

## **AquaNox 2 - Komplettlösung**

Anmerkung des Autors:

Licht! Diese Komplettlösung gibt lediglich taktische Tipps zu den Missionen der Hauptkampagne und vorweg ein paar allgemeine Tipps. Sie setzt voraus, dass Sie die Steuerung beherrschen und das Handbuch gelesen haben, jedoch nicht, dass Sie den Vorgänger AquaNox gespielt haben. Obwohl an vielen Stellen darauf Bezug genommen wird, sind diese Informationen nicht relevant, um AN 2 durchspielen zu können. Bevor Sie nur nach meiner Lösung zu spielen anfangen, rate ich Ihnen, erst einmal den Schwierigkeitsgrad herabzusetzen, die Steuerungsart zu ändern und bei Bedarf die Zielhilfe zu aktivieren. Nur wenn Sie auf dem auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad noch Probleme haben und/oder Sie nicht alle Bonusziele finden, sollten Sie diesen Text verwenden. Er bietet außerdem eine Hilfe zur Planung der Kampagne, d. h. welche Missionsziele Sie erfüllen müssen, um sich bestimmte Ausrüstung kaufen zu können.

Missionen gleicher Nummerierung aber mit unterschiedlichem Buchstabenkürzel können in beliebiger Reihenfolge nacheinander gefahren werden – Die Kampagne ist trotzdem linear und Sie müssen sich nicht für eine Mission entscheiden.

Matthias "[AN-W]Appollo VI" Determann

[appollo@aquanox-world.de](mailto:appollo@aquanox-world.de)

### **Allgemeine Tipps**

Versuchen Sie im direkten Kampf stets, hinter die Gegner zu kommen. Durch ihre meist aerodynamische Form zeigen sie am Heck mehr Angriffsfläche (hilft bei Einsatz eines Zielmoduls) und weisen natürlich keine Geschütze auf. Auch wenn Sie es dadurch nur schaffen, seitlich zum Feind zu stehen, ist dies schon ein Erfolg, da er so nicht Ihre strapazierte Bugpanzerung treffen kann. Gerade zu Zeiten, in denen Sie noch keine Reparaturvorrichtung haben, kann so ein Manöver lebensrettend sein.

Fahren Sie nicht zu nah an Objekte heran, denn auch eine Kollision mit einem verbündeten Boot schädigt stets Ihre Panzerung.

Computergesteuerte Boote verfügen stets über eine unbegrenzte Anzahl Torpedos und Buzzer.

Eine Flucht solange, bis dem Verfolger die Munition ausgegangen ist, ist also zwecklos.

Sofern das Erreichen eines Navigationspunktes nicht an ein Zeitlimit gebunden ist, können Sie sich Zeit lassen und ihren derweil Generator ein ansehnliches Häufchen E-Shells produzieren lassen. Auch Ihr Repair-Kit können Sie gegebenenfalls während dieser Zeit werkeln lassen.

Da sich auf der Harvester klarerweise kein Waffenladen befindet, sollten Sie vor dem Ablegen von einem Habitat möglichst all Ihr Geld in Ausrüstung investiert haben.

### **Harvester, Frachter der Drake Enterprises (Tornadozone)**

#### **Mission 1 – Notruf (Erhalt durch Intercom-Nachricht von Hank Bellows auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Verzweigtes Schluchtensystem mit niedriger Maximalhöhe.

Verbündete: keine.

#### **Missionsziele:**

Fahren Sie die Nav-Punkte ab zum Aufenthaltsort von Hank.  
Kehren Sie von dort wieder zurück zur Harvester.

#### **Hinweise:**

Dies ist ein simples Steuerungstutorial, um Sie an das Manövrieren in engen Schluchten zu gewöhnen.  
Sie können Hank Bellows (PIR-Gore oder TZ-Drifter) nicht besiegen, ehe er sich aus dem Staub macht. Sehen Sie ihn einfach als Übungszielscheibe an.

**Belohnung:** keine.

#### **Mission 2 – Terror bei Lima II (Erhalt durch Gespräch mit Amitab auf der Brücke, Stoney Fox in der Messe, Nat auf der Brücke, wieder mit Stoney und dann erneut mit Amitab)**

Missionsgebiet: Das evakuierte Habitat Lima II, welches noch aus der Mission "Seismobombe" und dem Instant Fight "Fight Club" aus AquaNox 1 bekannt sein dürfte.

Verbündete: May Ling, Stoney Fox.

**Missionsziele:**

Sichern Sie den Schrottfrachter durch Zerstörung zweier PIR-Gores (Bonus).

Vernichtung der 2 Neo-Yuppies am Navigationspunkt 1.

Vernichtung des einzelnen Neo-Yuppy am Navigationspunkt 2.

Vernichtung der Bombereskorte am Navigationspunkt 3, welche Tanks beschießt.

Vernichtung des Bombers, welcher sich langsam zurückzieht (Bonus).

**Hinweise:**

Eine typische Eingewöhnungsmission, bekämpft werden die bereits aus AN 1 bekannten, sehr wendigen aber schwach gepanzerten Scouts der Atl. Föderation vom Typ ATL-Glaukos und ein mittelschwerer Bomber vom Typ ATL-Gorgon sowie 2 PIR-Gores (vergleichbar mit TZ-Drifters).

Den lahmgelegten Schrottfrachter finden Sie, in dem Sie sich gleich nach Ende des Videos nach links drehen und in Richtung des ELF-Knotens fahren. Von ihm geht ein kurzer ELF-Strang einen Berg hinauf zu einem weiteren Knoten, wo sich Frachter und Angreifer befinden. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, sonst wird der Frachter zerstört und die PIR-Gores (engl. = Blut) verschwinden.

Versuchen Sie, bevorzugt die Unterseite der Boote unter Beschuss zu nehmen. Speziell dem Feuer des drehbaren Sekundärgeschützes des Gorgons (lat. = Medusa) können Sie dadurch entgehen.

Konzentrieren Sie am Nav-Punkt 3 Ihre Angriffe auf den abdrehenden Bomber, um sich zusätzliche Torpedos für den nächsten Einsatz zu sichern. Ihre Flügelmänner sollten sich derweil eigenständig um die Scouts kümmern und Ihnen nur 1-2 davon übrig lassen.

**Belohnung:** 1 Vendetta Sniper (engl. =Blutrache-Scharfschütze), 2 Buzzer (engl. = Doppel), 1 Keramikpanzerung, 2 Stanley. Bei Sichern des Frachters: 1 EMPactorBei Vernichtung des Bombers: 3 Thresher Shark, 2 Stanley.

### **Mission 3 – Dr. Finch (Erhalt durch Intercom-Nachricht nach Gespräch mit Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Die zerklüfteten Schluchten um einen verfallenen Piratenunterschlupf im Atacama-Graben.

Verbündete: Angelina, Dr. Finch (unbewaffnet), May Ling uns am Schluss noch Anomal.

#### **Missionsziele:**

- Beschützen des Forschungsschiffes von Dr. Finch.
- Vernichtung der 2 CRA-Craps, welche Dr. Finch am ersten Nav-Punkt beschießen.
- Untersuchung des Nav-Punkt 2.
- Vernichtung der 2 PIR-Gore am Nav-Punkt 3 zum Schutz des ELF-Knotens (Bonus).
- Vernichtung der 2 CRA-Craps und des CRA-Spindrifiers am Nav-Punkt 4 (Bonus).
- Legen Sie den Frachter mittels dem EMPactor lahm (Bonus).
- Vernichtung der 3 Verteidigungstürme, der 3 Scharfschützen und der 3 Patrouillenboote des Piratenunterschlupfs.
- Komplette Vernichtung des Überfallkommandos der Crawler inklusive derer bei Nav.-Punkt 1 und 4 (Bonus).

