Aquanox

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.21 (laut Startmenü), die einer Ausgabe der Zeitschrift „Bravo Screenfun“ beilag. Da es aber nach meiner Recherche keinen Patch auf diese Versionsnummer gibt und auch in der Readme-Datei 1.17 angegeben wird, scheint es sich bei meinem Exemplar einfach nur um eine speziell für diese Zeitschrift angepasste Version zu handeln. Auffällig war jedoch, dass das Programm generell etwas „zickig“ zu sein scheint. Mangels einer anderen Version kann ich jedoch keine weiteren Vergleiche anstellen und muss einfach davon ausgehen, dass ansonsten keine großen Unterschiede zu finden sind.
Problematisch war leider zunächst die Konfiguration. Beim Sound führte die Auswahl von EAX 2.0, trotz SB Audigy Soundkarte und den letzten offiziellen Treibern, zu einem kompletten Programmabsturz. Alle anderen Einstellungen haben sich zudem leider durch ein gewisses Knacksen beim Sound (vor allem bei den Gesprächen) „ausgezeichnet“, dass trotz aller möglichen Einstellungsoptionen nicht weg zu bekommen war.
Etwas ärgerlich. Darüber hinaus zeigte sich das Spiel in Konfiguration mit einem Joystick als ebenfalls recht wählerisch. Mein Saitek Cyborg 3D USB Gold wurde zwar erkannt und war normal, aber durch das Menü bedingt etwas unübersichtlich, zu konfigurieren. Die Belegung des Coolie Hat führte jedoch beim Starten eines Spiels erneut zu einem direkten und nachhaltigen Programmabsturz, der folglich nur noch durch Rücksetzung der Standardeinstellungen beim Start zu beheben war.
Erst mit Hilfe der Saitek Software zur Tastenbelegung war eine komplette und recht fehlerfreie Nutzung des Joysticks möglich, auch wenn weiterhin beispielsweise Werte bezüglich der Achsensensivität nicht übernommen wurden. Weitere Unklarheiten ergaben sich bei der grafischen Darstellung, die nach meiner Ansicht nicht auf maximale Qualität zu bringen war, da das LOD-System recht spät Details wie den Bodenbewuchs einblendet und eine Änderung des „LOD-Schiebers“ hier keinerlei Veränderung zeigte.
Ansonsten waren alle optischen Details auf Maximum gestellt und zusätzlich 4x AA und anisotrope Filterung im Spiel aktiviert. Inwiefern diese Einstellungen jedoch gegenüber treibermäßigen Verschönerungen vorzuziehen sind, ist recht unklar. Von der Leistung her, gibt es scheinbar keinen großen Unterschied.
Die Screenshots wurden mit dem Tool Fraps auf einem System mit Athlon XP (2,2 GHz) und einer übertakteten GeForce7 7600GS gemacht, da die integrierte Screenshotfunktion nicht wirklich funktionierte. Ursprünglich in 1280×2024 erstellt wurden sie aus Platzgründen auf 775×620 verkleinert und bei 75% JPG-Qualität gespeichert.

Tipps:

- Lesen Sie sich unbedingt zuerst das sehr gute Handbuch durch. Hier findet man alle nötigen Informationen für die ersten Schritte im Spiel und kann sich zudem auch ausgiebig über die komplexe Aqua-Welt informieren.
- Sprechen Sie in den Stationen möglichst mit allen Leuten, das ist zwar recht aufwendig, aber dank der guten Sprecher aber in Ordnung. Nur durch bestimmte Schlüsselgespräche wird zudem meist der Zugang zu den Missionen bzw. dem Dock freigeschaltet, so dass man überhaupt erst los kann.
- Bei diesen entscheidenden Gesprächen bekommt man zudem oft einige grundlegende Infos zum Auftrag, was praktisch ist, da man im Dock nur sehr rudimentär informiert wird. Ansonsten geben auch andere, nicht zwangsläufig zu besuchende Charaktere oft wichtige Infos für den Kampf!

- Gespräche kann man per Enter-Taste beschleunigen und per Escape-Taste komplett abbrechen, wenn man wirklich gar keine Lust auf Story hat. Beachten Sie aber, dass ein erneutes Anhören dann nicht mehr möglich ist!
- Gehen Sie die Gesprächspartner am besten immer von oben nach unten durch, wodurch man üblicherweise alle „alternativen“ Mission spielen kann, die sonst nicht wirklich entscheidend für das Vorankommen in der Kampagne sind, aber eben immer einen netten Extra-Betrag an Cash einbringen…
- Gerade die längeren Missionen sind massiv Trigger-gesteuert, d.h. erst nachdem man eine gewisse Teilaufgabe erledigt hat, wird auch der nächste Teil erst zugänglich. Oft findet man daher schon bei ausschweifenden Kämpfen feindliche Ziele, die man zwar angreifen kann, die jedoch unzerstörbar scheinen, so dass man diese einfach ignorieren sollte bis man durch den „regulären“ Ablauf der Mission damit konfrontiert wird…
- …logischerweise lassen sich daher auch keine „Abkürzungen“ in den Missionen finden, indem man beispielsweise schon ein späteres Ziel vorher unvorhergesehen vernichtet!
- Schauen Sie sich regelmäßig in neuen Stationen die nun verfügbaren Schiffe, Waffen und Spezialgegenstände an. Gerade die verbesserten „RobotRepairKits“ sind sehr hilfreich, da sich das Schiff automatisch selbst repariert und mit dem bald verfügbaren Booster kann man sich aus Gefahrensituationen schnell verziehen!
- Beim Ausweichen/Strafen sollte man vor allem in hektischen Kampfgeschehen abwechseln in alle Richtungen lenken, also oben, dann rechts, unten und zuletzt nach links. Wenn man sonst beispielsweise nach rechts und dann direkt wieder nach links lenkt driftet man eventuell in das kurz zuvor „abgesendete“ Feuer, dem man sonst ausgewichen wäre…
- Savegames kann ich leider keine zur Verfügung stellen, da ich den Speicherort jener nicht finden konnte. Falls mir da jemand einen Tipp geben kann, würde ich das dann nachreichen..!
- Die großen Wasserpflanzen, die man mitunter findet (die mitunter auch recht pixelig rüberkommen) sind nur eine nette „Deko“, da man völlig ohne Bremswirkung zu erfahren durch sie hindurch fahren kann!
- Zuletzt noch ein paar Tipps zu den Missionen der „Instantaction“, die jedoch weitgehend recht hart sind und von mir vor allem als schneller Einstieg zum Testen der Steuerungseinstellungen genutzt wurden.



- Dogfight: Die einfachste Mission. Sie starten vor einer kleinen Anlage, bei der man ein Energierelais und/oder einen verdammt flinken Verteidiger (Bloodshot 2) bzw. die Geschützturmphalanx ausschalten muss. Gerade der feindliche Scout ist verdammt nervig und sollte daher am besten zuerst mit einigen Torpedos erledigt werden. Danach das Relais noch zu vernichten stellt absolut kein Anspruch.
- Fightclub: Und direkt ein Hammer! Nacheinander tauchen 5 Gegner auf, die mit einem leichten Schiff erledigt werden müssen. Die ersten Feinde sitzen in einer Toiler, einer Skipjack und einem Entropox-Bomber und sind noch recht einfach mit Bordwaffen zu erledigen, so dass man sich die Torpedos für den nächsten Feind in seiner Succubus aufheben kann, was eigentlich auch bitter nötig ist. Um ehrlich zu sein hab ich hier schon immer das Zeitliche gesegnet und kann daher auch nichts über den fünften Gegner benennen… :(
- Duell: Noch so ein unfairer Kram. Es gilt gegen Freeman in der geklauten Succubus anzutreten. Diese ist jedoch schwer gepanzert, schnell und nahezu immun gegen die eigenen Torpedoangriffe bzw. scheint selbst unendlich viele zu besitzen. Eigentlich hat man keine Chance, die eigene Konfiguration ist einfach lächerlich unbrauchbar für den Kampf im nahezu offenen Feld… :(
- Asylum: Es gilt um Topo´s Asylum eine massive Angriffsstreitmacht ganz alleine zu dezimieren, denn die Geschütze sind keine große Hilfe. So lange man stets in Bewegung bleibt und mit der Doom Mortar stetig feindliche Scouts erledigt läuft die Mission eigentlich ganz brauchbar. Leider kommen später immer mehr Feinde herbei, darunter auch eine Fregatte und zahlreiche Bomber. Diese kann man zwar aus der Bewegung heraus recht gut erledigen, doch die unglaublichen Torpedomassen, die einem entgegengesetzt werden sind einfach extrem nervig, da man bald keine Täuschkörper mehr hat und durch das Ständige Ausweichen kaum ordentlich Abschüsse erzielen kann. Mit viel Übung und vor allem Glück kann man die Angreifer jedoch vermutlich irgendwie allesamt erledigen. Wichtig ist nur dass man nach einem Torpedotreffer sofort per Booster den Rückzug antreten muss, so dass die Reparatureinheiten ihre Arbeit verrichten können und sich sonst um irgendein Gebäude schlängelt, wodurch die meisten Torpedos ausgeschaltet werden…

Magellan

Nach dem Intro findet man sich in der ersten Station wieder. Hier gibt es eigentlich nichts wirklich Interessantes. Zwei kurze Plaudereien in der Spielunke und man sollte sich dann im Doch Richtung „El Topos Asylum“ davonmachen.

Topos Asylum

Reden Sie unbedingt mit El Topo und anschließend Commander Sool, erst dadurch wird die erste

Mission freigeschaltet. Kaufen kann man sich hier noch nichts wirklich Brauchbares, selbst wenn man alles bereits Vorhandende verkauft. Zusätzliche Torpedos oder Buzzer sind hier zudem noch nicht nötig.

Mission 1: Asylum



Man startet quasi am ersten Nav-Punkt, wo etwas Biontenschrott herum treibt. Schalten Sie auf das Vendetta-Gewehr um (keine Torpedos verschwenden!) und beginnen Sie mit dem „Aufräumen“. Machen Sie sich dabei etwas mit der Steuerung vertraut und versuchen Sie auch ruhig einmal die unbeweglichen Teile aus der Bewegung heraus abzuschießen. Weiterhin kann man die Sekundärfunktion der Vendetta, den Scharfschützenmodus, hier recht gut einsetzen um die kleinen Teile besser sehen zu können. Sind auf dem Radar keine roten Ziele mehr markiert, es passiert aber trotzdem erst mal nichts, gilt es meist noch ein letztes kleines Teil direkt beim Nav-Punkt zu zerstören.
Fahren Sie etwas herum um es gegebenenfalls besser sehen zu können. Sind alle Teile vernichtet beginnt eine Sequenz.
Sie müssen nun einem dämlichen Frachterkapitän helfen. Fahren Sie schnellstens zu diesem und versuchen Sie schon bei der Annäherung per Scharfschützenmodus einige der Teile vor dem Frachter abzuschießen. Setzen Sie sich dann am besten über den Frachter und schießen Sie erst mal nur die Teile weg, die unmittelbar im Weg des Frachters liegen.
Alsbald taucht noch ein stark geschwächter Bionten-Scout von unten her auf. Wenn er Ihnen direkt vor die Waffe fliegt sollte man ihm direkt eins verpassen, denn nach wenigen Treffern ist er bereits Geschichte. Ansonsten gilt es erst einmal den Weg möglichst weitgehend zu säubern und sich dann dem Scout anzunehmen.
Ist dieser vernichtet und der Frachter aus dem Schrottfeld, gilt die Mission auch schon als gewonnen. Per Escape-Taste gilt es nun das Menü zu öffnen und dort den Dipol-Antrieb manuell zu starten, was sonst meist automatisch geschieht.

