

HOSTILE

WATERS

A Rage programozóinak bizonyára régi vágyuk lehetett, hogy a sokat próbált és remekül bizonyított grafikai motorral ne csak agyatlan lövöldözős játékokat hajtsanak meg, hanem komolyabb játékban is szerepelhessen a nem mindennapi grafika. Nos, a vágyuk teljesült, hiszen megszületett a Hostile Waters!

A Föld különböző területeit meglátogató nagy hajó kész úszó erőd, hiszen mindent elő tud állítani, amire csak szükségünk lehet a hosszú út során. Természetesen itt főleg fegyverekre gondolok, hiszen nem éppen békés missziókban kell részt vennünk. A repülő, szárazföldi és légpárnás egységek választéka folyamatosan bővül majd, csakúgy, mint a rájuk aggatható fegyverek és extra felszerelések száma. A gyártáshoz persze be kell majd gyűjtenünk a nagyon értékes EJ-t, de aggodalomra semmi ok, mert bőségesen rendelkezésünkre áll majd az elpusztított ellenfelek után.

Maximálisan 10 egységünk lehet, természetesen ezek irányítását nem lehet egyszerre elvégezni, ekkor kap szerepet a taktikai térkép, ahol parancsokat adhatunk járműveinknek. A gép irányításába azonban sokszor hiba csúszik, így a fél szemünket mindig ezeken a járműveken tartjuk. Arra nagyon vigyázzunk, hogy az újbóli parancsok hozzáadódhatnak az előzőkhöz, nem helyettesítik azokat. Az egységek egyébként automatikusan harcba bocsátkoznak, ha ellenfél közelít feléjük, de ha nincs megadva nekik, hogy várakozzanak, akkor bizony el is indulnak a támadásra. Ebből kiderül, hogy a legtöbbet használt parancs a várakoztató lesz. Embereink a csaták alatt elvileg fejlődnek, bár én a kapott plecsniken kívül semmilyen komolyabb

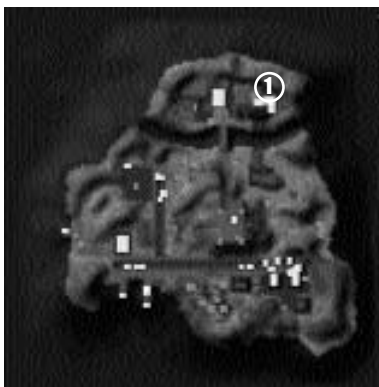


Hostile Waters: Anteus Rising

változást nem tapasztaltam. Tapasztalható, hogy egyik-másik ember hatékonyabban tud bizonyos fajta járműveket vezetni (pl. Ranson, aki káromkodik ha nem helikopterbe telepítjük), de ez is csak esetleges. A laza láncban elhelyezkedő küldetések teljesítése egyre nehezedő feladatot ró a parancsnokra, de természetesen ennek megfelelően komolyabb fegyverekkel gazdálkodhatunk.

A Hostile Waters is az akció/stratégiai szegmensben nyomul, tegyük hozzá nem is eredménytelenül. Ha leszámítjuk a gépi AI butaságait, akkor nagyon bulira sikerült a program. A remek grafikát igazi firnyákos küldetések teszik élvezetessé, a legjobb pedig akkor következik, ha beleülünk egy járműbe, és mi magunk látunk neki az ellenfelek irtásának, a veszélyes vizek szigetének valamelyikén.

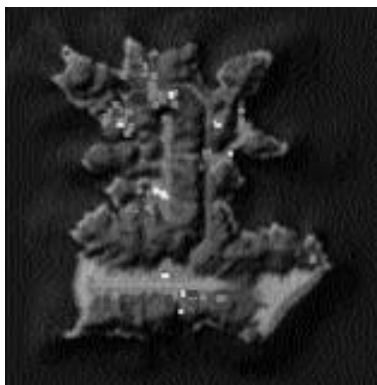
Black



4, A tutorial pályák utáni első megmértetésünk nem lesz túl nehéz, ne féljetez tőle. Kezdetnek ugyan rögtön felénk száguld 4-5 helikopter, azonban ezeket 1 rakétás helikopterrel simán semlegesíthetjük. Robbantgassunk kedvünkre a sziget északi oldalán, de vigyázzunk az itt található tartály (1) épségére. Hozzunk egy feldolgozó egységet, és kezdjük meg az EJ begyűjtését. A 2. helikopter hadrendbe állítása után nekiszaladhatunk a kommunikációs állomást őrző 4 toronynak, esélyük sem lesz. A szállítóhelikopterrel vegyük fel a tartályt és rakjuk le a lavór tővébe. Ha szétduzzantjuk, megy vele az állomás is. A feldolgozóra vigyázzunk, mert ha tele tartályokkal próbálkozik, akkor képes felrobbanni. A 2 helikopterrel ezek után látogassuk meg a déli

oldalon található repülő üzemet, felrobbantva már csak a 2500 EJ kitermeléséről kell gondoskodnunk, ha még nem tettük volna meg.

5, Nos, itt már a csirkébb versenyzőknek akadhatnak gondjaik, bár ez még tényleg csak bevezetés a későbbi borzalmakba. Első feladatunk az északi bázis elpusztítása, melyhez az út némi fúrótornyokon vezet keresztül, ne hagyjuk őket érintetlenül, így némiképp csökken a tank és helikopter gyártás üteme. Az itteni tornyokat simán elsöpri a kezdeti 2 rakétás helikopter. A bázis védelme sem túl nagy, bár a közben csipkelődő helikopterek okozhatnak meglepetéseket, főleg azért, mert közben a feldolgozónkat is partra kell raknunk az ellátás érdekében. A bázison talált ismeretlen tárgyakat vigyük a hajóra egy kis elemzés céljából. Maximálisan használjuk ki a



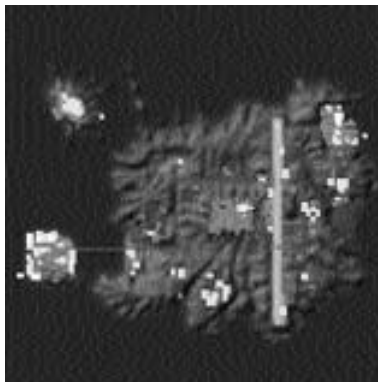
hulladékok nyújtotta EJ-t, ha összejön elég, építsük meg az újdonságként rendelkezésünkre bocsátott gyógyító egységet, de hagyjuk egyelőre a hajón. Ha minden egységünk visszanyerte az egészségét, akkor szép fokozatosan megtisztíthatjuk a sziget közepén lévő telepet (a tartályokat robbantsuk fel). Ha ez megvan, akkor telepítsük ide a feldolgozót. Az időközben elkészült elemzés segítségével máris a rendelkezésünkre áll a Salamander, az első komolyabb földi egységünk. Szereljünk is fel egyet rögtön minden földi jóval, és a sziget bal alsó sarkán lévő 2 torony elpusztítása után tegyük is ide le. A következő feladatként szereplő szállítógép megsemmisítése nem várt eredménnyel jár, csápok és nyúlványok erdeje burjánzik elő a roncsokból. Megjelenik egy-két idegen torony is, ezeket csak a Salamanderrel közelítsük meg, mert a helikopterekre nagy veszélyt jelentenek. A központi idegen egységet, majd ez ebből fakadó kék valamit kell célba vennünk utójára, és természetesen el kell pusztítanunk. Utolsó momentumként pedig ide kell hoznunk a feldolgozó egységet, és máris útra kelhetünk a következő küldetés felé.



