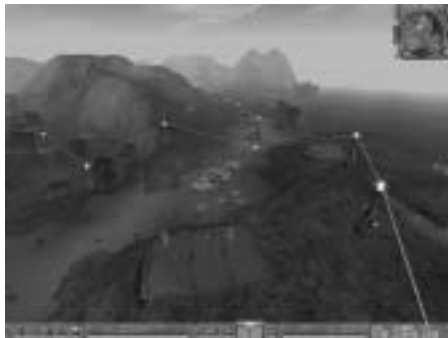


Battle Isle: The Andosia War

Mielőtt belefognánk a BI 4 egyik oldalának végigjátszásába muszáj egy-két keresetlen szót intézнем a nagydídeműhöz, a játék megkönnyítése érdekében. Bizony a program nem rövidtávú élvezet, még összeszámolni sem mertem az órákat, amiket a monitor előbb gubbasztottam, a megoldás érdekében. Az új rendszer, melyben két részre van osztva az idő, első körre jópofának tűnik, aztán később akadnak majd vele problémák. A saját kör nagy csaták idején általában kevésnek bizonyul, míg az ellenfél körének első egy-két percében elintézzük a termelés beállítását, ezután csak



a malmozás marad (szerencsére az ellenfél ritkán használja ki a teljes idejét). Egyébként, ahogy haladunk előre a játékban, úgy növekszik a rendelkezésre álló műveleti idő.

Két típusú bányát építhetünk a szigetünkön, de csak folyamatosan kapjuk meg a bányákat, így főleg a játék elején nagyon kell vigyáznunk a termelésre, mert könnyen kifogyhatunk az értékes nyersanyagból (én jártam úgy, hogy azért kellett újramezlenem, mert nem tudtam felépíteni egy 10 centis csövet a vadi új bányához). Egyébként, ha vigyázunk az egységeinkre, akkor szinte lehetetlen kimeríteni a készleteket. Az energia és nyersanyag gazdálkodásra jótékony hatással van, ha kikapcsoljuk az éppen nem szükséges épületeket. Ezáltal nem termelünk feleslegesen mondjuk pl. fémet (sokkal jobb összeszedni a roncsokat és ez ráadásul ingyen van) és növekszik az energia készletünk is. A találmányok kifejlesztésénél nem spóroljunk, mert az új technikákat néha csak a leghaszálhatatlanabb dolgok kifejlesztésével érhetjük el.

Az egységekről igazából nem érdemes ódákat zengeni, mindenki könnyen kitalálhatja a rendeltetésüket. A repülőök megjelenése jelentősen forradalmasítja majd a közlekedést, a hosszú hajóutak helyett üdítőleg fog hatni a gyors repülőút. Felderítésre is alkalmasak a gépeink, azonban ne a szállítórepülőöt válasszuk, hanem a bombázóval osonjunk a célterület fölé (ez előbb észreveszi még a legvadabb Comet-et is, nem beszélve a félelmetesen jó páncéltartáról). Minden stratégia hamar fel fogja fedezni a játékban a gyors egységek, a derékhad és az artillery-k jelentőségét. A hajók sajnos igencsak mostoha szerepet kapnak, a bombázók leomossák őket egy pillanat alatt, és csak a játék végén kell 2-3 anyahajót építeni a gyorsabb



Battle Isle: The Andosia War

befejezés érdekében. Figyeljünk a kiegészítő egységekre (Ant, stb), nélkülözhetetlen a használatuk. A győzelem és a gördülékeny előrehaladás nagyon sokszor függ a helyesen felépített energia utánpótlástól, MINDIG építsük ki a hálózatot az ERP-k segítségével. A fix telepítésű ágyúkat és egyebeket kizárólag a bázisunk védelmére érdemes használni, azonban itt is bánjunk velük csínján, mert a mozgó egységek sokkal többet érnek. Ez alól a Small Airport az egyedüli kivétel, melyet célszerű cipelnünk és időnként leraknunk egyet.



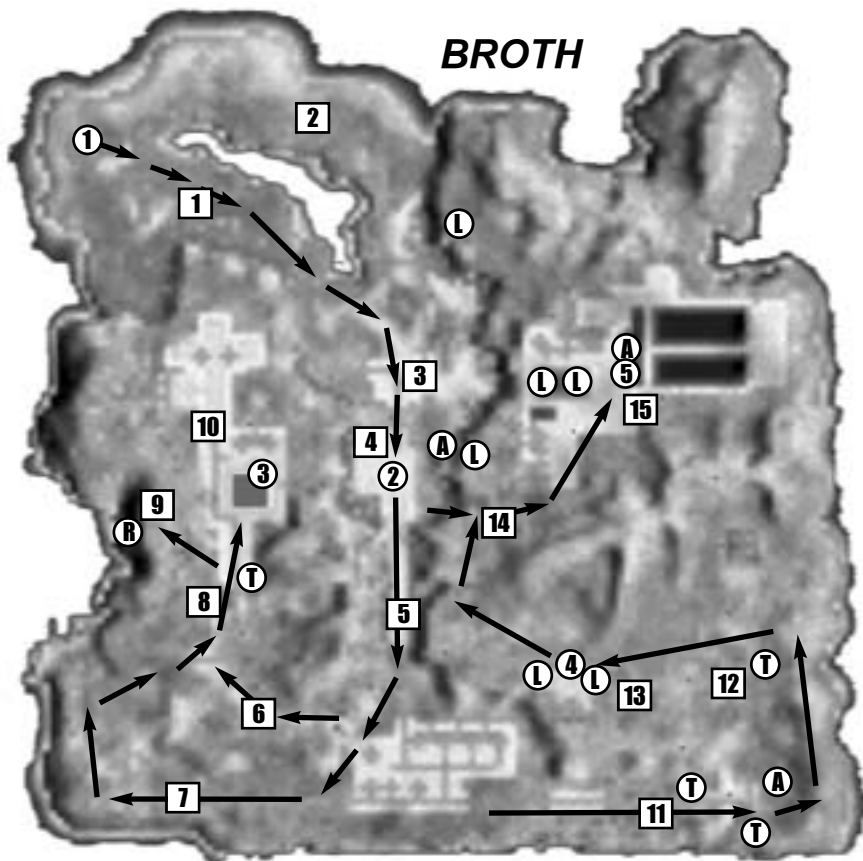
Igazából a gép AI-ja nem mondható túl jónak, csak a legközelebbi egységek vetik ránk magukat az érzéskor, a többiek szépen várakoznak, amíg mi nem érünk a közelükbe (persze ha rögtön az elején felhívjuk magunkra a figyelmet, akkor magunkra vessünk). Időnként csal is a gép, de én adtam neki ennyi előnyt, még így sem volt túl sok esélye. Érdemes még szólni az egységek fejlődéséről, az aktuális upgradeket érdemes megejteni, mert ez jótékony hatással van az adott egység lövéseinek számára, találati pontosságra és még egy rakat dologra. Fontos figyelni a fiúkra, mert egy extrém helyzeten kívül (mely szerintem programhiba volt), részemről majdnem ugyanazzal a csapattal nyomultam végig a játékon. Ahogy szélesedtek a lehetőségek, akadtak persze új jelentkezők is, azonban a magot megtartottam.



Sokan fogják kibíratatlannak tartani a programot a lassú játékmennyiség miatt, azonban nem kell rohanni, nagyon buli dolgokat láthatunk, ahogy haladunk előre a programban és akkor még nem is beszéltünk a nagyszerű grafikáról, mely egy kicsit a Ground Control-hoz hasonló képet varázsol képernyőnkre. Nagyobb felbontáson és sok egységgel bizony hamar a közeli hardver üzletben fogunk mászkálni, ilyenkor már csak félezer MHz felett lesz élvezhető a játék, nem is beszélve a grafikus kártya igényről. Stratégiai játékosoknak alapdarab a BI 4, akárcsak az elődeinek, ennek is ott van a helye a polcon, illetve hosszú órákig a monitoron.