Magellan

Reden Sie zuerst mit Freeman (nur möglich wenn man in Topos Asylum mit Flaherty geredet hat). Das Gespräch verläuft recht aggressiv und führt zu einem kleinen Zwischenauftrag, der jedoch erst etwas später entlohnt wird und eine nette Übung darstellt!

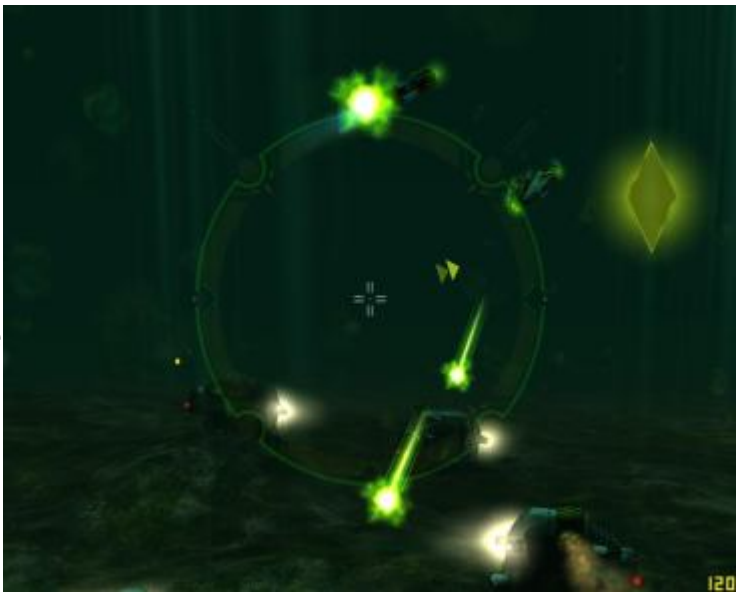
Mission 2: Terror



Ein gewisser Randis Albion (richtig, wie eines der Spiele der Schleichfahrt-Schöpfer) schießt hier bei einer Station auf einen großen Frachter. Zwar hat der „Student“ ein deutlich besseres Schiff, doch dafür ist er recht träge und hat auch Schwachstellen. Fahren Sie einfach direkt auf ihn zu und eröffnen Sie das Feuer.
Seine Hauptwaffe ist zwar enorm stark, bleibt man aber stets in Bewegung dürfte man kaum getroffen werden.
Der Turm auf dem Dach des Gefährtes ist da schon fast gefährlicher, denn der schnell feuernden Plasma-Kanone kann man nur eher schwer ausweichen!
Bleiben Sie daher am besten stets unter dem Gegner oder maximal auf seiner Höhe, wodurch man sich nur mit seiner nach vorne gerichteten Waffe herumschlagen muss, die man aber natürlich auch ganz gut meiden kann, wenn man ständig versucht hinter oder unten ihn zu kommen.
Sobald man ihn abgeschossen hat ist der Spaß auch schon zu Ende, aber Geld gibt es dafür wie bereits erwähnt nicht (bzw. nicht von El Topo).
Sie sollten folglich keine Torpedos starten um den Kampf zu verkürzen, denn die Reparatur ist bekanntlich kostenlos.

Reden Sie dann mit Neru, der Ihnen einige knappe Infos zur nächsten Mission gibt, die wieder von El Topo bezahlt wird!

Mission 3: Biontenschrott



Auch wenn man sich für diese Mission schon ein neues Schiff, die Drowsy Maggie, kaufen könnte, sollte man das eher lassen. Die schwächliche Vendetta I sollte man eher primär ersetzen und dafür reicht die Kohle noch nicht.
Stürzen Sie sich daher direkt in die Mission. Nach dem „Intro“ fährt man erst mal runter zum Schrottplatz, wo man die zu beschützende Raupe findet. Bleiben Sie einfach direkt über ihr und halten Sie die Augen offen. Vier Bionten lauern hier insgesamt.
Bis man sich auf eine gewisse Entfernung angenähert hat bleiben sie passiv, so dass man per Zoom schon recht früh den Feind erkennen und unter Feuer nehmen kann, was

vor allem beim 3. praktisch ist, da dieser weiter weg auf einem kleinen Hügel lauert.
Alle Bionten sind glücklicherweise stark beschädigt, so dass man mit der lächerlichen Vendetta nur wenige Treffer benötigt um sie auszuschalten. Sind erst mal alle Bionten erledigt, beginnt eine Sequenz.
Nach dieser fährt man dann zu den angegriffenen Raupen aus der Sequenz und erledigt die beiden Angreifer, was mit Hilfe der Wingmen blitzschnell erledigt werden kann, da diese recht schnell mit Torpedos am Start sind!
Zuletzt darf man dann nochmal zurück zum Schrottplatz fahren und nochmals zwei Bionten abschießen oder einfach manuell den Dipol-Antrieb aktivieren und die Mission beenden. Beide Varianten führen zum gleichen Credit-Erlös, es bleibt also wirklich Ihrer Spielfreude überlassen...

Vespucci

Reden Sie hier zunächst unbedingt mit Mick Flaherty, der durch etwas „Nachhilfe“ dann noch einige Credits für die „Terror-Mission“ überweist, was El Topo abgelehnt hat!
Anschließend plaudert man mit „Terry the Blaster“ und anschließend mit „Freeman“. Das Gespräch wird jedoch von El Topo unterbrochen, der einen „Alarmauftrag“ ankündigt. Ein neues Schiff braucht man dazu zwar nicht, auch wenn man sich inzwischen zwei neue leisten könnte. Wichtiger ist es da schon die lahme Vendetta endlich auszutauschen. Mindestens gegen die Vendetta 2, besser direkt gegen die PlasmaGun, die schon ordentlich Eindruck schindet, aber leider auch den Reaktor schnell leer saugt. Am besten kauft man daher direkt noch ein oder zwei günstige Torpedos.

Mission 4: ELF-Terror



Sie starten direkt bei einem attackierten Teil der Anlage. Die Angreifer verdrücken sich jedoch schnell. Geben Sie vollen Schub und versuchen Sie den Flüchtenden per Zoom-Modus noch einige Treffer zu verpassen, bevor diese dann noch einige Kumpanen treffen und so gestärkt dann zum Gegenangriff übergehen. Die Drifter sind zwar recht gut gepanzert, aber verfügen nur über eine lahme Vendetta und keine Torpedos (bzw. feuern ihre nicht ab), so dass man ihnen ruhig von Bug zu Bug gegenüber treten und so besser zielen und feuern kann! Mit einer Vendetta 2 oder der PlasmaGun sollte man den Feinden dann recht gut beikommen können. Sind alle erledigt gilt es eine kleine Entscheidung zu treffen.
Sowohl ein naher Frachter, als auch ein weiteres Element der ELF-Anlage werden attackiert. Zwar ist nach Sally die Anlage wichtiger, doch der Frachter ist deutlich stärker beschädigt und wenn man diesen nicht rettet, greifen die siegreichen Angreifer von dort auch alsbald bei der ELF-Anlage ein! Fahren Sie also am besten schnellstens zum Frachter. Die Angreifer schweben wie üblich an einer Position und feuern. Um dem Spaß ein schnelles Ende zu bereiten sollte man sich möglichst nahe an einen Drifter annähern und dann einen Torpedo absetzen. Ein Stanley leistet hier hervorragende

Dienste und erledigt das Ziel meist direkt komplett, so dass man schnell noch einen zweiten Angreifer aufspüren und ebenfalls schnell torpedieren kann.
Den Letzten erledigt man dann mit der normalen Waffe und folgt dann dem gelben Orientierungspfeil zur angegriffenen Anlage. Hier erledigt man mit den Wingmen problemlos weitere Angreifer und fährt danach weiter zum nächsten Kampfschauplatz bei der ELF-Antenne, wo nochmals eine Drifter erledigt werden.

Magellan

Das erste Gespräch führt man mit El Topo, der etwas Cash locker macht. Anschließend sollte man sich dann als Erstes mit Perry Lasalle kurzschließen, der noch einen „Zwischenauftrag“ anbietet, bevor man sich schließlich, wie von El Topo vorgeschlagen, mit „Didi Spengler“ unterhält und dadurch an die eigentliche „Magma-Mission“ kommt.

Mission 5: Sprungschiffunfall



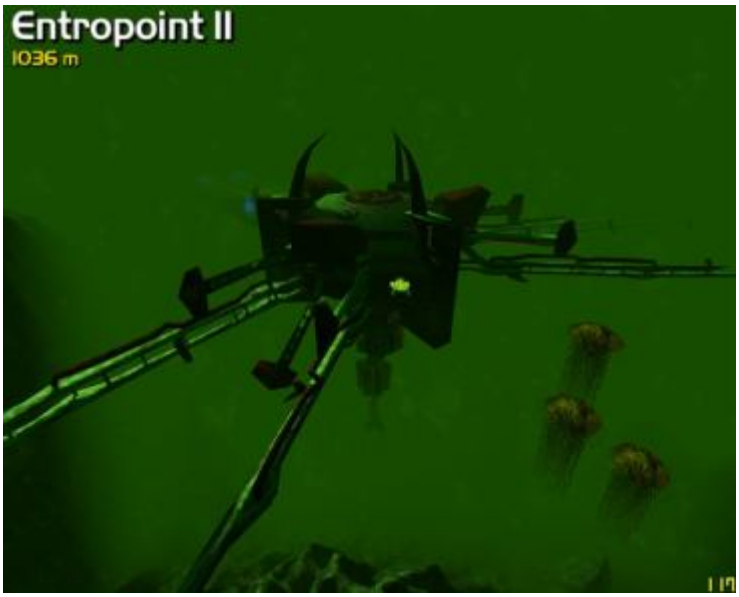
Auch für diese Mission reicht die Toiler noch dicke aus. Wichtiger ist hier eher die Bewaffnung. Am besten nimmt man neben einer Plasmagun auch noch eine Vendetta 2 (wenn die Munition für die Plasmagun leer ist) und einige gute Torpedos (TresherShark) mit, denn man wird es mit einer Unmenge feindliche Schiffe zu tun bekommen!!
Sie starten direkt über dem Sprungschiff während einige Piraten scheinbar auf dem Rückzug sind. Folgt man Ihnen in die kleine Schlucht, wird man direkt von der "Verstärkung" überrascht, die an einem vorbei saust. Schnappen Sie sich einfach den nächsten Gegner und verpassen Sie ihm ne Ladung. Es gilt die Anzahl der Feinde schnellstmöglich etwas zu reduzieren.
Da Piccolini mit den Torpedos recht freigiebig ist, sollte das auch recht gut gelingen. Sollte man trotzdem Probleme bekommen gilt es sich auf die Piraten zu konzentrieren, die nahe am Wrack „rumhängen“ und darauf feuern. Diese statischen Ziele sind recht gut zu treffen und auch schnell zu verscheuchen, so dass man nur im äußersten Notfall Torpedos einsetzen muss.
Warten Sie damit bis ein Transporter eintrifft, den es zu verteidigen gilt, da gleichzeitig auch weitere Piraten ankommen. Diese stürzen sich wie bereits gewohnt an Ort und Stelle schwebend auf den Transporter, so dass sie ein gutes Ziel für Torpedoangriffe abgeben. Mit den Tresher Shark Modellen kann man die Feinde meist direkt vernichten und so innerhalb kurzer Zeit mindestens vier Feinde erledigen.
Kümmern Sie sich danach um verbliebene Angreifer bzw. versuchen Sie diese durch Beschuss aus ihrer „ruhigen“ Angriffsposition zu bringen und damit nicht mehr Feuern können. Nach einiger gewissen Zeit dockt der Transporter wieder ab und verschwindet mit den Angreifern. Ende der Mission. Der Dipol-Antrieb aktiviert sich automatisch...