6, Rövid pihenőre kényszerülünk az Anteus javítása miatt, de persze ellenfeleink kihasználják a remek alkalmat ahhoz, hogy itt is megpróbáljanak eltenni láb alól. A minimális EJ készletet nagyon jól kell beosztanunk a túléléshez. A javasolt kombináció 1 rakétás helikopterből + 1 Sentinelből, a legújabb fedélzeti ágyúból áll, de mindezt úgy kell megvenni, hogy maradjon elég EJ a feldolgozó és a szállító heli beüzemelésére. A parton lévő tornyokat viszont rögtön robbantsuk fel, mert abból nagy katasztrófa lesz, ha a feldolgozó teszi meg ugyanezt. Igazából egyre kell figyelnünk a 8 perc alatt, méghozzá arra, hogy az érkező bombázókat leszedjük (2 légcsavaras repülőgép), mert ezek okozzák a legnagyobb galibát. Ha lesz már elég pénzünk, akkor helikoptert vegyünk, de lehet, hogy addigra

már nagyon is szükség lesz a pótdarabra. Lehet próbálkozni javító egységgel, nekem nem jött be, mert nagyon sokba kerül és lassan javít az érkező tömeghez képest.

7, Valószínűsítem, hogy ebben a küldetésben a partraszállás lesz a legnehezebb, hiszen kismillió helikopter és tank igyekszik megakadályozni minket ebben. Sikerral is járhatnak, ha nem figyelünk oda, bizony nem lesz könnyű feladat. Jó szolgálatot tehetnek a nemrégiben kapott Salamanderek, de alapvetően a helikopterekre kell építkeznünk. Tisztítsuk meg a tengerpartot és a közelben lévő bázist, garantáltan lesznek célpontjaink és ennek következtében begyűjthető EJ is akad bőszéggel. Haladjunk észak felé és a kikötőt is tegyük magunkévá. Az itt található ládákból vigyünk egyet a hajóra és lám, 1 perc múlva új fegyverrel, a Rapiert nevével lezerrel gazdagodunk. Ennek



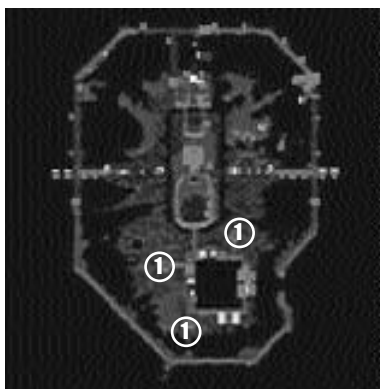
Hostile Waters: Anteus Rising

segítségével már könnyedén levadászhatjuk a toronyokat és egyéb telepített fegyvereket. Mielőtt azonban erre adnánk a fejünket, menjünk vadászni. A térképen megjelenő jelzésnél kicsit keresgélve a lézer keresőjében (Zoom-ot használjuk – Z) meglátjuk a helikopter pilótáját. Egy jól irányzott lövés és a helikopter nem száll föl többet, de nem is szabad, hogy elpusztuljon, pedig erre igen jó esélye van a mellette ácsorgó tartálykocsi jóvoltából. Mielőtt komolyan szétnéznénk a sziget középső fertályán, járjunk egy kicsit körbe, és lehetőleg pusztítsunk el mindenkit, különös figyelemmel a másik kikötő védőire. Ezután a középső bázis tornyai és ágyúállásai is sorra kerülhetnek. Az alaposság meghozza a gyümölcsét, hiszen nemsokára jön a következő parancs, 10 percen belül kifutnak a hajók, semmisítsük meg őket. A feladathoz 2 csapatra van szükség, de legrosszabb esetben 1-1 rakétás helikopter is elintézi a nagy monstrot. Innen már egyenes út vezet a győzelemhez, ezt közli velünk a gép is.

8. Igazi mézszárszék ígérkezik ebben a küldetésben, de ha nem vigyázunk, akkor bizony mi leszünk az áldozatok. Már az elején rosszul indul a dolog, hiszen az Anteus csapdába esett egy zárt öbölben, melyet ráadásul toronyok vesznek körbe. Első feladatunk ezek eliminálása lesz, méghozzá 2 Salamander segítségével. Használjuk ki a vízen járó képességüket is. Ha megtisztítottuk a terepet, szép lassan araszolhatunk a sziget közepe felé. Az ideális csapatfelépítést az említett 2 tankon kívül 1 javító brigád, 1 rakétás és 1 lézeres helikopter teszi ki, természetesen a megszokott begyűjtő mellett.

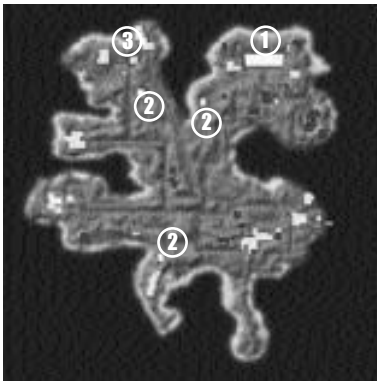
Lassan haladva a tankok védelmében leszedegethetjük a toronyokat, a többit pedig elintézik kíséroriink. Ügynökeink már jó előre jelezték, hogy a terület nem túl biztonságos, nos igazuk is lesz, hiszen hirtelenjében 3 alien gyár (1) bukkan ki az ismeretlenségből és kezdi ontani felénk kukacszerű teremtményeit, akik iszonyú erős lövedékekkel kápráztatnak el minket. Minden erőnkre szükség lesz a lenyomásukhoz, persze a szüntelenül érkező egyéb ellenfelek sem hagynak egy cseppnyi időt sem a gondolkodásra. A férgek ellen a Salamander a leghatásosabb, de sajna ennek is gyenge a pajzsa, így egy-két pótlásra készen kell állnunk.

Szusszanjunk egyet, majd az előbbi szisztéma szerint induljunk tovább a Cabal bázis felé. A feladatok teljesítése után sem lesz nyugtunk, hiszen a kapukat zárva tartó generátort is meg kell semmisítenünk a továbblépéshez. Mehetünk körbe helikopterekkel, azonban



nagyon kemény ellenállásra számíthatunk, főleg a jobb és bal oldali mellékágakból érkeznek majd a helikopterek tömegei. Ha biztosra szeretnénk menni, akkor legalább a jobb oldali gyárat el kell pusztítanunk, és ezek után hatolhatunk be a rámpákon a generátor közelébe.