Black



Broth sziget

- 1, start
- 2, küldetés vége: eljutni a két torony közötti forgó körhöz
- 3, küldetés vége: elpusztítani a fensziken álló repülőteret
- 4, küldetés vége: elpusztítani a kis repülőteret
- 5, küldetés vége: elpusztítani a harci központot
- 6, javasolt leszállási pont a Halldun szigeten
- 7, lehetőség: elpusztítani a központi bázist

Fontosabb fix telepítésű ellenfelek:

- L – légelhárító rakétaállások
- A – nagy hatótávolságú artillery állások

Battle Isle: The Andosia War

T – gépágyú állások

R – radarállások

A szigetet egész nyugodtan tekinthetjük gyakorló pályának a későbbi megpróbáltatások előtt. Indulás után egy-két gyalogos és Recon (1) kerül a szemünk elé, ezek nem jelenthetnek akadályt a csapatnak. Itt rögtön gyakorolhatjuk az ERP-k telepítését is, hiszen mire bármihez is emberi közelségbe kerülnénk, jó pár ilyen energiatovábbító szerkezetet fel kell használnunk. Érdeemes a párhuzamos tengerpartot is megtisztítani (2), mert a későbbiek folyamán az ellátmány idejutásának ez lesz az egyik legjobb célpontja. Az itt várakozó könnyű fegyverzetű katonák szintén nem jelenthetnek nagy problémát. Ha kerülgatjuk a tószert valamit, akkor a felső partján is számíthatunk némi ellenállásra, lehetőleg ne gyalogos egységekkel menjünk erre, mert az ellenség commando-ja is várakozik, s gyalogosainknak ez nem lenne túl mókás találkozás. Elérkezve a kettős torony hatókörzetébe, egyből elkezd tüzelni a hegyoldalba telepített artillery (3). A tornyok közt várakozó 2 buggy és 1 vulture tank (4) jelenti majd a legnagyobb gondot, azonban figyelniük kell a gyalogosokra is, mert sok nehéz fegyverzetű figura is feltűnik. Ha meg tudjátok osztani a csapatokat, akkor célszerű a tavat kerülő egységekkel rávetni magatokat az artilleryre, míg a többiek foglalkozzanak a várakozó ellenféllel. Ha elértük a kört, következik a szokásos eligazítás.

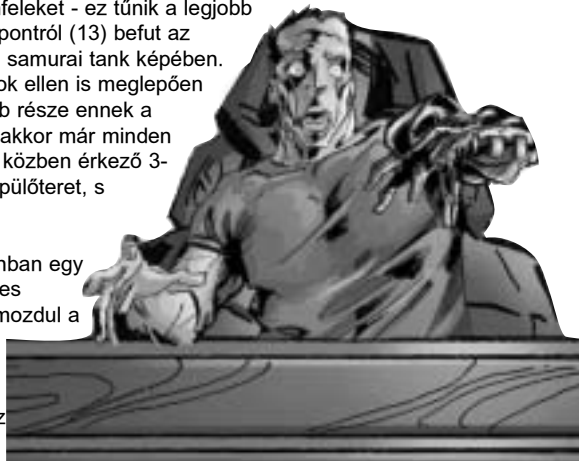
Nem érdemes egyből nagy erővel behatolni az ezt követő keskeny folyosóra, mert bizony találkozhatunk egy-két keményebb ellenféllel. A komolyabb erőinket érdemes részletesen beállítani, hogy jól be tudják löni a csatornát, s beküldeni mondjuk egy rangert és ezzel kicsalogatni az ellenfelet. A csatornában és az azt követő sík térségben (5) egy-két vulture tank, 2-3 buggy, 2-3 snak várakozik ránk, sok gyalogos kíséretében. Itt már az ellenfél javítja magát az Ant segítségével, így ez a kis hasznos szerkezet mindenképpen szerepeljen a célpontjaink között. Arra kell még nagyon figyelniünk a csatornával kapcsolatban, hogy milyen sorrendben küldjük be az egységeket, mert manőverezésre nincs sok lehetőség. Bosszantó lehet az is, ha az ERP-ke rossz helyre telepítjük (mondjuk középre), ez nagyban meggátolja az előbbre haladásunkat. Kérve a csatornából jobbra kell fordulnunk, ahol is két útvonal kínálkozik a továbbhaladásra. Mehetünk a keskeny hágón keresztül a fennsíkra, és kerülhetünk is a kiépített úton. Én egy vegyes megoldást javasolok. Ekkora már kell rendelkezniünk némi termelő kapacitással, mely segítségével állítsunk elő egy kis csapatot, mellyel partra szállhatunk a védett kis öbölben, a kerülőút legtávolabbi részén. A kerülő utat tetszőleges egységekkel (7) megtisztíthatjuk (2-3 snake + gyalogosok), miközben a főerő a hágó leküzdésén fáradozik. Jó móka lesz, hiszen a keskeny átjárót 3 buggy védi egy gatling ágyú kíséretében (6). Mire ezen átverekszik magukat a csapatok (komolyabb veszteséggel), addigra egy másik csatát is lezavartunk a fennsíkon (8). Ez sem lesz piskóta a rendelkezésünkre álló eszközökkel, hiszen sok gyalogos érkezik snake-ek kíséretében, sőt egy-két commando



is feltűnik a színen. A repülőtér felé haladva szép számmal akad még ellenfelünk, hiszen a fix telepítésű ágyú mellett, egy vulture tank és egy-két buggy is tiszteletét teszi. Érdemes már most az utánpótlással foglalkozni, mostanra már fogyóban kell lennie az ERP-knek, érdemes egy nagyobb adagot ide szállítani az említett kis öbölbe (a későbbiekben is ezt kell használnunk a repülők megjelenéséig, mert ez még mindig közelebb van). A kanyon megtisztítása azért is volt fontos, mert célszerű felvezetni az áramot a fensíkra. Visszatérve a repülőtér környezetére, a felette magasodó hegy lesz a legnagyobb problémánk, feltéve persze ha tiszta munkát akarunk végezni. Fel lehet robbantani simán a repülőteret, de a hegyen (9) és az épület mögött várakozókat (10) célszerű eliminálni. A gond az lesz, hogy a hegyre nem tudunk csak gyalogosokkal felmenni, márpedig az itt várakozó 4-5 (!) commando pontosan ezt szeretné elérni. Döntsétek el, hogy mit szeretnétek! Valóban kényelmesebb csak felrobbantani a repülőteret, de a későbbiekben a beszivárgó egységek sok gondot okozhatnak. Ha levegőbe repül az épület, akkor máris következik a szokásos eligazítás.