Mission 6: Magma



Immer noch ist die Toiler ausreichend, starke Waffen sind jedoch wichtig und am besten nimmt man auch noch einige gute Torpedos mit, da man es mit einem dicken Brocken zu tun bekommt!
Fahren Sie zunächst zum ersten Navigationspunkt und folgen Sie hier den flüchtenden Bionten. Diese sind zwar immer noch meist stark beschädigt, bekommen dafür aber alsbald Verstärkung. Kümmern Sie sich nach und nach um die Scouts. Wenn man diese einigermaßen dezimiert hat taucht dann plötzlich eine weitere Gruppe auf, die zu allem Übel auch noch aus einem Bomber besteht, der enorm viel einstecken kann!
Selbst die Plasmagun oder der Hitman-Granatwerfer brauchen hier einige Treffer um das Ding zur Hölle zu jagen! Verpassen Sie ihm daher am besten direkt mal alle Torpedos und widmen Sie sich dann einigen Scouts, die sonst Bonham zu arg aufs Korn nehmen.
Sind nur noch wenige Ziele über, sollte man sich wieder dem Bomber widmen. Nach dessen Vernichtung kommt dann aber nochmal Verstärkung an, die man diesmal aber ganz sicher nicht schafft. Da die Mission aber eh gewonnen ist, sollte man einfach manuell den Dipol-Antrieb aktivieren und abhauen...

Topos Asylum



Reden Sie mit El Topo (Cash!) und anschließend Admiral Cox. Danach kann man sich nach Entropoint II absetzen...

Entropoint II

Labern Sie mit der Entropoint Lady und Commodore Sool. Danach kann man zum nächsten Entropoint weiter reisen...

Entropoint

Nur einige Gespräche und schon ist man auch hier wieder weg!

Speicherkraftwerk

Geradezu überschüttet wird man hier von Gesprächsoptionen und potentiellen Aufträgen! Hier den Durchblick zu behalten ist alles andere als leicht, am besten hangelt man sich einfach jeweils von oben nach unten durch bei den angebotenen Gesprächsoptionen. Zuerst führt ein Gespräch mit Bonham zu einem relativ einfachen und kurzen Angriffsauftrag.

Mission 7: Sabotage



Es gilt einen Angriff auf einen gut bewaffneten und verteidigten Frachter zu fahren. Starke Waffen sind hier unbedingt erforderlich. Beim Schiff kann man noch auf die Toiler setzen, wenn man diese denn effektiv und schnell bewegen kann, so dass man nicht zu viele Treffer abbekommt. Ansonsten sollte man unbedingt den Schiffstausch in Betracht ziehen. Die Drowsy Maggie ist dabei quasi nur eine minimale Verbesserung. Zwar ist sie etwas besser gepanzert, aber auch langsamer, so dass man im anfänglichen Turbinenwald fast ewig braucht. Steigen Sie daher am besten direkt auf die Avenger um, die man mit einigen Bull Shark ausrüstet!
Folgen Sie zunächst der Nav-Sequenz durch das Turbinenfeld. Bleibt man möglichst dicht am Boden, kann man die stärksten Strömungen meiden und so etwas schneller vorankommen. Beim vierten Navigationspunkt findet man dann die Diebe, die einen gut bewaffneten Transporter und einige schwere Scouts besitzen.
Schon beim Annähern muss man heftig ausweichen um dem gebündelten Vendetta-Feuer des Transporter zu entgehen! Nehmen Sie dann auch am besten direkt diesen aufs Korn. Mit den schweren Bull Shark hat man hier zwar relativ leichtes Spiel, sollte sich dafür aber möglichst nahe an das Ziel heran begeben und an das Heck hängen, wo man von dessen Geschützen in Ruhe gelassen wird!
Nach drei Treffern wird der Transporter meist schon kurz vorm Exitus stehen. Geben Sie ihm mit einer

normalen Waffe den Rest und widmen Sie sich dann den großen Scouts. Diese sind recht langsam, so dass man mit einem weiteren Bull Shark und etwas Glück direkt einen abschießen kann. Den Rest erledigt man mit den normalen Waffen, wobei man am besten etwa auf gleicher Höhe bleibt wie der Gegner, da dort ein toter Punkt der Verteidigung liegt (nach Atahualpa Jones). Ist das getan, endet die Mission auch direkt!

Quatschen Sie sich anschließend bis zu „Yalla Rangun“ durch, der Ihnen einen kurzen Eskortierauftrag anbietet, den man noch mitnehmen sollte bevor man sich wieder dem Hauptstrang um Admiral Cox und Brainfire widmet.

Mission 8: Inspektionstour



Ein kurzer Spaß, den man sich durch Mitnahme einige Anti-Scout-Torpedos noch deutlich erleichtern kann!
Folgen Sie nach dem Start zunächst dem Transporter und dann zu dem neu gesetzten Nav-Punkt etwas abseits. Dort treiben sich einige Piraten herum, die man aufs Korn nimmt. Dabei kommt dann ein Hilferuf vom Transporter herein, der angegriffen wird. Geben Sie direkt nach und steuern Sie wieder auf den Transporter zu, denn Harper wird mit den Feinden am Nav-Punkt ganz gut alleine fertig! Beim Transporter angekommen ist die EnTroPol meist schon ziemlich dezimiert, so dass man sich direkt den Transporter-verfolgenden Drifter annehmen sollte. Mit einigen Torpedos kann man diese ganz schnell dezimieren, so dass der Transporter erst mal keine weiteren Schäden davon trägt.
Bleiben Sie dann bei ihm, bis dann aber doch plötzlich irgendwie dessen Maschinen ausfallen und einige wenige Piraten den Ausfall nutzen wollen, was aber keine sonderliche Herausforderung für Sie darstellen wollte…

Reden Sie mit Kiz und lauschen Sie danach den sich automatisch ergebenden Gesprächen mit van der Waal & Lloyd sowie Admiral Cox, der den anstehenden Plan B beschreibt.

Mission 9: Codebücher



Die wichtigste Utensilie für diese Mission ist meiner Meinung nach der Silencer, der Ihr Boot eine Stufe leiser macht und somit im Verlauf eine extrem wichtige Aufgabe erfüllt, da es mir seltsamerweise nicht möglich war per T-Taste die Motoren auszuschalten und so das Boot „manuell“ leiser zu bekommen! Packen Sie also unbedingt diesen Silencer ein und auch noch eine volle Ladung Tiger-Shark-Torpedos. Als Untersatz wird man hier zudem erstmals wirklich die Avenger brauchen, da es sonst recht schwer wird!
Direkt nach der Start-Sequenz findet man sich im „Anflug“ auf die ELF-Anlage wieder und muss heftigst ausweichen um dem Abwehrfeuer der feindlichen Geschütze ausweichen zu können. Mit Hilfe der Wingmen sollte man dann aber recht schnell die zahlreichen Geschütze um die Anlage vernichten können. Achten Sie darauf nicht zu viel Schaden einstecken zu müssen, halten Sie sich daher notfalls etwas im Hintergrund und zerstören Sie dann persönlich die sechs Kommunikationsschüsseln auf den beiden Zielgebäuden.
Nach einer weiteren, recht langatmigen Sequenz gilt es dann eine „Schleichfahrt“ durch einen gut beschützten und verminten Graben zu fahren. Unrealistischer weise wird man hier nicht bemerkt, wenn man möglichst leise ist! Falls es bei Ihnen also auch nicht so ganz mit dem Durchtreiben bei deaktivierten Motoren klappt (da die Minen recht ungünstig liegen und man ihnen leider nicht ausweichen kann!), muss man hier unbedingt einen Silencer einpacken. Mit diesem kann man dann auch absolut problemlos und bei voller Fahrt durch den Bereich pflügen. So lange man nirgendwo gegen fährt oder das Feuer eröffnet wird man hier nicht entdeckt werden! Notfalls gibt man ansonsten einfach Gas und setzt ein paar Täuschkörper ab, wodurch man auch meist recht gut durchkommt!
Dahinter findet man eine Stromversorgungsanlage, deren obere drei "Teile" man vernichten muss. Gehen Sie hier am besten etwas in Deckung, damit man von keinen Geschütztürmen erwischt werden kann. Nach der Zerstörung beginnt eine weitere Sequenz.
Nach dieser gilt es erneut sehr schnell zu reagieren! De Grange prescht in ihrem Boot vor um die Codebücher zu klauen und man muss ihr etwas Deckung geben, sonst wird sie abgeschossen. Bis zum Ziel gilt es einige Geschütze zu erledigen und dort dann nochmals einige EnTroPol-Boote!



Geben Sie daher direkt Vollschub und folgen Sie De Grange. Den ersten Geschützturm zur Rechten kann man noch ignorieren, da dieser recht abseits liegt, und sich direkt auf die beiden direkt Voraus auf der kleinen „Mauer“ konzentrieren. Mit der Vendetta-Gatling hat man hier am schnellsten einen Erfolg erzielt! Lenken Sie die beiden Türme schnellstens durch Beschuss ab und vernichten Sie sie dann auch möglichst schnell, denn etwas dahinter liegt vor dem Zielgebäude (scheinbar nicht direkt die Freiheitsstatue) nochmal eine „Verteidigungsmauer“.
Steuern Sie diese schnellstens an und verpassen Sie einem der normalen Geschütztürme und dem Torpedowerfer einen

Torpedo. Den Rest erledigt man dann mit der Gatling. Weiter geht es zur Freiheitsstatue, wo erneut zwei Geschütztürme schnell per Torpedo erledigt werden, so dass man sich schließlich weiter rechts dem dritten „Wall“ widmen kann, wo nochmals zwei normale Türme und ein Torpedowerfer warten. Bleiben Sie beim Angriff auf diese aber stets schwer in Bewegung, so dass die zahlreichen Feindboote nicht so leicht Treffer anbringen können. Sind auch die letzten stationären Ziele erledigt, kann man sich den verbliebenen U-Booten widmen. Die Expurgator sehen zwar recht mächtig aus, sind aber doch mit der Gatling recht schnell zu zerschießen, so dass man nur auf die feindlichen Torpedos achten muss!
Hat man die Feinde etwas dezimiert kommt dann auch meist De Grange wieder ins Spiel, so daß man es fast geschafft hat. Zuletzt muss man nur noch einen gewissen Sicherheitsabstand zwischen sich und der Meute von Lloyd bringen. Fahren Sie dazu an der Miss Liberty vorbei in Richtung der Turbinenfelder. Sobald man genügend Abstand hat, erscheint der „Mission erfolgreich Schriftzug“ und man kann manuell den Dipol-Antrieb aktivieren...

Entrox HQ

In Changs Büro trifft man hier zwei Gesprächspartner. Spricht man zuerst mit Krüger (eventuell nur möglich, wenn man nach der 7. Mission mit Bonham geplaudert hat), wird man zwar auf seine Credits vom letzten Auftrag von Chang noch etwas warten müssen, doch dafür kann man noch eine kleine Zwischenmission fahren, die auch nette 4.900 Credits bringt. Anschließend redet man dann mit Chang, der einem das Geld für die Codebücher-Mission gibt und auch gleich einen neuen Auftrag parat hat.

