Aquanox 2

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 2.159, die als Vollversion der GameStar (Ausgabe 12/2004) beilag und für die es anscheinend keinen neueren Patch mehr gibt.
Die Screenshots wurden mittels FRAPS bei maximalen Details, einer Auflösung von 1280×1024 und im Spiel aktivierten 2-fachem Anti Aliasing gemacht (später auf 640×512 oder 800×640 herunter gerechnet).

Als Schwierigkeitsgrad wurde „Schwer“ gewählt, was aber insgesamt kein großes Problem darstellt, wenn man stets alle Bonusmissionen erfüllt. Durch die automatische Zielfunktion kann man den Schwierigkeitsgrad überdies zusätzlich justieren, was jedoch nicht angewendet wurde.

Savegames

Entpacken Sie die Dateien aus dem folgenden Archiv einfach in Ihren Savegames-Ordner, den Aquanox 2 im „Eigene Dateien“ Ordner des Betriebssystems anlegt.
Vorsicht: Sichern Sie eventuell vorhandene Savegames, sonst werden diese Überschrieben und gehen verloren!

Savegames.RAR (25 KB)

Tornado Zone

Mission 1: Notruf



Direkt nach dem Intro wird man einen Notruf empfangen und dann mangels echter Optionen auf der leeren Harvester sich nur direkt zum Dock begeben können, wo man die Mission startet.
Im Wasser gilt es zunächst den Nav-Punkten durch den Canyon zu folgen, wobei man durch Strömungen und eine sehr niedrige „Todeszone“ eigentlich kaum irgendwelche Freiheiten hat und so auch wirklich nur direkt zum „Notruf“ düsen kann.
Dort wird man dann feststellen, dass Hank in Wirklichkeit ein Pirat ist und ein paar auf die Mütze braucht, dann aber auch sofort einsieht, dass es hier nichts zu holen gibt und sich zurückzieht - was man auch nicht verhindern kann.
Ebenso wenig kann man das „Kapern“ der Harvester verhindern, so dass man in Ruhe zurück zum Schiff fahren darf, unterwegs am besten noch etwas mit der Steuerung rumspielt um sich für die nächsten Kämpfe etwas besser zu rüsten und bei der Harvester dann nur noch den Autopiloten im Menü aktivieren muss, so dass die erste kleine Mission schon endet und es dann auch endlich was „zu tun“ gibt auf der Harvester.

Beginnen Sie die wenig ergiebige erste Gesprächsrunde bei Amitab auf der Brücke, dann geht es weiter über Stoney, Angelina, Nat und wer noch gerade für ein paar Worte zur Verfügung steht, wieder zu Amitab, der einem schließlich den ersten „Auftrag“ zuweist, so dass man endlich ins Dock kann...

Mission 2: Terror bei Lima II



Mangels wirklicher Auswahl bei der Ausrüstung kann man sich hier auch einfach nur direkt in die Mission stürzen. Wenn man jedoch einen höheren Schwierigkeitsgrad gewählt hat, ist es durchaus empfehlenswert die beiden Stanley-Torpedos mitzunehmen, da man auf einen Bomber trifft, den man sonst ziemlich lange mit der mickrigen Vendetta bearbeiten müsste.
Nach dem Start fährt man dann auf den ersten Nav-Punkt zu, wo sich die beiden ersten Neo-Yuppies herum treiben. Da Stoney und May-Ling erst mal passiv bleiben sollte man sich direkt in den Kampf stürzen um schnellstens einen der Feinde vernichten zu können. Da beide generell nicht sonderlich stark sind kann man noch etwas an Ihnen üben und die seitlichen Ausweichmanöver perfektionieren, die elementar sind um späteren Feinden beizukommen.
Sind beide erledigt, geht es zum nächsten Nav-Punkt bei der Station, wo ein weiterer Feind wartet, den man jedoch auch schnell klein kriegen dürfte.
Beim dritten Nav-Punkt schließlich lauern gleich drei Feinde, darunter ein schwerer Gorgon-Bomber, dem man sich zuerst annehmen sollte, da seine Vernichtung auch ein Bonusziel darstellt und fette Beute bringt!
Nutzen Sie gegebenenfalls die beiden Torpedos um dem etwas lahmeren Gefährt schnell Schäden zufügen zu können und weichen Sie seinen schweren Angriffen unbedingt aus, sonst geht die eigene Mühle flott hopps!
Da kurz darauf auch die beiden „Verbündeten“ eingreifen, wird man nach der Vernichtung des Bombers keine Probleme mehr mit dem Abschuss der verbliebenen Feinde mehr haben...

Plaudern Sie sich „über“ Amitab, Fuzzyhead und Nat zum nächsten Auftrag durch.

Mission 3: Dr. Finch

Dank der Beute des letzten Mission kann man hier schon etwas mehr Ausrüstung wählen. Vor allem Torpedos und die zusätzliche Keramik-Panzerung sind interessant!
Denn es wird eine überraschend schwere Mission, zumindest wenn man alle Bonusziele erfüllen will, was man aber eigentlich auch nicht unbedingt muss bzw. kann.



Nach dem Start eilt man zum Doc, wo zwei Crawler angreifen. Mit etwas Geschick kann man einen direkt mit der Sniper Vendetta wegpusten und den anderen dann mit den Wingmen erledigen. Folgen Sie anschließend dem Tross.
Es werden anschließend drei Nav-Punkte markiert werden, wobei man an zwei lohnenswerte Sekundärziele erfüllen kann.
Beim ersten Navpunkt wird man zwar erst mal nichts finden, so dass man direkt zum „Konvoi“ zurückkehren kann, doch beim Zweiten geht es dann los. In einer kleinen Schlucht, links zu der Konvoiroute, wird ein ELF-Knoten von zwei kleinen "PIR-Gore" attackiert, die man recht schnell erledigen kann, wenn man dieses Bonusziel erreichen will.
Das Wichtigste ist nämlich erst mal möglichst wenig Schaden ab zu bekommen, denn es gilt vor allem Dr. Finch später noch durch einen schwierigen Alleingang sicher zum Schiff zu bringen!
Die Bonusziele sollte man daher nur angehen, wenn man wirklich schon gut kämpfen und dadurch möglichst wenig Schaden einstecken kann.
Beeilen Sie sich mit dem Abschuss der beiden Piraten an Nav 2, denn kurz darauf wird der dritte Navpunkt freigeschaltet, der auch etwas weiter entfernt ist. Kommt man hier nicht rechtzeitig hin, was jedoch nicht direkt kommuniziert wird, scheint das Bonusziel nicht mehr erreichbar zu sein, da man dann später im Debriefing nicht mehr alle Bonusziele als erfüllt angezeigt bekommt, selbst wenn man in der Mission noch alles erfüllt hat!
Das Bonusziel ist dann aber auch nicht gerade leicht zu erreichen, denn es gilt einen Transporter gegen angreifende Crawler, darunter auch ein schwerer Spindrifter, zu verteidigen. Hier ist es natürlich enorm wichtig möglichst keinen Treffer einzustecken, denn dann verliert man schon direkt einen großen Teil der Panzerung! Setzen Sie daher gegebenenfalls mitgenommene Torpedos ein oder bleiben Sie auch einfach ganz fern.
Mit der Vernichtung der Crawler hat man schließlich auch das dritte Bonusziel erreicht. Fahren Sie daher wieder zu Ihren Wingmen, die meist schon in einer Schlucht im „Gebirge“ warten. Hinter der Position findet sich nämlich eine Art Lager, das von Piraten verteidigt wird. Es gilt nun den Bereich zu säubern, was aber alles andere als leicht wird!
Gleich hinter dem Eingang trifft man auf ein feindliches Geschütz, das zwar fest montiert, aber auch recht schlagkräftig ist, so dass man hier entweder mit einem Torpedo schnell die Sache klärt oder sich auf seine Ausweichkünste beim Angriff verlassen muss. Tasten Sie sich dann nur langsam vor und versuchen Sie mit der Vendetta Sniper feindliche Schiffe auf sich aufmerksam zu machen. Wenn diese anschließend direkt auf Sie zuhalten, kann man das Cockpit recht effektiv zerlegen!
Bevor man sich den beiden anderen Geschützen inmitten der Station annimmt, muss man drei Scharfschützen erledigen, die jeweils an den Seiten in den Gebäuderuinen versteckt sind.



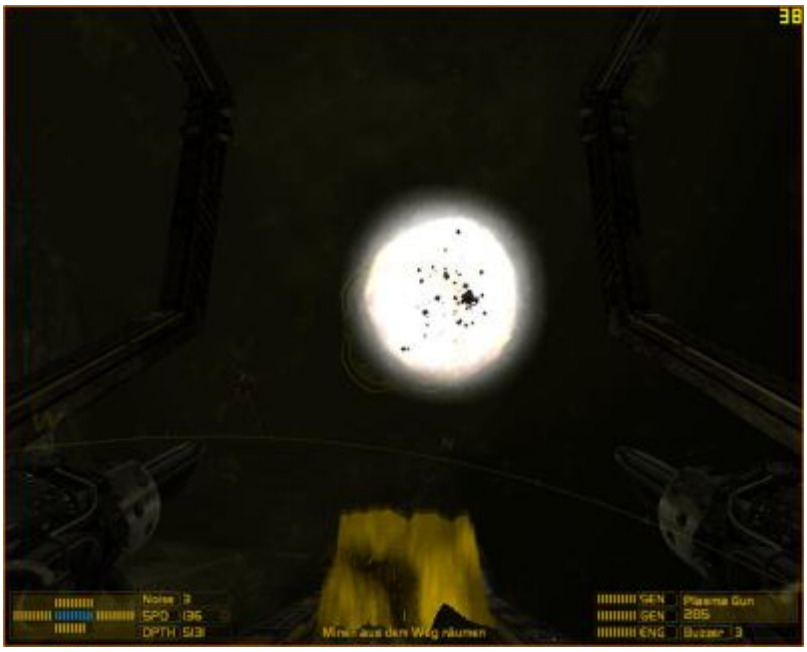
Gleiten Sie dazu am besten zuerst an der rechten Seite entlang und prüfen Sie alle „Öffnungen“ höchst persönlich, denn auf dem Radar wird man nichts erkennen. Da die Sniper meist in die Mitte der Anlage zielen, kann man sich direkt hinter sie setzen und sie mit gezielten Schüssen vernichten. Auf der rechten Seite findet man zwei Sniper und auf der linken, die man anschließend abklappern sollte, nur einen Einzelnen. Hat man alle drei und gegebenenfalls weitere Piratenschiffe erledigt, gilt es noch die beiden Geschütze in der Mitte zu vernichten. Verpassen Sie dazu dem Geschütz am besten einen Torpedo und fahren Sie dann auf den Raketenwerfer zu, den man von einer Position möglichst nahe und möglichst tief unter ihm gefahrlos attackieren kann. Begleiten Sie anschließend den Konvoi bis in die Nähe der Harvester, wo man (nochmals) von Crawler attackiert wird. Schafft man es hier wirklich alle zu vernichten, hat man dadurch auch das dritte Bonusziel erreicht (bringt einen Hitman!). Das vierte Bonusziel konnte ich hier leider partout nicht finden 😕

Reden Sie mit Amitab, Dr. Finch und May Ling bis Amitab eine „Durchsage“ macht. Anschließend kann man sich im Dock entschließen endgültig nach Atacama City zu fahren und wird dort dann einen neuen Hintergrund haben und sich erst mal neu orientieren müssen.

