

Unterwasserkrieg komplett gelöst

Aquanox

Bis auf den Grund der Meere sind wir für Sie getaucht und haben unsere Komplettlösung zum spektakulären U-Boot-Spiels von Massive aufgeschrieben.

Versalzen Piraten und Revoluzzer Ihnen ständig die Fische? Das ozeanische Unterwasserspektakel Aquanox von Massive Development ist grafisch glänzend in Szene gesetzt – aber ganz schön herausfordernd. Damit Sie nicht ständig in die Algen beißen, haben wir sämtliche Einsätze durchleuchtet und geben Tipps zu besonders heiklen Situationen. Weil in den Stationen nur Palaver und Einkäufe stattfinden, konzentrieren wir uns ganz auf die Kampfeinsätze. Manche Missionen können nur gespielt werden, wenn Sie die Personen zwischen den Einsätzen in der richtigen Reihenfolge ansprechen. Solche Fälle nennen wir hinter dem Missionsnamen.

Kapitel 1: Tornadozone

Mission 1 – Asylum

Schrott
AUFRÄUMEN
FRACHTER
schützen

TIPP 1: Das Spiel beginnt mit einfacher Müllbeseitigung. Entsorgen Sie die Schrottteile durch Beschuss.

TIPP 2: Beim zweiten Navpunkt bringen Sie Ihr Schiff schnell vor den Frachter und zerstören die Müllberge in seiner Fahrtrinie. Ein einsamer Gegner attackiert Sie, erledigen Sie ihn mit der Vendetta.



Tipp 2: Neben dem Frachter schießt Emerald den Schrott leicht ab.

Mission 2.1 – Terror (zuerst mit Freeman sprechen)

BOMBER
jagen

TIPP 3: Einziger Gegner ist der Bomber. Der ist zwar zäh, aber träge. Fahren Sie nahe heran, und bleiben Sie durch Strafen aus seiner Schusslinie. Geben Sie ihm Saures, danach geht's zurück zur Station.

Mission 2.2 – Biontschrott (zuerst mit Neru sprechen)

Schutz für
RAUPEN

TIPP 4: Folgen Sie der Raupe. Bald tauchen Flints alte Feinde auf. Den ersten Bionten kann er ein paar Schüsse verpassen, während sie sich noch orientieren. Er greift

möglichst viele gleichzeitig an, das lenkt das Feuer auf ihn. Dabei bleibt er immer in Nähe der Raupe, auf die er stets ein wachsames Auge wirft.

Der
SCHROTT-
PLATZ

TIPP 5: Sobald die Gefahr gebannt ist, fährt Flint weiter zum nächsten Navpunkt. Hier pulverisiert er außer dem Schrott weitere Bionten. Schalten Sie dabei das erste Schiff mit Stanley-Torpedos aus, den zweiten Bionten dann gemütlich mit der Vendetta.

Mission 3 – ELF-Terror

DRIFTER
ausschalten

TIPP 6: Greifen Sie die gegnerischen Drifter an. Die meisten sind anderweitig beschäftigt, bleiben Sie also ruhig stehen, und geben Sie ihnen Saures. Sind die Drifter ausgelöscht, fahren Sie schnell weiter zum ELF-Knoten; den Frachter lassen Sie einfach links liegen.



Tipp 6: Die Drifter erledigt Flint in aller Ruhe von hinten.

ANTENNE
schützen

TIPP 7: Am Knoten nehmen Sie stets einen anderen Feind aufs Korn als Ihr Flügelpilot. Das lenkt Ihre Gegner schnellstmöglich von der ELF-Antenne ab. Kehren Sie nach dem Versenken aller Pötte nach Magellan zurück.

Mission 4.1 – Sprungschiffunfall (Perry Lasalle)

Die ersten
DRIFTER

TIPP 8: Diese Mission ist eine reine Schnellschießübung. Unser Held nimmt einige Torpedos mit, um im Notfall Zeit zu gewinnen. Bis die feindliche Nachhut eintrifft, kümmert er sich um Drifter.

PERSEUS
ziehen lassen

TIPP 9: Unter den Neuankömmlingen wird eines der Schiffe von Perseus gesteuert. Lassen Sie ihn in Frieden – nach einem Abschuss springt er sofort mit einem neuen Boot ins Gebiet und kämpft taufisch weiter.

