

Nemsokára Unreal Tournament 2004

Az Unreal-sorozat hamarosan új taggal bővül, ugyanis már úton van az Unreal Tournament 2004, amely újabb része e nagy sikerű sorozatnak. Igaz, a jelenlegi leírás csupán ízelítő az előzetesen kiadott próbaváltozathoz, de talán sokan kíváncsiak rá, hogy mit is várhatunk tőle.

Régóta nagy Unreal-rajongó vagyok. Még az első Unreal volt az, ami olyan mélyen megragadott, hogy a mai napig érzem a hatását. Ekkor hagytam el a Quake-tábort, és pártoltam át a versenytársához. Bár a Quake II nagyon jól eltalált játék volt, az akkor frissen megjelent Unreal hangulata mellett esélye sem maradt nálam. Ekkor találtam ki az „Unreal feeling” kifejezést, amely örökös etalon lett számomra, és ami mindig alapvető szempont, ha egy játékot értékelek. Egy játék legnagyobb játékélményért felelős tényezője a hangulata, és véleményem szerint ez az, ami sikeressé tesz egy játékot, nem pedig a marketing, ahogyan azt néhány játégyártó cégnél gondolják.

A csomag

A játék csomagja először a neves magyar játékdalon, a <http://www.hcgamer.hu> címen jelent meg. Jelenleg már az <ftp://linuxforum.hu> weboldal *games* részéből is letölthető. A csomag mérete „könnyed” 250 MB körüli, tehát a széles sávú elérés kötelező a letöltéséhez. Meglepetés akkor éri az embert, miután letölti ezt a .bz2 állományt és kicsomagolja, ugyanis egy közel 420 megabájtos futtatható és telepíthető .run fájl jön létre.

A futtatása teljesen egyértelmű, rendszergazdaként kell elindítani a telepítést, amelynek során az Unreal Tournament 2003-ból már megszokott telepítővel találkozunk. Érdekes, hogy a 420 megabájtos csomag ellenére a telepítés elég gyorsan lezajlik, tehát



hamar elmélyülhetünk a játékban. A telepített program sem sokkal nagyobb, mint a telepítőcsomagja, azonban tegyük hozzá, hogy ezt a kijelentést a 60 gigabájtos merevlemezek korában tettem. Valószínűnek tartom, hogy a végleges változat követi az Unreal Tournament 2003 telepítési elvét, és a linuxos változat telepítése során 4 gigabájtos játékmérettel szinte biztosan találkozhatunk majd.

Játék versus játékélmény

A telepítést követő indítás során az előző változathoz képest valamivel hangulatosabb nyitóképernyővel találkozhatunk; kellemes zene hangzik fel, amely viszont még mindig messze elmarad a Tournament és az első Unreal hangulatától. A játékmódok azonban

biztatóbbnak ígérkeznek: az élethalálharc (standard deathmatch), az Assault, a bombing-run mind megtalálható és kipróbálható. A menürendszer átgondolt, könnyen kezelhető, és érezhető rajta az első Tournament néhány eleme, de a 2003 beállítási rendszere, valamint összetevői a jellemzőek. A jónak gondolt beállítások után először a Deathmatch módot próbáltam ki. A helyszín egy lerobbant gyártelep, amely sajnos egy kicsit sötétre sikeredett. A fegyverek azonban ugyanazok, mint amit már a 2003-ban is megszokhattunk, a botok csak némi átdolgozáson mentek keresztül, és a játékmenet alig lett pörgősebb. A hangulata viszont sokkal jobb lett. Bár a beszélők többsége már ismert lehet a sorozat rajongói számára, sőt a modellek

némelyike is visszaköszön az előző részekből, valamiért mégis hangulatosabbnak érzem a játékok. Az Assault üzemmód érdekes meglepetést tartogatott. Először is ekkora nyílt tereppel talán még sosem találkozhattunk az Unreal-sorozatban; másodsorban megjelent egy újdonság, amelynek a létrehozására már akadtak próbálkozások, de ennyire jól talán sosem működött még – ez pedig a járművek használata volt. Ezzel az ötlettel én személy szerint először a Jedi Knight II: Jedi Outcast játékban találkoztam, amelyben lehetőség adódott egy birodalmi lépegető vezetésére a Yavin IV-en. Aztán a HALO-ban szinte alapértelmezett lett, és egyszer



csak azzal szembesültünk, hogy a járművek használata egyre inkább nem másodlagos extra lett, hanem elsődleges, hasznos eleme a játékoknak. Így van ez az Unreal Tournament 2004-ben is. A járműnek fegyverei vannak, mellyel a kijelölt célpont megsemmisíthető. Ez nagy előrelépés,

