunneb seevastu hooletult laenamise eksimatult ära, ehkki leidub uusi ideid ja sugugi mitte keskpäraseid (kas märkad kummardust zhanri alustalale Wolfenstein 3D?)... Tankilahingud ja liikuvast masinast väljatulistamise tasemed õnnestusid isegi paremini kui Allied Assaultis, jõudes aasta meeldejäävamate hetkede sekka FPSides.

Tuntavad on veel Halo mõjutused nagu ülesannete lisamine käigult, korraga ainult kahe suurema tuki kandmine, relvapäraga löömine. Kõik juba tavapäraseks saanud.

Sissejuhatus on õigupoolest vähelubav. Treening mõjub küll vaimukalt, ent algusklipp on vilets ja Creditsi (autorite nimekirja) laadimine kestab imelikult kaua. Tegevus ise hakkab kohe pauguga, visates sind keset tigedat möllu, kus kõikjal plahvatused, laibad, ragistamine. Relvavendi ei saa käsutada, aga nende peaaegu pidev kohalolek lisab õhustikule tugevalt eripära ja paneb vere keema. Nii vähe ongi tarvis, et II maailmasõja märul jälle põnev tunduks! Teised on ju võtnud suuna, et sõdu peetakse meie poolel suht üksi.

Vastaseid on palju, aga nad on rumalad, ei tee eriti midagi, et peituda või pageda. Omad pole samuti agressiivsed, üritavad ettejääjaid noppida ega jookse edasi või kaitse sind. Üsna pädevad sõdurid, kuigi ei saada sind, pigem ilmuvad teatud kohtades kannule nagu Midnight Club II autod.

Helitaust muutub kahjuks üksluiseks, koosnedes monotoonsest pidevast püssiragistamisest. Heliefektid on õnneks nauditavad, näiteks see, kui kuul rebib

liha. Füüsikale ei pöörata suurt tähelepanu, ehkki sõdurpoisid põrkavad ja kukuvad surres päris toredalt. Quake 3 mootor sai jälle tublisti täiendusi ega tundu ikka veel vananenud, et seda auga pensionile saata. Plahvatused on kenad ja Stuka lennuk põleva sabaga maa poole sööstmas jääb meelde. Huvitav on mõnest kõmakast tekkiv põrutus, mis muudab pildi uduseks ja asetab kõrvadesse ebameeldiva vilina.

Peategelaseks asetatakse kordamööda brittide, ameeriklaste ja venelaste sõdur, aga lugu on veel nutusemalt napim kui Allied Assaultis. Punaste kampaania osutub koguni kõige lahedamaks, tänu Stalingradi vallutamisele ja mainitud tankilahingutele. Vaheklippide asemel näidatakse muide põhiliselt fotosid, mis on esialgu intrigeeriv ning kindlasti hea odav lahendus.

See oli nagu eile, kui ahastasin eelmises numbris Freedom Fightersit arvustades, et hüva pala sai nõnda ruttu otsa ja tahaks veel. Eales poleks arvanud, et oodata tuleb nii vähe. Call of Duty on suurepärane jätk, olgugi et mitte nii plaanitud. Lühike, aga magus.

Võrguosa on pädev, aga tavaline. Hea asi on killcam, näidates surres viimast viit sekundit tapja vaatenurgast. Teadagi miks.

***

Activision plaanib Call of Dutyt rakendada erisuguste sõjamängude kaubamärgina. Medal of Honori eeskujul on tulekul ka eraldi FPS konsoolidele (Finest Hour), mis ilmub suvel.

Lauri Jürisoo

- Uudised
- Testid

- Mängud