TRANS-
PORTER
schützen

TIPP 10: Konzentrieren Sie sich auf die Piraten beim Rettungstransporter, bis er aus der Zone gesprungen ist. Dabei ziehen Sie durch Beschuss die Aufmerksamkeit möglichst vieler Drifter auf sich; wenn die abgelenkt sind, muss der Transporter sich kaum noch Sorgen machen.



Zu Tipp 9: Ignorieren Sie Perseus, der nach einem Abschuss wieder auftauchen würde. Kümmern Sie sich um die restlichen Drifter!

Mission 4.2 – Magma (Diddi Spengler)

Auf
LISA
aufpassen
Bomber
TORPEDIEREN

TIPP 11: Packen Sie einen größeren Torpedo ein. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf dem Schutz Ihres Flügelpiloten. Achten Sie auf Lisa, weil sie abgeschossen werden kann.
TIPP 12: Halten Sie Lisa die Bionten vom Hals, bis der Bionten-Bomber auftaucht. Dem jagen Sie Ihren Torpedo und Ihre Vendetta-Salven in die Elektronik. Nun können Sie beruhigt per Dipol-Antrieb flüchten.

Kapitel 2: Entrox Corpor.

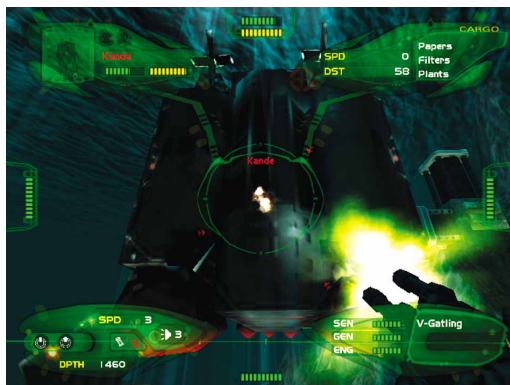
Mission 1.1 – Sabotage an Turbinen (Lisa Bonham)

Die
ENTROX-
Garde

TIPP 13: Emerald klappert die ersten drei Navpunkte ab, an dem wenig passiert. Am vierten trifft er auf böse Ex-Entropolisten. Beim Angriff beschädigt er deren Schiff erst mit ein paar Torpedos, anschließend gibt er ihm per Bordkanone endgültig den Rest.

TIPP 14: Sobald alle dahin sind, erledigt »Dead Eye« den Frachter von der ungeschützten Rückseite aus mit der Hitman-Kanone und zieht sich danach per Dipol zurück.

Frachter von
HINTEN



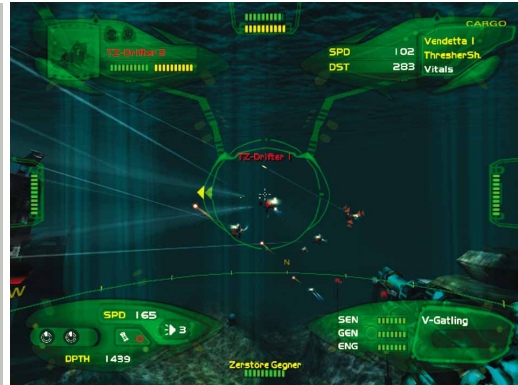
Tipp 14: Zerlegen Sie den Frachter von seiner Rückseite aus.

Mission 1.2 – Inspektionstour (Yalla Rangun)

Für
ABLENKUNG
sorgen
SENATOR
retten

TIPP 15: Erstes Ziel ist ein Sonarkontakt, dort räumen Sie unter den Piraten auf. Sobald Sally den Transporterangriff meldet, geht's im Eiltempo zurück zum Senator.

TIPP 16: Piraten attackieren den Senatorenfrachter. Ziehen Sie die Aufmerksamkeit einzelner Gegner durch ein paar Schüsse vor den Bug ab, um sie dann zu zerlegen. Bleiben Sie nah am Transporter, damit Sie jeden Stören-



Tipp 16: Wenn Sie viele Gegner gleichzeitig beharken und somit ablenken, verschafft das dem Frachter wertvolle Zeit.

fried sofort ablenken können. Ist der Senator endlich in Sicherheit, kehren Sie zur Basis zurück.

Mission 1.3 – Codebücher (Kiz)

ANTENNEN
zerstören

TIPP 17: Die Geschütztürme stellen Ihr primäres Angriffsziel dar. Fahren Sie seitwärts mit Dauerfeuer daran vorbei, bis sie erledigt sind. Danach knippsen Sie in aller Ruhe per Bordkanone die Sendeantennen aus.