#### **Hinweise:**

- Nachdem Sie den Nav-Punkt 2 untersucht haben, können Sie bereits zum ELF-Knoten am Nav-Punkt 3 und zum Nav-Punkt 4 aufbrechen, ohne bereits den Befehl dazu erhalten zu haben.
- Die PIR-Gores (engl. = Blut), welche den TZ-Sliders auf AN entsprechen, können Sie jeweils mit einem Schuss aus der Vendetta-Sniper auf ihr orange-leuchtendes Cockpit versenken – das spart Zeit und eigene Panzerung.
- Der befreundete Frachter wird kurz nach Ihrer Ankunft am Nav-Punkt 4 von 2 CRA-Craps (engl. = Schrott) und einem schwerem Bomber vom Typ CRA-Spindrifter (engl. = Drehdrifter) angegriffen. Zerstören Sie die gegn. Scouts zuerst und versuchen Sie sich dann ans Heck des Bombers zu hängen, der sich trotz seines Namens nur sehr langsam drehen kann. So entgehen Sie dem Feuer seines starken blauen Frontgeschützes (Sizzler).
- Legen Sie dann den Frachter mit dem EMPactor lahm, den Sie in der letzten Mission bekamen.

Ihr Konvoi wird vor der Piratenbasis auf Sie warten, Sie haben also endlos Zeit zur Vernichtung der Gegner an den vorherigen Nav-Punkten.

In der Basis sollten Sie stets aus einer Deckung heraus, also hinter einem Gebäude, agieren.

Die patrouillierenden PIR-Gores schalten Sie mit der Vendetta-Sniper aus, und die Türme bevorzugt mit Torpedos. Nehmen Sie sich vor dem Torpedoturm in Acht und "strafen" Sie immer nur ein paar Sekunden lang aus Ihrer Deckung. Er kann Sie mit zwei direkten Treffern vernichten! Ein Thresher-Torpedo reicht zu seiner Zerstörung aus.

Die Scharfschützen verharren in Einbuchtungen der Gebäude in Blickrichtung zum Zentrum der Basis. Wenn Sie sich von hinten an sie heranschleichen, sollte ihre Versenkung kein Problem darstellen. Wenn Sie nachher Dr. Finch durch die Basis eskortieren kommt es bisweilen zu dem Bug, dass Sie immer noch per Funk vor den toten Snipers gewarnt werden.

Wenn Dr. Finchs Schiff nicht schon vorher stark beschädigt wurde, sollten Sie keine Probleme mit der Abwehr des letzte Crawlerangriffs haben. Lassen Sie keinen Gegner entkommen, um sich den Bonus zu sichern.

**Belohnung:** 1 Plasmageschütz, 2 Stanley. Bei Schutz des ELF-Knotens: 2000 Credits. Bei Vernichtung der Crawlereinheiten: 3 Thresher Shark., 1 XT Plasma Gatling. Bei Lahmlegung des Frachters: 1 Torpdeolafette 1. Bei Vernichtung aller Crawler: 1 Hitman (engl. = Auftragsmörder).

### **Atacama City, Höhlenstadt (Tornadozone)**

**Neue erwerbliche Ausrüstung:** Geschütze: Vendetta (\$ 3.200), Plasma-Geschütz (\$ 9.000), Plasma-Jet (\$ 15.100), Hitman (\$ 9.200), EMPactor (\$ 8.500), Doom Mortar (\$ 27.700). **Torpedos:** Stanley (\$ 210), Thresher Shark (\$ 240), Bullshark (\$ 360), Flash Shark (\$ 410), Big Bang I (\$ 860). **Generator:** Small Block (\$ 1.800), Medium Block (\$ 6.400) **Repair Kits:** Patch Kit (\$ 2.010), Robot Repair Kit (10.900), **Zusätzliche Ausrüstung:** Silator (\$ 3.960), Keramik-Panzerung (\$ 1.980), Zielhilfe-Modul (\$ 1.600).

### **Mission 4A – Stoney in Gefahr (Erhalt durch Intercom-Nachricht von Stoney auf dem Plaza El Ninho)**

Missionsgebiet: Die Umgebung von Atacama City und Brainfire, welche noch aus den Einsätzen "Brainfire" und "Die Boje" aus AN 1 bekannt sein dürfte.

Verbündete: Angelina, Eerie-Techbomber (May Ling, unbewaffnet) und am Schluss noch Stoney Fox.

**Missionsziele:**

Beschützen Sie den unbewaffneten Eerie-Techbomber und eskortieren Sie ihn zu Stoneys Gefängnis, zu dessen U-Boot und zurück nach Atacama City.

Vernichten Sie die Daggerboard/Töten Sie Cingan (Bonus).

Unterstützen Sie Stoney bei der Vernichtung einiger CRA-Craps.

**Hinweise:**

Stoneys Gefängnis wird lediglich von einigen TZ-Drifters mit Vendetta-Kanonen bewacht, welche kein Problem darstellen dürften. Nach dem Andocken des Techbomers kommen aber feindliche Verstärkungen in Form einer Fregatte, einem TZ-Villain-Bomber und einer ganzen Eskort-Flotte an TZ-Drifters. Es genügt lange genug die Zielscheibe zu spielen, um diesen Abschnitt zu beenden. Es sei denn, sie wollen das Bonusziel erreichen: Dann sollten Sie einige Bull-Sharks oder Big Bang I an Bord haben.

Die Station, in der Stoneys gekapertes Boot aufbewahrt wird, wird von Panzern, den TZ-Buggies geschützt. Diese lassen sich am leichtesten mit Torpedos knacken.

Zuletzt gilt es noch, sich zusammen mit Stoney ein paar Crawler vom Hals zu schaffen, was Sie vor kein größeres Problem stellen dürfte.

Versuchen Sie, die Gegner möglichst schnell zu vernichten, und sparen sie sich Ausweichmanöver. Vor den Streugeschoßen der Vendettas gibt es eigentlich kein Entkommen.

**Belohnung:** 1 EMPactor, 2 Flash Sharks (engl. = Blitzhai), 3 Buzzer. Bei Vernichtung der Daggerboard: XT Plasmageschütz.

**Mission 4B – Intrepido (Erhalt durch Gespräch mit Atahualpa Jones im Bedlam)**

Missionsgebiet: Die Umgebung von Atacama City und Brainfire, welche noch aus den Einsätzen "Brainfire" und "Die Boje" aus AN 1 bekannt sein dürfte samt einer neuen geschlängelten Schlucht.

Verbündete: Goons (unbewaffnet).

**Missionsziele:**

Vernichten Sie drei Intrepidos (vergleichbar mit dem ATL-Argon).

Vernichten Sie die Minen in der langgezogenen Schlucht, bevor Goons mit ihnen kollidiert.