Atacama City

Zwei Aufträge kann man freischalten. Der erste ist eine kleine „Zusatzmission“. Reden Sie dazu mit Atahualpa Jones und schon kann man die Mission im Dock anwählen. Die Hauptmission ist dann jedoch durch Gespräche mit Gillmore und Paghda freizuschalten, denn danach kommt ein Notruf von Stoney herein.

Mission 4: Intrepido



Besondere Waffen brauchen Sie hier zwar nicht, aber ein oder zwei Torpedos und eventuell eine bereits erbeutete stärkere Waffe sind von Vorteil.
Düsen Sie nach dem Start zu Goons, der von drei Intrepido-Schiffen begleitet wird, die aber natürlich erst mal noch nichts ahnen. Platzieren Sie sich daher am besten geschickt hinter einem der Ziele und setzen Sie es mit einem Torpedo direkt außer Gefecht. Anschließend erledigt man die beiden anderen im Nahkampf und fährt dann zu Goons.
Der will nun unbedingt durch einen stark verminten Canyon fahren, so dass man die Minen wegräumen muss. Zwar fährt der Dealer relativ weit unten und wird so eigentlich kaum von den Minen erwischt, doch einige sind doch gefährlich nahe bei ihm und würden die Mission dann scheitern lassen. Ballern Sie sich daher am besten möglichst schnell durch den längeren Bereich und achten Sie bei Verzweigungen darauf, wo er nun entlang fährt. Ist er wieder bei A-City angelangt, ist die Mission auch zu Ende und man kann sich erneut bei Atahualpa Jones seine 2000 Credits abholen gehen.
Am Rande: Auf dem Weg zu Goons wird man an der Brainfire-Station vorbeikommen, die noch aus dem ersten Teil bekannt ist 🙂

Mission 5: Stoney in Gefahr

Für diese Mission sollte man das eigene Gefährt dringend etwas aufrüsten. Mit der Beute der letzten Missionen und den 2000 Credits aus der „Intrepido“ Sondermission sollte das auch eigentlich gut möglich sein. Als Standardwaffe empfiehlt sich die Plasma Gun, die man bereits erbeuten konnte und daher nicht mehr kaufen muss. Zusätzlich sollte man die beiden besten Torpedos im Arsenal und bei den Spezialmodulen noch das Aufwertungsmodul für die Plasma Gun sowie die zusätzliche Panzerung mitnehmen.
Wichtig ist weiterhin vor allem das Patchkit, das man noch für 2000 Credits beim Waffenhändler erstehen muss, welches dafür aber auch über die gesamte Missionsdauer wertvolle Dienste leistet!



Beim ersten Navpunkt gilt es schnellstens die beiden Buggies am Boden zu vernichten und dann Angelina mit den Gleitern zu helfen. Warten Sie anschließend bei der Eerie bis in der nahen Schlucht eine feindliche Flotte auftaucht. Die ist zwar erst mal nicht als feindlich gekennzeichnet, wird jedoch nach kurzem Gespräch zum Angriff übergehen. Bleiben Sie nun unbedingt ständig in Bewegung und möglichst weit von der Daggerboard weg, was dank dem XT-Modul für die Plasma-Gun auch recht gut klappen sollte.
Erledigen Sie zunächst unbedingt den Villain-Bomber und nehmen Sie sich erst dann der Daggerboard an, deren Vernichtung zwar nur ein Bonusziel ist, aber doch besser angegangen werden sollte! Nähern Sie sich dazu an und verpassen Sie der Fregatte beide Torpedos. Anschließend geht man wieder auf Distanz und feuert weiter bis das Ziel zerlegt ist. Kümmern Sie sich um gegebenenfalls noch überlebende Feinde und folgen Sie dann der Eerie.
Stoney wird dann alsbald beschließen noch sein Boot holen zu müssen, so dass man bei einer nahen Station wieder einige Buggies erledigen muss bis Stoney sein Schiff befreit hat.
Düsen Sie wieder gemeinsam weiter bis man noch von einigen Crawlern attackiert wird. Versuchen Sie derer schnellstmöglich Herr zu werden oder bleiben Sie erst mal auf die Distanz wenn der letzte Kampf noch nicht ganz vom Patchkit verarbeitet wurde. Hat man die Crawler aber erst mal erledigt ist die Mission auch vorbei...
Am Rande: Wieder ist man um die Brainfire-Station, die man nun auch noch direkt zu Gesicht bekommt, unterwegs..!

Wieder kann man zwei Aufträge „freireden“. Die erste kleinere Nebenmission bekommt man durch ein Gespräch mit Barkeeper Joe. Die weiterführende Hauptmission wird dann aber erst nach einem Tratsch-Marathon über Stoney, Shantyman, Angelina, Dr. Finch, Gwen, Dr. Gillmore, May Ling, Amitab und Fuzzyhead freigeschaltet.

Mission 6: Der Coup



Achten Sie darauf, dass Sie hier den EMPactor mitnehmen, sonst wird die Mission einfach nicht gelingen wollen! 😉
Halten Sie nach dem Start direkt auf die beiden Zielfrachter zu und feuern Sie auf diese mit der EMPactor bis beide lahmgelegt sind. Während die Eerie dann andockt und die (wenigen) Waffen rausholt muss man zwei angreifende Wellen, bestehend aus mehreren Glaukos-Booten, abschießen. Die Kerle per EMPactor deaktivieren zu wollen ist reichlich nutzlos, da man keine Zusatzbeute bekommt und man so meist nur seine E-Shells zu schnell aufbraucht. Bleiben Sie daher möglichst in der Nähe der Eerie, die Feuerunterstützung liefern kann, und versenken Sie alle Feinde per Plasma Gun.
Sind beide Wellen abgewehrt und beide Transporter geplündert, gilt es die abziehende Eerie vor einem dritten Angriff zu schützen, was jedoch erneut kein allzu großes Problem sein sollte, so dass die Mission bald gewonnen ist.
Anschließend kassiert man beim Barkeeper noch die 2.600 Credits ein...

Mission 7: Mighty Maggie



Hier sollte man neben dem EMPactor unbedingt einen stärkeren Reaktor oder besser noch zwei FlashSharks mitnehmen, denn das Zielschiff steckt einiges ein!!
Düsen Sie zuerst zum angegebenen Navpunkt und warten Sie auf das erste Opfer, das man einfach per EMPactor niederkämpft. Leider geht das Teil dann hoch - aber trotzdem darf man nicht direkt mit zerstörerischen Waffen anfangen, da man sonst eins vom Amitab auf den Deckel bekommt!
Fahren Sie nachfolgend zum zweiten Navpunkt, wo man im Canyon eine kleine Mühle, bekannt aus dem ersten Teil, lahmlegen kann. Anschließend geht es zum dritten Navpunkt wo man schließlich auf die Maggie trifft. Tasten Sie sich vorsichtig heran, denn das Gefährt hat mächtige Geschütze und auch einige Torpedos!
Versuchen Sie erst mal unter EMPactor-Feuer sich anzunähern und feuern Sie dann einen oder zwei FlashSharks aus möglichst kurzer und damit treffsicherer Distanz ab, was die Sache meist auch schon regelt. Ist das Schiff noch nicht lahmgelegt gilt es noch mit der EMPactor nachzuhelfen.

Bevor man die Mission dann beendet sollte man noch ein Stück Richtung Westen fahren, wo man einen Frachter findet. Legen Sie diesen ebenfalls lahm und/oder fahren Sie zum Aufladen der Geschütze zuerst nochmals ein Stück weiter Richtung Norden, wo man noch einen weiteren Frachter findet, der jedoch bereits lahmgelegt ist. Beide Frachter stellen ein Bonusziel dar und bringen einige Torpedos!

Unverständlich ist jedoch, warum man die lahmgelegte Toiler dann doch nicht als Schiff bekommt und stattdessen nur die Maggie...

Machina Antarctica

Wie üblich gibt es zwei Missionen zur Auswahl. Für die kleine Bonusmission gilt es mit Stoney zu plaudern, der ein Rennen vorschlägt. Die Hauptmission wird freigeschaltet wenn man sich durch eine Gesprächsrunde mit Dr. Finch, Nat, Angelina, Fuzzyhead und Amitab durchgehört hat.

Mission 8: Das Rennen



Man tritt gegen Stoney an, der direkt etwas unfair startet und dessen Schiff auch einfach schneller ist, so dass man definitiv auf EMP-Waffen setzen muss um den Sieg zu erringen! Der ist zwar nur ein Bonusziel, das auch nur eine Waffe bringt, doch überhaupt die Mission zu fahren bringt schon einige Torpedos ein!
Nach der Startsequenz - die man zudem anscheinend nicht per Tastendruck abkürzen darf, da Stoney sonst immer nahezu uneinholbar davon gedüst ist - gilt es dann direkt per EMPactor dem Konkurrenten eine volle Ladung zu verpassen.
Das eröffnet dann zwar den Kampf, man wird also auch unter Feuer genommen, doch anders geht es wirklich nicht! Wichtig ist die Strecke durch mehrere Versuche erst mal etwas kennenzulernen. Sie ist zwar nicht schwierig, es gibt nur eine Verzweigung, die auch nicht wirklich entscheidend ist, doch um Stoney im richtigen Augenblick lahmlegen zu können, braucht es doch ein Gefühl dafür wo das Ziel genau erreicht ist!
Das ist dann auch das Stichwort, denn Stoney einfach mal so lahmzulegen und dann weiter zu fahren ist nicht möglich, da er stets sehr schnell wieder aktiv ist! Es gilt ihn daher immer in der Nähe, am besten vor einem, damit er nicht feuern und man stets selbst in Aktion treten kann, zu halten und dann im richtigen Moment zuzuschlagen. Der Moment ist gekommen, wenn man kurz vor der leicht rötlich erleuchteten Sackgasse, die auch das Ziel darstellt, unter einem, über die Strecke "liegenden", Stück Felsen durch muss! Hier muss man Stoney lahmlegen und die wenigen Sekunden dann mit Vollgas ins Ziel düsen!
Das ist etwas schwierig bzw. bedarf etwas Übung, da man die Stelle schnell erkennen und dann richtig reagieren muss.