Im
CANYON

TIPP 18: Die nächste Sequenz zeigt einen bewachten Canyon. Dort schalten Sie nach Erreichen der Strömung die Turbinen ab. So treibt Ihr Schiff relativ gefahrlos bis zu den Generatoren am Ende des Tals.



Tipp 18: Trotz ruhender Turbinen können Sie Minen ausweichen!

GESCHÜTZE
vorher aus-
schalten

TIPP 19: Statt den Generatoren widmen Sie sich zunächst aus großer Entfernung den Geschützen innerhalb der Basis. Erst wenn das Gelände bis zur Freiheitsstatue Abwehrturm-frei ist, schießen Sie die Generatoren ab.

Die große
SCHLACHT

TIPP 20: Eine Schlacht entbrennt. Da wir den Weg für die Flügelpiloten gerade freigemacht haben, können die sich um die Piratenschiffe kümmern. Zuerst nehmen wir möglichst schnell die schweren Bomber auseinander, dann die Scouts. Sobald endlich die Bergungsmeldung erfolgt, verlassen wir das Kampfgebiet per Dipol.

Mission 2 – Krügers Frachter

Die große
SCHLACHT

TIPP 21: In dieser Mission müssen alle Raupen intakt bleiben, halten Sie sich deshalb immer schön in ihrer Nähe. Verteilen Sie Ihr Feuer auf verschiedene Piraten. So werden sie abgelenkt und lassen die Raupen in Ruhe.

ZWEITE
Angriffswelle

TIPP 22: Rasen Sie der zweiten Angriffswelle entgegen, bevor sie die Raupen erreicht. Sind auch die neuen Angreifer eliminiert, geht's zurück in den Hangar.

Kapitel 3: Die Tornadozone



Tipp 21: Die lahmen Ex-Entropolisten schaltet Flint mit der V-Gatling problemlos und schnell aus.

Mission 3 – Methanhydrat

BOMBER
schnell
zerlegen

TIPP 23: Halten Sie möglichst einen großen Abstand zu den explosiven Methanfeldern! Nehmen Sie sich zunächst die Scouts sowie die Abbaurauen vor, bis der Bomber eintrifft. Fahren Sie nah an ihn heran, und feuern Sie einen Big Bang auf ihn, den Rest schaffen Sie per Bordkanone.

FRACHTER
jagen

TIPP 24: Eilen Sie weiter zur Cape Fear, Kristina Lloyds Schiff. Dessen Begleiter sind die Sache Ihrer Flügelpiloten, Ihre ist allein die Vernichtung des Frachters. Schießen Sie zwei Big Bangs aus nächster Nähe ab, das Schiff ist anschließend recht schnell mit dem Bordgeschütz erledigt.

LLOYD
vertreiben

TIPP 25: Zurück bleibt eine wütende Kristina Lloyd, die jedoch nach einigen Kanonensalven die Kurve kratzt. Schalten Sie rasch die verbleibenden Gegner aus, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 4 – Golfstrom

SCOUTS
ausschalten

TIPP 26: Diese Mission wird hart, laden Sie daher wenigstens drei Big Bangs in die Torpedorohre, den restlichen Platz füllen Sie mit Tiger Sharks auf. Die drei Scouts bei Navpunkt 1 schalten Sie mit der Gatling-Vendetta aus, anschließend düsen Sie schleunigst zum Navpunkt 2.

Die drei
BOMBER

TIPP 27: Spendieren Sie jedem der drei Bomber einen Big-Bang-Torpedo aus nächster Nähe – bleibt nur der Showdown gegen Kristina Lloyd.

Showdown
mit
KRISTINA

TIPP 28: Dieses Gefecht entscheiden Ihre Raketen. Ziehen Sie sich ein Stück vom Puzzlegesicht zurück, um aus der Entfernung Tigersharks einzusetzen. Sollte Kristina überleben, geben Sie ihr aus nächster Nähe den Rest.

In
TURBINE
schubsen

TIPP 29: Alternativ können Sie versuchen, Lloyd in eine der Turbinen zu treiben. Glückwunsch, mit dieser Gegnerin werden Sie keine Probleme mehr bekommen!



Tipp 29: Einmal in die Turbine gedrückt, entkommt Kristina nicht.

Mission 1.1 – Seismobombe (Maggie Svenson)

BOMBE
finden

TIPP 30: Flint fährt zum südlichen Ende der Station, dort führt ein Spalt im südlichsten Habitat in einen Innenhof. Einige Meter weiter hinten findet er einen verdächtigen Gegenstand, der sich als Seismobombe entpuppt.