**Hinweise:**

Zu diesem Einsatz gibt es nicht viele zu sagen: Der Kampf gegen die drei Intrepidus (span. = die Unerschrockenen) ist allenfalls ein Geplänkel und das Abschießen der Minen ist nicht mehr als Zielschießen unter Zeitdruck. Haben Sie damit Probleme, brauchen Sie nur die Zielhilfe-Automatik auf "maximal" stellen und blind in die Canyons ballern. Die einzig nennenswerte Schwierigkeit besteht darin, dass sie aufgrund der Dunkelheit (à Gammakorrektur im Graphik-Optionsmenü erhöhen) und der geringen Sichtweite auch praktisch blind sind.

Obwohl es als Bonusziel naheliegen würde, die Schlucht vollständig von Minen befreien zu müssen, gibt es in diesem Einsatz leider kein Geheimziel.

**Belohnung:** 2000 Credits nach Gespräch mit Atahualpa Jones im Bedlam.

**Mission 5A– Der Coup (Erhalt durch Gespräch mit Barkeeper Joe im Bedlam)**

Missionsgebiet: Die Umgebung von Atacama City und Brainfire, welche noch aus den Einsätzen "Brainfire" und "Die Boje" aus AN 1 bekannt sein dürfte samt einer neuen geschlängelten Schlucht.

Verbündete: WNG-Eerie (nur mit einem Heckturm bewaffnet).

**Missionsziele:**

Legen Sie die zwei markierten, zunächst verbündeten Frachter mittels des EMPactor-Geschützes lahm.

Beschützen Sie den Techbomber Eerie.

**Hinweise:**

Legen Sie die Frachter unbedingt lahm, bevor sie in den Feuerschutz der atlantischen Fregatten (ATL-Odysseus) vor Brainfire und der Forschungsstation selbst kommen. Damit ihren Kanonen dabei nicht zu schnell Energie verlieren, ist der Kauf eines besseren Generators (Medium Block) vorteilhaft, aber nicht unbedingt notwendig.

Nach Lahmlegung der Frachter und Andockens der Eerie, machen sich 4 leichte Scouts (ATL-Glaukos, gr. = mythologischer Fährmann) zu Ihnen auf dem Weg.

Zu deren Versenkung ist es auch vorteilhaft, noch eine Vendetta für Streufeuer an Bord zu haben.

EMPactor und das Plasma-Geschütz haben einfach zu geringe Feuerraten gegen die wendigen Boote. Später erscheinen noch 2 weitere Glaukos und auf dem Rückweg der Eerie ebenso. Dieser Auftrag hat ein ähnliches Gegenstück in AN, wo man als Emerald Flint 2 Techbomber vor dem Angriff anarchistischer "Zonler" und Crawler schützen und zu Brainfire geleiten musste. Natürlich hatte man da keine Unterstützung durch 2 Fregatten.

**Belohnung:** 2600 Credits und eine Dope-a-Cola nach Gespräch mit Barkeeper Joe im Bedlam.

**Mission 5B – Mighty Maggie (Erhalt durch Gespräch mit Dr. Finch auf dem Plaza El Ninho und folgenden)**

Missionsgebiet: zerklüftete Umgebung von Scavenger mit moderater Maximalhöhe und Sichtweite.

Verbündete: keine.

**Missionsziele:**

Legen Sie die Avenger (engl. =Rächerin) lahm.  
Legen Sie die Toiler (engl. = Arbeitstier) lahm.  
Legen Sie die Mighty Maggie (engl. = Mächtige Margarete) lahm.  
Legen Sie den Frachter mit der Ladung Flash Sharks lahm (Bonus).  
Finden Sie einen zweiten Frachter (Bonus).

**Hinweise:**

Der Kauf eines leistungsfähigeren Generators im "Peacemaker" wäre nun sehr vorteilhaft.

Sparen Sie sich die Ihre beiden tragbaren Flash Shark-Torpedos für die Mighty Maggie und den unbewaffneten Frachter, der auf der linken Seite der Schlucht mit der Maggie seine Position hält.

Der Aufenthaltsort des 2. Frachters lässt sich sehr schwer beschreiben, fahren Sie einfach die gesamte Karte auf der Suche nach ihm ab.

**Belohnung:** Mighty Maggie, 1 Vendetta, 1 Hitman. Bei Lahmlegung des Frachters 6 Flash Shark. Bei Finden des 2. Frachters: 2 Bullshark.



## **Harvester, Frachter der Drake Enterprises (Machina Antarctica)**

### **Mission 6 – Machina Antarctica (Erhalt durch Gespräch mit Fuzzyhead im Dock und Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Die hellen, klaren Gewässer des Südpolarmeers um das Kap Horn, welche eine hohe Sichtweite gewährleisten.

Verbündete: Dr. Finch (unbewaffnet), Stoney Fox.

#### **Missionsziele:**

Beschützen Sie Dr. Finch und geleiten Sie sie zum Außenposten der Machina.

Verschonen Sie Hank Bellows (Bonus).

#### **Hinweise:**

Die zwei gegenüberliegenden Gebäude am Eingang der Schlucht stellen den Platz des ersten und einzigen Hinterhalts dar.

Fahren Sie schnell dort hin voraus.

Sind Sie dort angekommen, wenden Sie nach backbord und fahren Sie in die kleine Schlucht. An deren Ende befindet sich der um Gnade winselnde Hank Bellows. Schießen Sie nicht und kehren Sie einfach zu den zwei Einrichtungen zurück.

Sobald Dr. Finch und Stoney "Natural" Fox eintreffen, erscheinen etliche Piraten-Scouts (PIR-Carnage, engl. = Blutbad/Gemetzel, vergleichbar mit PIR-Gore und TZ-Drifter) und –Scharfschützen (PIR-Lurker, engl. = Schleicher). Erledigen Sie zuerst die Scharfschützen auf den Dächern der Gebäude und vernichten Sie dann die Scouts, welche sich nur auf Dr. Finch konzentrieren sollten und Ihnen somit ein leichtes Spiel sind.

**Belohnung:** 1 Plasma-Jet, 2 Flash Shark, 4 Buzzer. Bei Verschonung von Hank Bellows: 1 XT Vendetta. **Bonus-Kampf: Hank Bellows.**

### **Mission 7 – Chow Long (Erhalt durch Gespräch mit Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Dasselbe, wie im letzten Einsatz.

Verbündete: Harvester, May Ling, Stoney Fox und etliche Geschütze des Außenpostens.

### **Missionsziele:**

Beschützen Sie die Harvester.

Vernichten Sie die erste Angriffswelle (2 SHO-Aramushas, etliche SHO-Zhans).

Vernichten Sie die zweite Angriffswelle (3 SHO-Aramushas, etliche Sho-Zahns, Chow Long).

Töten Sie Chow Long persönlich (Bonus).

Vernichten Sie die Angreifer des Außenpostens (3 SHO-Aramushas, etliche SHO-Zhans)(Bonus).

### **Hinweise:**

Vermeiden Sie die direkte Konfrontation mit den mittelschweren Scouts des Shogunats, die Ihre Frontschilde nicht überstehen würden.

Versuchen Sie, sich stattdessen hinter die schweren Bomber zu hängen, da diese die größte Gefahr für Harvester und Außenposten darstellen und zudem sehr träge sind.

Sie müssen unbedingt dafür sorgen, dass Sie Chow Long töten und keiner ihrer Flügelmänner. Einem Plasma-Streubeschuss hält er nicht lange stand.

Trotz der Vernichtung der Angriffstruppe am Außenposten wird in der Verkaufsversion manchmal kein weiteres Bonusziel als erledigt gewertet. Wahrscheinlich ist dies bugbedingt.