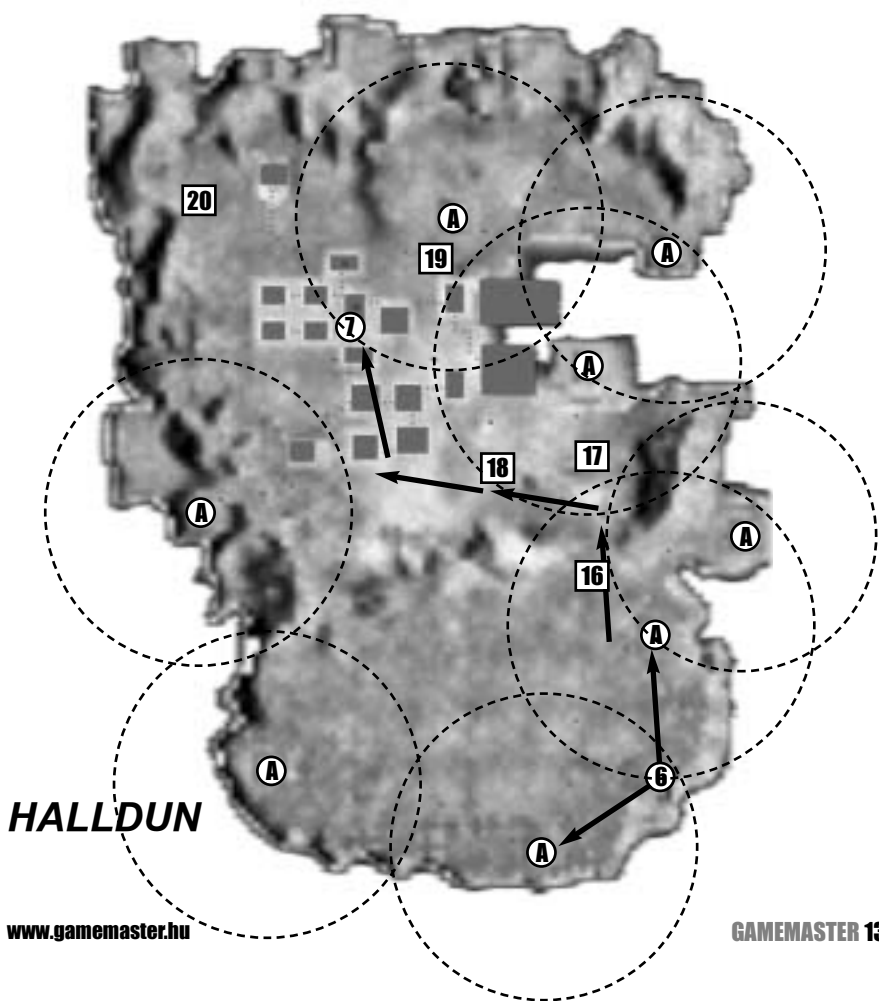
Térjünk vissza az összes egységgel oda, ahol jobbra fordultunk a fensíkra vezető útra és készüljünk fel a hosszú menetelésre. Remélhetőleg már megbarátkoztunk a légi jelenléttel is, szükségünk is lesz a légtér uralására, hiszen harci helikopterekre is számíthatunk az elkövetkező szakaszon. Célszerű Archimedes tankokat szállítani a helyszínre (2-3 elégséges), valamint nem árt, ha mi is felszerelkezünk 2-3 helikopterrel. Ha ez megvan, indulhatunk tovább. Az út végén várakozó 4-5 vulkanum tank (11) még viszonylag könnyű eset, azonban az igazi fejfájást az út melletti telepített ágyúk és az út végén található komoly erősítés fogja okozni. Ez utóbbi igen csipős lesz, hiszen 2 pluton táborozik itt 2 artillery kíséretében. Itt szinte lehetetlen lesz egységvesztés nélkül ájtutnunk, pláne ha figyelembe vesszük a sziklák tetején, a sarkon pihenő másik artillery-t. No, de erről szól a móka! Ha ájtutottunk ezen a ponton, akkor már nem is lesz nagy meglepetés a következő megmérettetés, ami a fensíkra való fellépéskor következik. Az itt várakozó 4 vulkanum tank megerősítve a telepített plutonnal és a kiegészítő seregnyi kisebb egységgel (12), ez már komoly pusztítást tud végrehozni a csapatainkban. A terep egyenletlenségeit kihasználva kicsalogathatjuk egyenként is az ellenfeleket - ez tűnik a legjobb megoldásnak, pláne, ha a következő pontról (13) befut az erősítés a számunkra még ismeretlen samurai tank képében. Ezzel vigyázzunk, mert a légi célpontok ellen is meglepően hatékony. Talán ez lesz a legnehezebb része ennek a küldetésnek, ha felérünk a fensíkra, akkor már minden rendben van (feltéve, ha lenyomtuk a közben érkező 3-4 helikoptert is). Pusztítsuk el a kis repülőteret, s persze az azt védő 2 medusa-t is.

Indulhatunk a sziget belseje felé, azonban egy érdekes dolog történik közben a (14)-es ponton tartózkodó egységekkel. Megmozdul a föld és egy mély árok keletkezik pont itt, melynek lesz egy kijárata is a már rég letudott kettős torony felé. Célszerű ide átvinni némi artillery-t, az eddigre már remélhetőleg



Battle Isle: The Andosia War

rendelkezésre álló szállító repülőgépekkel, hiszen innen nagyon jól belőhető az itt tartózkodó vulture + snake felépítésű csapat. Az egységek egy része egyébként mozdulni sem tud a természeti katasztrófa miatt, szinte lógnak a falon a tankok. Ha átjutottunk rajtuk, akkor nyírjuk ki az artillery-kkel a peremen lévő légelhárító ágyút (ha még eddig nem tettük meg), mert a legcélszerűbb légi úton felszállítani az egységeket a területre. Vigyázzunk azonban a fent lévő 2 légelhárító rakétaállásra, nagyon odapörkölhetnek, ha belépünk a hatókörzetükbe. Igyekeznünk kell, mert az érkező 2 samurai, sok buggy és vulture tank, no meg a hadseregnyi gyalogos (15) nem fogja tétlenül nézni az érkezésünket. Kemény csatára számíthatunk, vigyázzunk, hogy a harc közben még véletlenül se lépünk be a HQ-t őrző artillery-k hatósugarába. Ha kész vagyunk a mozgó egységekkel, akkor jöhetnek ezek



a HQ-t őrző telepített fegyverek, melyből 6 db vár ránk. Ezután már csak a HQ-t kell szétduzzasztanunk.

Mielőtt ezt megtennénk, lehetőségünk van némi gyakorlásra - átmehetünk a HALLDUN szigetre egy kis lövöldözésre, azonban az itteni főbázist nem tudjuk elpusztítani. A mellékelt térképen bejelöltem a szigetet körülvevő artillery + medusa gyűrű hatósugarát, ebből tisztán látszik, hogy bizony nem lesz könnyű dolgunk, ha erre vetemedünk, annál is inkább, mert feltűnik a telepített lonstar V2-es artillery, hadd ne mondjam milyen tűzerővel. A nyilak jelzik a fő menetirányt, a számokkal jelzett pontokon számíthatunk komolyabb ellenállásra, mely itt főleg samurai és vulture tankok képében jelentkezik. A legkomolyabb talán a (18)-as lesz, mert itt nagyon be tudnak lőni az artillery-k és mindezek mellett még egy komoly lejtőn is le kell ereszkednünk a csapatokkal. A bázis épületeit egyenként leszededgethetjük, ezáltal kétségtelenül jól gyakorolhatnak egységeink.

Valahán sziget

- 1, start
- 2, küldetés vége: eljutni a kijelölt pontra
- 3, küldetés vége: eljutni a bánya bejáratához
- 4, küldetés vége: elpusztítani a harci központot és környezetét

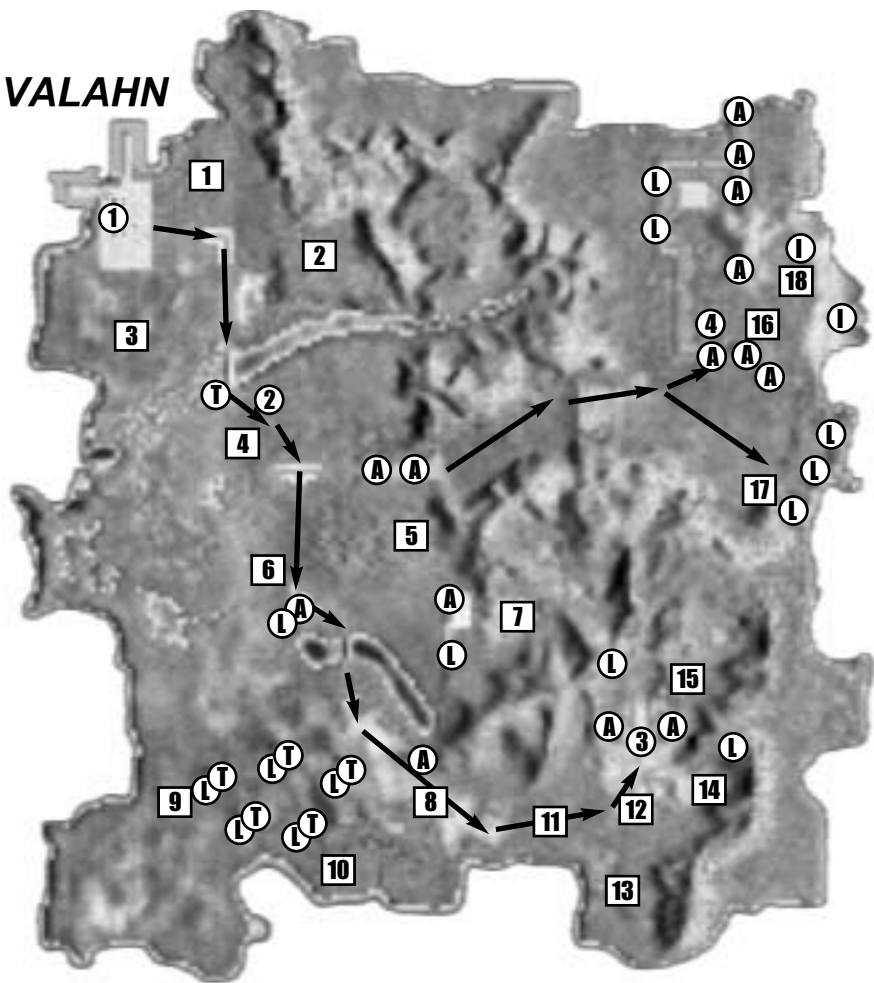
Főbb fix telepítésű ellenfelek:

- L – légelhárító rakétaállások
- A – nagy hatótávolságú artillery állások
- T – gépágyú állások
- R – radar állások
- I – lonstar V2 artillery állás

Nos, ez már egy kicsit keményebb lesz. Bevezetésként mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy korlátozott sereggel érkezünk a szigetre, feltűnő hiányt főleg légvédelmi egységekben fogunk tapasztalni, az egy szál Comet tankon kívül semmi nem áll a rendelkezésünkre a légi célpontok leküzdésére. Ezt nem árt gyorsan pótolni, mert a szigeten kb. 20-30 ellenséges gép tartózkodik, melyek bizony nem lesznek sokáig várakozó állásponton. Az erősítés megérkeztéig maradjunk a betonon, javítgassuk az egységeket és nézzünk szembe az érkező 3 vulkanum-mal (1), valamint a hegyről szép lassan lecsorgó (2)-es sereggel, melyben egy samurai és 2 vulture is boldogítani fog minket az apróságokkal egyetemben. A (3)-as sereg viszonylag nyugton marad, így csak akkor kössünk beléjük, ha megérkezik az erősítés. Az itt található könnyebb fegyverzetű egységek (snake, recon, buggy) nem jelenthetnek problémát, de számítsunk rá, hogy 10-12 gyalogos is kíséri a csoportot. Ha megvagyunk velük, induljunk tovább szép lassan a híd felé, amit látszólag csak 1 vulture tank őriz, azonban mögötte található 2 platon ágyú és



VALAHN



persze az elmaradhatatlan kísérő sereg (4) samura és vulture beütéssel. Eddigre már bizonyára felforrósodtak a légelhárító ágyúk is, hiszen minimum 2-3 fighter érkezett a híd irányából. Mi ne küldjünk még repülőket, mert a híd másik oldalán parkol 2 archimedes a szokásos radar zavaró kíséretében. Innen már látjuk az első részkioldatás végét jelző kört, belemehetünk nyugodtan, azonban nyomuljunk gyors ütemben észak felé, mert az ott lévő 2*2 artillery igencsak érdekes dolgokat tud művelni, ha nem semlegesítjük őket gyorsan. Ide már hozhatunk bombázókat, érdekes módon nem védi semmiféle légvédelem az értékes állásokat.



Szusszanjunk egyet a szokásos eligazítás után, szükségünk lesz rá, mert a bányához vezető út nem lesz eseménytelen. Amíg pihenünk és feltöltjük készleteinket, célszerű az (5)-ös sereget elpusztítani, mert csak problémák lehetnek belőle a későbbiekben. Le is bombázzhatjuk őket, de vigyázzunk a csapathoz tartozó 3 samurai hatósugarára, valamint az itt található medusa lőtávolságára. Szép lassan lecsorognak a hegyről, így nem nagyon kell megerősítenünk magunkat velük kapcsolatban. Viszont arra számítsunk, hogy a csapathoz 3 repülő is tartozik. Ha tovább szeretnénk haladni szép kis sereg várakozik ránk (6), melynek érdekessége a benne található 2 comet légelhárító tank (bombázás kizárva), valamint sok vegyes egység (samurai, vulkanum, vulture, buggy, ranger, valamint egy bombázó). Nem érdemes nagyon eléjük menni, mert a kanyarban lévő artillery és 2 medusa elég csúnya dolgokat tud csinálni, ha nem vigyázzunk. Miután a sereg nagyja elkopott, induljunk tovább és semlegesítsük az artillery-t, csak pulsar-okkal érdemes, majd pukkantsuk szét a medusa-kat is. Ekkora már bizonyára kapunk látogatókat is, hiszen a (7)-es pontból kiindulva 5 fighter próbálkozik a portyázással. Mielőtt a másik hídát elérnénk, mindenképpen el kell intéznünk a repülőik irányában levő artillery-t és medusa-t, már csak a békesség kedvéért. Ha ájtutottunk a hídon, akkor rendeljünk pihenést és félkör alakban álljuk körbe a híd túloldali végét, méghozzá sok samurai-val és mögöttük artillery-kkel és légvédelmi tankokkal. A felállás jelentőségére akkor jövünk majd rá, amikor a szűk, tankcspadkával teli kanyonból kibuknak a 4 samurai-ból álló fogadóbizottság (8), valamint lecsapnak a hegyről, az ott állomásozó fighterek. Egyébként talán ez a legjobb helyzet a samurai tankok használhatóságának bemutatására, hiszen hasonló eredménnyel lövik szét a gonosz bányászokat, mint a repülőket. Ha elmúlt a vész, akkor óvatosan oldalazzunk be a kanyonba, miközben a pulsar-okkal lövük szét az elérhető ágyú + légvédelmi rakéta párosokat. Fordítsunk figyelmet a jobb oldalon terpeszkedő rune+skull párosra is, kellemetlenkedhetnek egy sort, ha nem pörkölünk oda. A hegy mögött álló 2 csoportosulás egyelőre nyugton marad, csak nagyon akkurátus sensoryzők foglalkozzanak velük. Viszonylag eseménytelen lesz az utunk a továbbiakban, mindössze 3 vulkanum (11) őrzi az utat. Nem így a bánya előtti rész, ahol hemzsegnek az ellenfeleink. Rőgtön a bejáratnál samurai-ok és vulture tankok (12) fogadnak minket, de hátrébb is találkozhatunk jócskán a példányaikkal. Figyelmet érdemel a comet tank falka (13 – 14), mely nyilvánvalóvá teszi, hogy repülőikkel egyelőre nem érdemes próbálkoznunk. Lassan nyomuljunk befele egészen addig, míg nem fogytak el a mozgó egységek (köztük az itt várakozó 4 repülő). Aki nem bír semmit a véletlenre, az most ugorjon előre a következő bekezdésre egy-két mondat erejéig. Ugye-ugye! A behatolás közben összpontosítsunk a bánya előtt és felett található 2+1 artilleryre. Ha ügyesen kibányásszuk az egy szem medusa-t a háttérből és elfogytak a repülőik, akkor mehetünk bombázókkal is, csak a jobb oldalon levő medusa hatósugarára figyeljünk. Most már nem marad sok hátra, egyenként le kell szednünk a hátsó kanyonból érkező csapat tagjait (15), mely főleg vulture tankokból és snake-ekből fog állni. Álljunk be a bánya bejáratába és máris jön a szokásos ismertetés.

Ha most ideugrottál, akkor szerencséd van, ha nem, akkor most kapkodhatsz szépen, mert gyors mozgású csapattest indult el a megmaradt bázisból és a hátadba akar kerülni. A csapatok az addig vízzel elzárt kanyonból érkeznek, onnan, ahol a bányás küldetés