TERRORISTEN
stellen

TIPP 31: Der Sprengsatz detoniert glücklicherweise nicht, die Bombenleger machen jedoch Ärger. Flint flitzt zu den Frachtern. Dort murkst er die ersten beiden Terroristen mit Man-Eater-Torpedos ab, die anderen per Bordkanone.

Mission 1.2 – Santiago (Tubby Escobar)

RELAIS
ausschalten

TIPP 32: Jeweils zwei Geschütze werden von einem Relais kontrolliert. Fahren Sie zwischen den Habitaten hin und her, dabei erledigen Sie die Relais aus möglichst großer Distanz. Sobald alle Geschütze lahm gelegt sind, rauschen Kings Transporter und einige Gegner heran.

FRACHTER
begleiten

TIPP 33: Nehmen Sie die Drifter schon von weitem mit Tiger Sharks aufs Korn, im Nahkampf geben Sie ihnen den Rest. Bleiben Sie immer in unmittelbarer Nähe des Frachters, um möglichst viele Angreifer abzulenken. Hat er seine Fahrt beendet, springen Sie per Dipol zurück.

Mission 2 – Crawler

fahren

TIPP 34: Fahren Sie den ersten Navpunkt an, um zu Ihrer Staffel zu stoßen. Zum nächsten Navpunkt führen zwei Canyons, bei denen es aber egal ist, welchen Sie wählen.

Die
VORHUT

TIPP 35: Warten Sie nun am Ende des Canyons auf Ihre Gefährten, da am Navpunkt die ersten Crawler auftauchen. Nachdem die gemeinsam ausgeschaltet wurden, trifft eine ganze Crawlerflotte ein.

Die
CRAWLER

TIPP 36: Überlassen Sie den feindlichen Begleitschutz Ihren Flügelpiloten und konzentrieren Sie sich auf die Fregatte. Die ist von hinten vollständig ungeschützt, hängen Sie sich also ans Triebwerk. Schießen Sie zwei Big Bangs ab, mit der Kanone machen Sie den Pott dann endgültig fertig.



Tipp 36: Lassen Sie alles außer der Fregatte links liegen!

Vor
FLOTTE
fliehen

TIPP 37: Ergreifen Sie nun die Flucht, da ständig neue Crawler auftauchen. Klappern Sie per Booster die restlichen Navpunkte ab, bis Sie in die nächste Schlacht geraten. Nach Abwehr der wenigen Crawler ist die Mission geschafft.

Mission 3 – Brainfire

BOMBER
zuerst

TIPP 38: Außer ein paar Scouts treibt sich nur ein Spindrifter-Bomber um Brainfire herum. Um ihn kümmert

unser Held sich zuerst! Er verpasst dem Pott einen Torpedo und anschließend ein paar Salven aus der Bordkanone. Dann mährt er die Scouts nieder und achtet dabei auf Gegner hinter der Station.

CREOLES
Auftritt

TIPP 39: Nach dem Ableben der Crawler trifft mit der Creole Girl eine weitere Nervensäge ein. Flint erledigt das Schiff, indem er ihre Geschütze abschießt. Beginnen Sie mit den drei Türmen im oberen Heckbereich des Schiffes. Das bewegt die Creole bald zur Flucht, sodass die Mission nach Abschuss der letzten Drifter erledigt ist.

Mission 4 – Die Boje

TECH-BOMBER
sichern

TIPP 40: Lassen Sie zuerst die Crawler bei den Tech-Bombern platzen. Danach schießen Sie die Schrottteile ab, zwischendurch pulverisieren Sie den Crawler-Scout bei den Bombern. Haben die endlich angedockt, spielen Sie mit den erneut auftauchenden Crawlern, bis die Meldung über den Abschuss der Ersatzboje kommt.

BOJE
schützen

TIPP 41: Tauchen Sie nun zum oberen Ende der Brainfire-Station. Sobald die Boje emporsteigt, starten Sie die Booster in Richtung Meeresoberfläche. Dort finden Sie die Creole Girl. Schießen Sie erst deren untere, dann die oberen Geschütze ab. Daraufhin zieht sich der feige Pirat zurück, es bleiben nur ein paar Crawler bei der Station.

PANZER
aufstöbern

TIPP 42: Erledigen Sie die restlichen Crawler, vergessen Sie vor allem nicht ihre Panzer am Meeresgrund.



