



JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria

Homepage Massive Development: www.massive.de
Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage AquaNox 2: Revelation: www.aquanox-revelation.com

Copyright © 2002 by JoWood Productions Software AG

Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf in irgendeiner Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWood Productions Software AG.

Die meisten Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Hilfe und Kundendienst

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?
Die Hotline Mitarbeiter von JoWoD Productions helfen Ihnen gerne weiter.

Technische Hotline +49 - (0) 61 02 - 81 68 - 168
Spielehotline +49 - (0) 61 02 - 81 68 - 068
Mo. - Do. 15:00 - 18:00 Uhr

Dieses Spiel ist  copy protected

Und der zweite Engel blies seine Posaune; und es stürzte etwas wie ein großer Berg mit Feuer brennend ins Meer, und der dritte Teil des Meeres wurde zu Blut, und der dritte Teil der lebendigen Geschöpfe im Meer starb, und der dritte Teil der Schiffe wurde vernichtet.

Offenbarung 8,8 und 8,9

Inhaltsverzeichnis

AquaNox 2: Revelation-Handbuch	2
Epilepsie-Warnung	3
Technische Hilfe und Kundendienst	4
Inhaltsverzeichnis	5
Installation	8
Systemvoraussetzungen	8
Verpackungsinhalt	8
Das Spiel wird installiert	9
Deinstallation	9
Einstieg ins Spiel	10
AquaNox 2: Revelation spielen:	10
Das Hauptmenü	10
Neues Spiel	10
Spiel Laden	11
Fortsetzen	11
Einzelmissionen	11
Optionen	12
Credits	12
Exit	12
Das Handbuch für Eilige	12
Start der Geschichte	12
Im Wasser	13
Nach der Mission	13
Das Handbuch für Genießer	14
Optionen	14
Eingabe → Modus	14
Eingabe → Eingabegeräte	16
Maus	16
Joystick	17
Eingabe → Bewegung	17
Eingabe → Waffen 1	19
Eingabe → Waffen 2	19
Eingabe → Verschiedenes	20
Video → Allgemeines	20
Video → Licht	22
Video → Detail	22

Audio	.23
Spiel	.24
Im Storymodus	.25
Die Basis	.25
Die Raumsteuerung	.25
Der Dialograum	.26
Der Dialogscreen	.26
Der Shopscreen	.27
Das Einkaufsmenü	.27
Das Verkaufsmenü	.28
Das Dock	.29
Das Ausrüstmenü	.29
Das Schiffsauswahlmenü	.30
Die Konsole	.31
Das Dock	.32
Das Aktionsmenü	.33
Das Cockpit	.34
Der eigene Schiffsstatus	.34
Informationen über das gelockte Objekt	.35
Die Ziellanzeige	.35
Das Radar	.36
Die ELF-Anzeige	.36
Missionsnachrichten	.36
Kampfstrategien	.36
Schiffe, Waffen, Ausrüstung	.40
Legende	.40
Spielschiffe	.41
Salty Dog	.41
Mighty Maggie	.41
Lacewing	.42
Deimos	.42
Waffen und Torpedos	.43
Waffen	.43
Waffen der Vendetta-Klasse	.43
Vendetta	.43
Vendetta Sniper	.44
Vendetta Gatling	.44
Plasma-Waffen	.45
Plasma Gun	.45
Plasma Jet	.46
Plasma Gatling	.46

Laser Gatling	.47
Hitman	.47
EMPactor	.48
Doom Mortar	.48
Sizzler	.49
Stingray: Streng geheim!	.50
Hydra: Streng geheim!	.50
Torpedos	.51
Stanley	.51
Thresher Shark	.51
Tiger Shark	.52
Bull Shark	.52
Man Eater	.53
Hammerhead Shark	.53
Flash Shark	.54
Leech	.54
Big Bang 1	.55
Big Bang 2	.55
Spezialausrüstung	.56
Gegnerklassen	.57
Geschütztürme	.57
Panzer	.57
Scouts	.58
Sniper	.58
Bomber	.58
Fregatten	.58
Die Geschichte von Aqua	.59
Aquatorien	.63
Atlantische Föderation	.63
Tornado Zone	.64
EnTrOx Corporation	.65
Shogunat	.66
Clansunion	.67
Machina Antarctica	.67
Die Bionten	.68
Submarine Glossar	.70
Lexikon	.72
KLEINE ENCYCLOPAEDIA AQUATICA	.78
AquaNox 2: Revelation im Internet:	.81
Fehlerbeseitigung:	.81
Bekannte Probleme und deren Lösung:	.82

Technischer Support:82
Credits83
Massive Development:83
JoWood:84
Sprachaufnahmen85
Notizen86