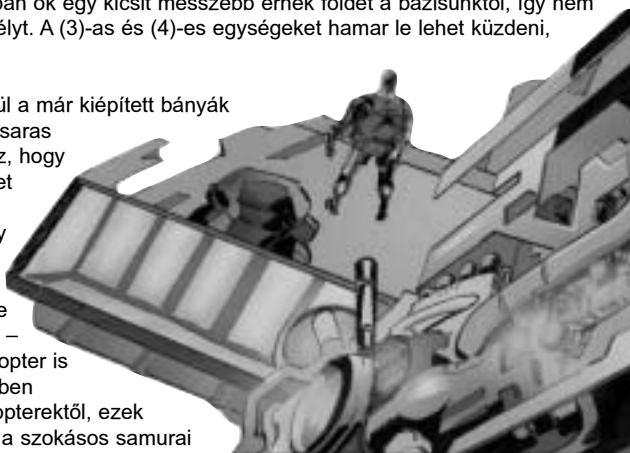
Battle Isle: The Andosia War

elkezdjük. A volt 2*2 artillery helyére mi is nagyon jól tudunk építkezni, bár nem jön sok ellenfél, de azért érdemes felkészülni. Ha lenyomtuk az érkezőket (köztük a maradék repülőket), akkor ismét választhatsz, hogy beleolvasol-e a következő küldetés forgatókönyvébe, vagy ennyire azért nem akarsz cheat-elni. Nos, el kell indulni az említett kanyonon keresztül egészen addig, míg el nem érjük a másik végét. A világot se menjünk le a síkságra, több okból kifolyólag! Egyrészt az érkező tankok így csak utolsó pillanatban látnak meg minket az emelkedő miatt, másrészt ha ránéztek a térképre, akkor a lent lévő artillery-k száma mindenkit meggyőzhet a menetelés egészségtelen mivoltáról. Komótosan szedjük le az érkező kismillió samurai és vulture tankot a kiegészítővel (16 – 17) egyetemben. Mire ezt megtesszük, garantáltan több ezer egységnyi begyűjthető roncs hoz jutunk. Ha már nem érkeznek kuncsaftok, akkor kössük fel a nadrágot és iramodjunk le. Váljon kétfelé a banda, egyszerűbb tankokkal menjünk jobbra és intézzük el a 4 medusa-t, a főerő pedig forduljon balra az artillery-k irányába. A rendelkezésünkre álló bombázókkal a kevés medusa-t, majd pedig az artillery-ket tegyük hűvösre. Lesz mit löni, az biztos! A hátsó sarokban álló 2-3 samurai nem mozdul onnan, védik a 2 ionstart V2-t, ami nem is csoda, mert nagyon durva közepkategóriás artillery-vel van itt dolgunk. Ezeket is ki kell purcantanunk a győzelemhez. Nagyjából az első vonal kinyírása után (a radarokat is) vége a küldetésnek (persze a HQ-t is szétlőttük már), itt tudunk egy ideig sakkozni, ha szükségünk van egy csomó fémre a roncsokból. Óvatosan mozogjunk a tankokkal, mert a V2-es egy lövéssel képes szétlőni egy samurai-t, ha telibe találja.

Barlahn sziget (bázis)

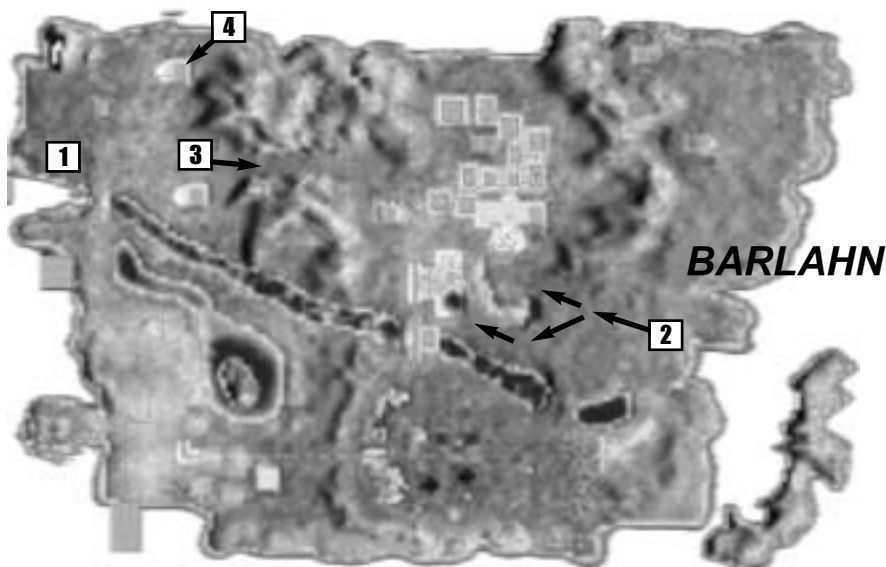
Áldhatják az eget azok, akik egy kicsit előreszaladtak a történetben, meg a hiányzó láncszem a helyére kerül, eddig érintetlen bázisunkat támadja ezúttal az ellenség. Ha volt időd felkészülni, akkor főleg az (1)-es seregre kellett koncentrálnod. Mindenképpen érdemes fix telepítésű fegyvereket kirakni az érkezők elé, azonban ezek hatékonysága nem valami nagy, így csínján bánjunk az értékes fémekkel. Leginkább a légvédelemre érdemes koncentrálni (medusa), egy-két artillery is jól jön. A (2)-es sereg képvisel még viszonylag komolyabb haderőt, azonban ők egy kicsit messzebb érnek földet a bázisunktól, így nem jelentenek közvetlen veszélyt. A (3)-as és (4)-es egységeket hamar le lehet küzdeni, mint később látni fogjátok.

Az (1)-es sereg közvetlenül a már kiépített bányák közelében landol egy mocsaras tengerparton. Fő célunk az, hogy nem szabad kiengedni őket (garázdálkodnak!) a nyílt terepre, mert abból komoly veszteségek lehetnek. A had felépítése nem túl erős (2 samurai – 6 vulture – 8 buggy – 2 archimedes – 2 comet), azonban 4 helikopter is kíséri a csapatot. Első körben szabaduljunk meg a helikopterektől, ezek nagyon mozgékonyak, de a szokásos samurai



sereg igencsak elveszi a kedvüket a röpködéstől. Ha sikerül az országút által határolt területen kordont vonni, akkor nyert ügyünk van, minimális veszteséggel ott tudjuk őket tartani. Persze ebben hatékonyan közreműködnek a háttérben felállított artillery-k, ezek segítségével spécizhetjük ki a nagyobb ellenfeleket. Egyébként érdekes, hogy a legnagyobb veszteségeket a buggy-k okozták, bár valószínűleg csak azért, mert ők álltak a támadósor elején. A gép a létesítményekre is ráhajt, pukkanni fognak a csővezetékek, azonban ez ne zavarjon minket, egy tank árából újra építhetjük az egészet, miközben mi felmorzsoljuk az ellenfelet. Elvileg balra is kitorhetne az ellenfél a hegy megkerülésével, nálam erre nem került sor, de azért elképzelhető a dolog egy lassabb partyban.

A (2)-es sereggel sokkal könnyebb dolgunk lesz, mert távolabb érnek földet, ráadásul a csapatok egy részét az ellenfél a fennsík pereme alatt rakja ki, ezeknek a felszállítása időbe fog kerülni. Első körben viszont fel kell készülnünk egy kemény légitámadásra, mert a csapattal érkezik 2 Exterminator és 6 Genom J9-es is. Tehát a feladat adott: a bázis délkeleti sarkára (a kanyon kijáratához) telepítenünk kell egy csomó légvédelmi egységet, valamint természetesen a szokásos samurai-okat. Itt komoly légi csatára kell számítanunk, mert a kis aranyos fighterek 6 lövést is képesek leadni egy körben (hogy miként, ezt ne kérdezzétek). Az elsődleges célpontok természetesen a bombázók, hiszen a fighterek nem tudnak földi célpontokra lőni. Lassan szivárogni fognak lefelé a hegyről az ellenfél más egységei is. Igazából a felállított artillery-k a jelzett két irányból érkező támadókat könnyedén felmorzsolják majd. A szívverésünket maximum az érkező 2 artillery gyorsíthatja meg, de csak egy-két lövés erejéig. Ha lassul az iram, nyugodtan felmehetünk a samurai-



Battle Isle: The Andosia War

kkal a hegyre, ki kell füstölnünk az utolsó egységet is, legalábbis én nem szeretem, ha a szigetemen idegenek vannak. A sereg felépítése szinte teljesen megegyezik a (1)-sel, az említett artillery különbséggel, valamint 1-2 snake-vel, de ezek nem nagy eltérések.

A (3)-as csapatot egy Exterminator bombázó és némi gyalogság alkotja. A bombázónak nagyon hamar talajt kell fognia, hogy ne okozzon galibát. A gyalogság persze beleveti magát a kelet-nyugati kanyonba, ha nem pucoljuk ki őket időben, akkor biztos, hogy felrobbantják az itt húzódó vezetéseket.

A (4)-es támadócsapatot mindössze egy repülő képviselte (nem sokáig), de lehet, hogy véletlenül került csak oda. Mindenesetre akkurátusan elkezdte támadni a bányát, így hamar ki kellett löni.

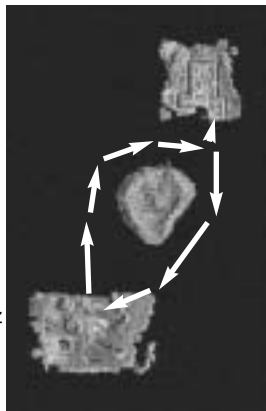
A küldetés teljesítéséhez el kell pusztítanunk az ellenfél 2 military HQ-ját, azonban ezt jobb a végére hagyni, mert az egységek ettől még ott maradnak a szigeten és kezdődik az újabb küldetés.