és – valljuk be – nem utolsó élménynövelő tényező. A játékos némi FPS után átnyergel egy kicsit a szimulátorok világába.

Motor és gépigény

Amennyire megfigyeltem, a grafika tekintetében szinte semmiféle változás nem fedezhető fel a 2003 és a 2004 között. Nyilvánvalóan a 2003 motorja dübörög a játékban. Némi modellrészelenség-növelés megfigyelhető és valamivel kidolgozottabb is lett, habár könnyen tévedhetünk a pályakinézet – amúgy szerintem semmivel sem fantáziadúsabb, mint a 2003-ban – csaloika volta miatt. Ez a kevéske „grafikai tuning” viszont egyértelműen tetten érhető a gépigényen is. Az én gépem (800-as Duron, 512 DDR memória, GF2 videokártya) a 2003 még játszható volt, a 2004-ben viszont csak a zárt terekkel bíró pályák futottak használható sebességgel 800×600-ban. Aki nagy játékos, az tudja, hogy a 800×600 már nem a legfelemelőbb felbontás, valamint azt is, hogyha a játék szaggat, garantált a percenkénti respawn. Nos, a 2004 erősen, kiváltképp a bemutatópéldányban indítható hatalmas Assault pályán. Ez majd-hogynem teljesen játszhatatlan a fentebb leírt gépen. A végső változat minden bizonnyal már némiképp egyszerűsítve lesz, de nem hiszem, hogy szemmel látható eredményt kapunk. Ha hozzáveszem, hogy a nálam használt Linux-tényező (a Linux-használat esetén fellépő 5–10%-os sebességtöbblet) esetén is ez az eredmény, nos, akkor nagyon erős gép szükséges a játék alá. Nekem az a meglátásom, hogy egy Athlon processzor és egy GF4 javasolt neki, illetve az 512 DDR memória szintén nagyon elkél hozzá. A 2004 – követve az Unreal Tournament1 és a 2003 által kitaposott utat – teljesen a hálózati játékokra van kihegyezve. A hálózati játékot sajnos még nem volt lehetőségem kipróbálni, de gyanítom, hogy (kiindulva az előző változatokból) a 384/64-es ADSL kapcsolat tényleg csak belépő szintű sebesség.

Vélemény

Akinek tetszett az Unreal Tournament 2003 és szereti is, az minden bizonnyal jobb játékot fog kapni, mint az előző. A hangulata és a játékmenete egya-

ránt sokkal jobb. Aki viszont úgy gondolkodik, mint én, tehát az Unreal Tournament1 volt az utolsó olyan Unreal, amelynek megvolt a remek „Unreal feelingje”, és nem tetszett neki a 2003, az valószínűleg ismét úgy fog érezni, mint én. Ugyan sokkal jobb, mint a 2003, de megvárja a végső változatot és megnézi a bemutatópéldányt, azaz kivárási álláspontra helyezkedik, mert bár nem sokban különbözhet a végsőtől, mégiscsak próbaváltozat. A véleményem az, hogy hangulatban és játékelményben még mindig nem sikerült elérni a „rég” Unreal Tournament szintjét, grafikában felülmúlni a 2003-at, a zenei aláfestés pedig fényévekre van az UT1-től (hát még az Unrealtól!), de a játékmenet csiszolására tett erőfeszítések hasznosak voltak.



Dancsok „strogg” Zoltán

(strogg@mail.tvnet.hu)

Jelenleg technikai szerkesztőként dolgozik a BME-OMIKK-nál, ahol oktat is.