Installation

Systemvoraussetzungen

Mindestanforderungen

System	Windows® 98, ME, 2000, XP, DirectX® 8.1
Grafikkarte	DirectX® 8 kompatible 32 MB Grafikkarte
Soundkarte	DirectX® 8 kompatible Soundkarte
CPU	Pentium® III oder kompatibel 750 MHz
Arbeitsspeicher	1 28 MB (256 MB bei Windows® 2000/XP)
CD-ROM	16x
HDD	2 GB
Eingabegeräte	Maus und Keyboard, Joystick und Keyboard
Multiplayer/LAN	Nein

Empfohlen

System	Windows® 98, ME, 2000, XP, DirectX® 8.1
Grafikkarte	DirectX® 8 kompatible 64 MB Grafikkarte
Soundkarte	DirectX® 8 kompatible Soundkarte
CPU	Pentium® IV oder kompatibel 1 GHz
Arbeitsspeicher	256 MB
CD-ROM	16x
HDD	2 GB
Eingabegeräte	Maus und Keyboard
Multiplayer/LAN	Nein

Verpackungsinhalt

Handbuch
2 CD-ROM
Registrierkarte

Das Spiel wird installiert

Um das Spiel zu installieren, legt bitte die erste AquaNox 2: Revelation-CD in das CD-ROM Laufwerk. Es erscheint automatisch ein Menü, von dem aus die Installation von AquaNox 2: Revelation gestartet werden kann.

Solltet ihr den Autostartbefehl für das CD-ROM Laufwerk ausgeschaltet haben, so startet den CD-Browser bitte, indem ihr auf den „Arbeitsplatz“ doppelklickt. Im geöffneten Arbeitsplatzmenü doppelklickt ihr dann auf das CD-ROM Laufwerk, in das ihr die erste AquaNox 2: Revelation-CD eingelegt habt. Dann öffnet sich das Spielmenü, in dem ihr jetzt auf „AquaNox 2: Revelation installieren“ klickt.

Folgt dann bitte anschließend den weiteren Anweisungen des Installationsprogramms.

Wichtig

Vor der Installation von AquaNox 2: Revelation sollten alle im Hintergrund laufenden Programme geschlossen werden.

Vor der Installation solltet ihr sicher sein, dass auf Euer System DirectX® 8.1b oder höher installiert ist. Wenn ihr euch nicht sicher seid: Hinter dem Schalter „DirectX® 8.1b installieren“ findet ihr die Möglichkeit, eine Eurem System entsprechende Version von DirectX® 8.1b zu installieren.

Deinstallation

Dazu klickt man im Startmenü in der Programmgruppe „AquaNox 2: Revelation“ die Verknüpfung „Deinstalliere AquaNox 2: Revelation“ an. Folgt danach den Anweisungen des Deinstallationsprogramms.

Einstieg ins Spiel

AquaNox 2: Revelation spielen:

Ihr könnt AquaNox 2: Revelation nach der Installation starten, indem ihr die AquaNox 2: Revelation ins CD-ROM-Laufwerk einlegt. Anschließend wählt ihr im AquaNox 2: Revelation Browser "AquaNox 2: Revelation spielen". Ist die CD-ROM bereits im Laufwerk könnt ihr über "START → Programme → AquaNox 2: Revelation → AquaNox 2: Revelation spielen" das Spiel starten.

WICHTIGER HINWEIS

Die erste AquaNox-Revelation-CD muss sich immer im Laufwerk befinden, wenn ihr AquaNox 2: Revelation spielen wollt!

Das Hauptmenü



Das Hauptmenü erscheint als erstes beim Spielstart. Es enthält die folgenden Punkte:
Neues Spiel, Spiel laden, Fortsetzen, Einzelmissionen, Optionen, Credits und Exit.

Neues Spiel

Mit diesem Schalter startet ihr die Story von AquaNox 2: Revelation neu.

Spiel Laden



Spielstand navigiert und dann auf „Entf“ drückt.

Mit diesem Schalter ruft ihr eine Liste aller bisher gespeicherten Spielstände auf. Wenn ihr noch keine Spiele gespeichert habt, bleibt dieser Schalter inaktiv. Ein Spiel ladet ihr, indem ihr auf einen der angezeigten Spielstände klickt. Einen existierenden Spielstand könnt ihr löschen, indem ihr den Mauszeiger über den

Fortsetzen

Mit diesem Schalter wird euer letztes Spiel an der Stelle wieder gestartet, an dem ihr es verlassen habt. Beim regulären Verlassen des Spiels wird das Spiel automatisch gespeichert.