Mission 10: Krügers Frachter



Es gilt den Frachter und die Raupen auf dem Boden gegen Angriffe zu verteidigen. Torpedos braucht man hier zwar nicht unbedingt, einige Tiger Shark erleichtern das Geschäft jedoch deutlich!
Bleiben Sie nach dem Start einfach quasi an Ort und Stelle und warten Sie bis die ersten Feinde auftauchen. Mit der Vendetta-Gatling kommt man den ehemaligen EnTroPol-Schiffen immer noch gut bei. Achten muss man beim Kampf lediglich darauf, dass sich kein Angreifer ungestört an den Raupen vergreifen kann. Sollte dies einer versuchen muss man ihn durch Beschuss davon abhalten und ablenken!
Sonst kommt man dann Wingmen-Unterstützung eigentlich recht gut mit den beiden Angriffswellen zurecht, so dass man kaum große Probleme haben sollte. Ist mal etwas zu viel Action, kann man mit einigen Torpedos schnell etwas Abhilfe schaffen...

Mission 11: Methanhydrat

Sie benötigen gut ein gut gepanzertes und schnelles Schiff. Toiler und Drowsy Maggie sind daher eigentlich keine Optionen mehr! Wichtig ist auch die Torpedobestückung. Neben einigen Anti-Scout-Modellen sollte man auch zwei schwere vom Typ Big Bang I mitnehmen!
Sie beginnen über einer „Raupen-Flotte“ beim „Grasen“. Zwar kann man einige Fahrzeuge am Boden vernichten, doch das eigentlich Ziel ist der Stopp des Abbaus, was eh automatisch durch Ihren Angriff geschieht. Konzentrieren Sie sich daher am besten direkt auf die verteidigenden Expurgator, denn erst wenn diese restlos vernichtet sind beginnt der nächste Teil der Mission. Ob die zahlreichen Raupen dabei dann in das Gebäude entkommen können, ist wirklich egal!
Nachfolgend gilt es dann einen großen Executor-Bomber aufzuhalten, welcher versucht das Methanhydratfeld hoch zu jagen, was zu einer wirklich enorm imposanten Explosion führt. Zwar dauert es mitunter doch einige Minuten bis der Bomber dies schaffen würde, doch man sollte nicht unnötig Zeit verlieren und direkt auf das Teil zuhalten, während sich die Wingmen den beiden kleineren Begleitern annehmen.
Den Bomber knackt man am besten von unten, wo er ein paar Geschütztürme weniger hat. Zwar kommt man auch mit der Vendetta-Gatling recht bald zum Abschuss, muss dabei jedoch einige Treffer einstecken. Wer den Kampf also etwas abkürzen will sollte einige Torpedos abfeuern. Ein Big Bang I aus kurzer Distanz abgefeuert (aufgrund der langsamen Laufgeschwindigkeit) kann den Feind oft schon komplett vernichten!



Zuletzt muss man dann die Cape Fear abschießen, die auf einem Plateau direkt über dem Herkunftsort des Bombers startet und die Flucht antreten will. Je nachdem wo man mit dem eigenen Schiff gerade ist wenn die Sequenz beginnt, wird man danach die Cape Fear mitunter sogar noch auf dem Radar haben und muss nicht umständlich der etwas ausladenden Nav-Sequenz folgen, die einem wieder zum Ziel führt (aber Vollgas fahren nötig!).
Missachten Sie beim Angriff auf den Transporter die verteidigenden Expurgator und versuchen Sie möglichst nahe an die Cape Fear heranzukommen um die Big Bang Torpedos anbringen zu können. Meist reicht dazu schon einer und einige weitere Schuss mit der normalen Kanone aus, was Lloyd dann nahezu zum Kollaps bringt!
Sie kommt dann selbst mit einem, recht dunkel lackierten, Expurgator herbei und versucht Ihnen den Garaus zu machen. Bleiben Sie massiv in Bewegung und bringen Sie Ihr möglichst viel Schaden bei, der sie dann nämlich zur Flucht veranlasst! Einige Tiger Shark machen das regelrecht zum Kinderspiel. Wenn nur einer trifft, wird ihr Schiff zwar nicht übermäßig stark beschädigt, doch es reicht um sie zum Rückzug zu „zwingen“, womit die Mission dann auch gewonnen ist.

Reden Sie wieder mit Chang und ertragen Sie dann das Gelaber von Lloyd, das den nächsten Kampf einleitet.

Mission 12: Golfstrom



Sie benötigen ein gut gepanzertes und schnelles Vehikel, Avenger oder Skipjack, das mit einigen Tiger Shark ausgerüstet werden sollte.
Nach der „interessanten“, langen Einleitungssequenz gilt es schnell zum ersten Navigationspunkt zu düsen und dort drei Expurgator auszuschalten. Danach beginnt nochmals eine Sequenz und der Hauptteil der Mission!
Es gilt schnellstens zum Kampfschauplatz zu kommen um dort drei Bomber zu vernichten, bevor diese drei Turbinen kaputt machen! Geben Sie daher direkt vollen Schub und versuchen Sie möglichst nahe am Boden zu bleiben, wo die Strömungen nicht ganz so groß sind, so dass man schneller voran kommt. Sobald man den ersten Bomber ins Visier bekommt sollte man versuchen per Vendetta-Galting dessen Aufmerksamkeit von der Turbine abzulenken. Sobald man dann etwas näher ist, sollte man noch mit einem Torpedo nachhelfen um das Ziel schnellstmöglich abzuschießen. Widmen Sie sich dann sofort dem zweiten Ziel, das man in gleicher Weise aufs Korn nimmt.
Wichtig ist, dass man darauf achtet nicht selbst in einen der riesigen Rotoren zu fahren oder gedrückt zu werden und das man die drei Bomber schnellstens ausschaltet bevor diese zu viele Ziele vernichtet.
Nachdem die drei Hauptziele vernichtet sind, verziehen sich dann auch die begleitenden Expurgator und Lloyd taucht nochmal in ihrem Gefährt auf. Diesmal tritt sie jedoch nicht allzu schnell den Rückzug an, sondern kämpft bis zum Ende.
Da ihr Vehikel stark gepanzert ist und man auch mit der besten Waffe bis jetzt, der Vendetta-Gatling, nur sehr langsam „vorankommt“, sollte man sich für Lloyd noch mindestens zwei Torpedos aufheben und ihr diese entgegen schleudern. Solange mindestens einer voll trifft dürfte man den Rest ganz gut mit der Standardwaffe hinbekommen, sonst muss man wirklich schwer „rudern“ und stets extrem in Bewegung bleiben. Versuchen Sie zudem nicht zu nahe vor ihr zu bleiben, da man dann abgefeuerten Torpedos kaum noch ausweichen kann!
Erst wenn die Wrackteile zu Boden sinken kann man erleichtert aufatmen…

Reden Sie anschließend mit Chang und Admiral Cox. Danach geht es ab in die Tornado Zone.

Entropoint VI

Reden Sie mit dem Reisenden und dann mit Cox, der Sie weiter nach Scavenger schickt.

Scavenger

Hier gilt es zahlreiche, aber höchst aufschlussreiche Gespräche zu führen. Hangeln Sie sich einfach von oben her beginnend durch. Neben zahlreichen Tipps (gegen Panzer,...) und Informationen zur komplexen Lage in diesem Bereich der Aquanox-Welt gibt es natürlich auch noch einen neuen Auftrag. Dieser wird freigeschaltet, wenn man mit Maggie Svenson geplaudert hat. Da die sprachliche Vertonung aber wirklich ausgezeichnet ist, sollte man sich auch wirklich alle Gespräche geben bevor man dann aufbricht.

Mission 13: Seismobombe



Sie treffen im Verlauf der Mission auf einige recht flinke Gegner. Packen Sie einige gute Torpedos (Tigershark, Man Eater) mit ein!
Nach dem Start fährt man erst mal direkt geradeaus, bis man an einer Art "Kläranlage" ("Rührteil"!) ankommt. Hier fährt man rechts durch die „Schlitze“ in den „Innenhof“ der Anlage, wo man auch direkt die Seismobombe findet.
Da diese nicht zündet findet man sich alsbald auf der Jagd nach einigen Neopolis-Snobs wieder, die drei Frachter angreifen. Halten Sie mit Volldampf auf diese zu und versuchen Sie die ersten beiden aus relativ kurzer Distanz mit einem Torpedo auszuschalten. Der Torpedo vernichtet die Ziele zwar eigentlich, doch irgendwie springen sie doch per Dipol weg (also kein Extrasold!)!
Das letzte Ziel kann man dann mit den normalen Waffen aufs Korn nehmen, was aber recht anspruchsvoll ist, da die Kerle in ihren Druid-Booten recht flink sind, einiges aushalten und dazu noch mit EMP-Torpedos um sich werfen (zwar nicht direkt tödlich aber ärgerlich!). Glücklicherweise muss man sie nur bis knapp an den roten Bereich beschädigen und schon treten Sie den Rückzug an...

Nach dem Gespräch mit King und schließlich mit Paghda, der einem erstmals die Bedeutung des Wortes AquaNox erklärt, kann man schon die nächste Mission fahren.

Mission 14: Santiago



Eine recht einfache Mission (die aber nette 18.000 Credits einbringt!), bei der man vor allem gute Primärwaffen benötigt. Vendetta Gatling oder PlasmaGun 2 sind die Waffen der Wahl!
Nach der einleitenden Sequenz findet man sich vor der feindlichen Anlage wieder. Es gilt nun zahlreiche Relais-Stationen, die allesamt netterweise leicht blau ausgeleuchtet sind, zu vernichten, so daß die komplette Bodenverteidigung ausfällt. Fahren Sie dazu einfach nach und nach alle am Hang gelegenen Teilbauten ab und konzentrieren Sie sich stets nur auf die Relais-Stationen. Sofern man stets gut in Bewegung bleibt werden die Geschütze kaum Treffer anbringen können und die wenigen Drifter treffen eh kaum was!
Erst wenn man den kompletten Hang abgefahren und alles lahm gelegt hat wird der Frachter von King auftauchen und den Bereich abfahren, aber nirgendwo andocken. Scheint auch so zu gehen.
Bleiben Sie daher immer beim Frachter und wehren Sie die schwachen Drifter-Angriffe ab. Da man inzwischen recht gute Waffen hat, wird man kaum Torpedos einsetzen müssen um den Feind schnell dezimieren zu können. Sobald der Transporter seine Fahrt abgeschlossen hat wird dieses abziehen und die Mission ist schon vorbei.

Lima I

Quatschen Sie mit den verschiedensten Charakteren bis Sie irgendwann zu einem gewissen Nameless kommen. Dieser, äußerst gut synchronisierte, Charakter „eröffnet“ ihnen dann quasi einige interessante Neuigkeiten und anschließend wird man von King zum nächsten Auftrag „gesendet“.

Mission 15: Crawler



Wichtig ist hier vor allem der Booster, denn man wird schnell abdüsen müssen!
Nach dem Start folgt man erst einmal der Nav-Sequenz bis zu seinem Team. Dann geht es durch einen Graben weiter, bei dem man einige Crawler-Raupen findet, die plötzlich aus dem Boden kommen. Das sind zwar Feinde, so dass man sie abschießen könnte, was aber kein direktes Missionsziel ist und absolut nichts bringt. Düsen Sie stattdessen einfach bis zum letzten Nav-Punkt weiter, wo sich das Team wieder trifft und auch auf zwei Crawler-Angriffsboote stößt, die ebenfalls plötzlich aus dem Boden kommen.