Mission 9: Machina Antarctica

Es empfiehlt sich hier ein paar gute Torpedos und vor allem eine gute Standardwaffe mitzunehmen, wobei man durchaus noch mit dem ursprünglichen Schiff unterwegs sein kann und nicht unbedingt schon die Maggie benötigt.

Nach dem Start düst man dann direkt Richtung Nordwesten, wo man eine Anlage findet. Erkunden Sie zunächst den westlich gelegenen Teil, wo ein alter Bekannter ziemlich regungslos im Wasser treibt. Lassen Sie ihn am Leben und erreichen Sie dadurch das Bonusziel 😉
Bringen Sie sich stattdessen eher direkt in Position bei den beiden „Schloten“, wo bei der Durchfahrt des Docs eine Piratenmeute auftaucht.
Hier verpasst man nun am besten den beiden Scharfschützen bei den "Schloten" jeweils einen Torpedo, so dass diese direkt Ruhe geben, und kümmert sich anschließend um die Feinde, die sich Dr. Finch vornehmen wollen.
Zwar hält deren Schiff gut was aus, trotzdem sollte man versuchen die Feinde schnellstens zu beseitigen! Kümmern Sie sich nach der Abwehr der unmittelbar auf den Doc feuernden Piraten dann um die restliche Bande und folgen Sie dem zu schützenden Ziel zum Außenposten der Wissenschaftler, wo nachfolgend aber auch nichts mehr spannendes passiert...

Reden Sie mit Amitab, Nat, Angelina, Fuzzyhead und dann nochmals mit Amitab um gleich etwas Action zu bekommen.

Mission 10: Chow Lung

Hier könnte man erst mal wirklich zur Mighty Maggie greifen, da man allerhand einstecken muss und nur als wirklich gewiefter Pilot mit der flinken Salty Dog auskommen wird!
Wichtig sind weiterhin auch die Torpedos. Gegen die schwereren Ziele kann man ruhig auch mal stärkere Torpedos mitnehmen, denn gegen die kleinen, flinken Ziele und Chow Lung selbst helfen die Torpedos kaum, da man auch meist viel zu wenige davon hat!



Nach dem Start gilt es am besten erst mal die Feinde bei der nahen Machina-Station zu attackieren, da man gerade auf diese zuhält. Anschließend widmet man sich den beiden "fischartigen" Aramusha-Bombern vor der Harvester.
Attackieren Sie diesen Schiffstyp am besten von unten oder hinten, wodurch man nicht die starke Torpedo-Bewaffnung fürchten muss und auch kaum vom Geschütz auf der Oberseite erfasst werden kann. Da die Schiffe recht langsam sind, sollte man selbst mit der Maggie noch einigermaßen in den sicheren „Feuerbereichen“ bleiben können.
Hat man die erste Welle weitgehend dezimiert, wird alsbald hinter der Harvester noch eine zweite Angriffswelle auftauchen, die noch stärker ist und von Chow Lung persönlich angeführt wird!
Kümmern Sie sich am besten zuerst um die drei "Fisch-Bomber" des Aramusha-Typs, wobei hier Torpedos recht hilfreich sind - auch um die Primärgeschütze etwas zu entlasten.
Nach der Vernichtung der drei Ziele muss man sich dann entscheiden, welches der beiden Bonusziele man erfüllen will, denn beide wird man höchstens mit der Salty Dog und etwas Glück erfüllen können!

Das erste Ziel ist Chow Lung persönlich zu erledigen, was keinesfalls zu leicht ist, da er stark bewaffnet, gut gepanzert und schnell ist. Mit der Salty Dog hat man da eigentlich eher schlechte Karte sofern nicht gerade mal ein Torpedo überraschend trifft.
Versuchen Sie daher ihn nicht allein zu besiegen, sondern feuern Sie nur immer mal wieder auf ihn und behalten Sie ihn im Auge, denn entscheidend ist nur wer den „Fangschuss“ abgibt, der ihn endgültig zur Hölle schickt.
Versuchen Sie daher in seiner Nähe zu bleiben und seine Verbündeten abzuschießen, damit die eigenen Wingmen eher auch mal auf Chow Lung schießen, was sie aber sonst auch machen würden.
Sobald er dann schwer beschädigt ist, gilt es sich voll auf ihn zu stürzen und die Lorbeeren einzusammeln, was aber auch nur zwei Torpedos sind. Da man dann meist das zweite Bonusziel nicht mehr erreichen kann empfehle ich eher jenes in Angriff zu nehmen (gibt einen Medium Block und 3000 Credits zur Belohnung!).
Fahren Sie dazu nach Vernichtung der drei Bomber Richtung Norden, wo die Machina-Station von einer kleinen Truppe attackiert wird. Auch hier sollte man sich zuerst der feindlichen Bomber annehmen, damit die Tanks nicht vernichtet werden. Anschließend erledigt man die kleineren Ziele oder stürzt sich noch auf Chow Lung, der meist aber schon das Zeitliche gesegnet hat. Sind alle Feinde erledigt ist die Mission auch gewonnen.

Gespräche mit Amitab und Stoney bringen Sie zur nächsten Mission weiter.

Mission 11: Swedenborgs Flucht

Eine recht einfache Mission, deren Bonusziel (bringt eine Vendetta Gatling), die Vernichtung aller Feinde, jedoch durchaus schwer erscheint, weshalb man geneigt sein könnte die Mighty Maggie mitzunehmen. Da diese jedoch äußerst träge ist und so gegen die flinken Piraten kaum effektiv Ausweichmanöver fahren kann, wird man mit dieser Wahl absolut nicht glücklich werden!
Setzen Sie lieber auf die Salty Dog und die beste Ausrüstung, die man zur Zeit hat. Das ist meist die Plasma Jet, die dank einem Medium Block ordentlich was raus hauen kann. An Torpedos können Tresher Shark oder Flash Shark hilfreich sein, aber wichtiger ist eher noch die Extrapanzerung mitzunehmen!



Düsen Sie nach dem Start zum ersten Navpunkt, wo man entweder die Feinde attackieren muss, wenn man das Bonusziel erreichen will, oder alternativ einfach entlang der „Bergkette“ Richtung Norden abhaut, wo es kurz darauf in den Graben zur Rechten geht.
Stellt man sich den Piraten zum Kampf, so muss man möglichst immer in Bewegung bleiben und dabei aus möglichst größer Distanz angreifen, damit man dem feindlichen Feuer besser ausweichen kann. Die drei Piraten sind zwar recht leicht zu besiegen, doch darf man dabei nicht zu viel Panzerung (höchstens drei Balken an der empfindlichsten Stelle - der Front!) verlieren, denn es kommen noch fünf weitere Gegner herbei!
Anschließend geht es aber auf jeden Fall zum zweiten Navpunkt im Graben, wo drei weitere Piraten Swedenborgs Rückzug decken. Erledigen Sie die Feinde wieder aus möglichst großer Distanz und folgen Sie dann Swedenborg durch den Canyon.
In der Sackgasse kann man ihn endlich stellen, sollte aber direkt bei der Einfahrt die beiden letzten Piraten zur Linken sofort unter Feuer nehmen und diese zuerst vernichten. Hat man dies geschafft und somit auch das Bonusziel erfüllt, bleibt nur noch Swedenborg, der recht flink, aber kein guter Kämpfer ist. Meiden Sie den frontalen Kampf und versuchen Sie ihm bei seinen Wendemanövern per EMPactor oder Flash Shark den Saft abzudrehen.
Kann man das Bonusziel nicht erreichen weil man die ersten Gegner einfach ignoriert hat, sollte man sich direkt auf Swedenborg stürzen und die anderen ignorieren, da sie nach seiner Niederlage eh abhauen und dann auch die Erreichung des Bonuszieles nicht mehr möglich ist, egal wie viele man dann „zwischendurch“ doch noch erledigt hat.

Plaudern Sie mit Amitab und Angelina - anschließend geht es ab ins nächste Gebiet.

Argentinisches Becken

Amitab meldet sich per Rundfunk und verkündet die Nachricht von einem Angriff.

Mission 12: Angriff

Mit der Salty Dog und der aufgewerteten Plasma Jet sowie dem EMPactor geht es in den Kampf.
Die drei Feinde, die sich direkt nach dem Start schon um die Harvester herumtreiben, kann man problemlos wegschießen. Folgen Sie dann der NAV-Route bis man auf einen letzten Feind in einem schweren Bomber trifft. Dank einer aufgerüsteten Plasma Jet kann man den Feind schon aus rund 350m Distanz attackieren und so recht einfach in die Knie zwingen.
Zuletzt düst man dann noch etwas rum bis Amitab etwas von einer Frachter-Route erzählt. Fahren Sie daraufhin Richtung Westen, wo man einen einzelnen, zu deaktivierenden Frachter findet, der aber nur zwei Small Block Generatoren einbringt...

Arbeiten Sie sich über Gespräche mit Amitab, Nat und May Ling zur nächsten Mission durch.