Einzelmissionen



Missionen können dann mit einem vordefinierten Waffenset (also wahrscheinlich nicht mit der Bewaffnung, mit der sie in der Geschichte gelöst wurde) gespielt und weiter erforscht werden.

Ab und zu kann es sogar vorkommen, dass ihr an einem bestimmten Punkt der Geschichte Bonus-Missionen im Einzelmissionenmenü freigeschaltet bekommt.

Mit diesem Schalter öffnet ihr eine Liste von Missionen, die ihr direkt anwählen könnt. Diese Missionen sind mit keiner Geschichte miteinander verbunden und stehen für sich. Im Laufe des Spiels der Geschichte wird das Einzelmissionenmenü mit allen in der Geschichte erfolgreich absolvierten Missionen aufgefüllt. Diese

Optionen

Mit diesem Schalter öffnet ihr ein Menü, von dem aus ihr alle möglichen Einstellungen im Spiel vornehmen könnt, seien es Eingabe-, Video-, Audio- oder Spieloptionen. Näheres dazu im Kapitel „Optionen“.

Credits

Wen es interessiert, wer an diesem Spiel mitgearbeitet hat braucht nur auf diesen Schalter zu drücken.

Exit

Und wenn ihr AquaNox 2: Revelation beenden wollt, müsst ihr auf den Schalter „Exit“ klicken.

Das Handbuch für Eilige

Im Folgenden gibt es eine Anleitung für alle, die sich nicht von einem Handbuch vorschreiben lassen wollen, wie sie sich dem Spiel zu nähern haben: eine Kurzanleitung, um die ersten Hürden zu nehmen.

Start der Geschichte



- Am Anfang, nach dem ihr auf „Neues Spiel“ geklickt und das Intro bewundert habt, findet Ihr Euch auf Eurem Schiff wieder, der „Harvester“. Ihr erhaltet per Intercom-Dialog, der automatisch abläuft, einen Notruf.
- Nach dem Dialog könnt Ihr durch ein paar Räume auf Eurem Schiff streunen, indem Ihr auf die Raumnamen klickt (beeilt euch aber, ihr habt gerade einen Notruf erhalten...). Räume, in denen den Spieler mehr erwartet, als ein hübsches Interieur, werden leuchtend gelb angezeigt. Räume, die momentan leer sind, erscheinen blassgelb. Näheres zu den Raumen unter „Das Handbuch für Genießer → Die Basis“.
- Im Dock findet ihr zwei weitere mögliche Stationen: die Konsole und das

eigentliche Dock

- Über die Konsole habt ihr die Möglichkeit zu speichern und die Steuerung euren Vorlieben anzupassen. Näheres dazu im Kapitel „Das Handbuch für Genießer → Die Basis“.
- Über das Dock verlasst ihr das Schiff mit eurem Ein-Mann-U-Boot, der Salty Dog. Näheres dazu im Kapitel „Das Handbuch für Genießer → Die Basis“

Im Wasser

- Draußen im Wasser steuert ihr das Schiff über die von euch gewählten Tastatur und Maus- bzw. Tastatur- und Joystickkombinationen.
- Ihr habt Zeit (soooo dringend wie Hank Bellows tut, ist der Notfall nicht). Macht Euch also in aller Ruhe mit der Steuerung und den Anzeigen vertraut. Wenn euch irgendwas nicht klar ist, schlagt im Kapitel „Das Handbuch für Genießer → Das Cockpit“ nach.
- Für die erste Mission erhaltet ihr noch keine Belohnung. Dies wird in späteren Missionen anders sein: dort erhaltet ihr Equipment für euer Boot oder andere nützliche Dinge für gelöste Aufgaben.
- Mit der Escape-Taste schaltet ihr das Aktionsmenü ein. Dort könnt ihr per Autopilot zur Basis zurückkehren, neu beginnen oder die Mission einfach fortsetzen. Ihr könnt Euch das Missionsbriefing noch einmal anzeigen lassen, die momentane Aufgabe anschauen oder die letzten aufgelaufenen Funknachrichten anschauen. Und ihr könnt euch natürlich das Optionsmenü aufrufen, um die Video-, Sound- oder Steuerungseinstellungen zu ändern.