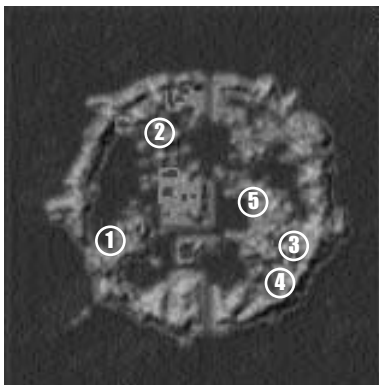
9, 2 új eszközzel is gyarapodunk a küldetés sikeres végrehajtásához. A gyors járatú Puma a régóta hiányzó földön bevethető gyors eszközt, míg a Cloaking Device a járművünk láthatatlanságát biztosítja. Ez utóbbi azonban nem teszi lehetővé a tüzelést bekapcsolt állapotban. A feladatok egy részét menet közben kapjuk meg, de nem gondolhatta senki komolyan, hogy mindössze a rejtőzködés és a 6000 EJ összegyűjtése a cél. Indulásképpen vételezzünk egy Pumát az új szerkentyűvel, valamint gyártsunk egy recycle egységet és az őt szállítani tudó helikoptert. Az Anteushoz közeli terep remek alkalmat nyújt a készletek feltöltésére, azonban előtte még van egy kis elintéznivalónk. A szállító helikopterrel a telepen lévő 3 tartálykocsit vigyük biztonságos helyre, ahol nem érhetik el a kényeszerű robbanások. Ezután lőjük szét a telepet, majd kezdjük el a betakarítást. Mindezt úgy kell elvégeznünk, hogy időnként megjelenik 2 járőröző helikopter, ilyenkor szállítsuk látótávolságon kívülre a begyűjtőt. Ha elmegyünk jobbra a vasút másik állomásáig a Pumával (persze bekapcsolt álcázással), akkor időben észlelhetjük az érkező helikoptereket. A síneken való közlekedést hagyjuk meg a vonatnak, kicsit rázós a találkozás a pályába vezetett árammal. Ha begyűjtöttünk mindent, akkor indulhat a felderítés. Érdemes körüljárni a szigetet, hogy mindennel tisztában legyünk. A tornyok nem tudnak érzékelni bennünket, a tankok közelébe ne kóricáljunk, mert ők észrevesznek egy bizonyos távolságon belül. Érkezik közben a parancsok kiegészítése, hogy aszongya keressük meg a földi egységek forrását. A térképen jelölt (1) ponton ezt meg is találjuk. Menjünk közelebb egészen látótávolsáig, kiderül, hogy egy szép darab rakétatámaszpontot rejtenek a kocka alakú építmények. Innentől egyszerűsödik a dolog, mert nem kell rejtőzködnünk, viszont a következő parancs kissé



nehéznek tűnik, ugyanis a rakétasilók elpusztítására utasít. A feladat elvégezhetetlen, inkább igyekezzünk vissza, mert hamarosan kezdődik a tűzijáték. Elindul az összes rakéta és 20 percet kapunk, hogy megsemmisítsük a rakétákat vezérlő állomásokat. Bizonyára feltűnt mindenkinek a szigeten lévő 3 nagy kupolás építmény (2), ők lennének kiszemelt áldozataink. Gyártsunk vagy 2 rakétás helikoptert és a szállító kopter segítségével vigyük a megmentett tartálykocsikat a kupolákhoz. Akkor számíthatunk sikerre, ha szinte a gömb

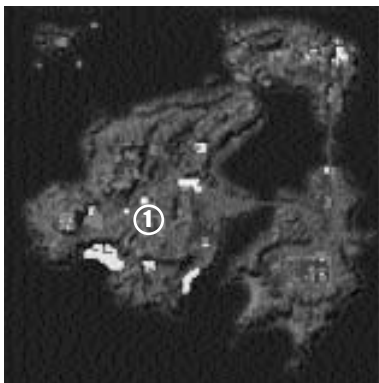
Hostile Waters: Anteus Rising

alatti peremre sikerül rárakni a tartályokat. Robbantassuk fel őket szép sorjában, bőven bele fog férni a kijelölt határidőbe. Ha netalántán elszúrtunk volna valamit, akkor van még három másik tartály is a szigeten, csak hát éppenséggel egy nagy telep kellős közepén (3), amit bizony ezernyi tank véd. Utoljára már csak a szokásos feladat marad hátra, a 6000 EJ-t gyűjtjük be és nézzük meg a befejező animot, melyben láthatjuk a szigetről távozó tengeralattjárót.



10, Induláskor már sejteni lehet, hogy itt valami nagyobb léptékű dologról van szó, mert 10000 EJ-t kapunk a felszereléshez. A küldetés eleje nagyon húzós lesz, iszonyatos mennyiségű ellenféllel kell számolnunk. Készítsünk 3 rakétás helikoptert, valamint 1 gyógyító tankot, de ez utóbbit hagyjuk mindenképpen a hajón. Szép lassan kezdjük hozzá a part vonalán felállított tornyok egyenkénti kipukkantásához, no meg persze az érkező helikopterek levadászásához. Nagyon sokan jönnek majd, a javító tanknak szinte állandóan dolgoznia kell, ha formában akarja tartani a fiúkat. Első célpontunk az északi tankgyár legyen, a szisztematikusan megtisztított terepen viszonylag nem lesz nehéz eljutni ideig. Ne feledkezzünk meg

az útközben található energia telepről sem (1), ennek elpusztítása jótékony hatással van a gyártókapacitásra. Ha biztonságosan érezzük a szárazföldet, akkor kihozhatjuk a partra a javító tankot egy feldolgozó kíséretében, bizony a későbbiekben szükségünk lesz az EJ-re. Pusztítsuk el az északi telepet és a mellette lévő mólót is pucoljuk meg a tornyoktól. Egy hangyányit vándoroljunk befelé a sziget belseje felé, méghozzá az itt található hegyre (2). Remélhetőleg eddigre már mindenki összekapart annyit, hogy legyen még pénze egy lézeres helikopterre. A hegy tetején állva simán kilöhetjük a központi telep gyártótorait. Ez jótékony hatással lesz a már-már idegesítővé váló helikopter áradatra (a hegy mostanra tiszta ócskavas telepként nézett ki). Egyelőre hagyjunk minden egységet a hegyen, és a lézeres helivel repüljük körbe a szigetet és jó messziről intézzünk el minden elénk kerülő ellenfelet. A déli telep (3) körül egy kicsit nagy a nyüzsgés, de ezt is lehet csökkenteni a szokásos energiatelep megsemmisítésével (4). Intézzük el a telepet helikopterekkel, de vigyázzunk a hibrid tankokra, mert keményeket tudnak ütni. Elvileg most már csak a központi épületek maradtak, de mielőtt erre felé vennénk az irányt, intézzük úgy a dolgokat, hogy legalább 1 pilótánk az Anteus-on várjon parancsra. A feltérképezetlen központi részt bal oldalról közelítsük meg, szedjük le lézerral a maradék tornyokat. Ha eléggé begyalogolunk a területre, máris új parancs és hozzá egy új fegyver érkezik. A bázison található 6 tengeralattjárót kell megbénítanunk az EMP nevezetű fegyverrel. A lézeres kilövi a maradék ellenfelet, közben pedig a tartalék pilóta beszáll a vadi új helikopterbe az új fegyverrel és ezerrel indul a bázis felé. Lényeg a lényeg, mind a hatnak kell löni egy EMP-t, hogy nyugton maradjanak, miközben az összes bevethető helikopter támadja és elpusztítja a központi épületet. Ha a hajók kimozdulnak, akkor már lehet kapkodni, mert északra és délre is mehetnek, így sokkal jobb őket a dokkban megállítani.