Mission 13: Der Konvoi

Eine recht lange und anspruchsvolle Mission, so dass man eigentlich etwas mehr Kampfkraft braucht als die Salty Dog zur Verfügung stellen kann - wenn man mit der Mighty Maggie unterwegs ist, wird man aber etwas mehr Geduld und Schweiß benötigen. Zumindest solange man wieder die beiden Bonusziele erfüllen will! 😉



Folgen Sie den Wingmen zum Konvoi und bleiben Sie dann bei diesem bis Amitab den ersten Nav-Punkt zum Erkunden vorgibt. Dort findet man aber erst mal nichts, so dass es wieder zurück zur Formation geht bis der nächste Nav-Punkt gesetzt wird.
Diesmal trifft man auf einen lahmgelegten Frachter, der von zwei Piraten malträtiert wird. Will man nicht zu viel riskieren (später wird es etwas schwieriger!), sollte man nur aus möglichst großer Distanz per Plasma Jet die Piraten wegpusten und dann wieder zurückfahren, wodurch man schon einen Doom Mortar gewonnen hat.
Schafft man es hingegen die beiden Piraten per EMPactor lahmzulegen, wird man noch vier TresherSharks hinzubekommen!
Für was man sich auch entscheidet, es gilt nicht übermäßig lange mit den Bonuszielen rum zu hantieren und stattdessen wieder zum Konvoi zurückzukehren, der auf die zentrale Schlacht zusteuert. Bei einer Engstelle wird man alsbald einen weiteren Nav-Punkt gesetzt bekommen und ein stillgelegtes Crawler-Shiff entdecken. Danach gilt es direkt hier Position zu beziehen und auf den Konvoi und das Auftauchen der Crawler zu warten.
Verstecken Sie sich dazu am besten hinter der großen "Säule" auf der rechten Seite und blicken Sie in Richtung des Konvois. Die Crawler kommen mit zahlreichen Schiffen und Fahrzeugen herbei. Wichtig

ist direkt die beiden Sniper zu erledigen, die einem sonst schnell den Garaus machen können!
Da man sie nicht erfassen kann, wird man auch nicht einfach mit einem Torpedo alles klären können, sondern entweder nur mit einem ungelenkten Torpedo hantieren oder sie einfach mit den Primärwaffen wegpusten müssen - was auch am effektivsten sein dürfte, da ihre Panzerung minimal ist!
Der Erste wird auf dem kleinen Hügel auf der anderen Seite auftauchen und dadurch von der Position hinter der Säule aus direkt zu erledigen sein, während der Zweite nahe bei der engsten Stelle auf der rechten Seite lauert und man durch die Säule vor dessen Feuer erst mal sicher ist.
Hat man den Ersten erledigt, gilt es dann schnell vorzupreschen und auch den Zweiten zu erledigen, damit man sich dessen „Bodyguard“, einem Bandog, widmen kann. Hier kann man nun auch Torpedos einsetzen um schnell die Zahl der Feinde reduzieren zu können. Sind die beiden Scharfschützen erst mal erledigt, sollte die Vernichtung der restlichen Schiffe und vor allem der Bodenfahrzeuge kein Problem sein, aber auch möglichst schnell von statten gehen, damit der Konvoi unbeschädigt durch die Engstelle kommt. Danach ist die Action vorbei und man muss nur noch etwas warten bis die Schiffe hinfort teleportieren…

Ein kurzes Gespräch mit Amitab eröffnet die Weiterreisemöglichkeit zu…

El Topo´s Asylum

Hier kann man direkt drei Aufträge auf einmal „klarmachen“. Reden Sie mit Stoney um die Bonusmission „Freeman“ freizuschalten. Anschließend am besten mit Amitab, der für die „Plünderung“ zuständig ist, und zuletzt noch mit Angelina, May Ling und El Topo persönlich, was die Hauptmission „Asylum Patrouille“ ermöglicht.
Bevor man aber in eine Mission startet sollte man sich erst mal beim Waffenhändler umsehen, wo man ein paar unnötige Sachen verkaufen und dafür ein paar nette Gimmicks wie bessere Panzerung oder Reparatur-Kits kaufen kann. Dies ist auch sehr zu empfehlen, da man waffentechnisch eigentlich dank der vielen Zusatzmissionen gut ausgestattet sein kann!

Mission 14: Freeman



Alle Spieler des Vorgängers werden hier ordentlich schmunzeln müssen!
Ein flottes Schiff wie die „Lacewing“ ist zu empfehlen, damit man schnell auch die beiden Bonusziele erreichen und nicht unnötig umher schleichen muss (da man ansonsten auch nur recht wenig Widerstand vorfindet).
Nach dem Start wendet man dazu erst mal und fährt etwas in Richtung Süden, wo man hinter einer großen, liegenden „Säule“ einen lahmgelegten Frachter findet, der eine ordentliche Ladung Torpedos bringt!
Anschließend geht es zum Treffpunkt, wo der gute Freeman aber immer zu spät ist, so dass man kurz warten muss. Begleiten Sie ihn dann bis zum nächsten „Treffpunkt“ und genießen Sie die „interlektuelle“ Funkkommunikation
Die Truppe, die Sie dann stellt wird alsbald attackieren. Bringen Sie sich daher am besten direkt hinter einem der Argon-Boote in Stellung und machen Sie sich für den Kampf bereit. Mit der Doom Mortar kann man beispielsweise direkt nach der „Eröffnung“ schon ordentlich zuschlagen und wenn man recht treffsicher ist die Sache auch schnell klarmachen! Kümmern Sie sich zunächst um die beiden Argon, da Freeman das Glaukos-Schiff noch gerade so selbst erledigen kann. Anschließend kann man ihn noch zum Entropunkt bringen, den man hier auch erstmals in 3D bewundern kann, oder auch direkt in Richtung des Nav-Punktes zurückfahren.
Da dieser nicht mehr gesetzt ist sollte man sich einfach an dem Gebäude auf dem Hügel orientieren. Von dort aus geht es Richtung Südwesten über den Kamm bis man einen auffälligen „Schneemann“ im Wasser entdeckt. Folgen Sie seinem ausgestreckten Arm Richtung Westen, wo man an der oberen Grenze zur Todeszone in eine "Schlucht" einfährt und hinter einer Kurve dann einen weiteren Frachter findet, der auch nochmal eine Kanone bringt. Inzwischen sollte Freeman auch unbedingt im Entropunkt sein, so dass die Mission damit abgeschlossen ist...
Holen Sie sich anschließend die 3.500 Credits bei Stoney ab.

Mission 15: Plünderung

Eine äußerst langwierige Mission, bei der man durchaus leicht mal in den Joystick beißen kann!! Nehmen Sie hier unbedingt das beste erhältliche Reparaturkit mit, sonst wird man nicht glücklich. Ebenfalls empfehlenswert wäre eine möglichst weitreichende Waffe (Vendetta-Klasse, 500m!!) und den EMPactor. Als Schiff empfiehlt sich die Lacewing, da die Mighty Maggie etwas zu lahm ist. Wen das nicht stört kann natürlich auch dieses Modell nehmen, während die Salty Dog einfach langsam ausgedient hat, da die Lace Wing sie eigentlich in fast allem besser vertritt!



Nach dem Start düst man direkt zum Navpunkt und lässt Stoney mal einfach gut Ding sein. Kümmern Sie sich zuerst um die beiden Fahrzeuge, wobei vor allem das Big Ares Modell enorm hart zuschlagen kann und daher am besten zuerst mit einem Torpedo erledigt wird (selbst ein einfacher BullShark tut es meist schon!). Anschließend erledigt man die drei Geschütze, wobei man mit dem Sekundärfeuer der Doom Mortar bereits nach wenigen Treffern die Sache erledigt haben sollte!
Zuletzt gilt es dann den Techbomber per EMPactor, von unten her, von seiner Verankerung wegzuballern und lahmzulegen, was das erste Bonusziel ist.
Stoney kommt nach dem Kampf auch rechtzeitig herbei. 😉
Warten Sie bis er mit dem Buggy aus der Station raus ist und erledigen Sie dann seine beiden Verfolger.
Während Stoney anschließend gemütlich in die eigentliche Zielbasis fährt, wo man zunächst nicht hinkommt (da er zuerst die Geschütze lahmlegen muss), gilt es Kurs Richtung Westen zu fahren, wo zwei Piraten einen ELF-Knoten attackieren. Hat man beide vernichtet, gilt auch das zweite Bonusziel als erreicht. Fahren Sie nun gemütlich in Stoneys Richtung, der auf dem Rückweg noch von zwei Scouts verfolgt wird, die man schnell erledigen kann. Bleiben Sie dann bei ihm und wehren Sie auch die zweite Verfolgergruppe ab, die etwas später hereinkommt und schön in Formation fahrend gute Ziele abgeben!
Anschließend gilt es dann den Außenposten zu stürmen und frei zu räumen, damit Stoney irgendwas daraus klauen kann. Das ist aber auch der schwerste Teil der Mission, denn man wird dort nicht nur einige feindliche Scouts und Bodenfahrzeuge, sondern auch zahllose Geschütztürme vorfinden.
Diese gilt es primär zu erledigen, was nur durch allerhand Tricksereien möglich ist, denn „einfache“ Hit-and-Run-Attacken scheitern selbst mit dem schneller Crawler-Boot nur allzu schnell!
Tasten Sie sich daher zunächst von der Einfahrt her an der linken Seite vor und erledigen Sie die erste Relais-Station, die jeweils eine ganze Geschütz-Batterie versorgt, aus der Deckung der beiden Gebäude heraus. Anschließend geht es hier etwas nach oben, so dass man gerade so das zweite Relais hinter dem Gebäude sicher aus der Deckung vernichten kann.
Auf der linken Seite ist dann erst mal nichts weiter zu holen, wenn man sich nicht direkt in die Schusslinie vorwagen will. Das muss man aber schon fast auf der rechten Seite, wo man dann weitermachen sollte, aber an das erste Relais nur relativ schwer drankommt, da es etwas nach hinten versetzt ist. Tasten Sie sich am besten auf der linken Seite durch die Gebäude heran oder nutzen Sie die Vendetta aus sichererer Entfernung.
Anschließend kann man sich auf der rechten Seite hinter den Gebäuden langsam voran tasten und die verbliebenen Feinde und Türme ausschalten. Suchen Sie dabei stets nach den Relais, die diese versorgen und lassen Sie den Reparatursystemen genug Zeit zum Flicken Ihrer Kiste nach diversen Angriffsfahrten.
Sind alle Verteidiger erledigt bzw. lahmgelegt wird Stoney hereinkommen und im hinteren Teil an einem Gebäude andocken. Nachfolgend kommen zahllose feindliche Scouts herbei, die man allesamt möglichst schnell erledigen muss, damit man nicht zu sehr ins Kreuzfeuer genommen wird.
Da die Feinde nur recht schwach gepanzert sind, wird man mit der Doom Mortar schnell für Ordnung sorgen können, so dass man zuletzt nur bei der Eerie bleiben muss, die gemütlich aus dem Gebiet zuckelt…