Nach der Mission

- Zunächst erhaltet ihr bei Eurer Rückkehr die Beutelliste. Dort erwarten euch neben der Belohnung für die eigentlichen Missionsziele auch oft noch solche für Bonusziele, mit denen ihr euer Arsenal aufmotzen könnt. Nähere Informationen zur Beutelliste findet ihr im Kapitel „Das Handbuch für Genießer → „Das Handbuch für Genießer → Die Basis“
- Wenn ihr erfolgreich von der ersten Mission zurück seid, merkt ihr, dass ihr nicht mehr alleine an Bord der „Harvester“ seid. Eine Gruppe zwielichtiger Gestalten hat eure Abwesenheit genutzt und sich die Harvester unter den Nagel gerissen.
- Auch hier gilt: sprecht die Leute an, um zu erfahren, wer sie sind und was sie vorhaben. Näheres dazu in den Kapiteln „Das Handbuch für Genießer → Die Basis“.
- Im Hangar findet ihr jetzt zum Beispiel Terminals, die dafür zuständig sind, euch beim Ausrüsten des Bootes oder – sobald ihr ein zweites Boot habt – bei der Auswahl desselben zu helfen. Näheres dazu in den Kapiteln „Das Handbuch für Genießer → Die Basis“.
- Auf der „Harvester“ gibt es natürlich keinen Waffenladen. Wozu benötigt man auch auf dem eigenen Schiff einen Waffenladen? Ihr werdet aber

später im Spiel noch Gelegenheit bekommen, Waffen zu kaufen oder erbeutete zu verkaufen. „Das Handbuch für Genießer → Die Basis“

Das Handbuch für Genießer

Optionen

Wenn Ihr im Hauptmenü oder später im Aktionsmenü den Schalter Optionen wählt, landet Ihr im Optionsmenü für die Eingabe. An der oberen Bildschirmleiste findet ihr weitere Schalter für Video-, Audio- und Spieleinstellungen.

Das Eingabemenü unterteilt sich in sechs Untermenüs für Steuerungsart, Eingabegeräte, Bewegung, Waffen1, Waffen2 und Verschiedenes. In allen Optionsscreens ist es möglich, bereits gemachte Änderungen im jeweiligen Menü zu verwerfen. In vielen ist es möglich, alle Einstellungen auf vom Programm vorgeschlagene Standardwerte zurück zu setzen.

Eingabe → Modus



Hier könnt ihr wählen, ob ihr das Spiel eher mit einer Steuerung, wie ihr sie aus Egoshootern her kennt oder mit einer Steuerung, wie sie in Simulationen vorkommt, spielen wollt. Im Einzelnen: Der Steuerungsmodus „Egoshooter“ schaltet eine Steuerung ein, wie sie aus AquaNox 1 und zahlreichen anderen

Actionspielen bekannt ist. Ihr könnt vor und zurück, nach rechts und nach links strafen und – weil AquaNox eine echte dritte Dimension bietet, natürlich auch hoch und runter strafen.

Über den Schalter „Drehmodus“ bestimmt ihr, ob euer Schiff sich bei einer Maus- oder Joystickbewegung sofort und nur für die Dauer der Bewegung in die gewünschte Richtung dreht (Einstellung „direkt“), oder ob die Schiffsdrehung und ihre Geschwindigkeit durch die Position der Maus oder des Joysticks relativ zur Mittelstellung bestimmt wird (Einstellung „Relativ“): je weiter sich Maus oder Joystick von der Mittelposition entfernen, desto schneller dreht sich das Schiff. Mit einer Maus, die nicht – wie ein Joystick – automatisch in die Mittelposition

zurückschnappt, ist diese Steuerungsweise allerdings sehr anspruchsvoll.

Der Steuerungsmodus „Simulation“ schaltet eine Steuerung ein, wie sie aus Weltraumsimulationen bekannt ist. Die horizontale Maus- oder Joystickbewegung dreht das Schiff um seine Längs-Achse. Es kippt also zur Seite oder kann sogar Rollen. Die Tasten für Vorwärts- und Rückwärtsbewegung bleiben. Das Strafen allerdings fällt weg: diese Tasten bestimmen jetzt die horizontale Blickrichtung. Die vertikale Blickrichtung wird mit der Y-Achse des Joysticks oder der Maus bestimmt. Zusätzlich zum Schalter „Drehmodus“ (s.o.) ergeben sich im Simulationsmodus drei weitere Einstellungsmöglichkeiten:

- **Y-Achse:** Wenn hier „invertiert“ steht, so bedeutet dies: invertiert in Bezug auf die Maus- oder Joystick-Einstellung im Menü Eingabe → Eingabegeräte. Wenn also diese Einstellung für die Y-Achse bereits invertiert ist, so hebt sich die Invertierung auf, falls auch hier diese Einstellung gewählt wird.
- **Roll-Korrektur:** Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich das Schiff nach dem Rollen wieder waagrecht stellt.
- **Seitenruder beim Rollen:** Bestimmt, wie stark beim Rollen das Seitenruder mit einschlägt.
- **Horizontale Bewegung:** Mit diesem Schalter könnt ihr entscheiden, ob ihr beim Drücken der normalerweise fürs Strafen reservierten Tasten wirklich strafen wollt, oder ob ihr dann lieber das Schiff um seine senkrechte Achse dreht, also nach rechts oder links wendet.