**Belohnung:** 1 Plasmageschütz, 2 Bullshark (engl. =Kugelhai), 6 Buzzer. Bei Tötung von Chow Long: 2 Tigershark. Bei Beschützen des Außenpostens: 1 Medium Block, 3000 Credits **Bonus-Kampf: Chow Long.**

### **Mission 8 – Svedenborgs Flucht (Erhalt durch Gespräch mit Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Dasselbe, wie im letzten Einsatz.

Verbündete: keine.

### **Missionsziele:**

Verfolgen Sie Svedenborg und legen Sie ihn lahm.

Vernichten Sie alle Piraten auf dem Weg (Bonus), bevor Sie Svedenborg lahmlegen.

**Hinweise:**

Am ersten Navigationspunkt warten 3 PIR-Carnages auf ihre schnelle Versenkung.

Am zweiten Nav-Punkt 3 PIR-Gores und am letzten noch mal 2 Carnages. Sie können auch bereits mit Plasma-Jet-Feuer schnell bezwungen werden.

Svedenborgs mittelschwerer Scout (vom Typ ATL-Argon) verträgt besonders die Flash Shark-Torpedos sehr schlecht, welche Sie über kurze Distanz auf ihn abfeuern sollten. Er kann Ihnen übrigens nicht entkommen.

Im Gegensatz zum letzten, ist dieser Einsatz einfach.

**Belohnung:** 1 Stingray (engl. = Stachelrochen). Bei Vernichtung aller Piraten: 1 Vendetta Gatling.

**Harvester, Frachter der Drake Enterprises (Argent. Becken)****Mission 9 - Angriff (Erhalt durch Gespräch mit Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Die dunklen Brackwässer des Argentinischen Beckens mit hoher Maximalhöhe.

Verbündete: Animal, Stoney Fox.

**Missionsziele:**

Versenken Sie die 3 angreifenden MER-Gladius (schwere Scouts).

Versenken Sie den MER-Timor (mittelschwerer Bomber) am letzten Nav-Punkt.

Legen Sie den fahrenden Frachter lahm (Bonus).

**Hinweise:**

Laden Sie so viele Torpedos, wie möglich auf die Maggie (maximal 6); Sie werden Sie gegen die zähen Gegner benötigen.

Gegen die 3 MER-Gladius (lat. = Schwert) können Sie Ihre Verbündete die Hauptarbeit machen lassen, um Panzerung und Munition zu sparen.

Versenken Sie den MER-Timor (lat. = "ich fürchte", vergleichbar mit dem Voodoo Breath aus AN 1) aus größerer Entfernung mit schweren Torpedos, wie Bull-Sharks. Lassen Sie sich nicht auf ein Gefecht in mittlerer Entfernung ein – dazu verfügt der Feind einfach über zu viel Feuerkraft.

Den Frachter finden Sie, wenn Sie nach Versenkung des MER-Timors zum vorherigen Nav-Punkt am Anfang der Schlucht

zurückkehren und geradeaus ins offene Gebiet weiterfahren.

**Belohnung:** 1 Vendetta Sniper, 2 Big Bang I, 4 Buzzer, 1 Plasma-Geschütz, 2 Tiger Shark. Bei Lahmlegung des Frachters: 2 Small Blocks.

### **Mission 10 – Der Konvoi (Erhalt durch Gespräch mit Amitab auf der Brücke)**

**Missionsgebiet:** Die dunklen Brackwässer des Argentinischen Beckens mit hoher Maximalhöhe.

**Verbündete:** Animal, May Ling, Stoney Fox, 2 ATL-Odysseus, 2 ATL-Gorgon, ATL-Techbomber.

#### **Missionsziele:**

Beschützen Sie die Atlantischen Boote und geleiten Sie sie in die offene Tiefsee hinaus.

Versenken Sie den 2 Piraten (PIR-Gore und PIR-Carnage), welche einen lahmgelegten Frachter angreifen (Bonus).

Beschützen Sie den Schrottfrachter (Bonus).

#### **Hinweise:**

Die 2 Piraten am Nav-Punkt 2 auszuschalten, sollte nicht der Rede wert sein.

Am Nav-Punkt 3, um den lahmgelegten CRA-Lacewing graben sich bei Ankunft des Konvois etliche CRA-Panzer (mit Plasmageschütztürmen), Scharfschützen (CRA-Hidden Eye, engl. = Verstecktes Auge) und mittelschwere Scouts (CRA-Bandog, vergleichbar mit den CRA-Bloodshots aus AN 1) aus dem Sand. Von den Panzern geht die größte Gefahr aus, da sie die ungeschützte Unterseite der Atlanter unter Beschuss nehmen. Gegen sie ist ein Stingray-Streubeschuss die allerbeste Waffe. Richten Sie sich auf der Suche nach den (zum Teil unsichtbaren) Scharfschützen ganz nach dem Radar, und feuern Sie großflächig um den angezeigten roten Strich. Gegen die Bandogs (engl. = Kettenhunde) sollte die Plasma-Jet ausreichen.

Diese Mission ist noch ziemlich "verbugt": Obwohl der gesamte Konvoi überlebt, kommt bei Erreichen der offenen Gewässer die Meldung "Einsatz fehlgeschlagen", den Autopilot dürfen Sie seltsamerweise trotzdem aktivieren.

**Belohnung:** Lacewing (engl. = Schnurflügel), 5000 Credits, 1 Vendetta Gatling. Bei Versenkung der 2 Piraten: 1 Doom Mortar (engl. = Schicksalsmörser). Bei Schützen des Schrottfrachters: 1 Doom Mortar.

### **El Topos Asylum (Argent. Becken)**

**Neue erwerbliche Ausrüstung:** Torpedos: Tiger Shark (\$ 330), Maneater (\$ 450), Big Bang II (\$ 850). **Generatoren:** Big Block (\$ 14.200). **Repair Kits:** Nano Repair Kit I (\$ 21.200). **Zusätzliche Ausrüstung:** C 60-Panzerung (\$ 4.900), EAM-Panzerung (\$ 2.160), Torpedomagazin 1 (\$ 7.500).

### **Mission 11A – Freeman (Erhalt nach Gespräch mit Stoney Fox in Gunrunner's Heaven)**

Missionsgebiet: Die hellen, grünen Gewässer um Entropoint II mit hoher Maximalhöhe.

Verbündete: Freeman.

#### **Missionsziele:**

Beschützen Sie Freeman und eskortieren Sie ihn zum Entropoint II.

Finden Sie den 1. lahmgelegten Frachter (Bonus).

Finden Sie den 2. Lahmgelegten Frachter (Bonus).

#### **Hinweise:**

Den ersten lahmgelegten Frachter finden Sie, wenn Sie sich sofort zu Beginn des Einsatzes umdrehen und in die Richtung fahren, aus der Sie gekommen sind. Sobald Sie sich dem Frachter auch nur etwas genähert haben, gilt das Ziel als erreicht.

Auf halber Strecke erwarten Sie drei Atlantische Flint-Fans (2 ATL-Argons, 1 ATL-Glaukos), deren Vernichtung aber nicht einmal Torpedoeinsatz benötigt.

Den zweiten Frachter finden Sie in der weiteren Umgebung des Entropoints.

**Belohnung:** 3500 Credits nach Gespräch mit Stoney Fox in Gunrunner's Heaven. Bei Finden des 1. Frachters: 1 Vendetta-Gatling, 10 Stanley, 5 Thresher Shark. Bei Finden des 2. Frachters: 1 XT Plasma Jet.