11, 7 főnyire emelkedik a bevethető legénységünk száma, de bizony szükség is lesz a manuszokra. Mielőtt a feladatokkal kezdenénk foglalkozni, első lépésként vessük meg a lábunkat a szárazföldön. A gép által ajánlott kiszállási pont nem rossz, főleg azt figyelembe véve, hogy sok EJ alapanyag, no meg a legnagyobb energia termelő bázis található a közelben. Legalább 2 Pumát és az elengedhetetlen javító egységet kell kiraknunk a partra, mielőtt elindul a nagy roham (persze a feldolgozóra is szükség van). Gyorsan fejlesszük fel magunkat legalább 3 Pumára, valamint az Anteus-t védő helikopterre. Ez utóbbira állandóan szükségünk lesz, mert 2 irányból is érkeznek majd a támadók, méghozzá szinte állandóan. Feltűnnek majd kedvenceink, a bombázók is, rájuk különösen nagy

figyelmet kell fordítanunk. A begyűjtött EJ-ből áldozunk egy lézeres helikopterre, ezzel már kicsit egyszerűbb lesz tisztogatni a sziget déli oldalát, no meg keresgélni az energia telepeket (1). Koncentráljunk ezekre, mert hatalmas mennyiségű tankot és helikoptert gyártanak. Ha felleltük a mellékvágányon álldogáló tartálykocsit, akkor vegyük az irányt a forgalomirányító ház felé és romboljuk le. Itt el kell döntenünk, hogy megpuccoljuk-e a szigeteket, vagy rizikózunk egy kicsit. Én az előbbi javasolom, legalább a jobb felső sarokban lévő, célpontként szereplő gyárat és környékét tisztítsuk meg mindentől. Jó szolgálatot tehet az új szárazföldi járművünk, mert nagyon sok pajzsot lehet rá pakolni. Az új fegyverzetként kapott bomba viszont szinte teljesen alkalmatlan, mert nagyon kiszolgáltatottá teszi a helikoptert, amikor teljesen berepül a cél fölé. Ha úgy gondoljuk, hogy készen vagyunk, akkor a szállító heli segítségével húzzuk ki a mellékvágányról a tartályt. Itt volt az a pont, ahol nekem bugos volt a program, mert hiába vártam a vonatot nem jött, mint később kiderült a felső csomópontnál összeakadt a két szerelvény. Az sem volt egyébként érthető, hogy a heli miért nem tudja elengedni a terhet, csak a saját gépünk kilövésével tudja a vonat elvégezni a feladatát. Innentől már csak az a dolgunk, hogy a vonatot és a tartályt őrizzük egészen addig, amíg be nem tolja a barlangba, és be nem

következik a robbanás. Ha legalább az energia telepeket

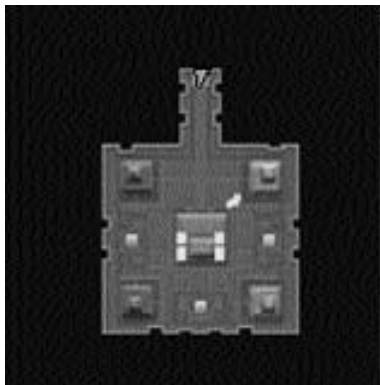
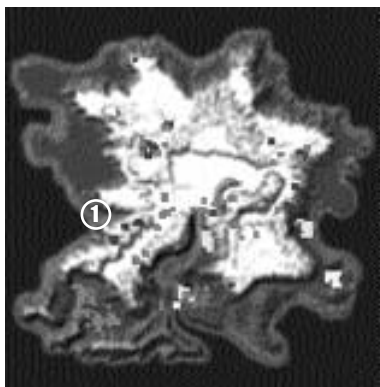


Hostile Waters: Anteus Rising



elpusztítottuk, akkor nem lesz bajunk az ellenfelekkel, de ha ezt nem tesszük meg, akkor hihetetlen mennyiségben fognak érkezni, főleg tankok, amikkel még nehezebb lesz számolni. Előfordulhat, hogy a javító egységet vissza kell küldenünk az Anteus-hoz, mert nekem volt, hogy az ismétlődő támadások 10% alá vitték a hajó erejét. A pálya elején ne hagyatkozzunk csak az alap szállító gép kapacitására, hanem mi is gyártsunk egyet, mert ha sokat szállítgatunk mindent szét fognak lőni, mire felsorakoztatjuk az egységeket.

12-13, A terület utolsó szigete nem okoz majd különösebben nagy fejfájást, feltéve persze ha rendesen meghallgatjuk az eligazítást, mert különben akadhatnak nehézségeink. Első lépésként a kommunikációs center lerombolásába fogjunk bele, mondjuk 1-2 Salamander segítségével. Ne ijedjünk meg a védőktől, mindössze 1 tank és 2 helikopter van a bázison, ezeket egy pillanat alatt szétszedhetjük. Tegyük ugyanezt a feljebb várakozó tankkal és máris megtisztítottuk a terepet a begyűjtő munkálkodásához. Ne feledkezzünk meg az Anteus védelméről sem, a szokásos támadásokra számíthatunk. Ha egy kicsit megerősödünk, akkor a nyugatabbra található, minimális védelemmel ellátott híd elpusztítása a következő állomás. Ha csalafinták akartok lenni, akkor a tenger felől közeledve, a híd pilléreit veszíték célba, a hatás ugyanaz, csak egy kicsit kevesebb ellenféllel találkozhattok. Így már biztos, hogy a tankok nem fognak átszivárogni a hídon. A nagyon hideg klímát kivizsgálandó az északnyugati és északkeleti területen működő erőművet kell következő célként meglátogatnunk. Egy álcázóval felszerelt Salamander tökéletesen megteszi a kirándulásnak. Mindkét helyen csak rövid időt kell időznünk az eredmények kiértékeléséhez, ezt fél lábbal is ki kell, hogy bírjátok. A fogósabb feladat ezután következik, hiszen az eligazításon látott bázis minden bejáratát meg kell tisztítanunk a tornyok és tankok dzsungelétől. Célszerű első lépésként a jól bevált lézeres helikoptert vinni és messziről lekapni őket (ha sok pénzünk van, akkor erre is rakhatunk álcázót), de mehetünk 2-3



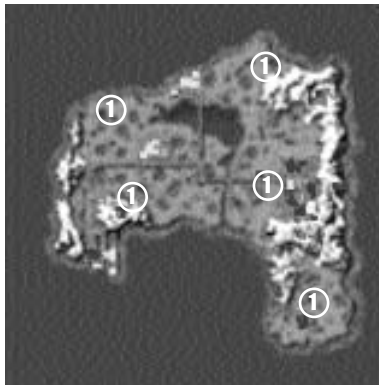


Salamanderrel is, persze egészítsük ki őket egy javító egységgel. Bejelöltem a térképen egy pontot (1), itt kényelmesen meg lehet közelíteni a bázist.