Falls ihr mal die Orientierung verlieren solltet und im Kampf nicht mehr wisst, was oben und unten ist: dafür könnt ihr euch im Menü Steuerung → Bewegung in der Zeile „Horizontal ausrichten“ eine Taste einstellen. Beim Drücken der entsprechenden Taste stellt sich das Schiff wieder grade (Voreinstellung: Q).

WICHTIG

Im Menü „Steuerung → Bewegung“ könnt ihr eine Taste belegen, die es euch gestattet, während einer Mission die Steuerung von Egoshooter auf Simulation und wieder zurück zu schalten (Voreinstellung Y).

Eingabe → Eingabegeräte



Hier könnt Ihr wählen, ob ihr das Spiel mit Tastatur und Maus oder mit Tastatur und Joystick oder welchem Eingabegerät auch immer spielen wollt. Beim ersten Aufruf zeigt der Schalter für „Benutztes Eingabegerät“ „Maus“ an. Ein Klick auf das Wort „Maus“ schaltet auf „Joystick“ um, wenn ein vom System erkannter

Joystick, Gamepad oder ein Lenkrad angeschlossen ist.

Maus

Falls ihr mit Tastatur und Maus vorlieb nehmt, könnt ihr in diesem Menü folgende Dinge einstellen:

- **die Maussensitivität:** bestimmt, wie stark der Mauszeiger auf Bewegungen mit der Maus reagiert
- **Rad schaltet Waffen weiter:** ein Schalter, um festzulegen, ob das Mausrad dazu benutzt werden soll, im Kampf auf die nächste oder vorherige Waffe umzuschalten
- **Maus invertieren:** ein Schalter, der festlegt, ob die vertikale Achse der Maus invertiert wird oder nicht. Mit dieser Achse wird die Blickrichtung nach oben oder unten des Bootes festgelegt.

Joystick



Falls ihr das Spiel lieber mit dem Joystick spielen wollt, könnt ihr in diesem Menü folgende Einstellungen vornehmen. Prinzipiell bieten wir Einstellmöglichkeiten für fünf Funktionsebenen des Joysticks an: X- und Y-Achse, Schubkontrolle, Seitenruder und, falls vorhanden, Extras. Für jede dieser Funktionsebenen können zwei Parameter eingestellt werden: die tote Zone und die Sensitivität.

- **Tote Zone:** bestimmt, in welchem Bewegungsbereich der Joystick nicht reagiert. Diese Zone wird benötigt, um unbeabsichtigte Bewegungen mit dem Joystick zu minimieren. Je weiter links der Regler eingestellt ist, desto nervöser reagiert euer Joystick in der jeweiligen Funktionsebene.
- **Sensitivität:** hier bestimmt ihr, wie deutlich euer Joystick in der jeweiligen Funktionsebene reagiert, wenn ihr die tote Zone verlassen habt. Je weiter links der Regler steht, desto weniger deutlich reagiert der Joystick.

Die Anzeige ganz rechts zeigt euch den aktuellen Zustand Eurer Funktionsebenen. Hier könnt ihr direkt sehen, ob das Spiel auch auf das angeschlossene Gerät reagiert und ob ihr die tote Zone zu eurer Zufriedenheit eingestellt habt.

Außerdem gibt es noch Schieberegler für folgende Force Feedback Effekte:

- Bewegung
- Feuern
- Treffer

Je weiter rechts die Regler, desto intensiver die FF-Effekte im Spiel.

Für die wichtigsten Joysticks findet ihr, wenn ihr den Schalter „Voreinstellungen wählen“ anklickt, bereits definierte Konfigurationen, die sich im Test bewährt haben.

Prinzipiell erkennt AquaNox 2: Revelation alle Eingabegeräte, die vom System erkannt werden. Inwieweit diese Eingabegeräte für das Spiel Sinn machen,

müsst ihr allerdings selbst entscheiden. Wenn ihr AquaNox 2: Revelation mit Egoshooter-Steuerung spielt empfehlen wir Tastatur und Maus. Wenn ihr es mit Simulationsmodus spielt ist statt der Maus ein Joystick vorzuziehen.

Eingabe → Bewegung



In diesem Menü könnt ihr die Tastatur- und Maus/Joystick-kommandos eingeben, mit denen ihr euer Schiff im Kampf steuert. Mit einem linken Mausklick in eine Zeile wird die entsprechende Zeile aktiviert. Danach kann eine Eingabe gemacht werden.