## **Mission 11B – Plünderung (Erhalt nach Gespräch mit Amitab auf dem Platz Thalasso)**

Missionsgebiet: Die dunklen Brackwässer des Argentinischen Beckens um einen Atlantischen Außenposten mit hoher Maximalhöhe.

Verbündete: WNG-Eerie (Stoney Fox, leicht bewaffnet).

### **Missionsziele:**

Vernichten Sie die Verteidigung des Atlantischen Fahrzeughangars und eskortieren Sie die Eerie dorthin.

Legen Sie den vom Fahrzeughangar startenden unbewaffneten ATL-Techbomber lahm (Bonus).

Eskortieren Sie den erbeuteten Buggy zum Eingang des Außenpostens und nach der Lahmlegung einiger Geschütze und einem kurzen Gefecht mit 2 ATL-Glaukos wieder zurück.

Verteidigen Sie die WNG-Eerie gegen 4 Angreifende ATL-Glaukos und kehren Sie zum Außenposten zurück.

Reißen Sie die restlichen Geschütze im Außenposten ein.

Beschützen Sie die WNG-Eerie nach dem Andocken gegen 8 ATL-Glaukos.

Vernichten Sie die 2 SHO-Zhans, welche einen ELF-Knoten angreifen (Bonus).

### **Hinweise:**

Der Außenposten wird von einem ATL-Big Ares und einem ATL-Little Ares (großer und kleiner gr. Kriegsgott, am Besten zerstörbar mit dem Stingray), 2 Geschützen und einem Torpedoturm verteidigt. Nach dem Andocken der Eerie verlassen den Hangar noch mal 2 ATL-Little Ares.

Die Geschütze innerhalb des Außenpostens lassen sich durch Zerstörung der in der Nähe befindlichen Relais (blau leuchtende, kugelförmige Generatoren) bequem abschalten. Achten Sie dabei besonders auf das Feuer der Torpedotürme, dem Sie mit Strafen entgehen können.

Den ELF-Knoten finden Sie, wenn Sie sich eine Linie von Harvester zu Fahrzeughangar denken und links der Linie die Felswand abfahren. Das Vernichten der Shogunen bringt aber derzeit noch keine Belohnung (Bug?).

**Belohnung:** 6 Buzzer, 4 Tiger Shark, 1 Plasma Gatling. Bei Lahmlegung des ATL-Techbombers: 4 Tiger Shark, 4 Flash Shark.

## **Mission 12 – Asylum-Patroullie (Erhalt nach Gespräch mit El Topo in El Topos Büro)**

Missionsgebiet: Die Umgebung von El Topos Asylum, wie Sie bereits aus dem Instant Fight "Asylum" und der ersten Mission aus AN 1 bekannt sein dürfte.

Verbündete: Zunächst May Ling, dann Stoney Fox und Animal und etliche Geschütze.

### **Missionsziele:**

Fahren Sie zusammen mit May Ling 3 Nav-Punkte ab.

Vernichten Sie die angreifende EnTrOx-Flottille.

Schützen Sie den Helinox-Tank.

Vernichten Sie 2 PIR-Carnages, welche einen ELF-Knoten angreifen (Bonus).

Legen Sie einen Frachter lahm (Bonus).

### **Hinweise:**

May Ling können Sie am letzten Nav-Punkt weder töten noch lahmlegen, sparen Sie sich also jeden Versuch und kehren Sie gleich zum Asylum zurück.

Von den drei Bombern, den ENT-Executoren (lat. = Henkern) geht zunächst die größte Gefahr aus, greifen Sie deren relativ ungeschützte Flanken an. Dann hat der ENT-Expurgator (lat. = Reiniger), welcher den Helinox-Tank angreift höchste Priorität.

Den ELF-Knoten finden Sie, wenn Sie zum Ort des Gefechtes mit May Ling zurückkehren und von dort dem ELF-Strang am Boden folgen.

Wenden Sie sich nach der Zerstörung der Carnages nach rechts und fahren Sie so lange in diese Richtung, bis Sie eine zweite Basis mit lahmzulegenden blauen Frachtern entdecken.

**Belohnung:** 1 EMPactor, 2 Tiger Shark, 2 Bullshark, 4 Buzzer. Bei Vernichtung der Piraten: + 4200 Credits. Bei Lahmlegung des Frachters: 6 Tiger Sharks, 3 Big Bang I. **Bonus-Kampf: May Ling.**

## **Mission 13 – Piraten (Erhalt nach 2. Gespräch mit El Topo und Vermeiden eines Gesprächs mit Professor Charlotte Gillmore)**

Missionsgebiet: Dasselbe, wie im vorherigen Einsatz.

Verbündete: Etliche Geschütztürme.

**Missionsziele:**

Vernichten Sie alle Piraten.

Eliminieren Sie alle Piraten persönlich (Bonus).

Lassen Sie Captain Redbeard am Leben (Bonus).

Legen Sie den ersten Piraten-Kommandofrachter (Transporter) lahm (Bonus).

Legen Sie den zweiten Piraten-Kommandofrachter (Transporter) lahm (Bonus).

**Hinweise:**

Die angreifenden PIR-Gores sollten kein Problem darstellen: Vernichten Sie diese am besten, bevor Sie sich den Transporter zuwenden, um sich den Bonus unter den Nagel zu reißen.

**Belohnung:** 5000 Credits nach Gespräch mit El Topo in dessen Büro. Bei Verschonen von Redbeard: XT EMPactor. Bei persönlicher Ausschaltung aller Piraten: XT Stingray Bei Lahmlegung des ersten Frachters: 3 Big Bang I. Bei Lahmlegung des zweiten Frachters: 4 Tiger Shark.

**Harvester, Frachter der Drake Enterprises (Mittelatlantischer Rücken)****Mission 13 - Höllenbad (Erhalt nach Gespräch mit Nat auf der Brück)**

Missionsgebiet: Ein langgezogener Magmagraben am Mittelatlantischen Rücken mit sehr niedriger Maximalhöhe.

Verbündete: keine.

**Missionsziele:**

Folgen Sie den Navigationspunkten durch die Schlucht.

Besiegen Sie den Biont.

**Hinweise:**

Tauchen Sie nicht zu tief, um nicht mit der Lava in Berührung zu kommen.

Der Biont neigt zu ruckartigen geradlinigen Bewegungen: Einer Kollision mit ihm hält ihr Schiff nicht stand, stellen Sie sich also möglichst immer gegen eine Feldwand und feuern Sie Ihr gesamtes Arsenal auf ihn ab. Auch wenn es so scheint, gibt es KEINE besondere Stelle, z. B. wie die innere Kugel, an der ein Treffer mehr Schaden anrichten würde.



**Belohnung:** Biont-Panzerung und der Kampfname "Crimson" [engl. = purpur(-rot)].

**Mission 14 – Redbeards El Dorado (Erhalt nach Gespräch mit Angelina im Mannschaftsquartier und Intercom-Nachricht von Hank Bellows)**

Missionsgebiet: Ein dunkles Schluchtensystem mit moderater Maximalhöhe.

Verbündete: keine.

**Missionsziele:**

Kämpfen Sie sich zur Piraten-Basis durch.  
Schalten Sie die Verteidigungsanlagen der Piraten-Basis aus.