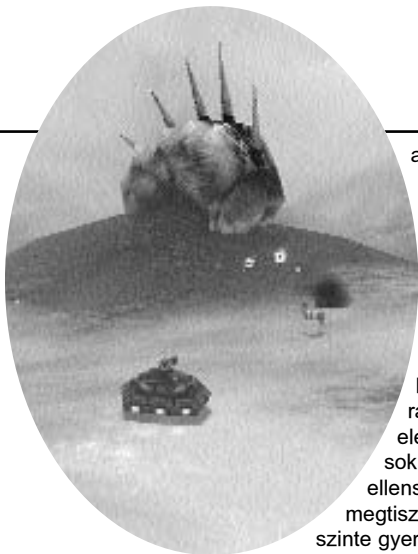
Akkurátusan ki kell irtanunk az összes ellenfelet, természetesen a bázison található gyárat is célszerű eliminálni. Ha mindezzel kész vagyunk, akkor egy minigunnal és álcázóval ellátott Salamandert kell a nagy bejárathoz vinnünk, melyet láhattunk az eligazításon. Itt mentünk, ha még nem tettük volna meg eddig, mert kemény rész következik. Egy kiegészítő pályára jutunk, mely az épület alatt van és egy

hatalmas gépezet munkálkodik benne. Azt hiszem sok tapasztalatot fogtok szerezni a káromkodás terén míg elpusztítjátok, annál is inkább, mert az álcázás nem ér semmit ellene, valamint gyakorlatilag háromszor kell lelőni róla az aktuális fegyverét. Minden akció után újabb támadási metódusa lesz a kicsikének, az egyik kellemetlenebb mint a másik. Ideig óráig segíthet a tornyok mögötti bujkálás és gerilla harc, de ha a teremben található tartályok fölé csaljuk a drágát, akkor több esélyünk lesz, hogy megússzuk a kalandot.

14. Egyre több szerepet kapnak a különféle idegen organikus szervezetek az ellenünk folytatott küzdelemben, ennek legjobb példája ez a küldetés. Már az elején is erről szól a dolog, hiszen a kikötő mellett lévő idegen gyártelepet kell elpusztítanunk. 2 Salamander és 1 helikopter könnyűszerrel elvégzi a munkát, utána máris jöhet a begyűjtő, hiszen nagyon sok roncs marad utánunk, ha jól csináltuk. Most nem kell védelmet hagynunk a hajónál, a támadások kizárólag a behatóló csapatnak fognak szólni. Ellenfeleink elhagyják a sziget közepén lévő fejlesztő központot, de azért el kell ide látogatnunk, aminek meg is lesz az eredménye, hiszen egy új fegyverrel, a lángszórával gazdagodunk. Ehhez mindössze egy mintát kell vinnünk az itt felejtett dobozokból. Ezt máris felszerelhetjük egy Salamanderre, mert a területen jelölt (1) helyeken csővezetékhez hasonló formációkat találunk, ezen keresztül áramlanak ki az idegenek a tájra. Minden fegyverrel el lehet pusztítani a csöveket, de a lángszóró hatékonyságát semmi nem éri utol. 2 fajta idegen ellenséggel találkozhatunk, a kevésbé veszélyes kamikaze rombolókkal, kik ráugranak gépeinkre és felrobbannak, valamint a nagy, pókforma lépegetőkkel. Ez utóbbi lövéseit még a háromszoros páncél is nehezen viseli el, így kellő alázattal közelítsünk feléjük. Az idegen formák kiirtása után nekifoghatunk a főbázis megdolgozásához. Tank és helikopter üzem található a telepen belül. Az előbbi főleg nagy hatótávolságú lövegeket, míg az utóbbi bombázókkal fog kedveskedni. Szedjük le a bázis tornyait és nagyon óvatosan hatoljunk be



Hostile Waters: Anteus Rising

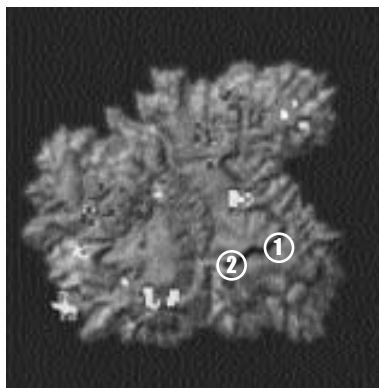


a bázisra. A bejáratától balra egy nagy energia termelő üzemet találhatunk, ennek elpusztítása kissé lassítja a gyártást. Ha kipucoltuk az alsó platformot, akkor már kezelésbe vehetjük a fennsíkron található központi épületet. Ekkor már szinte semmilyen ellenállással nem találkozhatunk, így nem okozhat problémát a feladat teljesítése.

15, Ebben a küldetésben új társunk akad a Phoenix helikopter képében, de valljuk be, szükség is volt már rá, mert az eddigiék szűkös kapacitása nem igazán volt elégséges. Az Anteushez viszonylag közel lévő bázison sok barátunk várja a segítségünket, hiszen egy falkányi ellenség fenyegeti őket. Első feladatunk a bázis körüli terep

megtisztítása, ez szinte gyerekjáték lesz,

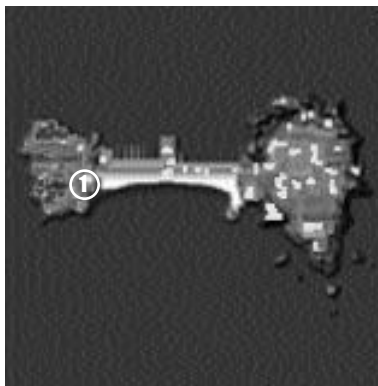
én 2 helikoptert és 1



Salamandert ajánlok hozzá. Ezek után már egy kicsit keményedik a menet, hisz a nyugatra vezető út végén egy tisztességes nagyságú ellenséges bázis található, méghozzá nem is olyan messze. Ez lesz a következő célpontunk. Mielőtt azonban nekirontanánk, a felénk érkező helikopterekből és messze hordó lövegekből pusztítsunk el jó sokat, és nyerjük ki a roncsokból jó sok EJ-t. Ha már megtörtént a felszerelésünk kiegészítése, akkor nekimehetünk első körre a kicsit északabbra található energiatelepnek is, ennek elpusztítása lassítja a termelést. Maga a bázis nem nagyon veszélyes, csak a 2 gyárat védő pár torony okozhat némi késlekedést. Minden épületet le kell rombolnunk a továbblépéshez. Fejlesszük tovább erőnket, az eddig elpusztítottakból bőven nyerhetünk EJ-t. Tisztítsuk meg a bázistól nyugatra és délre lévő területeket, több komplexumot is találhatunk itt egy-két őrző tank társaságában. A továbblépés legfőbb akadályát a délnyugatra található idegen bázis fogja jelenteni, mely számunkra teljesen új veszélyt rejteget. Az idegenek a levegőbe merészkedtek, vadászaik felveszik a versenyt a leggyorsabb helikopterünkkel, de szerencsére nagyon vékony páncélzattal készültek. Tömeges támadásra kell számítanunk, sok fog érkezni ezek közül az elkövetkezőkben. Folyamatosan javítva az egységeket, viszonylag nem lesz nehéz dolgunk, de azért oda kell figyelnünk a támadókra. A déli területen találunk még egy-két szokásos kürtöt, ezeket is mindenképpen szedjük darabokra a lángszórós tankkal. A sziget csücskén található kikötő minimális védelmének megsemmisítése után teljesíthetjük a következő parancsot, melyben 2 fix telepítésű ágyút kell kihelyeznünk a kikötő területére. Úgy rakjuk le őket, hogy ne legyenek rajta a közlekedési úton, valamint ne a víz felől, hanem a szárazföld irányából védjék a telepet. A saját bázison látott konvoj szép lassan elindul a kikötő irányába, azonban ne számítsunk sima haladásra. A térképen jelzett ponton (1) a semmiből jelenik meg 2 ágyú torony és egy pókokat termelő üzem, ezt egy pillanat alatt szét kell szednünk, mert igen kártékonyan