Diese funktioniert nach einfachen Regeln:

- Jede Taste (außer Esc) kann gewählt werden
- Ist eine Taste bereits für eine andere Funktion belegt, so wird sie in der alten Funktion ohne Vorwarnung gelöscht. Da dies auch in anderen Screens als dem gerade aktiven sein kann, solltet ihr euch jederzeit bewusst sein, welche Tasten bereits belegt sind.
- Um eine bestimmte Taste in der ausgewählten Zeile zu löschen, muss diese Taste noch einmal gedrückt werden.
- Die beiden Keyboardspalten gehören zusammen. Sind bereits beide belegt und es wird eine dritte Taste ausgewählt, so werden BEIDE vorherigen gelöscht. Die neue Eingabe erscheint in der ersten Spalte.
- Maus- bzw. Joystickeingaben werden automatisch in der entsprechenden Spalte verbucht. Bitte beachtet, dass einige Bewegungen wie die Blickrichtungen bereits fest auf Maus- oder Joystickachsen liegen und in diesem Menü nicht mehr verändert werden können.

Wenn ihr mit dem Mauscursor über einer Zeile seid OHNE diese anzuwählen und dann die Taste „Entf“ drückt, wird die Belegung für die gesamte Zeile gelöscht.

Neben den reinen Bewegungen gibt es in diesem Menü noch vier Sonderfunktionen:

- **Maschine ein/aus:** Damit schaltet ihr den Motor eures Schiffes aus und wieder ein. Das kann in Stealth-Missionen wichtig sein.

- **Geschwindigkeit anpassen:** Damit passt ihr eure Geschwindigkeit genau einem gelockten Objekt an. Wichtig z.B. wenn ihr etwas verfolgen wollt, ohne zu dicht heranzukommen, wenn das Objekt abbremst.
- **Horizontal ausrichten:** Wenn ihr die Orientierung ein wenig verloren habt, stellt dieser Schalter euer Boot wieder waagrecht
- **Steuerungsart umstellen:** Mit diesem Schalter könnt ihr mitten in einer Mission die Steuerung zwischen Simulation und Egoshooter umschalten – und wieder zurück.

Eingabe → Waffen I



In diesem Menü legt ihr fest, wie ihr im Kampf die Waffen steuert. Die Eingaben erfolgen nach dem gleichen Prinzip wie im Kapitel Steuerung → Bewegung beschrieben.

Eingabe → Waffen 2



In diesem Menü legt ihr Tastaturkürzel fest, um schnell bestimmte Waffen auszuwählen. Die Eingaben erfolgen nach dem gleichen Prinzip wie im Kapitel Steuerung → Bewegung beschrieben.

Eingabe → Verschiedenes



In diesem Menü könnt ihr die Steuerung für die Außenkamera im Kampf festlegen. Die Außenkamera ist zwar mitten im Gefecht nicht unbedingt das Wahre, aber sie ist sehr gut dafür geeignet, mal einen anderen Blick auf Aqua zu bekommen, wenn es gerade nicht so hoch hergeht. In weiteren Einstellungen könnt ihr

festlegen, mit welchem Schalter Euch ein paar Statistiken angezeigt werden oder wie ihr einen Screenshot machen könnt.

Video → Allgemeines



Wenn ihr den Schalter „Video“ am oberen Bildschirmrand anklickt kommt ihr in das Menü Video → Allgemeines. Von hier könnt ihr zwei weitere Videomenüs anwählen: Video → Licht oder Video → Detail. In allen Videomenüs kann man am unteren Rand alle Änderungen verwerfen, eine von fünf vordefinierten

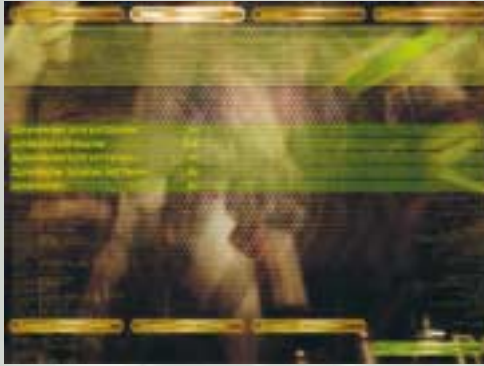
Einstellungen auswählen und die Auflösung der neu gewählten Einstellung sofort anpassen. Diese Anpassung geschieht aber in jedem Fall automatisch, wenn man die Videomenüs verlässt.

In allen Videomenüs mag es Optionen geben, die für euch nicht aktiv geschaltet sind, d.h. dass die Option ständig auf „aus“ steht. Dies liegt dann daran, dass die vom System erkannte Grafikkarte das entsprechende Feature nicht unterstützt.