Mission 16: Asylum Patrouille



Es gilt mit der misslaunigen May Ling Patrouille zu fahren bis deren Angriff erfolgt. Für jenen sollte man am besten noch einige schlagkräftige Torpedos mitnehmen, ansonsten tun es aber auch die Plasma Gatling oder Doom Mortar!
Fahren Sie mit der guten May die drei Nav-Punkte ab und achten Sie auf dem Weg zum dritten am „Abgrund“ des zentralen Plateaus, auf den größeren Tank. Der wird noch wichtig!
Bei Nav drei wird jedoch May Ling erst mal austicken und Sie angreifen. Erst wenn man sie ordentlich zurechtgestutzt hat wird sie es einsehen und vorerst abhauen.
Düsen Sie dann zurück zum Asylum wo der Angriff erfolgt und halten Sie sich in der Nähe des Helinox-Tanks auf, wo alsbald noch einige Feinde auftauchen und dessen Vernichtung die Mission zum Scheitern bringen würde!
Hat man den Angriff dort aber erst mal abgewehrt, kann man sich dem größeren Gefecht rund um das zentrale Asylum widmen. Fahren Sie einfach stets um dieses herum und greifen Sie jeden gesichteten Feind an. Jene sind zwar recht gut gepanzert, vor allem die schweren Executor-Bomber, doch mit einem Torpedo und den starken Bordgeschützen sollte man trotzdem recht schnell zum Abschuss kommen. Alle Angreifer zu vernichten sollte kein zu großes Problem sein.
Anschließend fährt man wieder zum Tank und folgt dort dem "ELF-Strang" Richtung Westen, wo mal wieder ein Knoten von ein paar schäbigen Piraten attackiert wird (4.200 Credits!).
Zuletzt geht es zurück zum Asylum und von dort aus etwa Richtung Nordwest, wo man dann nochmal einen Frachter findet, den man EMPen kann (Ladung Torpedos!).

Reden Sie mit El Topo, Nat, Angelina und dann nochmal mit El Topo, was eine weitere, kleine Abschiedsmission einbringt. Anschließend geht es weiter über Gillmore und Amitab, wodurch die Abreisemöglichkeit zum „Mittelantlantischen Rücken“ freigeschaltet wird...
Bevor man diese jedoch wahrnimmt, sollte man natürlich noch Mission 17 fahren, was leicht verdiente 5000 Credits bringt, die man am besten auch direkt nochmal beim Waffenhändler auf den Kopf haut!!

Mission 17: Piraten

Etwas Action gegen die angreifenden Schergen des Captain Redbeard. Empfehlenswert ist hier der ein oder andere FlashShark.
Nach dem Start trifft man meist recht schnell auf den Anführer, den man aber einfach ignorieren sollte, da sein Überleben ein Bonusziel darstellt!
Fahren Sie am besten direkt zu den beiden Frachtern und legen Sie diese lahm, was nochmals jeweils ein Bonusziel darstellt und mit Torpedos belohnt wird.

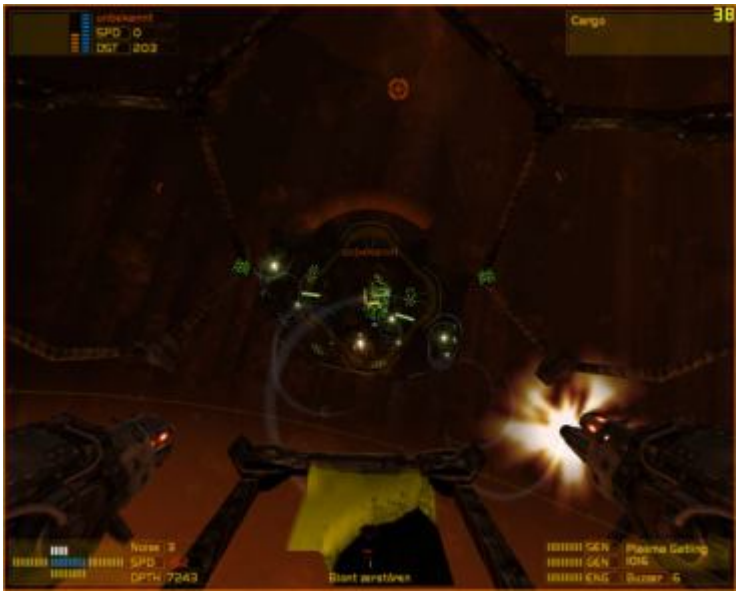
Anschließend kümmert man sich um die verbleibenden Piraten, die um das Asylum herum etwas attackieren und lächerlich leicht abzuschießen sind.
Weniger lächerlich ist leider das vierte Bonusziel, das ich partout nicht finden konnte... 🙁

Mittelatlantischer Rücken

Nach Gesprächen mit Angelina, Fuzzyhead und Nat wird die nächste Mission freigeschaltet.

Mission 18: Das Höllenbad

Nehmen Sie den Lacewing mitsamt einer Panzerungsverstärkung, dem besten Reparaturkit und der Plasmagatling (inklusive XT-Modul wenn möglich!) mit. Torpedos braucht man keine.



Nach dem längeren Einleitungssequenz gilt es dann durch die Schlucht zu düsen. Den Lavafontänen muss man nicht ausweichen, da sie keinen Schaden anrichten und ausweichen mangels niedriger „Todeszone“ und wenig Platz auch kaum möglich ist. Achten Sie daher lediglich darauf nicht zu nahe an die Lava am Boden zu kommen und geben Sie dem Scout die Sporen!
Beim letzten Nav-Punkt angekommen beginnt dann der Kampf gegen den Bionten! Der ist jedoch nicht ganz leicht und erfordert etwas Übung, so dass man doch meist einige Anläufe brauchen wird! Nach dem Kampfbeginn sollte man direkt mit den Ausweichbewegungen beginnen. Fahren Sie dazu abwechselnd in alle vier Richtungen zur Seite und zwar möglichst immer im oder gegen den Uhrzeigersinn, also quasi den CoolieHat immer im Kreis drehen. Die feindlichen Geschütze sind recht stark aber schon auf mittlere Distanz dann nicht mehr schnell genug um Sie zu erwischen wenn Sie wirklich gut ausweichen.
Achten Sie also darauf möglichst etwa in einem Abstand von etwa 200 - 300 m zu bleiben und dabei von der Höhe her stets leicht unter dem Bionten bzw. vor einer Wand, denn das Ding fährt öfter mal recht schnell davon und macht vor Ihnen dann nicht halt bzw. zermatscht Ihr Schiff dann einfach bei Kontakt!!
Halten Sie dann auch ständig mit der Plasma Gatling drauf und versuchen Sie die grüne Kugel innen zu treffen, denn nur dort kann man den Feind schwächen. Erschwert wird das natürlich durch die rotierenden „Klappen“, so daß man wirklich einfach stets drauf halten und ausweichen muss und nur die Masse der Projektile einen Schaden anrichten kann (weshalb natürlich eine Gatling-Variante von Vorteil ist!).
Durch diese Verteidigung einen Torpedo durchzubringen ist daher logischerweise kaum zu schaffen, so dass man sich aufs Zielen und ausweichen konzentrieren sollte.
Ist das eigene Schiff schon arg mitgenommen empfiehlt es sich für eine Regenerationspause in den Canyon zurückzukehren, wo man in Frieden gelassen wird. Da der Biont sich auch scheinbar nicht

regeneriert kann man in Ruhe abwarten und muss nur darauf achten auch in den richtigen Canyon zu fahren, da auf der anderen Seite der Arena noch ein Zugang ist, der jedoch von einer unsichtbaren Wand versperrt wird. Versuchen Sie daher im Kampfgeschehen nicht die Übersicht zu verlieren.
Hat man den Bionten erledigt muss man nur kurz warten bis man wieder andocken darf...

Widmen Sie sich nun den Unterhaltungen mit Nat und Angelina. Wenn man Hank Bellows vor einigen Missionen bei der Machina verschont hat wird dieser dann kurz "anrufen" und eine kleine Bonusmission ermöglichen.

Mission 19: Redbeards El Dorado

Sie können hier auf 2 Arten vorgehen:

1. Sich langsam durch den gesamten Canyon bis zum Posten durch schießen und so die gesamte Verteidigung wirklich komplett vernichten. Mit etwas Geduld und guten Waffen sollte das auch kein Problem sein!

1. Sie nehmen die Lacewing mit der Biontenpanzerung und eventuell noch dem Silator und düsen einfach möglichst nahe am Boden, so dass beispielsweise die Raketenwerfer Sie kaum noch erfassen können, bis zu den Minen. Diese muss man dann wie auch bei der ersten Variante weg schießen und dann gehts direkt weiter bis zur Basis, wo man zum hinteren Teil düst und dort die vier Relais vernichtet, wodurch die Verteidigung dann auch lahmgelegt ist.

Nützlich ist hier vor allem die Doom Mortar, denn mit dessen Sekundärmodus kann man einen Geschützturm direkt vernichten und für einen Raketenwerfer auch nur maximal drei Schüsse braucht! Als Belohnung gibt es dann einige nette Waffen-Gimmicks..!

Mission 20: Sein oder nicht sein

Ein paar gute Torpedos wie das Modell ManEater sind hier von Vorteil, ansonsten kann man sich aber schnell in den Kampf stürzen und muss nicht viel herum konfigurieren.



Nach dem Start sollte man sich direkt dem Rädelsführer Hamlet annehmen, dessen bevorzugte Vernichtung ein kleines Bonusziel darstellt. Er benutzt ebenfalls einen Crawler-Lacewing, sollte Ihnen aber unterlegen sein, da man dank Biontenpanzerung und Plasma Gatling XT einfach stärkere Argumente hat.
Kümmern Sie sich dann um die beiden anderen Angreifer und düsen Sie dann zum bald hinter der Harvester gesetzten Nav-Punkt.
Dort taucht ein unbekanntes Objekt auf, das sich alsbald als Bombe herausstellt, jedoch erst mal nicht beschossen werden darf.
Hängen Sie sich daher ans Heck des Gerätes und schalten Sie auf den Doom Mortar um.
Sobald dann weitere Feinde auftauchen wird das Gerät auch als Feind markiert und man darf endlich.
Verpassen Sie ihm daher direkt einen Schuss mit dem Sekundärmodus und gehen Sie dann auf Abstand. Ein hinterher gefeuerten Torpedo wird das Ding dann vernichten und auch ordentliche Explosion auslösen!
Die hereingekommenen Feinde sollte man nun jedoch erst mal noch ignorieren und zum Bug der Harvester eilen, wo zwei weitere Bomben erscheinen. Während man die erste auf keinen Fall aufhalten kann, gilt es die Zweite dann unbedingt zu vernichten, sonst ist die Harvester so gut wie erledigt!
Anschließend kehrt jedoch keine Ruhe ein. Neben den nervigen Scouts, die einem meist verfolgen und etwas piesacken, wird man es noch mit zwei weiteren Bomben am Heck zu tun bekommen.
Sind die feindlichen Boote zu ärgerlich sollte man eines erledigen, was mit etwas Glück durch einen Torpedo geschehen kann, aber auf keinen Fall Ihre Fahrt zum Heck des Frachters zu sehr verzögern darf!
Dort erledigt man dann primär die beiden letzten Bomben, was dann auch das Ende der Mission darstellt, da die Scouts dann abhauen…

Plaudern Sie dann mit Amitab, Nat und Angelina, was dann die Abreise ermöglicht...