Ist man sehr schnell am Nav-Punkt muss man
sich den Angreifern alleine stellen, da die Wingmen noch etwas brauchen. Warten Sie also gegebenenfalls vorher noch etwas im Graben.
Hat man die beiden Angreifer jedoch erledigt beginnt eine Sequenz, die einem eine enorme Streitmacht zeigt. Kurz darauf findet man sich auf einem Angriffskurs auf die Fregatte wieder. Aus den Gesprächen, die nun eingehen wird man herauslesen können, dass der Angriff sinnlos ist und abgebrochen werden sollte (abgeschossene Crawler werden auch immer wieder von neu herbei kommenden ersetzt!). Am besten schlägt man einfach direkt einen Fluchtkurs nach links hin ein.
Durch einige Gräben geht es hier vorbei an zahlreichen, aus dem Boden kommenden Crawlern. Massivste Ausweichmanöver sind nötig um nicht zu viel Schaden ab zu bekommen. Ein Booster leistet hier zudem wertvollste Hilfe, da man durch die brenzligen Situationen damit stets sehr schnell hindurch gleiten kann!
Irgendwann kommen Sie dann noch in ein strömungsreiches Gebiet, wo man dann erst mal keinen Booster mehr braucht und nur noch darauf achten muss nirgendwo schwer anzuecken. Am letzten Nav-Punkt sind dann auch die Wingmen wieder irgendwie da, um die man sich sonst ja nicht kümmern muss und auch gar nicht kann. Zusammen erledigt man nochmal einige Crawler und dann ist die Mission auch zu Ende.

Atacama City

Plaudern Sie mit King und anschließend weiter bis man bei Sool „ankommt“, der von einem Angriff auf Brainfire berichtet, was dann auch direkt zu einer netten Mission führt.

Mission 16: Brainfire



Hier kann es mitunter recht heftig werden! Nehmen Sie daher unbedingt einige Man Eater Torpedos mit, mit denen man die Feinde recht gut dezimieren kann.
Nach der langen Sequenz findet man sich auch direkt im Kampf um die Station wieder. Gefährlich ist hier vor allem der Bomber, der mit seiner Sizzler-Kanone aus der eigenen Schüssel mit wenigen Treffern Mus macht! Fahren Sie daher erst mal nicht direkt auf ihn zu, denn ausweichen wird da extrem schwer. Erledigen Sie zunächst einige der „Crabs“ und behalten Sie den Bomber im Auge.
Kann man plötzlich hinter ihm angreifen, sollte man dies auch sofort tun und möglichst versuchen hinter ihm zu bleiben. Wenn die Wingmen einige Torpedos ansetzen wird der Kampf recht schnell erledigt sein, ansonsten sollte man ihm selbst ein oder zwei Torpedos nachsenden.
Sind alle Feinde erledigt gibt es nochmal eine kurze Sequenz und Creole taucht mit einem Riesenpott und etwas Begleitschutz auf. Die Slider 2 sind zwar kaum widerstandsfähiger als das 1-er Modell, doch dafür mit schweren Granatwerfern ausgerüstet, die ordentlich Schaden machen, vor allem da die

Kerle noch recht gut treffen.
Versuchen Sie daher erst einmal ein oder zwei mit Torpedos aus dem Wasser zu pusten und widmen Sie sich dann Creoles Pott. Diesen geht man am besten von „Hinten-unten“ an, wo recht wenige Geschütze vorhanden sind und was auch recht praktisch, da das Schiff eh nach oben fährt.
Hat man ihm genügend Schaden zugefügt wird er sich aus dem Staub machen und die Mission ist gewonnen.

Ein Gespräch mit Sool und schon ist man wieder rund um Brainfire beschäftigt.

Mission 17: Die Boje



Ein gutes und schnelles Schiff ist hier nötig. Wenn man genügend Geld hat sollte man bereits auf die Vortex umsteigen. Ansonsten empfehlen sich wie üblich die flinken Man Eater und eventuell noch ein oder zwei Big Bang Torpedos.
Zuerst muss man einen leichten Angriff auf die beiden „Techbomber“ abwehren. Mit den beiden angreifenden Crabs sollte man aber schnell fertig werden.
Weiter geht es dann bei der Brainfire-Station. Hier gilt es zahlreiche Schrott-Stücke am Anlegepunkt zu vernichten und eventuell noch den ein oder anderen auftauchenden Crawler hochgehen zu lassen, was die Wingmen aber natürlich auch ganz gut hinbekommen. Erst wenn der gesamte Schrott zerstört wurde kann man sich wieder dem Kampfgeschehen widmen.
Zahlreiche Crawler-Boote und auch einige Panzer erscheinen und müssen zurückgeschlagen werden. Gerade die Panzer sind dabei harte Ziele, denn ihr Geschützturm ist komplett drehbar, so dass man die angebliche Schwäche an der Rückseite eigentlich kaum ausnutzen kann und stets viele Treffer einstecken muss. Da man zunächst leider nicht die Zeit hat um aus sicherer Entfernung per Snipermodus zuzuschlagen, sollte man die Panzer erst einmal ignorieren oder mit einigen Torpedos beglücken.
Die Crabs sind natürlich wie üblich zu bekämpfen und daher vielleicht auch das bevorzugte Ziel.
Irgendwann wird man dann über den Start einer zweiten Boje informiert, die man beschützen soll. Fahren Sie dazu zum oberen Teil der Station, wo ein neuer Nav-Punkt gesetzt wurde, bei dessen Erreichung eine Sequenz beginnt.
Es gilt anschließend möglichst schnell nach oben zu steigen (Bug nach oben und gleichzeitig nach oben gleiten!) und dort Creoles Riesenpott mal wieder anzugreifen. Aus kurzer Entfernung kann man hier, bevorzugt von unten natürlich, ein oder zwei Big Bang ablassen, was mit etwas Unterstützung durch die normale Waffe auch ausreichen dürfte um Creole erneut zum Rückzug zu bewegen.
Warten Sie hier bis die Boje dann sicher aufsteigen kann oder fahren Sie alternativ direkt wieder nach unten, denn es gibt eh keine Gefahr mehr abzuwehren.
Um Brainfire gilt es zuletzt dann nochmal einige Crabs und Bodenfahrzeuge zu vernichten. Letztere kann man diesmal ohne Zeitzwang auch per Snipermodus hopps nehmen. Dauert zwar länger, aber ist auch sicherer…

Plaudern Sie mit Sool und Sobinoso Chaka. Anschließend fährt man mit Ersterem nach Neopolis.

Neopolis

Reden Sie zuerst mit Jane Brooklyn und anschließend dem besoffenen Braumeister, der Ihnen einen kleinen Zwischenauftrag anbietet (später mit Mick Flaherty reden wegen dem Lohn). Danach kann man sich an Sool wenden und sich „etwas umhören“, sprich mit allen möglichen Leuten reden bis Commander Farelli als Gesprächspartner auftaucht und einem die nächste Mission vermittelt.

Mission 18: Kurier

Eine recht einfach Mission. Ein Schiff mit Booster und einigen Man Eater ist von Vorteil. Hat man bereits die Vortex oder Succubus II unter seinem Hintern, wird man sich kaum ungeschickt genug anstellen können um hier abgeschossen zu werden!!
Zu Beginn fährt man zum markierten Schrottplatz, wo es aber nichts gibt. Wenden Sie daher und fahren Sie wieder zurück, wo nun ein Angriff tobt. Mit dem Booster ist man noch schneller bei der Action!
Es gilt hier nun einen Darklander-Bomber und einige Drifter zu erledigen. Dezimieren Sie letztere am besten erst mal mit einigen Torpedos und widmen Sie sich dann dem Bomber. Dank der neuen Waffen (Plasmagatling und Sizzler) hat man die Feuerkraft enorm steigern können, so dass man nur gut drauf halten muss. Anschließend vernichtet man die Reste der angreifenden Scouts.
Unterstützung bekommt man dabei zwar nur von einigen Bodengeschützen, das reicht aber auch.

Mission 19: Der Putsch beginnt



Eine äußerst nervige Mission! Sie benötigen so viele Flash Shark Torpedos wie ins Schiff passen und die eigentlich ziemlich untaugliche EMPactor als Primärwaffe.
Nach dem Start düst man direkt auf die Sendeanlage zu, widmet sich jedoch erst mal den Verteidigern. Während die Wingmen hoffentlich die ärgerlich flinken Glaukos und Argon unter Feuer nehmen sollte man selbst erst einmal den Gorgon-Bomber stilllegen. Zwar wird man hier aufgrund der dämlichen EMP-Waffen wohl kaum zerstört werden, muss aber damit rechnen, das der eigene EMP-Schild ausfällt und man für einige Sekunden völlig lahm gelegt auf dessen Wiederaufbau warten muss (völlig unrealistisch und ärgerlich).
Lassen Sie daher ruhig Täuschkörper nach Täuschkörper ab und versuchen Sie dann die restlichen Schiffe auszuschalten. Ist endlich Ruhe eingekehrt vernichtet man die beiden

Kommunikationsschüsseln auf der Sendeanlage und nimmt sich dann sofort den vier herbei kommenden Feinden an.
Schalten Sie schnell auf die Flash Torpedos um und setzen Sie diese möglichst effektiv ein, d.h. wenn sie einen Gegner direkt von hinten oder vorne erwischen können. Aufgrund der Schnelligkeit der Gegner wird hier nämlich so mancher Torpedo daneben gehen, was durch die ausgesetzten Täuschkörper noch verstärkt wird.
Kann man selbst zwei der vier neuen Gegner ausschalten sollte das meist reichen. Den Rest schaffen die Wingmen hoffentlich, die mitunter aber auch mal einfach die Arbeit einstellen und einzelne Gegner einfach ignorieren..!
Nehmen Sie sich unbedingt dem markierten Tech-Bomber an, der an der Station andockt und alsbald ebenfalls attackiert wird. Aus der anderen Richtung wie der letzte Gegenangriff kommen nämlich nochmal mindestens vier Scouts und kurz darauf auch noch ein neuer Gorgon-Bomber.
Versuchen Sie mit den verbliebenen Torpedos die Scouts abzuschießen, die es auf den Techbomber abgesehen haben und diesen auch verdammt schnell lahmlegen, was dann zum Scheitern der Mission führt (was aber natürlich nie erwähnt wird, ein generelles Problem des Spiels!).
Sobald der Bomber abgedockt hat und wieder unterwegs ist wird er nicht mehr so leicht getroffen werden können und man sollte sich dem feindlichen Gorgon annehmen, der die Anlage mit schweren Waffen beschießt. Hat man ihn erledigt, gilt es meist nur noch die restlichen Scouts lahmzulegen, was mitunter aber noch gut dauern kann. Diese Biester sind einfach so flink … arrgh!

Deepdraft 2

Plaudern Sie zunächst mit „Dopamin-Harper“, der Ihnen „über“ Vastian Griegh einen kleinen Sonderauftrag vermitteln kann.
Anschließend schwatzt man mit Comm. Sool und Werner von Punch, was dann zum nächsten Story-relevanten Auftrag, Schleichfahrt, führt.

Mission 20: Vastian Griegh

Eine recht einfache Zwischenmission. Da man fast 9.000 Credits dafür kassiert sollte man sich einfach genügend Tresher Shark oder Man Eater einpacken und die Mission schnell durchziehen.
Nach der Sequenz gilt es den Verfolger und noch einige zusätzlich auftauchende Gegner aus dem Wasser zu pusten. Mit „manuellen“ Waffen wird man bei den flinken „SeaWolf“ mitunter recht lange dafür brauchen. Einige Torpedos helfen da ungemein!
Später muss man noch einen zweiten Angriff bei der Anlage abwehren. Auch hier sind es jedoch nur wenige feindliche Ziele, die man mit einigen Torpedos wieder schnell aus der Welt pusten kann.