Im Menü Video → Allgemein könnt ihr verschiedene allgemeine Parameter für die Bildendarstellung im Spiel definieren:

- **Farbtiefe:** An Farbtiefen stellt das Spiel 16 Bit und 32 Bit zur Verfügung. Ersteres sorgt für eine höhere Framerate im Spiel. Das Spiel läuft also flüssiger. Letzteres sieht allerdings wesentlich besser aus.
- **Auflösung:** Je höher die Auflösung desto weniger flüssig läuft das Spiel – desto schöner sieht es allerdings auch aus.
- **Gammakorrektur:** Hiermit könnt ihr die Helligkeit des Spiels allgemein verändern. Diese Funktion hat keinen Einfluss auf die Flüssigkeit des Spiels.
- **Full Screen Antialiasing:** Besonders bei niedrigeren Auflösungen, ist Antialiasing eine gute Möglichkeit, Treppenbildung in der Grafik zu vermeiden. Je höher der Wert steht, desto besser sieht's aus, desto weniger flüssig ist jedoch das Spiel.
- **Texturfilter:** die flüssigste Darstellung erreicht ihr mit bilinearem Filtering, trilineares oder gar anisotropisches Filtering sorgen dann natürlich wieder für besseres Aussehen.
- **VSync:** VSync sorgt für eine vertikale Synchronisation des Bildes und schlägt erheblich auf die flüssige Darstellung. Bestimmte Hardwarekombinationen können allerdings zu einem ruckeligen Bild führen, obwohl der Rechner an sich keine Performanceprobleme haben dürfte. Diesem Ruckeln kann man dann mit eingeschaltetem VSync zu Leibe rücken.
- **Triple buffering:** Eingeschaltetes Triple buffering erhöht den Speicherbedarf der Grafikkarte, weil statt zwei Frames drei gebuffert werden. Es erhöht allerdings die Flüssigkeit der Darstellung. Die Darstellung des Geschehens hinkt allerdings dann um einen weiteren Frame hinter dem Computer her: Eure Schüsse zielen also eventuell auf einen Gegner, der sich nicht mehr ganz genau dort befindet, wo ihr ihn seht.
- **Intel® Hyper-Threading Unterstützung:** Falls dein Rechner diese neue Intel-Technologie unterstützt, empfehlen wir, sie auch zu benutzen. Dazu dient dieser Schalter.

Video → Licht



In diesem Menü könnt ihr diverse dynamische und statische Lichteffekte für das Terrain und für Objekte ein- bzw. ausschalten. Prinzipiell gilt: ein eingeschalteter Effekt verbessert die Darstellung – und verlangsamt sie auch.

Video → Detail



Im Menü Video → Detail könnt ihr verschiedene, detaillierte Parameter für die Darstellung des Spiels definieren:

- **Landschaftsdetails:** Je weiter rechts der Regler desto schöner die Landschaft desto langsamer auch die Darstellung
- **Terraintexturen:** Je mehr Texturen desto schöner die Landschaft desto langsamer auch die Darstellung
- **Terrain Detailtexturen:** Eingeschaltet sieht das Terrain auch aus nächster Nähe sehr schön aus. Kostet aber natürlich auch ein wenig Performance.
- **Objekte Detailtexturen:** Eingeschaltet sehen Objekte auch aus nächster Nähe sehr schön aus. Kostet aber natürlich auch ein wenig Performance.

- **Pflanzen:** Je weiter rechts der Regler desto mehr Pflanzen desto langsamer auch die Darstellung
- **Plankton:** Je weiter rechts der Regler desto mehr Plankton desto langsamer auch die Darstellung
- **Texturspeicher (Cache):** Je höher hier der Wert, desto feiner lösen sich im Spiel die Texturen auf. Der Wert sollte allerdings die Größe des Texturspeichers auf der Grafikkarte nicht überschreiten, da es sonst zu einem Austausch mit dem Hauptspeicher kommen muss – und das führt fast sicher zu erheblichen Rucklern.
- **Radardetails:** Je detaillierter die Darstellung auf dem kleinen Radarbildschirm unten in der Mitte, desto langsamer die Darstellung.
- **Partikeldetails:** Je weiter rechts der Regler desto detailliertere Partikeleffekte, desto langsamer auch die Darstellung.
- **Halos:** Ob die Schiffe, Gebäude und andere Objekte über Positionslampen und andere Leuchtkörper verfügen könnt ihr hier bestimmen. Eingeschaltete Halos bremsen die Flüssigkeit der Darstellung natürlich.