Kapverden-Schwelle

**Wie auch immer, Angelina wurde entführt und nachdem man mit Animal und Nat geredet hat geht es los.
Wichtig ist hier eigentlich nur das Crawler-Boot zu nehmen und noch den EMPactor dabei zu haben.**

Mission 21: Crawler und Engel



Folgen Sie Animal bis kurz vor die feindliche Basis und halten Sie sich zunächst unbedingt ruhig! Sehen Sie sich dann in der Basis erst mal um und merken Sie sich die Positionen der beiden Sniper, im großen Gebäude und auf dem "Turm" nahe der Relais.
Anschließend fährt man zu den Relais am westlichen Rand der Basis und lässt diese hochgehen, was die komplette Verteidigung lahmlegt. Kümmern Sie sich nun schnell um die beiden Sniper und anschließend um die restlichen Crawler-Boote, darunter einen schweren Spindrifter-Bomber.
Begleiten Sie dann Angelina auf dem Weg zurück zur Harvester. Sie werden noch dreimal angegriffen. Zuerst von einigen Panzern, die man ganz gut mit einem Sekundärschuss der Doom Mortar erledigen kann, und anschließend von einigen Scouts.
Bei der engen Zufahrt zur Harvester trifft man dann nochmal einen schweren Bandog-Scout, der aber ebenfalls kein großes Problem sein sollte! Sobald er vernichtet wurde ist Angelina auch in Sicherheit und Sie können sich in nordwestliche Richtung aufmachen, wo man an einem hohen Berg noch auf einige Crawler trifft, die hier aus dem Boden wachsen. Deren Vernichtung ist ein lohnenswertes Bonusziel!
Zuletzt geht es von der Harvester aus Richtung Osten, wo man das zweite Bonusziel, einen Frachter, findet. Lassen Sie den EMPactor sprechen...

Nat, Angelina, Fuzzyhead und Amitab leiten Sie zur nächsten Mission, die eigentlich nur eine kleine Zwischenmission darstellt. Plaudern Sie danach nochmal mit Amitab damit es wirklich losgeht!

Mission 22: Schatzsuche

Fahren Sie zum ersten Navpunkt, wo man nix findet.
Weiter zum zweiten, wo man einen Lavasee findet, sonst aber erst mal nicht viel. Wichtig ist hier nicht über die Lava zu fahren, sonst wird man gekocht! Halten Sie sich stattdessen stets über dem Felsenuntergrund!
Fahren Sie dann zunächst über die „Brücke“ zur anderen Seite und dort vorsichtig nach links, Richtung Westen, wo es etwas zerklüftet zum Navpunkt bei einem "Strömungsgenerator" geht, der vorerst die Fahrt beendet. Wenden Sie daher und folgen Sie bei der Brücke dem "überdachten" Weg Richtung Osten. Dort huscht man schnell über die Ausläufer des Sees und folgt dann dem Graben bis zu einer "Anlage".
Hier gilt es nun durch das kleine Loch links unten das Relais dahinter zu vernichten. Aufgrund der Strömung wird man hier etwas herum hampeln müssen bis man endlich den vernichtenden Treffer anbringen konnte, was dann aber auch schon das Ende der Mission darstellt...

Mission 23: Der Schatz des Lopez



Entgegen Amitabs Aussage wird man hier auch mit der Lacewing gut zurechtkommen!
Nach dem Start gilt es dann erst mal Amitab zweimal aus den Klauen von vier Geschützen zu retten. Anschließend sieht er es ein und schickt Sie vor um das bunkerartige Geschütz vor der Laserabsperrung zu untersuchen.
Gegen dieses wird man jedoch nicht so einfach anrennen können, so dass man am besten den Leitungen am Boden folgt und an den beiden Seiten jeweils einige Geschütze und dann die Relais zerstört.
Kehren Sie dann zu Amitab zurück. Es gilt nun den längeren Gang mit den Laserfallen zu durchqueren. Schalten Sie dazu am besten auf die Außenkamera, wodurch man den Abstand zu den Lasersperren vor und hinter einem besser beurteilen kann.
Tasten Sie sich dann langsam von „Auszeit zu Auszeit“ nach hinten durch, wo man auf der rechten Seite das zugehörige Relais findet, dessen Vernichtung die Lasersperren deaktiviert.
Warten Sie anschließend bis Amitab wieder aus der Anlage herauskommt. Leider wird er von seltsamen Minen verfolgt, die man schnellstens zerstören muss. Sobald man seine unmittelbaren Verfolger erledigt hat gilt es umzudrehen und im Rückwärts fahren weitere Verfolger zu vernichten. Aufgrund der Vielzahl der Feinde ist hier die Plasma Gatling von Vorteil!
Ist nach hinten die Lage geklärt sollte man nochmal wenden, denn auch von vorne kommen noch einige Minen heran, mit denen Amitab dann aber meist glücklicherweise allein fertig wird!

Kleine Plaudereien mit Amitab, Nat, Angelina, Queen Strega und nochmals Amitab ermöglichen das Fahren der nächsten Mission, die erneut eine Art Doppelmission darstellt, da man nach dem ersten, traurigen Abschnitt nur kurz mit Angelina redet und dann geht es auch schon wieder ab in die nächste Mission.

Mission 24: Die Ordenssöldner



Viel machen kann man hier eigentlich nicht, es geht primär darum zu überleben und sich die Ereignisse anzusehen.
Kümmern Sie sich daher zunächst um die beiden einzelnen Söldner. Nach deren Abschuss beginnt dann der Hauptangriff. Hier kann man sich einfach stets den nächsten Feind aussuchen und attackieren.
Entscheidende Abhängigkeiten gibt es nämlich keine.
Nach etwas Geballer kommen dann Nat und Animal auch noch heraus und es geht erst mal

wieder weiter im Kampf. Die auftauchende
Queen Strega wird man nicht zerstören können, so dass man ruhig die anderen Schiffe der Söldner angreifen kann.
In der nächsten Sequenz wird dann Nats Schiff lahmgelegt und Amitab kommt zu Hilfe. Bleiben Sie bei ihm und geben Sie ihm etwas Unterstützung, wobei man aber eh nichts ändern kann, denn kurz darauf wird sein Schiff in Stücke geschossen!
Erst nun wird man selbst die Bombe bei der Harvester vernichten müssen! Hat man das geschafft ist es auch vorbei, denn die Söldner ziehen sich zurück...

Mission 25: Angelinas Offenbarung

Halten Sie direkt auf die angreifende Flotte zu und erledigen Sie ein oder zwei Feinde. Danach widmet man sich der Bombe, die von zwei Bombern begleitet wird, wodurch man nicht mehr so einfach mit Torpedos attackieren kann und besser auf die Primärwaffen setzt. Zielen Sie jedoch nur auf die Bombe, denn sobald diese hochgeht sind auch die Begleitfahrzeuge dahin.
Anschließend fährt man zu Angelina und ballert noch etwas herum, denn wirklich was ändern kann man schon wieder nicht. Nach einiger Zeit wird Angelina durch die Explosion der zweiten Bombe getötet und es kehrt schon wieder Ruhe ein...

Trauern Sie mit Animal, Nat und dann der wenig traurigen Queen Strega. Anschließend geht es ab nach...

Neopolis

Über Nat, den Braumeister und nochmals Nat kommt man an die...

Mission 26: Deimos



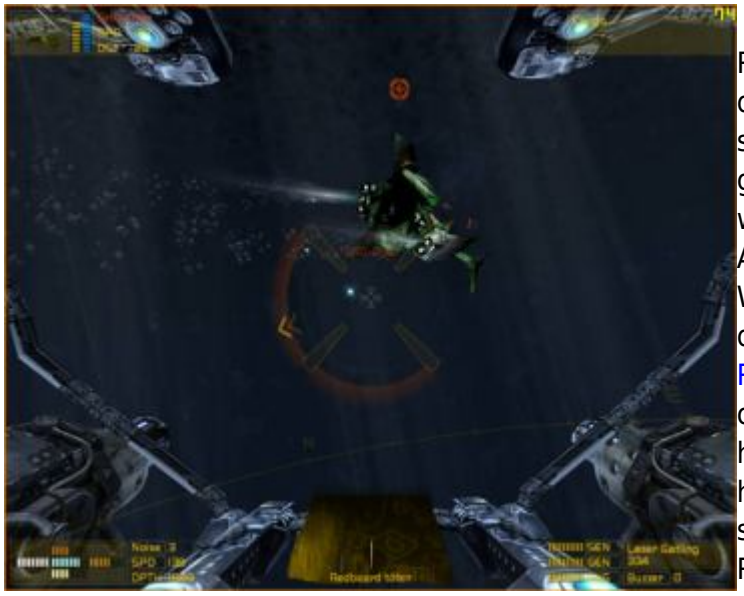
Hier gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten die Werft zu „erobern“. Entweder tastet man sich langsam, durch den vor dem Posten verlaufenden Graben entlang der Verteidigungslinie vor und erledigt nach und nach alle Verteidigungsanlagen und Verteidiger durch kurze, nadelstichartige Angriffe. Da man hier zahlreiche Geschütze bzw. deren Relais hintereinander erledigen muss dauert diese Variante recht lange.
Ich empfehle daher einfach den schnellen Angriff auf das zentrale Kontrollrelais mit dem man die komplette Geschützlinie auf einmal deaktivieren kann. Anschließend bleiben nur noch die Einheiten über, die man prima in einem aufreibenden Gefecht erledigt 😉
Düsen Sie dazu nach dem Start entweder direkt in östliche oder südliche Richtung und warten Sie nicht auf die lahme Eerie, der sowieso nichts zustoßen wird!
Sobald man außerhalb der Stadt ist fährt man dann nach Süden oder Osten und hält sich möglichst nahe am umgebenden Hang. Ignorieren Sie feindliche Einheiten und Verteidigungsfeuer und dringen Sie in den Posten ein, wo man beim großen, runden Gebäude das zentrale Relais findet, dessen Vernichtung Vorrang hat. Anschließend vernichtet man die beiden angedockten Fregatten in der Nähe durch Beschuss der explosiven Tanks direkt daneben.
Zuletzt gilt es dann die Bodenfahrzeuge und Scouts rund um die Basis auszuschalten, was schließlich kein großes Problem sein sollte, da die Feinde sich nicht koordinieren und einzeln zu vernichten sind. Düsen Sie dann auch um die außenliegende Verteidigung herum, denn erst wenn alle Einheiten zerstört wurden kommt die Eerie herbei und dockt an.
Kurz darauf tauchen dann einige feindliche Scouts auf, mit denen man es aber gut aufnehmen kann. Da auch recht bald Stoney mit dem geklauten Superschiff auftaucht wird der Kampf bald beendet sein. Begleiten Sie die Eerie ein Stück bis die Mission als erfolgreich absolviert gilt.
Um ein kleines Bonusziel zu erreichen sollte man nun aber noch Richtung Westen fahren, wo man bei einem der „ufoartigen“ Gebäude neben dem "Fernsehturm" 😉 noch den Shantyman trifft. Nehmen Sie ihn ins Visier und folgen Sie dem besoffenen Kerl unauffällig in etwa 300m Abstand. Er wird zu einem Museum fahren und dort endet die kleine Observation dann auch...