Mission 21: Schleichfahrt



Fast eine richtige Schleichmission! Wichtigste Utensilien sind daher der Silator und der Booster. Da es auch hier möglichst wenige Personenschäden geben sollte (auch wenn einige Abschüsse die Mission nicht direkt zum Fehlschlag machen!), sollte man zudem alle Torpedoaufhängungen mit Flash Sharks bestücken und gegebenenfalls eben noch den EMPactor mitnehmen.
Nach dem Start düst man noch einige Meter geradeaus bis zur Station, wo man den „Datenverteiler“ (gleiche Form wie die Energie-Relais) weg sprengt. Anschließend gilt es einer Nav-Sequenz zu folgen. Verdrücken Sie sich am besten direkt per Booster aus dem Bereich, damit man die Verteidiger nicht länger anhängen hat.
Es folgt eine Schleichfahrt durch einen längeren Graben. Da das Motoren abschalten auch diesmal bei mir nicht funktioniert hat, blieb mir erneut nur die Mitnahme des Silators, den ich aber auch sonst eigentlich immer dabei habe. Mit diesem tuckert man dann möglichst nahe am Boden durch den Graben, stets in Richtung (zumindest grob) des nächsten Nav-Punktes und an einigen Feindeinheiten, darunter der „Fregatte“ Odysseys vorbei.
Am Ende beginnt eine weitere Sequenz und man wird von der feindlichen Flotte entdeckt. Sobald man wieder die Steuerung über das Boot inne hat gilt es sofort Kurs auf den nächsten Nav-Punkt zu setzen und per Booster die Feinde hinter sich zu lassen.
Folgen Sie dann der Nav-Sequenz durch einen weiteren Graben und nutzen Sie oft wie möglich den Booster um schnellstens bei Deepdraft I zu sein, wo es dann noch etwas Action gibt. Kümmern Sie sich zuerst am besten um den Gorgon-Bomber und die Odysseys, die beide einige Flash Sharks abbekommen und dann mit der Plasmakanone oder dem EMPactor komplett still gelegt werden. Zuletzt erledigt man dann die verbliebenen Scouts, damit die Mission erfolgreich enden kann.

Deepdraft 1

Reden Sie mit Harper um die Mission freizuschalten.

Mission 22: Niederlage



Eine äußerst anspruchsvolle, da langwierige Mission. Zwar sollte man wieder Opfer vermeiden, aber entscheidend ist das nun wirklich nicht. Zudem ist der EMPactor eine äußerst lahme Waffe, mit der man sich hier bei ausschließlicher Nutzung nur noch mehr Probleme einfängt! Packen Sie daher einfach die 8 Flash Shark, den EMPactor und eine gute normale Waffe. Hat man genügend Geld zusammen um sich beispielsweise den Sizzler zu kaufen, sollte man dies auch tun, denn das ist mit einer der mächtigsten Waffen!
Sie beginnen vor dem Parlament, wo man erst mal einige Energie-Relais ausschalten muss. Anschließend beginnt der Angriff von Cox´ Leuten. Es erscheint eine große Flotte, bestehend aus zwei Fregatten und zahlreichen Scouts und Bombern.
Da der Transporter nicht zerstörbar ist, sollte man ihn direkt ignorieren und sich an die Ausschaltung der restlichen Kräfte machen. Das erste Ziel sollten die beiden Bomber sein, nebenbei kann man auch noch auf die Fregatten feuern, die von den Wingmen aber meist recht schnell stillgelegt werden.
Versuchen Sie dann die Scouts schnellstens zu erledigen, denn Sool schickt bald einen Techbomber, den es zu verteidigen gilt.
Dieser wird nämlich von vier Scouts und einem Bomber aufs Korn genommen und sobald er deaktiviert wurde, ist die Mission verloren! Versuchen Sie daher schnellstens den Bomber zu zerstören und dann die anhänglichen Scouts mit Flash Shark lahmzulegen oder zumindest zu verscheuchen.



Wenn man alle geschafft hat beginnt der nächste Abschnitt der Mission. Sool wird von Bodeneinheiten bedrängt und man muss ihm helfen. Fahren Sie in aller Ruhe dann zum nächsten Nav-Punkt, wo zahlreiche Feinde lauern. Besonders die Panzer sind schwere Brocken, die viel aushalten und ebenfalls mit gefährlichen Sizzler-Kanonen ausgerüstet sind, die Ihr Schiff schnell enorm mitnehmen!
Da man diesen nur recht schwer ausweichen kann sollte man sich eher auf die Scouts konzentrieren und hoffen, das die Wingmen die Panzer knacken, denn es kommt nochmal dicker.
Hat man alle Feinde mal weg geputzt, erscheint nochmal eine kleinere Flotte über dem Bereich. Diese gehört aber zu Commodore Sool ist daher zunächst einmal freundlich. Da der gute Sool aber den armen Admiral weg pusten will ändert sich das blitzschnell. Sie können sich nun den neuen Feinden stellen, was aber nichts bringt, außer das die Gefahr besteht, das man nun doch noch abgeschossen wird, oder einfach zum neu markierten Ziel, dem Kampflatz zwischen den beiden Fregatten, düsen, wo dann eine abschließende Sequenz beginnt.

Neopolis

Schmerzhafte Gespräche mit Sool und anschließend Chaka schalten die „Abreiseoption“ frei.

Entropoint VI

Redet man zuerst mit Velasquez wird die Fahrt nach Scavenger freigeschaltet. Ein anschließendes oder auch direktes Gespräch mit Harper bringt jedoch noch einen kleinen Zwischenauftrag in Form eines kurzen Zusammenstoßes mit einigen Bionten heran!

Mission 23: Spritztour



12.000 Credits bringt der Spaß ein, doch dafür muss man auch wirklich ranklotzen, denn diesmal hat man es mit voll kampffähigen Bionten zu tun! Da man diese nur mit wirklich schweren Waffen einigermaßen gut zurechtstutzen kann empfehle ich spätestens hier das Schiff ordentlich aufzurüsten (Fusion Block und Nano Repair Kit 2 und/oder neue Waffen). Die Sizzler ist eine gute Wahl, zur Sicherheit sollte man jedoch auch noch zahlreiche Man Eater oder Flash Shark mitnehmen.
Nach der langwierigen Entscheidungsphase prescht man auf die Feinde zu und haut gleich mal einige weg, was die nächste Sequenz beginnen lässt.
Weiter hinten finden sich zahlreiche Rettungskapseln, die von mindestens drei Bionten traktiert werden. Ein bald herbei kommenden Transporter ist dann zusätzlich noch zu schützen, während der Bomber von den Wingmen abgelenkt wird. Als erstes sollte man die Zahl der Bionten reduzieren und einige Torpedos absetzen, denn sonst wird man bei Beschäftigung mit einem mitunter den Transporter verlieren, da sich die Anderen voll auf ihn einschießen. Ständig alle durch Beschuss von ihrem Ziel abzulenken ist zwar durchaus eine praktikable Methode, erfordert jedoch gute Zielkünste und ist etwas hektisch.
Hauen Sie daher am besten direkt bei der „Anfahrt“ 3-4 Torpedos raus um 2 Feinde zu vernichten (Bionten sind gut zu treffen, da sie beim Angriff meist auf der „Stelle stehen“) und dann den Rest recht gemütlich versenken zu können. Anschließend kann man warten bis der Transporter abgezogen ist oder zurück zum Bomber und noch mit diesem ein Tänzchen wagen…

Scavenger

Reden Sie mit Chaka, Jones, Escobar und schließlich King, der den nächsten Eilauftrag vergibt.

Mission 24: Atacama brennt

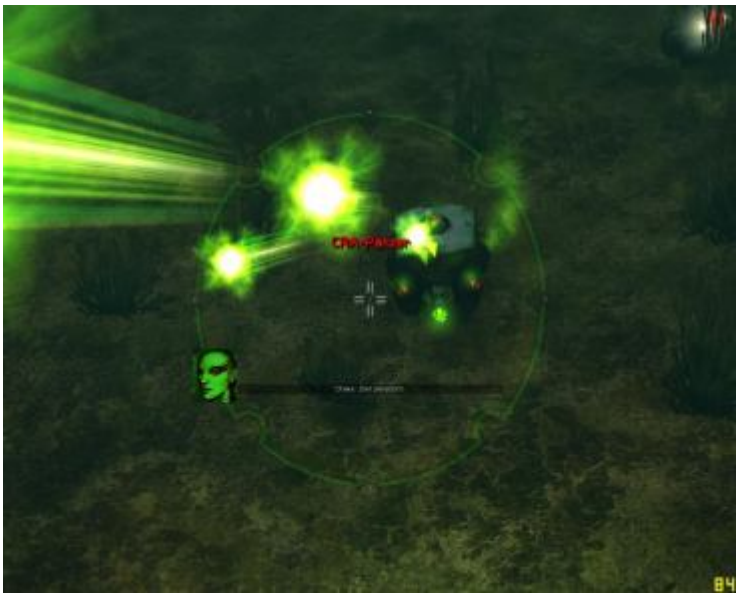


Sie benötigen für diese Mission ein vergleichsweise starkes Schiff (ab Vortex), das bestmögliche Reparaturkit (recht lange Mission!) und einige starke Waffen (mindestens Plasmagatling). Einige Man Eater Torpedos sind auch nicht zu verachten, wobei man in den hektischen Gefechten aber beim Waffen umschalten viel Zeit verliert und daher nicht immer ganz optimal damit umgehen kann.
Der erste Kampf findet vor Atacama statt, wo eine Crawler-Truppe auf die Verteidiger um die riesige Creole Girl von King treffen. Halten Sie direkt drauf zu und kümmern Sie sich vornehmlich um die kleineren Ziele, wie die Panzer am Boden, die Bloodshot und eventuell noch die Spindrifter-Bomber. Die große Fregatte wird einfach ignoriert, während man sonst wild ausweicht und die kleineren Ziele aufs Korn nimmt bis wieder etwas Ruhe eingekehrt ist (die Fregatte wird meist von den Wingmen bzw. den Verbündeten erledigt).
Nach einer kurzen Pause wird man dann zu Brainfire beordert, wo auch ein leichter Angriff tobt, den man aber recht schnell abwehren kann. Nur die Bodenfahrzeuge sind etwas ärgerlich, da sie die Deckung der Unebenheiten nutzen und nur auf größere Entfernung einigermaßen sicher zu bekämpfen sind.
Ist der Angriff hier abgewehrt düst man wieder zum Hauptschauplatz, wo nach bekanntem Schema eine weitere Angriffswelle abgewehrt wird. Nachfolgend soll man in einem nahen Canyon „patrouillieren“ und trifft dabei auf einige wenige und meist schon beschädigte Crawler. Knallen Sie sich schnell ab und düsen Sie dann schon wieder zurück zum Hauptkampflatz, wo mal wieder ein Angriff erfolgt.
Wehren Sie die Feinde in schon fast gewohnter Manier ab und setzen Sie hier auch gerne mal einige Torpedos ab. Im Verlauf des Kampfes taucht dann noch das gegnerische Flaggschiff, die Magma Eater, mit weiterer Verstärkung auf.

Atacama City

Reden Sie mit Sem bzw. dem Homo Aquaticus R3G5 und seiner Begleiterin, die Ihnen endlich das Geheimnis um Brainfire eröffnet! Anschließend plaudert man mit King und Velasquez über den nächsten Einsatz.