hatnak a teherautókra. A további úton ellenséggel nem találkozunk, mindössze egy kőomlás kell szétrobbantanunk, hogy a kocsik tovább tudjanak menni (2). A kikötőbe érve 10 percig tart a berakodás, ezalatt meg kell védenünk a szállítmányt. Akad is majd mitől, hiszen hipp-hopp 2 gyár is megjelenik a semmiből, pókokkal és repülőekkel árasztva el minket. Nem kell a gyárak elpusztítására törekednünk, talán csak a szintén fenyegető 2 ágyú tornyot szedjük le, mert ezek be tudnak lőni a telepre. Egyébként csak foglaljunk el a védekező pozíciót, és lőjük le a felénk érkezőket.

16, Az érdekes alakú sziget jobb oldalán levő bázist kell mindenáron oltalmaznunk, úgy, hogy mellesleg megtisztítjuk a sziget bal oldalát is a hemzsego idegenektől. Első lépésként álljunk be a bázis bejáratához 2 helikopterrel és 1 Salamanderrel. Nem lesz túl sok dolgunk, mert meglepően sok védő tank és helikopter fog kirajzani, csak az ezeken átjutókat kell lekapdosnunk. Ha letelik az első 30 másodperc, akkor arzenálunk a Shark nevű, igencsak csecse nehéz légpárnással fog gazdagodni. Gyűjtsük az EJ-t szép szorgalmasan, ne sajnáljuk a saját bázison ácsorgó nagy számú járművet. Szerelkezzünk fel még legalább 2 Shark-kal és 1 helikopterrel, így már nyugodt szívvel indulhatunk a terep megtisztítására. A már ismert nagyon gyors pókok és repülők mellé az idegenek bevetik a nehéztüzérséget egy kukac formájú mozsár képében, mely igen pusztító lövedékeket bocsát ki magából. Folyamatosan nyomuljunk nyugat felé, persze a begyűjtő jöhet mögöttünk, lesz is mit összeszednie. Az út végén azonban ne kapaszkodjunk fel a fennsíkra, míg a 2 tornyot (1) le nem szedjük, mert ezek igen kellemetlenek lehetnek. 3 helikopterrel kerüljünk észak felé, és a termelő bázist védő tornyokat lőjük szét. Ezek után egy csendesebb pillanatban, minden egységünkkel menjünk közvetlenül a bázis bejárata előtti területre, nagyon gyorsan. Ha az itt található ellenfeleket szétlőttük, akkor nyomuljunk be a bázisra és álljunk meg középen. Egységeink tudni fogják a dolgukat, ne is adjunk nekik célpontot, majd ők kiválasztják a legmegfelelőbbet. Lehet, hogy majd pótolni kell egy-két egységünket, de ez nem gond, hiszen már hatalmas mennyiségű EJ-t kellett, hogy termeljünk. Az Anteus ágyúit is

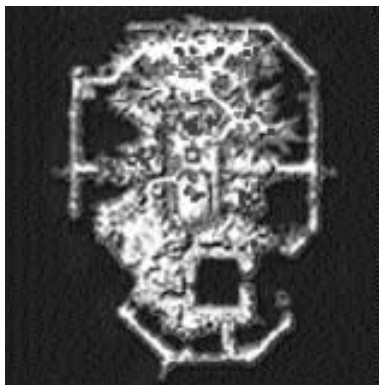


elsűthetjük, a bejárat utáni második gyár termeli a pókokat - én ennek elpusztítását javaslom vele. A telep felégetése után marad célpontként az energia termelő részleg délen. Direkt nem irányítottalak titeket erre felé, hiszen ha bementek közéjük, akkor 10-12 ágyú torony emelkedik ki a semmiből, amelyeket már bizony csak ilyen nyugodt körülmények között lehet rendesen leszedni. Ha kiirtottunk mindent, akkor máris kacsingathatunk a következő küldetés irányába.

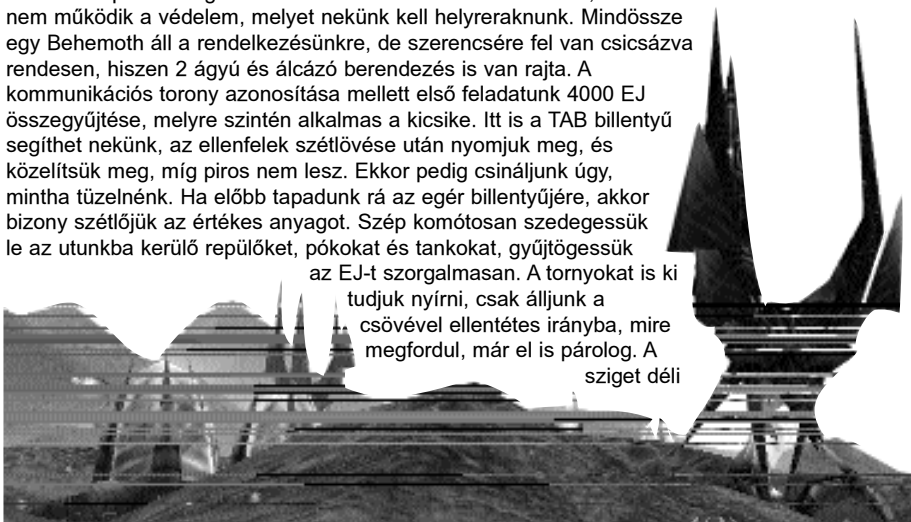


Hostile Waters: Anteus Rising

17, A következő sziget kissé kihaltnak tűnik és a megérzéseink nem csalnak, hiszen csak romokat találhatunk az igencsak aktív idegen kolóniák között. Első körben a sziget közepén lévő romokat kell elérnünk. Ezt megtehetjük úgy is, hogy nem kezdünk el pusztítani, hanem álcázva jutunk el ideig, azonban nem sok értelme van, mert a későbbiekben úgy is el kell pusztítanunk a teljes idegen kolóniát. Tehát szerelkezzünk fel a szokásos helikopter + légpárnás kombinációval, és szép lassan nyomuljunk a sziget közepe felé. Ha már eléggé feltankoltuk magunkat a lelőtt gépekből, akkor behatolhatunk a déli gyártelepre. Nem árt ha viszünk magunkkal egy lángszóróst is, ez még mindig egész hatékonyan tudja eliminálni az épületeket. Az északi részen hemzsegnek a gyártóbázisok, ha keresgélünk egy kicsit a támadás előtt, akkor találhatunk a déli és délnyugati részen energia telepeket, ezeket célszerű elpusztítani. A Control Centert igen erős torony lánc védi, bizony csak folyamatos javítással, apránként intézhetjük el a tornyokat. Közben már bizonyára teljesítettük az első pontot, hiszen megláttuk az elpusztított épületeket. Végezzük el a második pontot is, melyben be kell fognunk (target) a romok között található maradékot. A befogásra használhatjuk a TAB billentyűt, a jobb egérgomb érdekes módon erre nem alkalmas. 15 másodpercnyi analízálás után megszületett az eredmény, most már csak a szigeten lévő idegeneket kell kiirtanunk a sikerhez.