Tipp 42: Die vielen kleinen Panzer sind leicht zu übersehen.

DATEN-SENDER
schützen

rend sich Ihre Flügelpiloten die flinkeren Argons vorknöpfen. Sind alle Feinde vernichtet oder lahm gelegt, räumen Sie die wehrlosen Boote aus dem Weg. So bleiben Gelände und Radar übersichtlich.

TIPP 46: Zerstören Sie dann die beiden Sendeantennen. Admiral Cox schickt neue Schiffe ins Rennen – weg damit! Sally meldet bald, dass Cox den Sender eliminieren will. Dazu bringt er einige Boote ins Kampfgebiet, die statt mit EMP- mit kinetischen Waffen ausgestattet sind. Diese Killer sind Ihr Ziel! Nehmen Sie erst den Gorgon aufs Korn, danach sind die tödlichen Argons fällig und schließlich die letzten EMP-Boote.

Mission 2 – Vastian Griegh (Vastian Griegh)

GELEITSCHUTZ
übernehmen

TIPP 47: Emerald Flint muss Vastian nur wenige hundert Meter weit begleiten. Dabei ist er für die wenigen gegnerischen Boote zuständig. Nehmen Sie zur Sicherheit einige Tiger Sharks mit, die Feinde findet er anhand ihrer Schussbahn auf Grieghs Schiff.

Mission 3 – Schleichfahrt

Durch den CANYON

TIPP 48: Zerstören Sie das Relais. Dann schippern Sie zum nächsten Navpunkt, wo Sie mit abgeschalteten Turbinen den Canyon entlanggleiten. Sollte Ihr Boot dabei an einem Felsen hängen bleiben, warten Sie, bis keine Patrouille in der Nähe ist. Dann fahren Sie um den Fels herum, dahinter werden die Turbinen wieder deaktiviert.

PICO
helfen

TIPP 49: Halten Sie sich mit Admiral Cox' Flotte nicht weiter auf, rasen Sie lieber per Booster die Navpunkte bis zu Pico ab. Helfen Sie ihm beim Aufräumen unter Cox' Truppen, bis die Mission bestanden ist. Dabei sind zuerst die gefährlichen Gorgons fällig, danach die Glaukos.

Mission 4 – Niederlage

TRAFOS
stehen lassen

TIPP 50: Die Trafos lässt Emerald Flint einfach stehen und versteckt sich beim Parlament.

ESKORTE
für Bomber

TIPP 51: Sobald Cox' Truppen anrauschen, beschäftigen Sie sich mit den Gorgons, dann den Glaukos. Nach einiger Zeit trifft ein Tech-Bomber ein, den Sie unbedingt beschützen müssen. Bleiben Sie in seiner unmittelbaren Nähe, und lenken Sie sämtliche nahen Gegner mit ein paar Schüssen vor den Bug vom Bomber ab.

Kapitel 4: Atlant. Förderat.

DARKLANDER
zuerst

Mission 1.1 – Kurier (Braumeister)

TIPP 43: Wir fahren kurz zum Schrottplatz und sofort zurück. Es tauchen einige Piraten samt Darklander-Bomber auf. Zunächst knöpfen wir uns den gefährlichen Bomber vor, beschießen ihn mit einem Bull Shark und der Plasma-Gatling. Die Scouts sind mit der Gatling sehr schnell zu knacken, nach ihrem Abschuss haben wir die Mission bestanden.

Mission 1.2 – Der Putsch beginnt (Farelli)

SCHARF
schießen

TIPP 44: In dieser und den kommenden Missionen sollen Sie nur EMP-Waffen einzusetzen. Das gestaltet die Einsätze deutlich schwieriger; falls Emerald trotzdem konventionelles Kriegsgeschütz verwendet, bekommt er eine Standpauke, und der Auftrag ist schlagartig gescheitert.

ERSTER
Angriff

TIPP 45: Per Booster geht's rüber zum Datensender. Zerstören Sie hier die ersten Gegner, dabei sollten Sie sich auf die lahmeren Glaukos und Gorgons stürzen, wäh-



Tipp 51: Der Tech-Bomber ist um jeden Preis zu schützen!

Zu SOOLS
Schiff

TIPP 52: Sobald der Bomber fertig ist, rasen Sie mit Booster-Einsatz zum nächsten Navpunkt. Hier erledigen Sie erst die Glaukos, danach die schwerfälligen Panzer. Nach der folgenden Zwischensequenz fahren Sie nur noch zu Sools Boot hinüber, um die Mission zu beenden.