**Hinweise:**

Sie kämpfen in diesem Einsatz nur gegen Geschütztürme und haben keine Zeitbegrenzung. Wenn Sie sich also nicht allzu übermütig auf eine Turmwand stürzen, sollte dieser Einsatz keine echte Schwierigkeit bieten.

Zunächst gilt es, 7 Geschütze und 4 Torpedotürme zu vernichten. Nach einem Minenfeld warten nochmals 4 Geschütze und 3 Torpedotürme.

Ist die letzte Turmwand in Sichtweite, sollten Sie zuerst warten, bis Ihr Boot volle Panzerung hat und dann zur mittleren Felsformation vorstoßen, hinter der Sie sich verstecken. Danach fahren Sie im Geschützfeuer geschwind an der rechten Seite der Turmwand vorbei und müssen nur mehr 5 dahinter befindliche Relais zerstören.

**Belohnung:** 1 Revolver, 1 XT Hitman, 1 Vendetta, 8 Thresher Shark, 6 Buzzer.

**Mission 15 – Sein oder nicht sein (Erhalt nach Gespräch mit Amitab auf der Brücke und Intercom-Nachricht von Lt. Hamlet)**

Missionsgebiet: Ein offenliegendes, dunkles Terrain mit moderater Maximalhöhe.

Verbündete: keine.

**Missionsziele:**

Töten Sie Lt. Hamlet (Lacewing) zuerst (Bonus).

Vernichten Sie die erste Angriffswelle (Hamlet und 2 MER-Gladius).  
Vernichten Sie 3 weitere MER-Gladius.  
Schützen Sie die Harvester vor 4 schwimmenden Bomben (MER-Acerbus, lat. = rau, scharf).

**Hinweise:**

Die gegnerischen schweren Scouts sollten sich mit Plasma-Gatling-Feuer (+XT Plasma-Geltling) nicht schwer besiegen lassen.  
Heben Sie sich Ihre 4 Torpedos für die Bomben auf (Maneater und Tiger richten ca. 60-75 % Schaden an), da Sie sich verständlicherweise nicht in unmittelbarer Umgebung der explodierenden Bomben befinden dürfen. Ein Nahkampf gegen die langsamen Geschosse scheidet also aus.  
2 Bombeneinschläge auf der Harvester vernichten diese.

**Belohnung:** 1 Doom Mortar, 2 Maneater, 2 Flash Shark, 1 Plasma Jet, 4 Buzzer. Bei Tötung von Hamlet zuerst: 1 Plasma-Gatling, 1 Geschützlafette. **Bonus-Kampf: Lt. Hamlet.**

**Harvester, Frachter der Drake Enterprises (Kapverden-Schwelle)**

**Mission 16 – Crawler und Engel (Erhalt nach Gespräch mit Amitab in der Messe und dann mit Nat auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Ein offenliegendes, dunkelgrünes Terrain mit moderater Maximalhöhe.

Verbündete: Animal, später auch Angelina (unbewaffnet).

**Missionsziele:**

Legen Sie einen stehenden Frachter lahm (Bonus).  
Vernichten Sie die 3 Relais innerhalb des Crawleraußenpostens.  
Eskortieren Sie Anglina zurück zur Harvester.  
Fangen Sie die Crawlerverstärkung ab (Bonus).

**Hinweise:**

Den Frachter finden Sie, wenn Sie nach Beginn der Mission bis hinter die Harvester zurückfahren und anschließend nach einer Schneise auf der linken Felswandseite Ausschau halten. Animal wird derweil geduldig vor der Crawlerbasis auf Sie warten.  
Am Außenposten angekommen, müssen Sie zunächst 2 Torpedotürme, 5 Geschütze, 1 CRA-Bloodshot und einen CRA-Spindrifter ausschalten.

Halten Sie bei der Vernichtung der Generatoren Ausschau nach Scharfschützen (CRA-Hidden Eye).

Auf dem Rückweg graben sich zuerst ein halbes Dutzend CRA-Panzer aus dem Boden, welche ihrem Stingray nicht entgegensetzen haben. Dann warten noch CRA-Craps und CRA-Bloodshots und zuletzt ein vereinzelter CRA-Bandogs auf ihre Vernichtung.

Nachdem das Hauptziel erreicht ist, sollten Sie zum Außenposten zurückkehren, um sich dort dreier ankommender CRA-Bloodshots zu entledigen.

**Belohnung:** 1 Plasma-Gatling, 2 Maneater, 1 Big Block, 4 Flash Shark, 6 Buzzer. Bei Lahmlegung des Frachters: 6 Thresher Shark. Bei Abfangen der Verstärkung: 1 XT Doom Mortar.

**Mission 17 – Schatzsuche (Erhalt nach Gespräch mit Nat auf der Brücke, Angelina in Mannschaftsraum A, Fuzzyhead im Dock und Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Ein imposanter Abschnitt des mittelatlantischen Rückens mit starker vulkanischer Aktivität.

Verbündete: keine.

**Missionsziele:**

Untersuchen Sie den Vulkan (Nav-Punkt 1).

Untersuchen Sie den Lavasee (Nav-Punkt 2).

Stoßen Sie in den westlichen Canyon vor, bis Sie die Strömung der Turbine aufhält.

Umfahren Sie den Lavasee.

Legen Sie die Turbine lahm (unlogisch, schließlich erzeugt eine Turbine keine Strömung, sondern nutzt eine bereits bestehende Strömung zur Energiegewinnung, die dadurch abgeschwächt wird).

**Hinweise:**

Zu diesem Einsatz gibt es eigentlich nicht viel zu sagen: Wenn Sie sich von den Lavaflächen fernhalten, können Sie nicht verlieren.

Die Turbine legen Sie durch Zerstörung eines Relais lahm, welches Sie durch ein Loch in der Mauer beschießen könne.

**Belohnung:** keine.

## **Mission 18 – Der Schatz der Lopez (Erhalt durch Gespräch mit Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Dasselbe, wie im vorherigen Einsatz.

Verbündete: WNG-Eerie (Amitab, leicht bewaffnet).

### **Missionsziele:**

- Beschützen Sie die WNG-Eerie.

Vernichten Sie je 4 Geschütze auf den 2 Vorhöfen.

Vernichten Sie die Relais (links des Vorhofes 3, rechts 2, jeweils verteidigt durch 2 Geschütze) zur Lahmlegung des Hauptgeschützes.

Fahren Sie ans Ende des Laserfallenkanals und vernichten Sie das Relais zu Ihrer Rechten.

Entkommen Sie aus der Basis.

### **Hinweise:**

Sie brauchen nicht erst abzuwarten, bis Sie Amitab zur Hilfe ruft.

Der Abschnitt mit den Laserwänden ist der schwierigste, wählen

Sie ein sehr kurzes Boot, am besten die Salty Dog und

aktivieren Sie vor jeder Wand die Außenansicht (Einfg/Num 0).

Dann können Sie sich gefühlvoll so nah wie möglich an die

Wand bewegen, bevor Sie zu einem kurzen Sprint starten.

Die auf die Eerie zutreibenden Minen können Sie auch über kleine Entfernung ausschalten, ohne selbst Schaden zu erleiden.

**Belohnung:** 1 Hydra, 1 EMPactor, 10 Tiger Shark, 4 Big Bang I, 2 Big Bang II, 5 Buzzer, 5000 Credits.

## **Mission 19 – Ordenssöldner (Erhalt nach Gespräch mit Amitab auf der Brücke, Nat im MR A, Angelina in der Messe und wieder mit Amitab auf der Brücke)**

Missionsgebiet: Ein offenliegendes, dunkelgrünes Terrain mit moderater Maximalhöhe.