Mission 25: Der große Knall



Sie benötigen ein standhaftes Schiff (ab Vortex, welche aber schon recht schwach und nur was für gute Piloten ist) und unbedingt den Booster.
Nach dem Start düst man zum „Erntegebiet“ und beginnt dort zuerst mal die wenigen Scouts der Crawler abzuschießen.
Anschließend hackt man etwas auf den Raupen herum und ignoriert den über allem thronenden Frachter. Recht schnell wird man sich dann aber mit, aus dem Boden kommenden, Verstärkungen herum plagen müssen. Kümmern Sie sich zuerst am besten um die Scouts und fahren Sie dazu weiter nach oben, so dass die zahlreichen Panzer Sie nicht mehr so gut treffen können.
Hat man die Feinde zurückgeschlagen und ist nur noch der Transporter zu sehen, beginnt der zweite Teil der Mission. Harper wird den Frachter in Richtung tieferen Gewässer steuern. Folgen Sie ihm und lassen Sie dabei die automatischen Reparatureinheiten ihre Arbeit tun, so dass Schäden am eigenen Schiff reduziert werden.
Sobald der Frachter dann wieder tiefere Gewässer erreicht starten die Crawler nochmal einen Angriff, der jedoch eher selten zum Scheitern der Mission führt. Hauen Sie hier am besten einige Torpedos raus und versuchen Sie die verfolgenden Crawler schnellstens zu dezimieren oder abzulenken. Sobald dann Harper jedoch von der Aktivierung der Selbstzerstörung berichtet, gilt es schnellstens Kurs auf den neuen Nav-Punkt zu setzen und am besten direkt noch den Booster zu aktivieren, denn nach wenigen Sekunden (definitiv keine 20!) muss man hier in Sichtweite des Nav-Punktes sein sonst scheitert die Mission einfach!
Ist man rechtzeitig im „rettenden Bereich“ um den Navpunkt endet die Mission dann schließlich mit der Explosion des Frachters…

Mission 26: Sool



Eine eigentlich recht sinnlose Mission, denn man kann hier nicht wirklich viel ändern und muss sich eigentlich vor allem darum kümmern nicht selbst abgeschossen zu werden und sonst nur auf externe Ereignisse zu warten. Nehmen Sie ein gut gepanzertes Schiff mit schweren Waffen und voll bestückt mit den „neuen“ Leech-Torpedos mit.
Sie beginnen direkt vor Brainfire und sollen hier nun die Verteidigung „ausdünnen“, was aber ganz schön irreführend ist, denn mit normalen Kampftaktiken ist dies nicht zu erreichen. Für abgeschossene Feinde kommen regelmäßig Neue nach, man wird sich damit

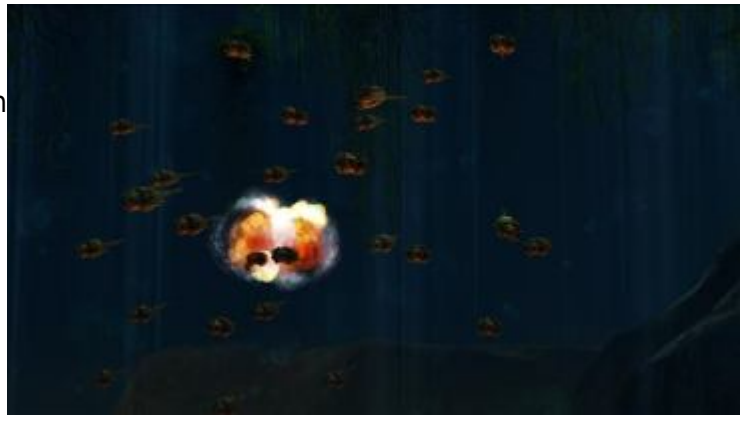
also nur konstant beschäftigt halten und kaum
die Verteidigung wirklich effektiv ausdünnen können, da man es hier zumal auch noch mit flinken Gegnern zu tun hat, die nicht so einfach nach und nach wegzuputzen sind!
Die Alternative findet man in Form der Leech-Torpedos, die extrem wendig sind und einen noch größeren EMP-Schaden anrichten als die Flash Sharks, wodurch man die meisten Feinde mit einem Treffer lahmlegen kann. Das hat den positiven Nebeneffekt, dass keine neuen Gegner als Ersatz auftauchen, die „vorhandenen“ aber eben lahm gelegt sind und damit schnell Ruhe einkehren kann.
Düsen Sie also zu Brainfire und legen Sie mehrere Gegner erst mal per Leech aus kurzer Entfernung lahm. Anschließend sollte man sich dem „unteren“ Odysseys-Kampfschiff annehmen, das man mit etwas Hilfe schnell abschießen kann. Achtung: Sools Schiff ist als freundlich markiert und darf ironischerweise nicht mal beschossen werden!!
Schauen Sie sich anschließend nach eventuell verbliebenen Scouts um, die man entweder lahm legt oder halt vernichtet und sich damit dann doch noch einige Verstärkungen einfängt, die einem dann beschäftigen bis der Techbomber eintrifft. Gleichzeitig kommen jedoch auch noch zahlreiche „Extrafeinde“ heran, man sollte sich also nicht zu sehr selbst beschäftigt halten 😉
Der Techbomber dreht dann eine kleine Runde und verschwindet „in“ Brainfire. Bis dahin sollte man die Feinde gut beschäftigt halten, damit der Bomber nicht doch irgendwie lahmgelegt wird. Ist er erst mal in der Station kann man sich eigentlich aus dem Gebiet verdrücken, denn es gibt nix mehr zu tun, außer auf den Fehlschlag der Aktion und Sools Flucht zu warten...

Reden Sie anschließend mit King und dann geht es ab nach Neopolis.

Neopolis

Hauen Sie Werner von Punch an um den nächsten Auftrag freizuschalten.

Mission 27: Magmafresser



Wieder einen stellenweise schwierige, weil unfaire Mission. Schwere Waffen wie Sizzler und Lasergatling sind zu empfehlen. Ansonsten helfen hier auch einige Leech-Torpedos (sonst Man Eater oder Hammerheadshark) und man sollte unbedingt einen Silator einpacken, wenn man dies nicht sonst schon immer tut.
Zu Beginn muss man seltsamerweise eine Schleichfahrt unternehmen, wer darauf keine Lust hat kann jedoch auch einfach Volldampf durch brettern. Dank Booster sollte das gut klappen, denn das Abschalten der Motoren scheint bekanntlich nicht zu funktionieren.
Entscheidet man sich für die Schleichfahrt (dafür benötigt man den Silator) gilt es den Wasserminen auszuweichen und stets möglichst nahe am Boden zu bleiben, denn nur dort wird man nicht entdeckt selbst wenn Crawler-Boote in direkter Nähe vorbei pflügen!
Bei Nav 3 angekommen beginnt nochmal eine kurze Sequenz bevor der eigentliche Kampf beginnt. Dies ist aber eigentlich auch schon wieder übertrieben, denn die Magma Eater kann man eh nicht

lahmlegen oder vernichten und beim Abschießen der Scouts und Bomber wird man bald feststellen, das diese stets recht schnell durch neu auftauchende Einheiten (meist am Heck der Magma Eater) ersetzt werden. Ein Dilemma also.
Eine Lösung: Schießen Sie erst mal mit einigen Leech-Torpedos um sich und legen Sie einige Feinde lahm, so dass die Luft im Wasser 😉 weniger plasmahaltig ist. Danach soll man sich um den Antrieb der Plasma Eater kümmern, was sich jedoch alsbald als sinnloses Unterfangen herausstellt.
Die nächste Idee von DeGrange ist das Vernichten der Geschütztürme der Magma Eater, was zwar ebenfalls nicht wirklich zielführend ist, aber dadurch kann man wenigstens den Stress durch deren Kreuzfeuer reduzieren.



Lassen Sie die, mitunter recht bald, wieder aktiven Crawler-Boote mal einfach gut Ding sein und schießen Sie einige Geschütze weg bis eine interessante Sequenz beginnt. Zahlreiche „OLD-BangSchax“ (was auch immer) erscheinen und eilen auf die Magma Eater zu. Befindet man sich dazwischen wird man von einer Welle „getroffen“ und im schlechtesten Fall direkt erledigt. Versuchen Sie also möglichst hinter der Magma Eater zu bleiben, wenn die „Sequenz“ kommen dürfte. Es folgt dann ein chaotischer Kampf mit zahlreichen widersprüchlichen Befehlen. Halten Sie sich an Sallys „Empfehlungen“ und widmen Sie sich dann alsbald den kleinen Biestern. Diese schießen zwar nur seltsame EMP-Ladungen, sind dafür aber selbst gegenüber EMP-Angriffen kaum empfindlich, die Leech-Torpedos sind hier also keine Hilfe, weshalb man gegebenenfalls noch einige Man Eater einpacken sollte.
Als beste Waffe gegen die Biester empfinde ich den Sizzler, da man mit 3 Treffern jedes Biest erledigen kann. Lasergatlingfeuer ist zwar auch recht effektiv, doch dafür muss man eben etwas besser Zielen, da man insgesamt mehr Treffer benötigt.
Schießen Sie dann so lange Schax weg bis Sally endlich eine „Ahnung“ hat, was sie anlocken könnte und damit dann auch das Ende des Kampfes eingeläutet wird. Die Magma Eater verschwindet daraufhin und alle BangSchax folgen Ihr, so dass man nur noch einige Crawler weg pusten muss und die Mission gilt plötzlich als gewonnen, obwohl noch einige weitere Crawler herum schwirren.
Sie können nun manuell den Dipol-Antrieb aktivieren oder erst noch die verbliebenen Crawler vernichten. Macht keinen Unterschied mehr…

Plaudern Sie sich zu Farelli durch (über den Priester!), der die weitere Situation erläutert.

Mission 28: Krieg in Neopolis



Es wird heftig. Der Kauf der Phobocaster, des besten Schiffes, sollte also durchaus in Betracht gezogen werden. Ansonsten natürlich schwerste Waffen und eine Mischung aus Leech (mindestens 8) und Man Eater Torpedos. Die Mission ist insgesamt in zahlreiche Abschnitte unterteilt, man wird insgesamt viel „herumkommen“! Sie beginnen beim Navy-HQ, wo zwei Crawler-Fregatten das Gebäude belagern. Nehmen Sie sich am besten auch direkt diesen beiden Zielen an. Schwere Torpedos sind zwar nett, aber die Lasergatling ist hier schon fast effektiver, da einfach ungeheuer schlagkräftig, schnell und mit einem FusionBlock nahezu nicht leer zu feuern!
Kreisen Sie daher bei vollem Tempo um die beiden Fregatten und halten Sie einfach drauf bis beide Schrott sind (alternativ ans Heck hängen, wo man von den Geschützen nicht mehr erreicht wird, dafür den restlichen Feinden schlechter ausweichen kann). Anschließend erledigt man die verbliebenen Crawler-Scouts und wartet auf die Unterstützungsanforderung der Truppe beim Datensender. Da dort Chang aber kurzfristig einspringt kann man zum Parlament weiter, wo man dann erneut auf eine Angriffstruppe aus zwei Fregatten trifft. Nehmen Sie auch hier die beiden wieder zuerst aufs Korn und kümmern Sie sich danach um die restlichen Gegner, bis der nächste Notruf vom Datensender kommt. Diesmal kann man aber wirklich dorthin eilen, da die Magma Eater dort ihr Unwesen treibt. Setzen Sie also Kurs und analysieren Sie erst mal die Situation. Meist sind nur wenige kleinere Crawler-Einheiten vor Ort, so dass man erst einmal der Magma Eater einige Leech-Torpedos rein jagen sollte, damit man das Biest schneller lahmlegen kann.
Kümmern Sie sich dann gegebenenfalls um nahe Feindeinheiten und hauen Sie sonst weitere Leech in die Magma Eater, denn kurz darauf kommt auch noch King herbei und stellt sich mit der Creole dem Crawler-Flaggschiff.
Spätestens jetzt sollte man die letzten Leech absetzen und sich um die sonstigen Crawler-Boote kümmern.
Wenn die Magma Eater erst mal lahm gelegt wurde kommen auch meist direkt wieder die Squid-Biester herbei. Auf der rechten Seite dabei sogar zwei große „Tintenfische“. Diese sind in den ersten Sekunden zwar scheinbar unverletzlich, doch sobald deren Angriff auf die Magma Eater beginnt kann man sie auch verletzen und sollte dies auch tun. Halten Sie einfach mit der Lasergatling drauf bis sie die Tentakeln von sich strecken und dann einfach explodieren!