Kapitel 5: Die Tornadozone

Mission 1 – Spritztour

**BIONTEN-
Angriffe**

TIPP 53: Putzen Sie die ersten Bionten mit dem nagelneuen Gatling-Laser weg! So viel Feuerkraft können die Scouts nicht wegstecken. Den Bomber überlassen Sie Ihren Flügelpiloten, fahren Sie zum nächsten Navpunkt.

**RETTUNGS-
KAPSELN
sichern**

TIPP 54: Dort schalten Sie schnell die übrigen Bionten-Scouts aus. Versuchen Sie unbedingt, die Rettungskapseln zu verschonen. Sobald der Frachter alle Kapseln eingesammelt hat, haben Sie die Mission bestanden.



Tipp 54: Braten Sie die Bionten-Scouts, schonen Sie aber die Rettungskapseln, bis der Frachter alle eingesammelt hat.

Mission 2 – Atacama brennt

**BIG BANGS
einkaufen**

TIPP 55: Mindestens drei Big Bangs sind eine sinnvolle Investition. Diesmal muss Flint viel reisen. Mit dem fleißigen Einsatz des Boosters spart er wertvolle Zeit.

Erste

FREGATTE

TIPP 56: Den ersten Big Bang feuert Held Dead Eye sofort auf die Fregatte bei der Creole Girl ab, den Rest übernimmt sein Lasergeschütz. Er räumt unter den Scouts auf, bis King ihn weiter nach Brainfire schickt.

**BRAINFIRE
schützen**

TIPP 57: Bomber sind die größte Gefahr für die Station, deshalb erledigt Emerald sie zuerst. Nachdem auch die Scouts kaputt sind, geht's zurück zur Creole Girl.

Im

CANYON

TIPP 58: Verfahren Sie wie beim ersten Mal mit Fregatte (zweiter Big Bang!) und Begleitung. Danach schwimmen Sie in den Canyon, wo Sie die kleine Crawler-Truppe zerlegen – ohne den letzten Big Bang zu verfeuern.

KINGS

Schiff

TIPP 59: Kehren Sie danach schleunigst zu Kings Schlachtschiff zurück, dort geht es heiß her. Spendieren Sie der dritten Fregatte Ihren letzten Big Bang, im Anschluss wehren Sie die umhersausenden Begleiter ab, bis Sam Korhonen mit der Magma Eater eintrifft.

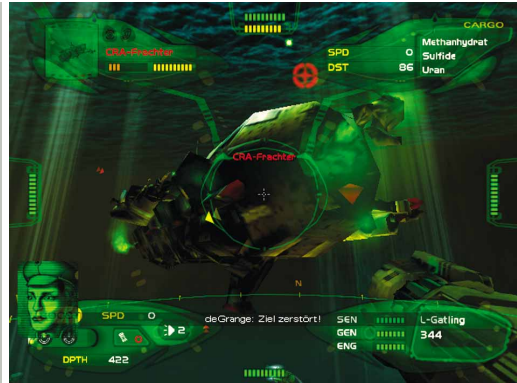
**KORHONEN
vertreiben**

TIPP 60: Dieser Pott kann zur echten Gefahr für die Creole Girl werden, geben Sie ihm deshalb Saures mit Torpedos und Bordkanonen. Am Heck ist das Schlachtschiff ungeschützt, dort können Sie sicher zuschlagen. Sobald Korhonen sich zurückzieht, haben Sie gewonnen.

Mission 3 – Der große Knall

**FRACHTER
kapern**

TIPP 61: Auch wenn der große Crawlerpott wie eine Fregatte aussieht – er ist nur ein harmloser Frachter. Schießen Sie auf keinen Fall auf dieses Schiff! Stattdessen aber umso fleißiger auf die Scouts und die Panzer rund um ihn. Zuletzt erledigen Sie die Abbauraupen, dann stoßen Sie weiter ins tiefe Meer vor. Fahren Sie bis zum Abhang, dort warten Sie die Ankunft des Frachters ab.



Tipp 61: Sieht wie eine Fregatte aus, ist aber ein Frachter. Schützen Sie ihn vor den feindlichen Scouts und Panzern.

*Die
TIEFE
See*

TIPP 62: Sobald die letzten Crawler aus dem Meeresgrund auftauchen, setzen Sie sich hinter diese Boote. Von dort schießen Sie Ihre Widersacher mit Man Eatern ab. Sind die Torpedorohre leer, mischen Sie den Haufen per Laser auf, bis der Frachter wenige Sekunden vor der Selbstzerstörung steht. Ziehen Sie sich dann per Booster schleunigst zum nächsten Navpunkt zurück.

