

A Codemastersnek egy igen hangulatos játékkal sikerült meglepnie bennünket, habár a grafika korántsem tökéletes, de minden egyéb elemet szinte tökéletesre fejlesztettek.

A játék során csaknem minden tereptárgyat tudunk vezetni, ami egészen élvezetes hangulatot alkot az akciójáték folyamán. Pozitívum, hogy egészen nagy és változatos pályákat programoztak a játékunkba. Az ellenfeleink és a társaink is nagyon élvezetes Mivel rendelkeznek, valamint minden pályán az ellenség bizonyos keretek között ugyan, de Randsomszerűen helyezkedik el. A beépített koordinációs elemnek hála (ami mutatja, merre kell mennünk), nagyon egyszerű a dolgunk a pályákon való kiigazodásban, így nem is mondanám az irományomat egy hagyományos végigjátszásnak, ezzel is hangsúlyozva azt az állításomat, hogy nemcsak ez a helyes út és az egyetlen mód a végigjátszásnak.

Akinek megvan a program, az ne csüggedjen el, ha telepítés után nem indul el, vagyis ha a Codemasters logónál látszólag lefagy; csak annyi a kedves felhasználó teendője, hogy újraindítja a gépét, és a 'Preferences' programot indítja el, majd az 'Advanced' menüt kiválasztva az alábbi beállításokat végzi el. A 'Texture Heap'-ot állítsuk be 6MB-ra és a 'File Heap'-ot pedig 4MB-ra. Mentsük el a beállításokat, és így garantáltan működni fog. Aki egy kicsit idegesítőnek találná a beállítások „bonyolultságát” azt vigasztalja az a tudat, hogy hamarosan ígért a Codemasters egy Patchet az ilyen jellegű hibákra.



Bevezető:

A játék a hidegháború éveibe kalauzol el minket. A névvel ellentétben nem egy „fagyos” háborúról szól, hanem a 2. Világháború utáni évekről, amikor eléggé puszkaporos volt a hangulat egy esetleges 3. Világháborúhoz, csak egy gyufa hiányzott, ami kirobbantotta volna.

Sokak éltek ezekben az időkben, és rettegtek, mikor kezdődik el a harmadik rettenet. Valakiknek ez csak egy vagy két oldal a történelemkönyvben, de az emberek gyarlók, halandók és hibáznak. Miért is mondom el ezt? Mert talán az ilyen játékok döbbsentenek rá sokakat, hogy nem ér semmit sem a háború, és hogy sok katonát azt sem tudta miért öl, és milyen ügyért kell életükkel fizetniük. Na elég a történelemórából, mert ez az iromány másról szól, de kétségtelenül nem szabad elfelednünk a múltat.

Az amerikai hadsereg szemszögéből látjuk az eseményeket. Kit is alakíthatnánk az amerikai hadseregben, mint egy folyton különcködő katonát, aki mindig kilóg a sorból.

MOVE ON SOLDIER:

A legelső feladataink egyike a futás. Fussunk a tehergépkocsihoz,



amikor ott vagyunk akkor rádión egy üzenetet kapunk, hogy futás vissza.

Álljunk vissza az alakzatba, és egy ENTER megnyomásával már vállunkon is a fegyver.

Íranya a kiképzőterep, mondja az őrmester. Nyomás a kamionhoz!

Egy enterrel vegyük kézbe a fegyvert, és kövessük a többieket az UAZ-hoz (Enterrel léphetünk föl rá).

Miután már együtt vagyunk, nekünk kell bemutatni a többieknek, hogy mit is kell tenniük

1. A korlátok között szaladmozzunk
2. Gerendán szaladjunk keresztül
3. A drót alatt laposkúszásban
(ezt magyar billentyűzetben az 'Y' gomb megnyomásával érhetjük el)
4. Szaladjunk vissza a kiindulóponthoz



Mikor a többiek is elvégezték a feladatokat, akkor futás az UAZ-hoz, mert megyünk lögyakorlatra. Ki is lehetne itt is az első, mint Peter Armstrong, a hősrünk. A lőszeres ládából először ki kell vennünk a muníciót, amit úgy vehetünk ki a ládából, mintha felszállnánk a kamionra, egy ENTERREL (de utána mivel ülőhelyzetben marad a karakterünk, nyomjunk egy 'Y' gombot). Álljunk a helyünkre, és 3 célpontot látunk, amit ha sorban egyenként leszedünk, sikeresen túl vagyunk a kiképzésen.