Sind beide erledigt muss man sich um die kleinen Shax kümmern, die um die beiden Flaggschiffe schwirren. Hauen Sie die Biester einfach nacheinander weg bis der Techbomber an der Magma Eater sein Werk verrichtet hat. Daraufhin wird dann die Creole Girl von den Monstern unter Feuer genommen und Bionten tauchen bei der Datenstation auf.
Glücklicher- und interessanterweise als Unterstützung, so dass die Creole Girl Kurs auf die Station nimmt. Sie finden sich selbst vor dieser wieder und sollten erst mal die beiden Kraken hier bearbeiten (vornehmlich von hinten oder aus größerer Distanz!), damit diese das herbei kommende Flaggschiff nicht abfangen können.
Ist das erledigt folgt man dem Pfeil zum herankommenden Riesenpott, der alsbald noch von den kleinen Biestern angegriffen wird. Unterstützen Sie deren Abwehr und setzen Sie nach Möglichkeit hier auch die Man Eater ein um die Feinde schneller erledigen zu können. Achten Sie jedoch darauf nur auf weiter entfernte Feinde zu feuern, sonst trifft man noch das zu verteidigende Ziel.
Wenn die Creole Girl beim Datensender angekommen ist muss man dort noch eine Zeit lang diese Shax-Dinger abschießen bis die Mission dann endlich endet...

Reden Sie mit Sool, Farelli und schließlich der kleinen Bonham, was schließlich zur nächsten Mission führt.

Mission 29: Crocell



Sie brauchen hier ein möglichst starkes Schiff und die schlagkräftigsten Waffen. Da man ab jetzt sogar über die Skalarhaubitze verfügen kann, sollte man auch diese einbauen und dazu noch die Lasergatling. An Torpedos empfiehlt sich das Modell BigBang 2 auch wenn es „nur“ 60.000 Schadenspunkte macht, was angesichts der 16.000 SP der Skalarhaubitze nicht mehr sonderlich viel ist. Packen Sie am besten 6 BigBang 2 und den Rest mit Man Eater voll, die etwas flinker sind.
Nach dem Start gibt man am besten direkt vollen Schub und hält auf die Fregatte zu. Ignorieren Sie die Tursas und weiteren Feindeinheiten erstmal, verpassen Sie der Raptor erstmal einen BigBang 2 und schießen Sie dann mit Lasergatling oder Skalarhaubitze darauf ein. Kurz darauf wird meist auch schon per Funk darauf hingewiesen, daß Bonham versucht das Kraftwerk zu retten und daher beschützt werden muss.
Peilen Sie die Gute daher erstmal an, während Sie auf dem Weg zum Andockpunkt beim Kraftwerk ist

und beobachten Sie ob sie von einem Feind massiv unter Feuer genommen wird. Ist dies der Fall sollte man den Feind durch Beschuss auf sich lenken (Sekundärfunktion der Skalarhaubitze ist hierfür geeignet) oder ansonst weiter auf die Raptor feuern, die meist direkt Bonham unter Beschuss nimmt, wenn diese angedockt hat.
Unglücklicherweise tauchen kurz darauf die Squids auf, dafür rücken die Crawler aber ab. Bleiben Sie daher noch etwas bei Bonham und bereiten Sie sich schon mal auf einen schweren Kampf gegen eines dieser Riesententakelmonster vor, denn sonst könnte sich dieses Bonham schnappen und sie (verfrüht) untergehen! Der Kampf ist diesmal, wie gesagt, deutlich schwerer, da sich das Biest direkt auf einen stürzt und diesmal „von vorne“ bekämpft werden muss, wo man seinem enorm starken Energiestrahl nur auf größere Distanz ausweichen kann. Eine günstige Stelle an der das Vieh etwas hängen bleibt und wo man sich selbst etwas Deckung verschaffen könnte, findet man hier nur eher schwer und durch Zufall.
Da es zusätzlich sehr schnell vorankommt (mit nach hinten gelegten Tentakeln) kann man hier nicht einfach nach Hinten ausweichen, sondern muss mehrfach wenden und per Booster Abstand gewinnen und dann erneut wenden um wieder darauf Feuern zu können.
Das ist zwar mühselig, aber die einzige Möglichkeit, sonst wird man einfach zu schnell abgeschossen, da man die Schwachstelle (Sonarkuppel) eigentlich nicht treffen kann, da diese viel zu klein ist!
Zusätzlich kann man hier noch einige BigBang 2 absetzen, die ordentlich Schaden anrichten, aber nur dann treffen wenn man währenddessen nicht zur Seite ausweicht, sonst bewegt sich das Biest zu schnell aus dem Wirkbereich des lahmen Torpedos. Setzen Sie diese also nur auf eher kürzere Entfernung ein und nutzen Sie ansonst Man Eater, die aber leider auch weniger Schaden anrichten.
Hat man das Biest erstmal erledigt gilt es eine kurze „Pause“ zu nutzen. Gillmore empfiehlt den Angriff auf die „HeadSchax“, die zu dritt nahe bei den Gebäuden auftauchen, aber auch nur sehr schwer zu knacken sind. Unglücklicherweise kommt dabei dann noch direkt ein anderes Problem, der Crocell, herbei. Der riesige Karpfen stellt nun das größte Problem und nächste Ziel dar.
Da das Biest sehr schnell und auch äußerst wehrhaft ist, kann man auch hier nur sehr schwer die beiden von Gilmore nahegelegten Ziele, Sonarkuppel und „Blitzpocken“, wirklich gezielt angreifen.
Die BigBang 2 Torpedos sind hier zudem nur von vorne einigermaßen brauchbar einzusetzen, da sie ansonst zu langsam sind. Nutzen Sie folglich eher die Man Eater und die normalen Waffen, die man aber aus möglichst größerer Entfernung abschießen sollte. Hat man genügend Schaden angerichtet zieht das Vieh erstmal vondannen und eine Sequenz beginnt. Verfolgen Sie dann weiter den Crocell und hauen Sie aus sicherer Entfernung auf ihn ein bis die nächste Sequenz beginnt.



Nach dem Tod von Bonham gilt es Sool endlich kalt zu stellen. Halten Sie dazu direkt auf die Ghost zu lassen Sie alle noch verbliebenen Torpedos ab. Anschließend zieht man sich wieder etwas zurück um dem Laserabwehrfeuer etwas besser ausweichen zu können und hält selbst einfach drauf während man ansonst wild ausweicht. Achten Sie dabei darauf nicht irgendwie noch zwischen den umherfischenden Crocell zu geraten, sonst hat man recht wenig Chancen durchzukommen. Irgendwann wird die Ghost dann aber klein beigeben und explodieren.
Zuletzt muss man sich dann nur mal wieder um den Crocell kümmern, den man diesmal dann aber endgültig abservieren muss. Bleiben Sie wieder auf Distanz und schlagen Sie ein ums andere mal mit der Skalarhaubitz zu bis der Spuk endlich vorbei ist…
Die abschließende Bombenentschärfung läuft dann irgendwie automatisch ab bzw. geht in der

Endsequenz etwas unter.

Deepdraft 1

Klinken Sie sich „über“ DeGrange in die große Abschiedsrunde für Bonham ein, welche dann auch die letzte Mission freischaltet.

Mission 30: Forneus



Das Beste Schiff, mit den besten Waffen (Lasergatling und Skalarhaubitze) und einige BigBang 2 und Man Eater Torpedos sind an Waffen mitzunehmen. Ansonst sollte man auch unbedingt den Booster einpacken, da man ihn mitunter gut gebrauchen kann.
Sie starten nahe dem Fusionskraftwerk, wo es erstmal zahlreiche BangShax oder Oldshax, wie auch immer, zu erledigen gilt. Die Skalarhaubitze ist hier eine nette Erleichterung, da man bei Volltreffern die Feinde meist direkt wegpusten kann. Das ist auch gut, denn es treiben sich hier einige rum und es kommen noch welche hinzu.
Irgendwann sollte man die Bande aber endlich dezimiert haben.
Anschließend greifen dann die Crawler an. Korhonen mobilisiert nochmal alles und kommt u.a. mit zwei Fregatten heran. Es folgt ein wildes Durcheinander. Bleiben Sie dabei stets nahe beim Kraftwerk, wo sich die Crawler irgendwie dran zu schaffen machen wollen. Einige Bomber nehmen über den Relais regelrechte Parkpositionen ein. Glücklicherweise sind sie offensichtlich nicht sonderlich schnell bei was auch immer sie da machen wollen, so daß man sie recht gut abservieren kann. Wechseln Sie dazu einfach zwischen Skalarhaubitze und der Lasergatling, die sich in Sachen Feuerrate gut ergänzen. Irgendwann wird dann Korhonen in einer Sequenz den Rückzug antreten. Folgen Sie ihm nach bis die nächste Sequenz beginnt.
Nach der überraschenden Wendung findet man sich dann plötzlich vor dem „großen Forneus“ wieder und soll diesem die Sonarkuppel wegschießen, damit er nicht zum Kraftwerk findet. Da es hier ein Zeitlimit gibt, sollte man sofort wenden und das Feuer auf das kleine Ziel eröffnen. Versuchen Sie es zudem anzuvisieren und dann einige Man Eater abzusetzen, da man aufgrund der Kopfbewegung selbst nur eher schwer trifft!
Leider ist das Riesenvieh doch ziemlich schnell und weicht dann auch noch zur Seite aus, so daß man nicht mehr direkt rankommt und ihm eigentlich nur per Booster einigermaßen effektiv nachjagen kann. Versuchen Sie sich also mit Booster wieder vor ihn zu setzen und dann weiter auf die Sonarkuppel zu feuern. Man Eater sind hier natürlich noch die einfachste Methode, aber auch nicht immer wirkungsvoll, da die Kopfbewegungen doch recht schnell sind!
Schafft man es nicht in der vorgegeben Zeit (geschätzt eine Minute) das Ziel zu erreichen, ist die



Missionsgescheiterte Ansonsten gin die nächste Sequenz zu Forneus erstmal abgehakt. Zurück beim Kraftwerk muss man die Evakuierung schützen. Da die Gewässer voller Feinde sind sollte man hier Prioritäten setzen. Schnappen Sie sich zuerst die beiden HeadShax, die man abwechselnd mit BigBang 2 und den zwei Standardwaffen beharkt bis beide vernichtet wurde. Anschließend sollte man dem Crocell Dampf machen. Nutzen Sie dabei jedoch jede Gelegenheit auch kleinere Squids zu vernichten, auch wenn diese stets neu auftauchen, so daß der Crocell erstmal wirklich das Hauptziel sein sollte. Ist jener vernichtet bleiben dann natürlich nur noch die kleinen Biester. Hauen Sie gegen diese alle gegebenenfalls verbliebenen Torpedos raus, denn es wird die letzte Kampfaktion sein. Irgendwann kommt dann auch wieder der große Forneus herbei und man kann auch ihm einige Schuss verpassen und eventuell einige „Blitzpocken“ wegsprengen. Es wird aber kurz darauf klar, daß man es so nicht schafft und nur durch Sprengung des Kraftwerks Erfolg haben wird. Vernichten Sie daher zwei der beiden Energie-Relais und flüchten Sie dann schnell zum neu gesetzten Nav-Punkt. Ende!
Es folgt eine beachtlich lange, zwar wie üblich leicht überladene, aber doch äußerst interessante Endsequenz!

© A. Neumann 2007

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

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/aquanox?rev=1374246527

Last update: **2014/08/27 16:42**