Mission 4 – Sool

**SOOLS
Schiffe**

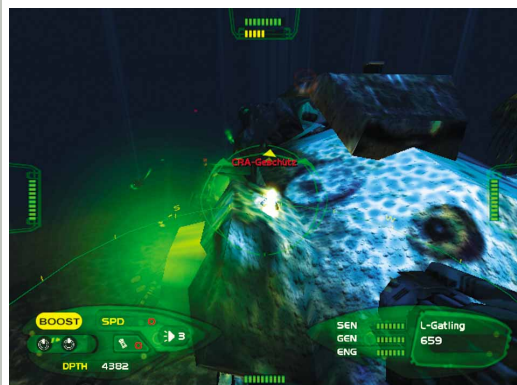
TIPP 63: Flint behält selbst angesichts von Sallys Geplapper die Nerven und ballert einfach Sools Schiffe nieder. Dabei fängt er am besten mit der Fregatte am oberen Ende von Brainfire an. Sollte es zu heiß werden, verschwindet er vorübergehend vom Schauplatz, um die Phobocaster zu reparieren. Dann geht's weiter, bis Sool abhaut.

Kapitel 6: Atlant. Förderat.

Mission 1 – Magmafresser

**GESCHÜTZE
zerstören**

TIPP 64: Lassen Sie sich zunächst lautlos durch die Canyons gleiten, bis Sie das Schlachtschiff der Crawler erreichen. Überlassen Sie die Begleiter Ihren Flügelpiloten, während Sie die Geschütze der Magma Eater erledigen. Fahren Sie damit auch fort, wenn der Angriffsbefehl auf die Triebwerke reinkommt – einfach ignorieren!



Tipp 64: Die Geschütze der Eater haben absoluten Vorrang.

**SCHAX
erlegen**

TIPP 65: Erst, wenn die Schax sich auf dem Schlachtfeld blicken lassen, rücken Sie von der Magma Eater ab und kümmern sich um die Neuankömmlinge. Bleiben Sie den Riesen-Kaulquappen dicht auf den Fersen, so haben Sie die besten Trefferchancen. Irgendwann flieht das

Schlachtschiff, dann bezwingen Sie die restlichen Feinde, bis die Mission schließlich gewonnen ist.

Mission 2 – Krieg in Neopolis

FREGATTEN
ausschalten

TIPP 66: Rüsten Sie sich für diesen äußerst haarigen Einsatz mit vier Leeches, acht Big Bangs und einem Empactor aus. An den ersten beiden Kampfschauplätzen legen Sie jeweils die beiden Fregatten lahm.

EMPACTOR
einsetzen

TIPP 67: Sie werden dann zur Magma Eater beordert. Statt wie gefordert die Geschütze abzuschießen, setzen Sie sich hinter das Schiff. Von dort halten Sie bis zur Ankunft der Creole Girl mit dem Empactor auf den Antrieb.

LEECH
abfeuern

TIPP 68: Sobald Kings Schlachtschiff eingetroffen ist, verstärken Sie die Attacke mit Leech-Torpedos.

IWAN KING
schützen

TIPP 69: Wenn die Magma Eater ausgeschaltet ist, verteidigen Sie das Schiff gegen die beiden Kraken, die sich am Heck zu schaffen machen. Dann jagen Sie die Schox rund um die Creole Girl, bis der Tech-Bomber sich endlich in Sicherheit zurückgezogen hat.



Tipp 69: Damit der Bomber andocken kann, killen Sie den Kraken.

KRAKEN
töten

TIPP 70: Iwan King wird nun massiv von den Meereskreaturen in die Zange genommen. Eilen Sie mit flammenden Boostern zur Hilfe, nehmen Sie dabei zunächst die Kraken aufs Korn. Achten Sie vor allem darauf, dass sich kein Octopus hinter dem Schlachtschiff versteckt.

CREOLE GIRL
absuchen

TIPP 71: Sind die Ungeheuer beseitigt, suchen Sie die Creole Girl nach Schax ab, die sich am Schiffsrumpf verfangen haben. Wenn King in Sicherheit ist, können Sie die Bionten unterstützen, bis die Erfolgsmeldung reinkommt.