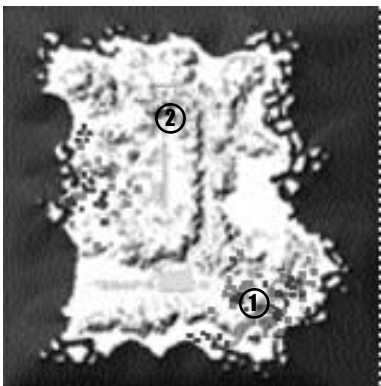


18, Ismét egy igencsak fertőzött szigetre vezet az utunk, a már egyszer megtisztított terület kellős közepén. A szigeten lévők bezúfolódtak a bunkerekbe, azonban nem működik a védelem, melyet nekünk kell helyreraknunk. Mindössze egy Behemoth áll a rendelkezésünkre, de szerencsére fel van csicsázva rendesen, hiszen 2 ágyú és álcázó berendezés is van rajta. A kommunikációs torony azonosítása mellett első feladatunk 4000 EJ összegyűjtése, melyre szintén alkalmas a kicsike. Itt is a TAB billentyű segíthet nekünk, az ellenfelek szétlövése után nyomjuk meg, és közelítsük meg, míg piros nem lesz. Ekkor pedig csináljunk úgy, mintha tüzelnénk. Ha előbb tapadunk rá az egér billentyűjére, akkor bizony szétlőjük az értékes anyagot. Szép komótosan szedegessük le az utunkba kerülő repülőket, pókokat és tankokat, gyűjtögessük az EJ-t szorgalmasan. A tornyokat is ki tudjuk nyírni, csak álljunk a csövével ellentétes irányba, mire megfordul, már el is párolog. A sziget déli



felén megtaláljuk és azonosíthatjuk (TAB) a kommunikációs tornyot. Ettől nem messze északra van egy gyengén őrzött gyár, ennek elpusztítása 2300 EJ-t eredményez, így mindenképpen érdemes ellátogatni ide. Ha megvan a megfelelő mennyiség, akkor menjünk vissza a toronyhoz, hogy bekapcsoljuk a torony védelmi rendszerét. Most már csak a térképen megjelölt útvonalat követve jussunk el az Anteus kikötési helyére, de még véletlenül se bonyolódjunk tűzharcba, mert csak mi veszíthetünk.

19, Inkább nagy lövöldözésre, mint gondolkodást és taktikázást igénylő feladatokra számíthatunk ebben a küldetésben. Az első feladat egyszerűnek tűnik, hiszen mindössze a szupertank Behemoth mintapéldányát kell begyűjtenünk a későbbi klónozás céljából. Az eligazításon persze azt nem közlik, hogy a tenk mintadarabja egy bázis kellős közepén van (1), így előbb nem árt felkészülnünk. A szokásos hover/helikopter keverékkel lépünk partra, és a begyűjtő



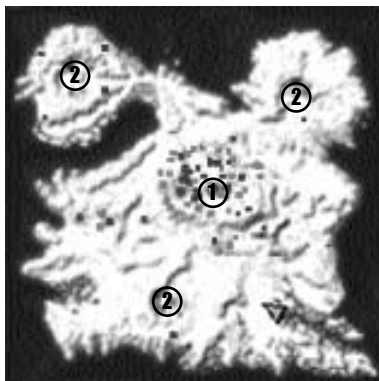
egységet irányítsuk a sziget közepe felé (2). Az itt található roncsokból folytathatjuk a felszerelkezést, a javító egység kötelező darab. A sziget keleti oldalán található síkságon rendezzük be a bázist, kis gerillaakciókkal szedjük le a gerincen látható tornyokat, és utána húzódjunk vissza, mert nemsokára hatalmas mennyiségű ellenfél érkezik. Ha ezt párszor megtesszük, akkor a tornyok elpusztulnak, illetve annyi EJ-t termelhetünk ki a roncsokból, amennyit nem szégyellünk. Ússünk rajta a dél-keleti kisebb bázison, de ide már mindenképpen vigyünk magunkkal lángszórós tankot is. Szinte egybefolyva az előző épületekkel található még egy-két gyár, ezeket is tegyük a föld színével egyenlővé. A nagy tankot vigyük vissza a hajóra, egy bizonyos idő múlva már gyárthatunk is belőle. Nagyon drága a kicsike és legfőbb jellemzője, hogy rengeteg minden fér el rajta. Nekem nem igazán tetszett, mert nagyon körülményesen tud manőverezni, amíg keresi a pozícióját szétszedik a lövedékek. A sziget déli partján, illetve az észak-nyugati sarokhoz közel találunk egy-egy kiterjedt energia termelő csoportot, ezeket tüntessük el. Ekkorra már gondoskodnunk kell az Anteus védelméről is, mert vissza-vissza tévő támadásoknak lesz kitéve, melyben jócskán szerepelnek majd az új idegen repülőök, melyek kék szikrákkal szívogatják el az életenergiánkat, méghozzá igen eredményesen. A végső feladat a szigeten folyó termelés megállítása, ennek értelmében a nyugati oldalon lévő gyárat kell utoljára meglátogatnunk. Ha elpusztultak az energia termelő épületek, akkor nagy ellenállásra nem kell számítanunk, ellenkező esetben főleg az érkező kisebb és nagyobb pókok fogják megkeseríteni az életünket.



Az eligazításon persze azt nem közlik, hogy a tenk mintadarabja egy bázis kellős közepén van (1), így előbb nem árt felkészülnünk. A szokásos hover/helikopter keverékkel lépünk partra, és a begyűjtő egységet irányítsuk a sziget közepe felé (2). Az itt található roncsokból folytathatjuk a felszerelkezést, a javító egység kötelező darab. A sziget keleti oldalán található síkságon rendezzük be a bázist, kis gerillaakciókkal szedjük le a gerincen látható tornyokat, és utána húzódjunk vissza, mert nemsokára hatalmas mennyiségű ellenfél érkezik. Ha ezt párszor megtesszük, akkor a tornyok elpusztulnak, illetve annyi EJ-t termelhetünk ki a roncsokból, amennyit nem szégyellünk. Ússünk rajta a dél-keleti kisebb bázison, de ide már mindenképpen vigyünk magunkkal lángszórós tankot is. Szinte egybefolyva az előző épületekkel található még egy-két gyár, ezeket is tegyük a föld színével egyenlővé. A nagy tankot vigyük vissza a hajóra, egy bizonyos idő múlva már gyárthatunk is belőle. Nagyon drága a kicsike és legfőbb jellemzője, hogy rengeteg