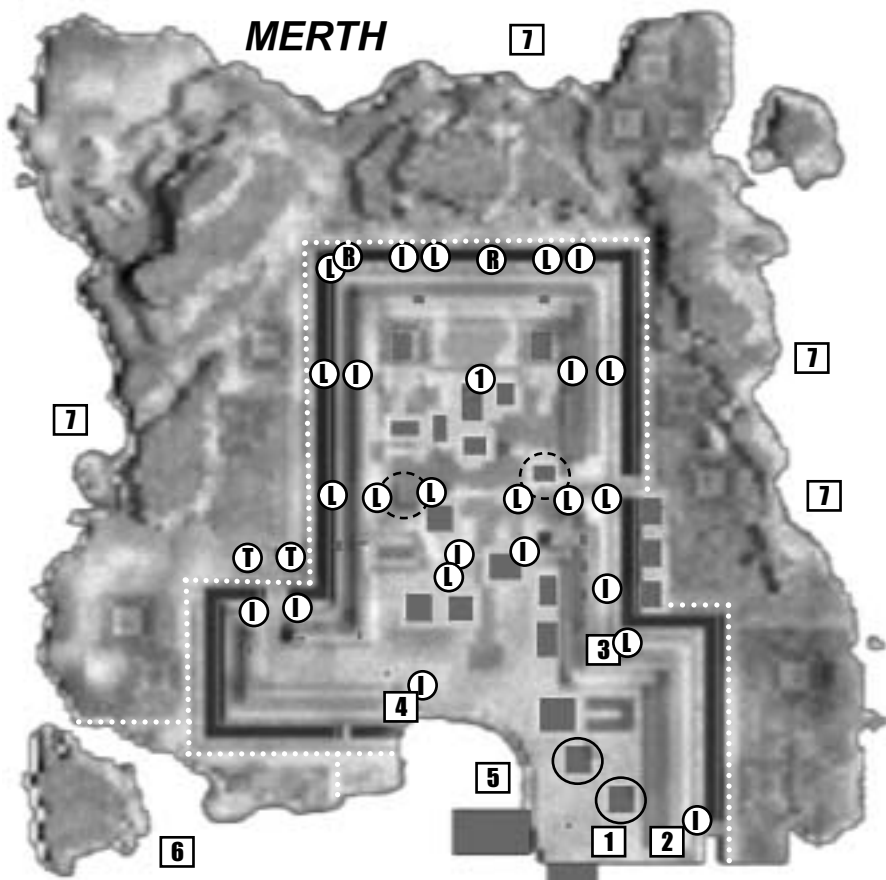
Merth sziget

A tudósok mindig csak bajt okoznak, tudjuk ezt régebről is, azonban most ismét kiderül, hiszen Rutherford szintetikusan előállított szerét is ők termelik a Merth szigeten. Feladatunk egyszerű lesz, legalábbis első hallásra, hiszen mindössze el kell pusztítanunk a körül jelölt 2 academy-t a küldetés sikeréhez. A probléma ott kezdődik, hogy a két épület egyszerre kell támadnunk, mert az ellenfél villámgyorsan épít egy másikat az egyik elpusztításakor, azonban ezeket már a sziget belsejében húzza fel (2 szaggatott vonalas kör). Több lehetséges megoldás is kínálkozik a feladat teljesítésére.

Első variációként nyomulhatunk csak légi egységekkel, mégpedig bombázókkal. Mindkét épület lenyomására minimum 6-6 bombázó szükséges, így könnyen ki lehet számítani, hogy igen komoly sereget kell felépítenünk. Megoldhatjuk úgy is, hogy repülőgép anyahajók kísérik a repülőket, azonban ekkor minimum 5-6 supply ship is kell, mert a repülők feltöltése igencsak leszívja az anyahajó energiáját. Ha van alapanyagod, akkor én a tisztán repülős megoldást javaslom, még mindig ez a leggyorsabb és a legtisztább kivitelezés.

Lehet úgy is nyomulni, hogy földi seregeket teszünk partra az academy-k közelében, azonban ez több gondot is felvet. Az eddig csendben lévő lonstar V2-es lövegek (2-4) rögtön célba vesznek minket, nem beszélve a parton várakozó 3 artilleryről (1). Úgy gondolom, az (5)-ös ponton várakozó sem lesz tétlen. Meglepetésben is lehet részünk, hiszen a (2)-es pontnál csücsül egy Trogos is, mely a V2-es mozgó változata. Ha ezeket repülővel lenyomtuk, akkor már mehetünk is a célépületek felé, azonban a repülő kapacitást rögtön alkalmazhatjuk az épületek ellen is, így ennek a variációnak, csak a mazoisták számára lesz jelentősége. Légi úton megközelítve egyébként csak a (3)-as pontban lévő medusa fog kellemetlenkedni, de csak 1 lővés erejéig, így majdnem figyelmet sem érdemel a dolog.





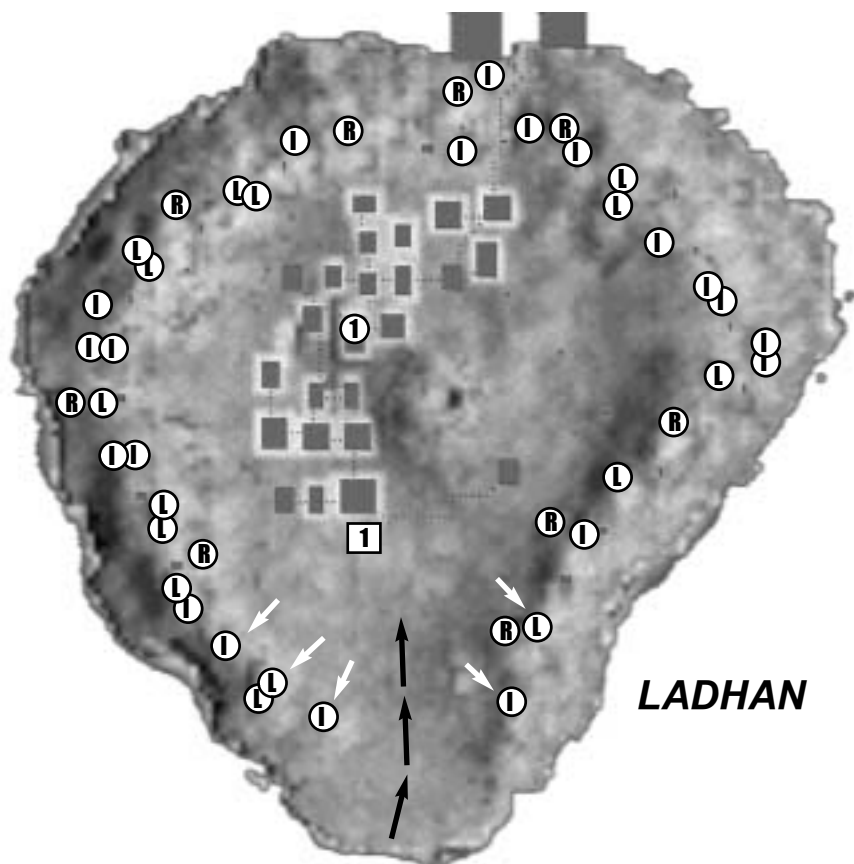
Az időzítés nagyon fontos, figyeljünk arra, hogy a repülők még véletlenül se lépjenek be a sziget fölé, mert szecsává aprítják őket. A földi támadásnak mindössze annyi értelme lehet, hogy a későbbiekben még visszatérünk majd erre a szigetre. Mellékeltem egy térképet a sziget megközelítési útvonaláról is, nagy ívben kerüljük el a középső szigetet (ez lesz a következő célpontunk), mert csurom légvédelem és V2-es az egész körben.

Majd elfelejtettem leírni, hogy a küldetés elején egy nagy halom saját egységet kapunk bonuszként, igazából már nem lehet nagy szükségünk a küldött gyenge stuffra, de tisztán látszik belőle, hogy a játék készítői inkább a földi támadást favorizálták.