Verbündete: Angelina, Stoney Fox, WNG-Techbomber (Animal und Nat), WNG-Thunderhead (entspricht ENT-Executor, Amitab).

### **Missionsziele:**

Beschützen Sie die Harvester.

Vernichten Sie die MER-Acerbus-Bombe.

### **Hinweise:**

Der Angriff beginnt gemütlich mit einem einzelnen MER-Magus (lat. = Magier) und MER-Gladius, welche kein Problem darstellen sollten. Entfernen Sie sich aber nicht zu weit von der Harvester.

Anschließend startet der Hauptangriff: Etliche MER-Magus und MER-Gladius sowie ein MER-Timor, der mit seinen Doom-Mortar-Geschützen der Harvester sehr gefährlich werden kann, erscheinen so lange stetig neu, bis Sie Queen Stregas Phobocaster ausreichend beschädigt haben.

Dann sollen Sie für Amitab den Weg zum lahmgelegten Techbomber freimachen, dieser stirbt jedoch in jedem Fall. Zuletzt gilt es dann noch, die MER-Acerbus-Bombe aufzuhalten (am besten mit gelenkten Torpedos oder einer Schnellfeuerwaffe, wie der Plasma-Gatling) welche die Harvester ansonsten vernichten würde.

**Belohnung:** 1 Capsula-Panzerung, 2 Big Bang II, 1 Doom Mortar, 2 Maneater, 4 Buzzer.

### **Mission 20 – Angelinas Offenbarung (Erhalt nach Intercom-Nachricht von Angelina)**

Missionsgebiet: Ein offenliegendes, dunkelgrünes Terrain mit moderater Maximalhöhe.

Verbündete: Angelina.

### **Missionsziele:**

Beschützen Sie die Harvester.  
Vernichten Sie 2 MER-Acerbus-Bomben.

### **Hinweise:**

Anfangs scheinen Sie mit einer schier unaufhaltsamen Armada aus MER-Acerbus, MER-Magus, MER-Gladius und MER-Timor konfrontiert zu sein. Glücklicherweise fliegen die Bomben in enger Formation mit jeweils 2 MER-Timors, welche von der Explosion der Bombe mitgerissen werden. Kümmern Sie sich also lediglich um die Bomben und verschwenden Sie keine Zeit und Munition an den Scouts.

Sie können Angelinas Tod nicht verhindern.

**Belohnung:** 4 Flash Shark.

## **Neopolis, Hauptstadt der Atlantischen Föderation**

**Neue erwerbliche Ausrüstung:** Geschütze: Laser-Gatling (\$ 71.200), Sizzler (\$ 73.300) **Torpedos:** Hammerhead Shark (\$ 1.800), Leech (\$ 850). **Generatoren:** Fusion Block (\$ 31.500). **Repair Kits:** Nano Repair Kit II (\$ 32.200). **Zusätzliche Ausrüstung:** E 121-Panzerung (\$ 31.800), Revolver (\$ 28.600).

**Mission 21 – Deimos (Erhalt nach Gespräch mit Nat im Neopolis Arms, Braumeister am Concordiaplatz und Intercom\_Nachricht von Nat)**

**Missionsgebiet:** Das dicht verbaute Stadtgebiet um Neopolis. In der Stadt gibt es viele Werbetafeln, welche einen Blick wert sind: Auf einer ist May Ling, auf einer anderen Alexander Jorias zusehen, auf einer dritten der Schriftzug "Massive Arena" und auf einer vierten wird das offizielle Forum, die Jealous Jellyfish beworben.

**Verbündete:** WNG-Eerie und später auch Deimos (Stoney Fox).

### **Missionsziele:**

Eskortieren Sie die Eerie vor das Werftgelände.  
Legen Sie die gesamte Verteidigung der Werft lahm.  
Beschützen Sie die WNG-Eerie und Deimos und eskortieren Sie beide wieder aus dem Gelände.  
Beschatten Sie Shantyman (Bonus).

### **Hinweise:**

Das Werftgelände wird auf 2 Seiten mit Geschützbatterien und auf den anderen beiden durch Felswände geschützt. Auf den letztgenannten schleichen Sie sich in die Basis und den großen Innenhof. Dort gilt Ihre erste Sorge den ATL-Odysseus-Fregatten, welche Sie durch Beschuss der nahegelegenen Hochexplosivtanks vernichten. Die Panzer vernichten Sie wie üblich mit Ihrem Stingray.

Sobald der Innenhof feindfrei ist, greifen Sie von hinten die Kontrolltürme der Geschützbatterien an, welche daraufhin ihren Dienst versagen. Versenken Sie zuletzt noch die übriggebliebenen Scouts.

Wenn die Eerie angedockt ist, können Sie bereits den angreifenden ATL-Argons entgegenfahren. Sobald die Deimos (gr. = böser Geist) ablegt und Sie unterstützt, ist der Einsatz schon so gut, wie gewonnen.

Benutzen Sie zur Beschattung unbedingt einen Silator.

**Belohnung:** Deimos, 1 Laser Gatling, 6 Maneater, 6 Buzzer. Bei Beschattung von Shantyman: Ein Torpedomagazin 2.

**Mission 22A – Drakes Rache (Erhalt nach Gespräch mit Cpt. Redbeard im Arsenal, bevor Sie mit Nat im Neopolis Arms sprechen)**

Missionsgebiet: Dasselbe, wie im vorherigen Einsatz.

Verbündete: keine.

**Missionsziele:**

Legen Sie den Transporter lahm (Bonus).  
Versenken Sie Redbeards Komplizen zuerst (Bonus).  
Töten Sie Redbeard.

**Hinweise:**

Den Transporter finden Sie, wenn Sie sofort nach Missionsbeginn in Richtung Nordwesten schippern.  
Bei den Komplizen handelt es sich um 3 SHO-Zhans.  
Fragen Sie mich nicht, wie Kurzstreckenjagd-U-Boote des Shogunats so nahe an die Hauptstadt der verfeindeten Föderation kommen!

**Belohnung:** 1 XT Laser Gatling. Bei Lahmlegung des Frachters: 6 Maneater. Bei Tötung der Komplizen zuerst: 2 Hammerhead-Shark.  
**Bonus-Kampf: Cpt. Redbeard.**

**Mission 22B – Vastian Griegh (Erhalt nach Gespräch mit Maitre Faberge im Neopolis Arms, bevor Sie dort mit Nat sprechen)**

Missionsgebiet: Dasselbe, wie im vorherigen Einsatz.

Verbündete: Stoney Fox (WNG-Eerie).

**Missionsziele:**

Schalten Sie die Eskorte der Tiburon aus (Bonus).  
Beschützen Sie Stoney Fox beim Andocken an der Tiburon.

**Hinweise:**

Die Leibgarde des Industriellen Griegh, welcher bereits in AN 1 einen unrühmlichen Auftritt hatte, besteht aus einer Flotte ATL-Argons.

Das Bonusziel wird bugbedingt nicht gewertet, in der Abschlussstatistik wird "(0/0)" angezeigt.