Hostile Waters: Anteus Rising

20, Utolsó előtti szigetünkön egy hatalmas ágyú található, a célunk ennek hatástalanítása lesz. Első körben fel kell derítenünk a terepet, meg kell találnunk a sziget közepén lévő ágyút (1). Elpusztítani most még nem tudjuk, örüljünk neki, ha épségben kihozzuk onnan a felderítő egységet. A szigeten 3 helyen találunk erőműveket (2), ezek kilövésével fog alábbhagyni a nagy fegyver aktivitása. Mindegyik erőművet elég nagy bázis védi, a dél-nyugatival kell kezdenetek és az óramutató járásával megegyező irányba kell haladni. Az első 2 erőmű elpusztításához 2 sima rakétás és 1 lángszórós légpárnás tökéletesen elegendő, de arra vigyázzunk, hogy az Anteus 4 bonusz ágyú lövéséből egyet se használjunk el erre a feladatra. Közben persze a hajó melletti sík területet változtassuk mészárszékké, 2-3 légpárnás gond nélkül tudja tartani az állást, és még begyűjteni való is lesz szép számmal. Nem kell beljebb mennünk a szigeten, maradjunk csak szépen kint a szélén és fogadjuk az érkezőket. Közben a nagy ágyú elsüt egy, majd még egy lövést. Ha ekkor még nem kezdünk bele az utolsó erőmű lerombolásába, akkor gáz van, mert 20 perc múlva jön az utolsó, mindent megsemmisítő lövés. Az erőmű mellett nem található semmilyen bázis, ha először járunk arra (ezért fontos, hogy ne kóricáljunk össze-vissza a szigeten). Így aztán a recept adott, repüljünk oda egy feláldozható helikopterrel és az Anteus 2-2 lövésével kínáljuk meg az előbújó 2 repülőgyárat. Elvileg ez elégséges a lerombolásukhoz. Innentől már viszonylag



egyszerűbb a dolog, mert a földi egységeknek csak a tornyokat és a néha érkező ellenfeleket kell leszedni, no meg persze az erőművet. Ha leromboltuk ezt is, akkor az ágyú szétesik és teljesítettük a küldetést. Nagyon fontos, hogy mindhárom erőmű mellett található energia termelő építmények. Ezeket feltétlenül romboljuk le a támadók egy részével, mert különben fantasztikusan sok ellenfelet termelnek a közelben lévő gyáarak.



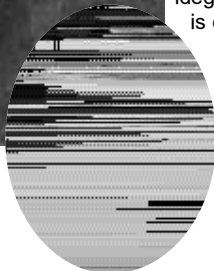
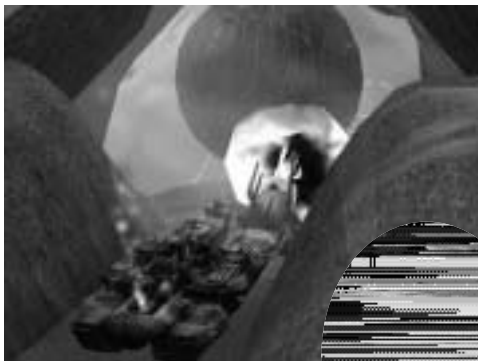
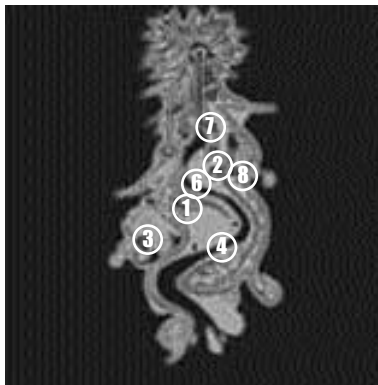
21, Nos, igen. Utolsó feladatunkként 15 percnyi örült vágta következik, nem semmi az biztos. Az Anteus ezúttal

kiegészült az előző küldetésben elpusztított ágyú roncsaival, egész csinosan néz ki így. Induláskor gyártsunk sebesen egy álcázó képességekkel rendelkező helikoptert, jó sok pajzssal. A sziget közepe táján 5 gyárat is találunk, ezek közül kettőt (1-2) tegyünk ártalmatlanná a felderítés után az Antaeus ágyúival. A bal parton mindegy, hogy melyiket spécizzuk ki, a jobb oldalon én a repülőgyárat nyírtam ki. A pénzünkben kb. 3 légpárnásra futja még, ezeket küldjétek egy kicsit előre a kanyonban. A cél az, hogy megtisztítsuk az

utat az Antaeus előtt, ugyanis kisebb-nagyobb pihenőkkel fel fog úszni észak felé. Ez főleg a tornyok kilövését jelenti, csak szórványos ellenállással fogunk találkozni. A helyzet az előbb említett gyárat rejtő síkságnál fog megváltozni, mert a maradék gyárok ontani fogják a pókokat. Persze, hogy ezt ne tegyék a jobb oldali park energia termelő helyét (3) szép komótosan pusztítsuk el a helikopterrel.

Közben a légpárnások szedjék le a földből előbukkanó tornyokat (4), majd egy kicsit távolabb a gyár szomszédságában ritkítsák meg az energia tárolókat (5). A tornyok továbbra is célként szerepelnek, azonban mostanra már kevésnek szabad maradnia a part két oldalán. Én a biztonság kedvéért raktam egy rögzített üteget a hajóra, valamint kiraktam egy begyűjtőt a partra. Muszáj legalább 1 gyógyító tankot telepítenünk a hajóra, mert különben nem fogjuk kibírni a későbbiekben. A jobb oldali part 2 gyára ontja majd a pókokat és minő véletlen, a kanyon középső részén (6) felbukkan a semmiből 6-7 nagy lövedékeket küldözgető ágyúszerűség. Nagyon gyorsan nyírjuk ki őket - ha van rá energiánk, akkor személyesen irányítsuk a tankokat, mert különben nagyon sokáig bénáznak (a helikopter is nagyon jól be tud segíteni, ha még megvan). Mostanra már az Antaeus is lőtávolba ért, így vonjunk ki 1-2 légpárnást és menjünk feljebb a kanyonban, egészen a következő energia telepig (7).

Ennek elpusztítása csökkenti egy kissé a támadás hevesességét, azonban az igazi az lenne, ha az utolsó is elpusztulna a pókos gyárok közelében (8), azonban ez már nagyon durva feladat. Innentől már csak szimplán túl kell élni a dolgot, az Antaeus befordul az utolsó szűk járatba és... És meglátjuk a jobb oldali part 3 repülőgyárát. Ha nem sikerült eddig elpusztítani az energiatermelést, akkor szép kis tűzijáték elé nézünk. Lehet próbálkozni az



új, Vulture bombázóval, számomra nem volt túl hatékony eszköz. Mindenesetre ha sikerül megközelíteni a számlálóval az 1 perc alatti teljesítményt, akkor már majdnem nyert ügyünk van. A végső robbanás pedig mindent kárpótol, az Antaeus, mint egy bika, a használhatatlan ágyúval felökleli az idegenek szerkezetét, és ezzel a végére is értünk a nem mindennapi játéknak.

Black