Battle Isle: The Andosia War

Ladhan sziget

Ismét egy érdekes, ám az eddigiekhez képest nem túl nehéz küldetés, annak ellenére, hogy a Ladhan sziget nagyon durván néz ki, nem lesz kemény dió, legalábbis ha a későbbiekben betartunk majd néhány alapszabályt. A cél a sziget közepén lévő HQ elpusztítása lesz. Első körre azonban meg kell törnünk a sziget védelmét, hiszen nagyon sok telepített egység veszi körül. 2 anyahajó és az előző küldetésből megmaradt bombázók tökéletesen megfelelnek arra, hogy a fehér nyíllal jelzett célpontokat lenyomjuk. Elsőként természetesen a kikötőhelyhez legközelebbi 2 Ionstar V2-esnek kell áldozatul esnie ahhoz, hogy egyáltalán beszélhessünk partraszállásról. A parti egységekbe sok samurai-t (8-10), egy-két artillery-t és pár comet-et javaslok. Földi egységek szinte nem is lesznek, csupán az (1)-es pontnál



várározkok 3 Nasron tank killer, de ezek nem jelenthetnek problémát. A szigetet körülvevő védelmi vonal nem csak a telepített egységekből, hanem hajókból és fighterekből is áll. Az előbbieket nem igazán mozdulnak a helyükről, azonban a repülőket miatt kell a nagy óvatosság. Szép lassan csorognak majd a nyomuló földi egységek irányába, mindig számítsunk légitámadásra, méghozzá nem is akármilyenre. Nem szabad lőtávolságba engedni a gépeket, mert 5-6 lövést adnak le, melyek hatalmas pusztítást tudnak okozni. Azért kell inkább a földi egységeket hozni, hogy semlegesíteni tudjuk ezeket a repülőket, sajnos az én fighter-eim semmit sem értek ellenük.

Az igazi rohamra azonban a Nasron-ok elpusztításakor számíthatunk, ilyenkor az összes megmaradt repülő elindul a földi egységek felé. Nos, ez nálam már csak 5-6 repülő jelentett, de nagyon megizzasztott a jelenlétük. Itt is célszerű a bombázókat felderítésre is használni, hogy időben felkészülhessünk a jövetelekre (helyes irányba álljanak a tankjaink). Ha nem lennének ezek a repülőket (összes kb. 10-12 van a sziget körül), akkor pusztán bombázókkal lenyomhatnánk a HQ-t, mint ahogy ezt is kell tennünk az ellenfél gépeinek levadászása után.

Apró incidens is lesz a küldetés elején, mert 2-3 partraszálló hajó rémisztget minket a támadott szigethez legközelebbi tengerparton. 2-3 Nasron-t raknak ki a hajók némi gyalogság és snake-ek kíséretben, ha ügyesek vagyunk 1 kör alatt megszabadulhatunk a hivatlan látogatóktól.

Az említett partszakasz egyébként abban is különleges, hogy van egy-két pontja, ahol a supply ship-ek elég közel tudnak jönni a parthoz ahhoz, hogy sima Ant-tal feltöltsük őket. Ez nagy időnyereség, mert a kikötőt csak az ellentétes oldalra építhetjük fel. A supply shipek (3-4 kell) pedig gyorsan fognak fordulni, hiszen az anyahajók zabálják az energiát a bombázók feltöltésére. Erre fel kell készülnünk mindenképpen, mert sok energia bombát kell ledobnunk a győzelemig, mely a sziget közepén lévő (1) HQ elpusztításával teljesül.

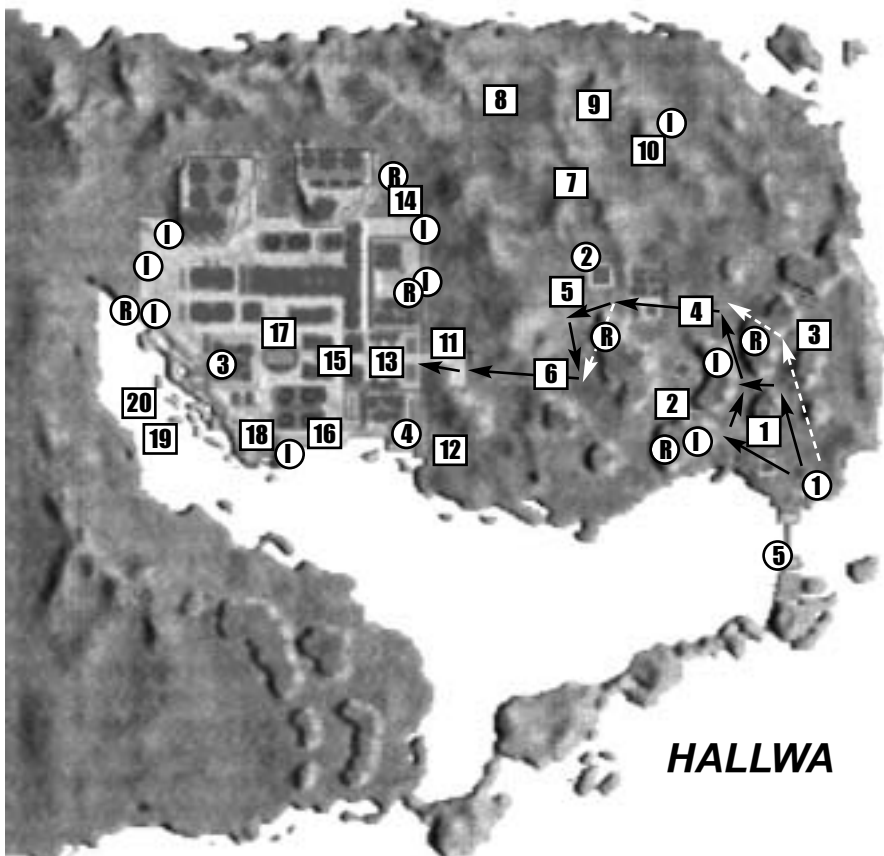


Hallwa sziget

Utolsó ismeretlen szigetünkre (de nem az utolsó küldetésre) vezérel minket a sors, talán a legkeményebb küzdelemre számíthatunk a végső összecsapás előtt. Le kell szögezni mindjárt az elején, hogy ide már nem érdemes gyenge egységekkel és fejletlen technikával érkezni, mert bizony ellenfeleink kemények lesznek. Számbeli fölényük nem túl nagy, legalábbis kb. akkora mint eddig,

Battle Isle: The Andosia War

azonban nagyon szívós egységekkel kell megküzdenünk. Ennek megfelelően az eddig igencsak szépen domborító samurai tankok kissé háttérbe szorulnak, átadva a helyet az erős tűzértségnek (trogos), valamint az eddig is jól bevált bombázóknak. Sárkány ellen sárkányfű, tartja a mondás, így az ellenünk felvonultatott tankvadász (nashorn) egységek ellen mi is pakoljuk fel magunkat hasonló tankokkal. A légtér sem lesz eseménytelen, hiszen nagyon sok vadászgép bukkan majd fel az ismeretlen területek felől, nem beszélve a légvédelmet alkotó comet-ekről. Nem lesz unalmas a kirándulás, vágjunk is bele!



A következő főbb helyek jönnek számításba a szigeten:

- 1, start
- 2, küldetés vége: elpusztítani a repülőteret
- 3, küldetés vége: elpusztítani a harci központot
- 4, itt vár minket a kém, akit villámgyorsan ki kell hoznunk az ellenséges vonalak mögül, mert halálával nem tudjuk teljesíteni egyik küldetést sem
- 5, az itt található gát a (2) pont teljesítése után kinyílik, és az öböl végén található hajók elkezdnek szép sorban megjelenni a tiszteletünkre.