**Belohnung:** 6800 Credits nach Gespräch mit Maitre Faberge im Neopolis Arms.

**Mission 23 – Das Museum der Moderne (Erhalt durch Gespräch mit Nat im Neopolis Arms)**

**Missionsgebiet:** Dasselbe, wie im vorherigen Einsatz.

**Verbündete:** Animal, Stoney Fox, WNG-Eerie.

**Missionsziele:**

Schalten Sie die 5 Relais der Geschütztürme auf der Westseite aus.  
Fahren Sie bis ans Ende des Versorgungstunnels und kehren Sie wieder zurück.  
Töten Sie May Ling.

**Hinweise:**

Die Relais werden natürlich von Geschütztürmen und einem ATL-Little Ares sowie einem ATL-Big Ares geschützt (mit Stingray vernichten !). Insbesondere vor der Sizzlerkanone des letztgenannten sollten Sie sich in Acht nehmen.  
Für das Passieren der Laser-Barrieren sollten Sie die kurze Salty Dog fahren und eventuell die Außenkamera einschalten ("Einfg/Num 0").  
May Ling hat einem Laser-Gatling-Dauerfeuer wenig entgegenzusetzen.

**Belohnung:** 2 Flash Shark, 6 Buzzer, 1 Sizzler, 6 Maneater.

**Mission 24 – Der Öffner der Tore (Erhalt durch Gespräch mit Nat im Neopolis Arms und mit dem Museumswärter am Concordiaplatz)**

**Missionsgebiet:** Dasselbe, wie im vorherigen Einsatz.

**Verbündete:** WNG-Eerie (Nat), später auch Animal und Stoney Fox.

**Missionsziele:**

Schalten Sie die Abwehr des Navyhauptquartiers aus.  
Beschützen Sie die Eerie während der Befreiungsaktion.  
Dringen Sie in das Sublevel des Museums ein.



Passieren Sie die Laserbarrieren und zerstören Sie die Generatoren/Relais.

**Hinweise:**

Die Abwehr besteht aus 2 patrouillierenden ATL-Small Ares (beste Waffe: Stingray) und einem ATL-Polizei(boot) sowie jeweils 2 Geschützen (beste Waffe: Sizzler) und einem Torpedoturm auf der West-, Nord- und Südseiten.

Nach Andocken der Eerie greifen 2 Wellen Atlanter aus dem Westen her Sie an: 7 Polizeiboote sowie 2 ATL-Argons und ATL-Gorgons. Fahren Sie ihnen am besten entgegen, damit Nat bei seiner Ein-Mann-Befreiungsaktion (!) im Flottenhauptquartier seine Ruhe hat.

Das Untergrundnetzwerk des Museums ist schon beinahe labyrinthartig. Nachdem Sie die Eingangsschleuse passiert haben, bleiben Sie zunächst auf dieser Ebene und fahren über die 2 dicken Rohre (zwischen denen sich 2 Laserbarrieren befinden). Dann gilt es, einen hohen Strahlenkorridor behutsam zu durchfahren und das Relais dahinter zu vernichten. Kehren Sie anschließend zum Eingang zurück und fahren Sie durch die große Schleuse ins unterste Stockwerk. Nun geht es linear weiter zu den nächsten Generatoren. Bewahren Sie Ruhe und handeln Sie nicht überstürzt !

Nach dieser Mission haben Sie die letzte Möglichkeit im Spiel, Geld auszugeben.

**Belohnung:** 1 Plasma-Jet, 4 Tiger Shark, 4 Stanley, 1 Vendetta-Gatling, 2 Flash Shark, 6 Buzzer.

**Harvester, Frachter der Drake Enterprises (Dänemarkstraße)**

**Mission 25 – Stregas Zorn (Erhalt nach Gespräch mit Nat auf der Brücke, Stoney Fox in der Messe und wieder mit Nat)**

Missionsgebiet: Ein offenliegendes, dunkelgrünes Terrain mit moderater Maximalhöhe.

Verbündete: Animal, Stoney Fox, später auch die WNG-Eerie (Nat).

**Missionsziele:**

Beschützen Sie die Harvester, bis sich die Ordenssöldner nach Nats Tod zurückziehen.

### **Hinweise:**

Zunächst greifen nacheinander 3 Wellen die Harvester an: Die erste besteht aus MER-Gladius (beste Waffe: Hammerdead) , die zweite aus MER-Magus (beste Waffe: Hammerhead) und die dritte aus MER-Timor (auf Unterseite feuern). Sie müssen sehr schnell sein, da die nächste Welle ankommt, nachdem ein Zeitraum verstrichen ist, und nicht nachdem die vorherige vernichtet worden ist.

Konzentrieren Sie sich nach Stregas Ankunft rein auf eine der beiden MER-Acerbus-Bomben, welche die andere sowieso mitreißen und die Eskortboote beschädigen wird. Vernichten Sie diese und fahren dann zu Strega, welche Sie von vornherein nicht aufhalten können. Auch die verbliebenen Boote lassen sich nun nicht mehr zerstören und flüchten der Reihe nach.

**Belohnung:** 1 XT Sizzler, 1 Laser-Gatling, 5 Maneater. **Bonus-Kampf:** Shantyman.

**Mission 26 – Blutrache (Erhalt nach Gespräch mit Fuzzyhead im Dock, Animal in der Müllschleuse, Stoney Fox in der Messe und Intercom-Nachricht von Strega)**

Missionsgebiet: Dasselbe, wie im vorherigen Einsatz.

Verbündete: Zunächst keine, später Angelina.

### **Missionsziele:**

Töten Queen Strega.

### **Hinweise:**

Stellen Sie sich auf ein schwieriges Gefecht ein. Stregas Phobocaster (engl. = Angstschleuder) ist unglaublich schnell und manövrierfähig und sowohl ihr Laser-Gatling- als auch ihr Sizzlergeschütz lässt Ihre Panzerung schnell schrumpfen. Sie müssen ebenso gewandte Manöver fahren und Strega Ihren gesamten Vorrat an Hammerhead-Torpedos auf den Pelz brennen.

**Belohnung:** 1 Mc Gregor-Torpedo, 1 Laser Gatling, 1 Doom Mortar, 1 Sizzler, 2 Maneater. **Bonus-Kampf:** Queen Strega.

**Mission 27 – Die Tränen des Engels (Erhalt nach Gespräch mit Stoney Fox in der Messe, Fuzzyhead im Dock und Angelina im Mannschaftsraum A)**

Missionsgebiet: Die zerklüftete Umgebung des Felsengrabes.

Verbündete: keine.

**Missionsziele:**

Folgen Sie den Nav-Punkten.

Feuern Sie den Mc Gregor-Torpedo vom felsigen Torbogen in Richtung Loch in der Engelsformation ab.

**Hinweise:**

Dies ist nicht gerade die Art letzte Mission, wie sie sich wohl viele AN- und SF-Fans gewünscht haben:

Sie kämpfen nicht, stehen nicht unter Zeitdruck, können im Grunde nichts falsch machen und brauchen lediglich den Mc Gregor-Torpedo mitzunehmen.

**Belohnung: Bonus-Kampf: Der Fight Club.**

Im Endvideo (Outro) entdeckte ich noch 2 Eastereggs: Zum einen gibt es 2 runde Klebebildchen mit Piktogrammen darauf, welche eine bestimmte Tätigkeit zu verbieten scheinen und an der linken Wand eines gerade betretenen Korridors hängen. Zum anderen wurde die antike Pendeluhr offenbar von Massive Development konstruiert, wie ein Schriftzug auf dem Ziffernblatt beweist.