EVERON ISLAND (MORTON)

Ez a legelső küldetésünk ami élesben megy, ezért fogadjuk meg az őrmester szavait, hogy nincs szükség hősökre. Mivel a játék Mi-je igen fejlett, és az akciójeleneteket igen jól kidolgozták, ezért a játék szakított azzal a hagyománnyal, hogy nekünk kell mindent elvégezni, és mindenkit likvidálni. Itt minden karakter egyenértékű, és ugyanúgy véghezviszik a feladatot mint mi, de ez nem azt jelenti, hogy lógathatjuk a lábunkat, mert minden küldetés végén felmérés készül rólunk, ami nem lesz éppen jeles, ha nem teszünk semmit. Lassan és óvatosan haladjunk előre minden részt feltérképezve, és ha meglátunk valakit, aki a „másik oldalról” való, akkor rögtön szóljunk be rádión, hogy mindenki észrevegye az ellenséget, így nem érhet senkit sem meglepetés.

Valamint ha nem szeretnénk rögtön itt az elején elpatkolni, akkor maradjunk távol az úttól, maradjunk (amíg lehet) a biztonságot nyújtó fák és bokrok között, és ha együtt maradunk a többiekkel, akkor nem érhet semmi bántódásunk. A játék akkor ér véget, ha sikerült a városkába bejutni és mindenkit likvidálni, illetve ha el nem menekültek. A tankokkal nem kell sokat törődni, mert a többiek, akinél van páncélöklő, az hamarosan megteszi helyettünk.

TIPP:

Érdeemes a dokit fedezni, mert ha megsebesülünk, ő adhat nekünk gyors elsősegélyt, ha rádión beszélünk hogy megsebesültünk (5 majd 4).



COMBINED ARMS

A következő küldetés előtt megkapjuk a haditervet, amit érdemes tanulmányozni, főleg a térképet.

A feladat:

- A kiindulóponttól kell eljutnunk a Regina város előtti erdőhöz, ahol a többieket meg kell várnunk, és közben likvidálnunk kell a fel-felbukkanó ellenséget
- Majd egy gyors és hatékony támadást kell mérnünk a város felszabadítása érdekében

A tervekkel az a baj, hogy ugyan szépek és jól ki vannak dolgozva, de éles helyzetben bizony változhat a helyzet a tervhez képest, mert ugye nem vagyunk egy Arnold Schwarzenegger, aki egymaga egy egész ezreddel felér.

A küldetés kezdetén bölcsebb, ha nem a harckocsikkal megyünk, mert ők csak az úton képesek haladni. Menjünk a többi gyalogossal fel a dombon, a bokros rész felé, ahol ugyan könnyebb elbújni, viszont az ellenség is okos, így legtöbbször csak a torkollattűzből látjuk az ellenségeink hollétét.

Az ellenségnek rakétavetője is van, ezért különös gondot kell fordítanunk a tankjainkra, mert sajna nem sérthetetlenek, és a küldetés sikere múlhat azon, hogy annyi maradjon épségben amennyi, lehet.

A rádiót figyeljük, mert hasznos információkat kaphatunk a célpontokat felderítő katonáktól.

A küldetés végeztével (akár sikeresek voltunk, akár nem) megkapjuk a „felmérést” magunkról, hogy milyen teljesítményt nyújtottunk a harcban, valamint hogy hány embert küldtünk a másvilágra, valamint a halott bajtársaink névsorát is.

CAMPING

Morton melletti kis faluban hűsölünk. Nemsokára jön az őrmester és kiválaszt minket egy feladatra. Kövessük, majd szálljunk be a dzsipbe. Pár száz méter megtétele után egy katonai teherautót pillantunk meg. Mikor parancsba kapjuk, akkor öljünk az UAZ volánjához. Indítsuk be az UAZt és kövessük az őrmester dzsipjét. Legyünk óvatosak, mert ugye ez nem a Monster Truck Madness, itt bizony vigyázni kell, ha lehet, ne menjünk semminek, még akkor sem, ha útközben szembe jön velünk egy teherautó és egy dzsip. Inkább húzódjunk le amennyire csak lehet, és engedjük el a többieket.

Több meglepetésben nem lesz részünk, csak kövessük a dzsipet. Nemsokára házakat majd katonákat pillantunk meg, lassítsunk, majd a kijelölt helyen álljunk meg. Mikor az összes katona beszállt, rádió parancsot kapunk, hogy indulhatunk tovább. Ha már közelben házakat pillantunk meg, akkor már lassíthatunk, mert a legelső kereszteződésnél balra kell majd letérnünk (amerre a dzsip).

A kijelölt helyen álljunk meg, majd az őrmesterhez menjünk oda, akitől megtudjuk, hogy nem messze orosz katonákat észleltek, akiket semlegesíteni kell.