A partra tett egységek nem valami erősek, így mozdulni is alig érdemes velük, jobb ha megvárjuk az erősítést, amit mindenképpen indítsunk útnak már az első percben. Az első körben érkező samurai tankok (1) csak a csövek bemelegítésére szolgálnak, igazából nem okozhatnak nagy nehézséget. Mindeközben sürgősen menjünk el az említett kémért, de előtte persze a város előtt várakozó kisebb csoportosulásból (12) nem árt, ha kiszedjünk egy jól irányzott bombatámadással a légvédelemért felelős comet-et. Ha megérkezett az erősítés, akkor szépen sorakoztassuk félkörben az egységeinket és várjuk a látogatókat, hiszen érkezni fognak szép számmal (2-3) a jelentkezők. Itt már adódhatnak némi anomáliák a védelemben, hiszen a (3)-as csapat csak samurai-okból áll, de a (2) bizony megizzaszt majd mindenkit, hiszen az említett tank killerek és 1 trogos is dübörög felénk. Bombázásra nincs sok esélyünk a kísérő légvédelem miatt, így marad a visszalövöldözés, több-kevesebb sikerrel. Kihagytam a sorból, de eddigre már természetesen a magaslaton álló V2-esnek is áldozatul kell esnie egy jól irányzott bombatámadásnak, mert bizony bőven belövi a felvonulási területünket. Ha nem lenne elég a földi támadás, akkor megjelennek szép lassan a fighterek is, 5-6 Genom J9-es megjelenésére számíthatunk sűrű

alakzatokban. Nagyon kemény lesz veszteség nélkül megúszni a dolgot, de nem lehetetlen. Ha megúsztuk a tömeges támadást, akkor szép lassan kezdetünk előrenyomulni egyszerre két irányba is, a térképen nyilakkal jelzett irányokba. A kis kanyon bejárata előtt egyesíthetjük egységeinket, de nyugat felé semmiképpen nem érdemes elindulni, mert szűk völgyek találhatóak itt, melyekben a lavírozás szinte lehetetlen. Közben persze könnyen múló problémát kellett, hogy okozzon a másik V2-es, de ezt már illő csípőből megoldani. A kis kanyonon nem érdemes átkelni, mert a túloldalon sok tank között egy trogos (4) várakozik ránk, inkább ismét a tűzérséggel puhítsuk meg az ellent. Ha mindezzel végeztünk, akkor a szaggatott fehér nyíllal jelzett útvonalon nyugodtan légi úton is átszállíthatjuk seregünket, egy ideig nem számíthatunk támadókra. A repülőteret körbevevő sík



Battle Isle: The Andosia War

talaj ideális mozgást biztosít az egységeknek, használjuk ki ezt és haladjunk ütemesen nyugat felé. Időnként azonban nem árt előreküldeni a bombázókat egy cseppnyi kémkedés erejéig, mert az itt várakozó sereg nem gyenge (5), több tank, artillery, no meg az elmaradhatatlan vadászok várakoznak ránk egy kellemes teadélutánra. Ha elértük a vonzáskörzetüket, akkor már csinján bánjunk az előrehaladással, hagyjuk inkább, hogy belefussanak a karjainkba. A nagy vonulás befejezésekképpen pedig nyomjuk le a részkiüldetés befejezését jelentő repülőteret. Elképzelhető viszont, hogy megzavarják majd örömnünpünket, hiszen a (6)-os csoport előbb-utóbb megunja a pezsgődurranásokat és kibukkan a hegy mögül, márpedig ez újabb harcot jelent 2 trogos és sok samurai ellen. Ha a repülőtértől délre eső magaslatot megtisztítottuk az itt található csirke egységektől, no meg az itt állomásozó artillery-től, akkor mi is telepíthetünk ide egy-két trogos-t, nagyon jó móka lelővöldözni a hegyről, a mit sem sejtő ellenfélre (természetesen ha nincs vizuális kontaktus, akkor nem is tudnak ránk tüzelni, de ehhez szükséges, hogy az időnként feltűnő radarokat is elimináljuk). A sziget északi felén tartózkodó trogos (7) nem mozdul el a helyéről, maximum a hegyekben tanyázó vulkanumok (8) próbálkoznak mindezek közben némi gerillatámadással. Mielőtt azonban nagyon tovább haladnánk, győződjünk meg róla, hogy az errefelé portyázó fightereket elintéztük-e már egy korábbi támadás alkalmával (9-10).

Ne feledkezzünk el a kinyíló gátról, a meginduló flotta tekintélyes (19), csak úgy van esélyünk az elpusztítására, ha lassan jönnek ki a gát miatt. Ha lehet ne is látogassuk meg a telephelyüket, mert hatalmas légi armada is várakozik itt (20), de ezek nem mozdulnak el, csak ha valami a közelükbe kerül. A flotta 2 tengeralattjáróból és 14 hajóból áll, melyek között van anyahajó is, valamint kb. egyenlő számban Wrecker-ek és Zenit-ek. A hajók kinyírására kizárólag a bombázók esélyesek, az egymás melletti hajótestek egyébként is jobban sérülnek a bombázásokor.

Érdemes pihenni a hajók elpusztításáig, utána nyülcipő, induljunk a bázis felé. Érdekes egyébként, hogy itt tapasztaltam először, hogy az egységek visszavonulnak komolyabb sereg érkezésekor, a kezdetekkor megcsonkított (12)-es és a város előtt állomásozó (11)-es csapat is ezt teszi, ha közeledünk feléjük. Persze az úton várakozóknál ez csak időleges, mert a csapatban található 6-8 nashorn bizony nem túl félénk, pláne a kiegészítő egyéb rendeltetésű tankokkal karöltve. Bárhogy is érkezünk el idáig (ismét ugorhatunk egyet légi úton – fehér szaggatott nyíl), itt egy kis állóháborúra számíthatok, hacsak nem cselezitek be a gépet. A bázisba vezető úttól elterülő magaslatokra vigyetek fel 2-3 trogost, no meg némi légvédelmet, így sokkal élvezetesebb lesz az előrehaladás. Mivel a tankok nem tudnak feljönni a hegyre, így bizony kacsavadászat lesz a dologból. Ha elérjük a betont, akkor ismét ácsi lesz, mert komoly támadásra számíthatunk, méghozzá több irányból. Észak felől kellemetlenkedik majd jó pár tank, artillerykkel és légvédelemmel kiegészítve, szemből sok nashorn és gyalogos (13) érkezik, ráadásnak pedig 5-6 fighter kopogtatja meg páncélunkat lövedékeivel (20). Komoly csatára



számíthatunk, nem hagyhatjuk figyelmen kívül az északra lévő 2 V2-est sem, ha netalántán az északi sereg (14) elé szeretnénk vonulni. Ha eljutunk a barikádokig, akkor álljunk is meg, rendezkedjünk be állóháborúra, mert az érkező hadak ellen (15-16-17-18) bizony minden kitartásunkra szükség lesz. Felesleges leírnom az érkező csapatok felszereltségét, mindennel löni fognak ránk, ami csak képes erre. Közben készítsük elő a bombázókat a végső támadásra, ugyanis a HQ környékén nincs légvédelem (csak nashorn-ok álldogálnak itt, de ezek nem tudnak komoly pusztítást véghezvinni a bombázókban) valamilyen érthetetlen okból, a gép csak a mozgó csapatokat védelmezi bombázóinktól. A HQ-nak 4 bomba elégséges, ezzel teljesítettük a küldetést, annak ellenére, hogy szép számmal hagyunk ellenfeleket a szigeten, az alaposak szétcincálhatják a maradék bandát, de a bázist eredetileg védő iszonyúan erős csapattal (mely nem tud lejönni a magaslatról) még így sem lesz könnyű dolgunk. Mindenesetre iszkiri, pakoljuk be az egységeinket a szállítórepülőkhöz és indulás tovább.

Merth sziget ismét

Mivel már ismerős területre tévedtünk (ugye emlékeztek rá, itt romboltuk le az academykat), így a pár lappal előbbre lévő térképet nyugodtan használhatjátok. Igazából a végső küldetésnek szánt feladat felemás képet mutat. Egyrészt nagyon nehéz, hiszen a sziget szinte bevehetetlen a sok V2-estől és trogostól. Másrészt azonban nagyon könnyű, mert a légvédelem nincs arányban a helyzet fontosságával. Nem azt mondom, hogy kevés a szuffla, hiszen medusa akad szép számban a szigeten, nem beszélve a sziget körül várakozó kb. 10-15 db fighterről (7), azonban a kellő időpontban végrehajtott bombázó támadás simán elsöpri a HQ-t, ezzel pedig (1), befejezzük a küldetés-csomagot. Így tehát nem marad más dolgunk, mint 6-8 bombázót feltölteni, kikerülni a sziget előtt várakozó hatalmas flottát (6) és szétlőni a HQ-t. A taktika természetesen itt is az, hogy ha a repülő kapott már 2 medusa lövést, akkor hátramarad és egy másik gép veszi át a golyófogó szerepét. Az ellenfélnek így esélye sincs, hamar kipurcanthatjuk a főbázist és megnézhetjük a befejező animációt az újra öreg Reachel utolsó próbálkozásáról.

Black



- folytatjuk -