Anschließend kann man sich mal wieder durch Gespräche drei verschiedene Missionen erarbeiten. Beginnen Sie unbedingt bei Redbeard, den man nur ansprechen kann, wenn man vor der letzten Mission mit Gillmore geredet hat, was damals aber zunächst mal nichts direkt gebracht hat. Das schaltet Mission 27 frei. Um an Mission 28 zu kommen gilt es mit dem "Maitre Faberge" zu reden und die weiterführende Mission gibt es dann nach Plaudereien mit Shantyman, Stoney, dem Museumswärter und schließlich Nat.

Mission 27: Drakes Rache

Nehmen Sie am besten direkt die Deimos, die etwas mehr aushält als der Lacewing, aber sehr ähnliche Fahreigenschaften hat. Da gegen Redbeard Torpedos wie üblich nahezu keine effektive Wirkung haben sollte man vor allem auf die Primärwaffen, also Plasmagatling oder schon Lasergatling

setzen.
Damit einem nicht die Munition ausgeht empfiehlt es sich hier mindestens den Big Block, besser schon den Fusionblock zu verbauen bzw. mindestens noch die Vendetta Gatling als E-Shell-unabhängige Waffe mitzunehmen.

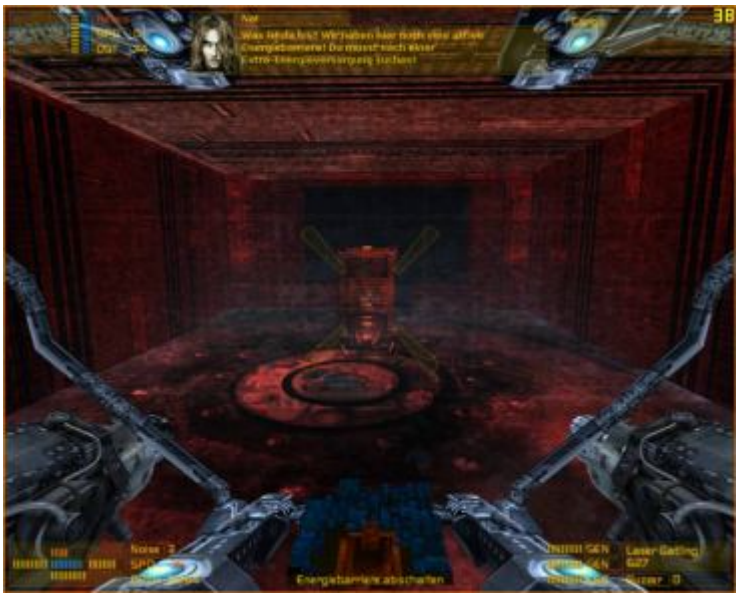


Nach dem Start düst man in Richtung Redbeard, der große Worte spuckt, aber dann direkt drei Helfer herbei zitiert. Kümmern Sie sich zuerst um diese und versuchen Sie sie gegebenenfalls etwas von „Redbeards Lager“, welches er nicht verlassen wird, wegzulocken. Ansonsten sollte man aber mit den mächtigen Waffen keine großen Probleme beim Abschuss der drei Helfer haben und sich dann um Redbeard kümmern können. Da dieser offensichtlich keine Reparatureinheiten dabei hat und sich auch nicht aus seiner Baustelle heraus traut um Sie zu verfolgen, kann man stets bei ernsthafter Beschädigung den Rückzug antreten und auf die Arbeitsausführung der Repair Kits warten.
Hat man Redbeard erledigt ist es dann auch vorbei. Die Helfer, sofern nicht schon vorher abgeschossen, hauen dann natürlich ab, so dass dieses Bonusziel dann verfällt.
Das zweite Bonusziel konnte ich leider mal wieder trotz ausgiebiger Erkundungsfahrten und Rumtesterei nicht finden 😕

Mission 28: Vastian Griegh

Fahren Sie mit Stoney zum Navpunkt und warten Sie dort etwas. Fahren Sie dann am besten schon mal etwas in Richtung Osten um den herbeikommenden Konvoi schneller ins Visier nehmen zu können.
Wichtig ist hier die Zerstörung oder zumindest Beschäftigung der Eskorte damit Stoney am Frachter andocken kann und nicht selbst abgeschossen wird.
Halten Sie daher voll auf die Feinde zu und attackieren Sie diese direkt mit allen verfügbaren Mitteln!
Sobald man zwei oder drei Schiffe abgeschossen hat sollte die Situation langsam etwas kontrollierbarer werden, so dass auch Stoney nicht mehr in unmittelbarer Gefahr schwebt und besonderer Beachtung bedarf.
Sind die Feinde alle erledigt gilt es nur noch zu warten bis die Eerie wieder abgedockt hat...
Das es hier keine Beute gibt muss man sich unbedingt nochmal mit dem Maitre kurzschließen, der wenigstens 6.800 Credits rüber kommen lässt...

Mission 29: Das Museum der Moderne



Nochmals eine schnelle Zwischenmission. Fahren Sie zum Museum und vernichten Sie dort erstmal in einem Rutsch die Relais am Vorplatz. Anschließend erledigt man die beiden Bodenfahrzeuge und düst wieder zur Eerie. Von dort aus geht es dann in den flachen „Bau“ bis man im hinteren Teil feststellt, dass es hier doch noch irgendwie ein Kraftfeld gibt. Man ist nun kurz von einem weiteren Feld eingeschlossen und sobald dieses hinter einem wieder zusammenfällt wird die „Alarmanlage“ aktiviert und dadurch Lasersperren eingeschaltet.
Arbeiten Sie sich durch diese wieder langsam Richtung Ausgang vor, was glücklicherweise nicht so schwer ist.
Draußen trifft man dann aber wieder auf May Ling, die Stoney und Animal lahmgelegt hat. Fegen Sie sie hinweg, was insgesamt nicht so schwer sein dürfte. Interessanterweise hat sie teilweise sogar irgendwelche Probleme bzw. kommt nicht recht vorwärts, was natürlich die ganze Sache dann noch leichter macht.
Hat man sie aber erst mal erledigt gilt es Nat in der Eerie zu folgen, denn den beiden Wingmen kann man scheinbar nicht helfen…

Reden Sie mit Nat und dem Museumswärter.

Mission 30: Der Öffner der Tore

Eine äußerst langwierige, ja sogar fast überladene Mission! Sie brauchen hier unbedingt die Salty Dog, die man aber glücklicherweise dank der sonst ausgezeichneten Ausrüstung recht gut hochrüsten kann!



Nach dem Start fährt man mit der Eerie Richtung Polizeiquartier oder was das auch immer ist. Ignorieren Sie die nahen Kämpfe beim Parlament, denn dort kann man eh nicht angreifen, da diese Schiffe unzerstörbar sind!!
Beim HQ attackiert man dann die drei Geschützbatterien und die wenigen Verteidigungseinheiten. Dank Sizzler, Doom Mortar und Lasergatling sollte das wirklich recht einfach gehen. Notfalls hält man sich ganz nahe und dicht an den Geschützbatterien, wodurch man von diesen schon mal nicht mehr beschossen werden kann!
Ist die Lage geklärt kommt die Eerie herbei

und dockt an. Kurz darauf kommen aus westlicher Richtung Verstärkungen herbei. Düsen Sie diesen am besten direkt entgegen, denn so lange diese noch im „Anflug“ sind kann man sie einfacher abschießen. Dank dem Sizzler ist hier auch jeder Treffer gleich ein Volltreffer, so dass man nur gut zielen muss, was natürlich erschwert wird wenn man den Kampf mit den flinken Teilen erst um das HQ führen muss. Setzen Sie in diesem Fall ausgiebig Torpedos ein!
Sind alle Angreifer erledigt gibt es eine kurze Pause bis eine zweite Welle eintrifft. Diesmal hat man es jedoch mit stärkeren Feinden zu tun, konzentrieren Sie sich daher am besten zuerst auf die Gorgon-Bomber und dann erst auf die Argon-Scouts.
Anschließend fährt man mit der wiedervereinten Truppe zum Museum, wo dann der langwierige und etwas nervige „Einbruchpart“ beginnt!