Mission 3 – Crocell

CRAWLER
ablenken

TIPP 72: Zu Beginn muss alles sehr schnell gehen. Unser Held boostert ins Kampfgeschehen und schaltet sofort mit Torpedos die Spindrifter-Bomber aus. Torpedos und Skalar-Haubitze erledigen dann rasch die Fregatte.

BONHAM
schützen

TIPP 73: Jetzt sind die Angreifer auf Bonham Ihr Ziel. Sobald die Meereskreaturen attackieren, schalten Sie den Kraken aus, dann die drei Head-Schax.

CROCELL
& SOOL

TIPP 74: Nun ist Crocell fällig – beharken Sie die Riesenforelle aus einiger Entfernung mit Laser und Haubitze, bis Sool sich einmischt. Er schießt Lisas Schiff ab, dafür bringen Sie ihm den verdienten Tod! Seine Ghost ist ein starker Bomber, versuchen Sie ihn deshalb vorerst zu schwächen. Dazu brausen Sie per Booster an ihn heran, beharken per Haubitze einen der Geschütztürme und ziehen sich wieder zurück. Ist Ihr Schiff repariert, starten Sie die nächsten Attacken, bis Sool vernichtet ist. Dann geben Sie Crocell mit der Skalar-Haubitze den Rest.



Zu Tipp 74: Crocell knacken Sie am besten mit Big Bangs.

Mission 4 – Forneus

SCHAX
jagen

TIPP 75: Zu Beginn des Gefechts geht Flint sehr sparsam mit Torpedos um; er braucht sie später noch. Zuerst jagt er die Schax, bis die Crawlerflotte eintrifft.

KRAFTWERK
schützen

TIPP 76: Kümmern Sie sich erst um die Crawler-Fregatte. Zwei Big Bangs und ein paar Laserschüsse sollten reichen. Eilen Sie zum Kraftwerk, dort wollen Bomber am Kontrollzentrum andocken. Schießen Sie auf jeden einen Big Bang ab, danach folgen Sie Korhonen.

Die SONAR-KUPPEL

TIPP 77: Korhonen hat gerade seine liebe Not mit dem Meeresgott Forneus. Damit Sie nicht auch verspeist werden, fliehen Sie im Rückwärtsgang vor Forneus. Dabei halten Sie mit Torpedos und dem Gatling-Laser ständig auf die Sonarkuppel an seiner Stirn (zwischen den drei blauen Blitzpocken), bis sie zerstört ist.

Erst die HEAD-SCHAX

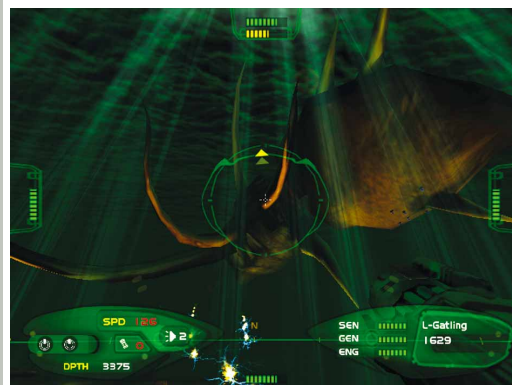
TIPP 78: Beim Kraftwerk treiben sich mittlerweile Scharen von Schax herum. Beginnen Sie mit den beiden Head-Schax, dann ist die Crocell-Forelle dran. Machen Sie ihr möglichst schnell mit einigen Torpedos den Garaus, damit Sie sich gleich den kleinen Schax widmen können.

TRANSPORTER
sichern

TIPP 79: Die Kaulquappen sind meist mit einem Schuss aus der Skalar-Haubitze bedient, wenn sie gerade ein Gebäude anvisieren – sehr genaues Zielen vorausgesetzt. Schalten Sie möglichst viele der Plagegeister aus, so erhöhen Sie die Chancen für die Transporter erheblich. Sollten die den Sprung schaffen, ist Forneus endgültig dran.

BLITZPOCKEN
zerstören

TIPP 80: Fahren Sie unter Forneus' Bauch, dort nehmen Sie eine Blitzpocke nach der anderen auseinander. Ziehen Sie sich dabei ruhig für Reparaturen zurück.



Tipp 80: Nach Forneus ist als Allerletztes der Reaktor dran.

REAKTOR
sprengen

TIPP 81: Sobald Sie die Aufforderung erhalten, zerstören Sie die beiden letzten Kontrollzentren des Kraftwerks. Das bläst Forneus und den Rest der Brut aus dem Meer. **PS**