Nachdem der Funkspruch bei Ihnen angekommen ist, dass es beim Navpunkt losgeht, wird dort auch die Lasersperre deaktiviert und man kann in den Untergrund tauchen. Bleiben Sie dort zunächst auf der oberen Ebene und überwinden Sie die erste Lasersperre. Dahinter kommen nochmal einige stärker verteilte Sperren, die man etwas leichter überwinden kann. In der hinteren Ecke findet man dann das erste Relais, dessen Deaktivierung den unteren Weg freimacht.
Tauchen Sie zurück zum Einstieg und dann nach unten auf die zweite Ebene.
Dort folgt man dem Gangsystem bis zu einem größeren Raum mit vielen Röhren. In der Ecke gibt es ein weiteres Relais, das die Lasersperre am Boden aufrecht erhält.
Darunter geht es weiter bis zu einem etwas dunkleren Raum wo man nach links hin erst mal dank Dauerlaser nicht mehr weiterkommt. Folgen Sie dem Weg durch die engen Öffnungen rechts bis man hinten das dritte Relais ausschalten kann. Anschließend ist dann auch der andere Weg frei.
Dieser führt dann weiter bis zu einem recht schmalen Durchgang bei einem Rohr, wo es recht eng nach unten durch weitergeht. Dahinter kommt man dann zu einem Raum mit einer sehr kleinen Öffnung, durch die man das letzte Relais sehen kann. Hier gilt es mal wieder eine Position zu finden von der aus man durch die Öffnung auf das Relais feuern kann.
Anschließend geht es den Weg wieder zurück. Dieser ist zwar nicht wirklich schwierig, da man sich nicht direkt verfahren kann, doch man verliert aufgrund der monotonen Texturen und engen Verhältnisse schnell die Übersicht. Lassen Sie sich daher vor allem Zeit und malen Sie sich den Weg notfalls 3D-mäßig auf. Descent-Veteranen werden hier aber nur schmunzeln müssen 😉

Wieder draußen beobachtet man wie die Eerie dann endlich ins Museum fährt, jedoch erst nach Strega wieder herauskommt. Diese hat zwar den Schlüssel ist jedoch nicht aufzuhalten. Gehen Sie ihr besser aus dem Weg und kümmern Sie sich stattdessen um ihre Komplizen, allen voran Shantyman in seiner Toiler.
Sind die Schergen vertrieben und Strega abgehauen, folgt man der Eerie zum Dock...

Nachdem man mit Nat und Fuzzyhead geredet hat geht es ab in die...

Dänemarkstraße

Wieder unterhält man sich mit Nat und Stoney und schon kommt die nächste Mission in Reichweite.

Mission 31: Stregas Zorn

Eine stark getriggerte Mission bei der man mal wieder nicht wirklich viel ausrichten kann, dafür gibt es aber mal etwas Action! Nützlich ist hier vor allem eine E-Shell-freie Waffe, da man dank Sizzler und Laser Gatling sonst zwar viel Schaden anrichten kann, aber selbst mit einem Fusion Block mitunter bald ohne „Munition“ dasteht!



Direkt nach dem Abdocken steht man dann auch schon einer ersten Angriffstruppe gegenüber. Sobald man von dieser einige Schiffe zerstört hat kommt dann die nächste herbei. Lassen Sie sich daher gegebenenfalls etwas Zeit, den die Wingmen können eh nicht abgeschossen werden und die Feinde greifen die Harvester erst mal nicht an.
Die im Hintergrund lauernden Frachter kann man daher nun zuerst angreifen. Deren Abschuss scheint zwar überhaupt keinen Einfluss auf das Geschehen zu haben, doch mal gegen ein paar größere Ziele vorgehen zu können hat ja auch was 😉
Anschließend, wenn die Wingmen dies noch nicht erledigt haben, attackiert man dann die ersten Welle aus Gladius-Scouts und vernichtet die nötige Anzahl um die erste Sequenz auszulösen.
In dieser kommen dann neue Magus-Scouts herbei, die es dann noch zusätzlich zu bekämpfen gilt. Wie schon bei der ersten Welle führt der Abschuss einer gewissen Anzahl (auf dem schweren Schwierigkeitsgrad sind das zumindest mal drei!) dann zum Auftauchen der dritten Feindeswelle, die erstmals wirklich gefährlich wird, da die Anzahl der Gegner damit weiter zunimmt und die Bomber die Harvester schwer aufs Korn nehmen.



Widmen Sie sich daher sofort den Timor-Bombern und setzen Sie hier auch Ihre Torpedos ein um die Bomber schneller kleinzukriegen, da nun wirklich die E-Shells knapp werden können!
Achten Sie bei den Zielen, die stets kreisförmige Angriffsfahrten um die Säule bei der Harvester fahren, auf abgefeuerte Torpedos. Kann man die direkt nach dem Abschuss zur Explosion bringen, werden auch die Bomber in Mitleidenschaft gezogen! Die BigBangs sind jedoch so stark das man wirklich viel Abstand haben muss und selbst auf diese Torpedos verzichten sollte, da sie zu langsam sind und eben bei einer Detonation durch das

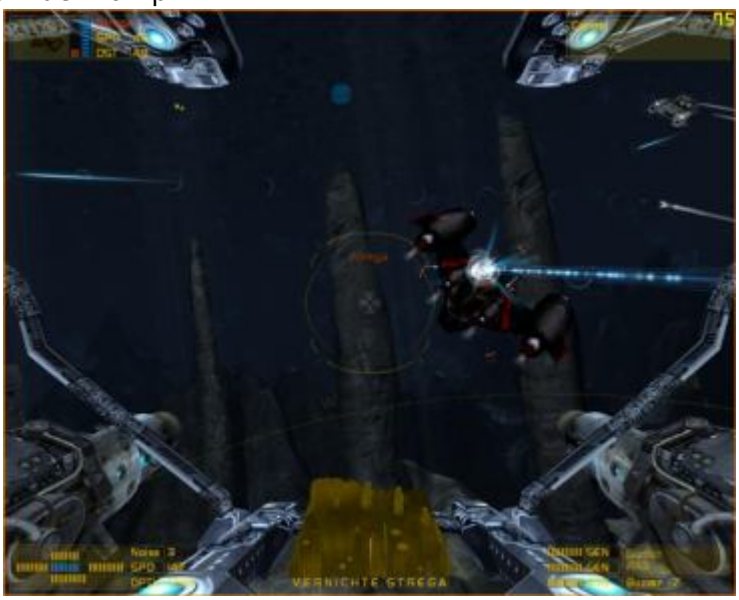
Gefechtsgeschehen auch schnell für Ihren Tod verantwortlich sein können!
Hat man deren mal wieder genug vernichtet beginnt die letzte Sequenz. Hier taucht Strega mit zwei Bomben auf.
Da die Chefin natürlich nicht zu vernichten ist sollte man sich sofort der beiden Bomben annehmen.
Nach deren Vernichtung beginnt die letzte Sequenz - für Nat 😕
Anschließend ziehen sich die Feinde zurück und man muss nur noch vereinzelte Nachzügler niedermachen...

Nachdem man mit allen noch lebenden Mitstreitern geredet hat geht es in den quasi finalen Kampf.

Mission 32: Blutrache

Die Deimos ist mal wieder Schiff der Wahl. Maximale Panzerung und das beste Repairkit verstehen sich natürlich von selbst. Zudem sollte man hier den besten Antiscout Torpedo mitnehmen, den man noch hat und bei den Primärwaffen entweder auf Sizzler oder Plasma Gatling jeweils mit dem entsprechenden XT-Modul (!!!) setzen.

Nach dem Start düst man in Richtung des "Kampfkreises" wo Stoney dann auch direkt den Navpunkt setzt.
Es beginnt eine kurze Sequenz und danach direkt der Kampf.



Wählen Sie daher direkt Sizzler oder den Torpedowerfer aus und verpassen Sie nach dem Ende der Sequenz schnellstens der Tante den ersten Treffer. Gleichzeitig weicht man natürlich sofort aus und das ist dann generell natürlich auch das Wichtigste.
Im direkten „Front-zu-Front-Kampf“ wird man hier sehr schnell untergehen, da Strega mit Doom Mortar und Laser Gatling gut zuschlagen kann! Versuchen Sie daher so wenig wie möglich in ihrem Fadenkreuz herumzufahren und wenn nur mit möglichst wilden Ausweichmanövern.
Gleichzeitig gilt es jedes Wendemanöver der Queen zu nutzen um ihr relativ gefahrlos ein paar Treffer verpassen zu können, da ihr Phobocaster dann doch auch nicht so schnell ist!
Wichtig ist jedoch den Frontschild im Auge zu behalten. Sobald dieser auf drei oder weniger Balken gesunken ist sollte man eine Runde drehen und Abstand gewinnen damit die Reparatureinheit ans Werk gehen kann. Alternativ versteckt man sich hinter einer der Säulen am Rand.
Wichtig dabei: Sobald man den Kampfbereich verlässt, also deutlich hinter den Säulenring fährt, wird die "Totgeglaubte" auftauchen und ab dann in den Kampf eingreifen, was sonst erst geschehen würde, wenn man Strega schon in den roten Bereich geschossen hat!
Nutzen Sie das indem Sie am besten direkt nach der anfänglichen Sequenz einen Angriff fahren und dann bei starker Beschädigung aus dem Kreis flüchten. Angelina kommt herbei und durch die lange Sequenz wird das eigene Gefährt wieder ordentlich aufgemöbelt, so dass man sofort wieder in den

Kampf eingreifen kann.
Da Strega von nun an auch meist auf Angelina eindrischt wird man weniger Schaden abbekommen, muss aber auch ordentlich austeilen, denn wenn Angelina abgeschossen wird ist es vorbei!
Nutzen Sie daher jede Möglichkeit zum Schuss und rufen Sie Angelina notfalls bei einem weiteren Versuch erst später herbei, so dass man Strega dann gemeinsam noch schneller besiegen kann.

Ein paar freudige Gespräche und schon geht es in die letzte Mission, die eigentlich nur noch etwas unnötig wirkt.

Mission 33: Die Tränen des Engels

Nehmen Sie unbedingt den Torpedo mit, ansonsten braucht man hier auch nichts.

Es geht dann in nordwestliche Richtung, wo man einen Navpunkt gesetzt bekommt und dann eine Sequenz beginnt. Sehen Sie sich anschließend die nahen Felssäulen genauer an und fahren Sie schließlich zum weiter entfernt gesetzten Navpunkt, wo man dann den "Engel" entdeckt. Von dort aus gilt es dann den Torpedo abzufeuern.
Keine Angst! Wenn man nicht in der richtigen Position ist, wird Stoney einem vom Abfeuern „abhalten“. Ist man weit genug weg vom ersten „Loch“ in den Säulen gelingt der Abschuss dann aber und eine lange Endsequenz beginnt...

Text	A. Neumann (2008)
Screenshots	A. Neumann (2008)
Savegames	A. Neumann (2008)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/aquanox2?rev=1640861301

Last update: **2021/12/30 10:48**