Audio



In diesem Menü könnt ihr einige Einstellungen bezüglich des Sounds in AquaNox 2: Revelation vornehmen. Am oberen Bildschirmrand könnt ihr wahlweise ins Eingabe-, Video- oder Spielmenü umschalten. Am unteren Bildschirmrand könnt ihr eure Audioeinstellungen zurücknehmen, auf den Standardwert setzen

oder die Änderungen übernehmen. Letzteres wird immer automatisch erfolgen, wenn der Audioscreen verlassen wird.

- **Sound ein/aus:** hier könnt ihr entscheiden, ob ihr überhaupt Sound hören wollt. Wir empfehlen: schaltet ihn ein. Ohne Soundkarte gibt's aber natürlich auch keinen Sound.
- **Soundqualität:** Moderne Soundkarten und Rechner sollten keine Probleme mit der höchsten Stufe (44100 Hz) haben. Falls die Gesamtdarstellung des Spiels zu ruckelig ist, könnt ihr es aber auch gerne mit einer geringeren Soundqualität probieren.
- **3D-Sound-Hardware benutzen:** Hier bestimmt ihr, ob ihr eure 3D-Sound-Hardware überhaupt benutzen wollt.

- **Anzahl Kanäle:** Je höher die Anzahl der verwendeten Soundkanäle, desto höher die Belastung für den PC. Schraubt also diese Anzahl runter, wenn das Spiel zu ruckelig ist.
- **Lautstärke Effekte:** Die Lautstärke der Soundeffekte. Je weiter rechts der Regler, desto lauter.
- **Lautstärke Musik:** Die Lautstärke der Musik. Je weiter rechts der Regler, desto lauter.
- **Lautstärke Funksprüche:** Die Lautstärke der Sprachausgabe im Kampf. Je weiter rechts der Regler, desto lauter.
- **Lautstärke Dialoge:** Die Lautstärke der Sprachausgabe auf der Basis. Je weiter rechts der Regler, desto lauter.

Spiel



In diesem Menü könnt ihr einige Einstellungen bezüglich des Spiels in AquaNox 2: Revelation vornehmen. Am oberen Bildschirmrand könnt ihr wahlweise ins Eingabe-, Video- oder Audiomenü umschalten. Am unteren Bildschirmrand könnt ihr eure Änderungen zurücknehmen oder alles auf den Standardwert setzen.

Im Einzelnen lassen sich folgende Spieleinstellungen vornehmen:

- **Zielidentifizierung:** Eine eingeschaltete Zielidentifizierung sagt euch, was ihr gerade im Zielkreuz habt.
- **Schwierigkeitsgrad:** Je weiter rechts der Schieberegler steht, desto weniger Rüstungsschutz hat euer Boot und desto genauer schießen eure Gegner.
- **Waffe einblenden:** Hiermit entscheidet ihr, ob ihr eure aktuelle Waffe im Blickfeld haben wollt oder nicht.
- **Cockpit anzeigen:** Hier könnt ihr wählen, ob ihr den Cockpitrahmen mit angezeigt haben wollt oder nur die HUD-Elemente im Kampf sehen wollt.
- **Zielhilfe:** Hier habt ihr die Möglichkeit, euren Bordcomputer für euch die Feinarbeit beim Zielen übernehmen zu lassen. Je nachdem, wie hoch ihr den Regler schiebt, umso größer die Winkelkorrektur, die der Computer vornehmen kann, um den gelockten Gegner – und nur den – zu treffen. Steht der Regler ganz links, wird keine Korrektur vorgenommen. Mit jedem Schritt nach rechts erhöht sich der Winkel um 7,5 Bogengrad.

Im Storymodus

Der Storymodus von AquaNox 2: Revelation, also jener Spielmodus, in dem nicht gekämpft wird, sondern in dem der Spieler die Geschichte erfährt, sich seine Missionen verdient, sein Schiff ausrüstet, ein neues Schiff wählt oder mit seinen erbeuteten Waffen handelt, findet innerhalb einer Basis statt. Über weite Strecken des Spiels wird diese Basis die „Harvester“ sein, jener Frachter, den William Drake geerbt hat.

Die Basis

Die Basis besteht aus einem Hintergrundbild, auf dem die vom Spieler zu betretenden Räume gekennzeichnet sind. Prinzipiell unterscheidet man drei Arten von Räumen: den Dialograum, den Shop und das Dock. Verschiedene Stationen haben verschiedene Räume, nur das Dock kommt auf allen Stationen vor. Verschiedene Räume haben im Spiel auch unterschiedliche Funktionen.

Die Raumsteuerung

Wenn ihr mit der Maus über einen der Raumnamen fährt, wechselt die Schriftfarbe von gelb zu weiß. Einen Raum öffnet ihr, indem ihr auf den Raumnamen klickt. Ihr schließt einen Raum wieder, indem ihr auf „Esc“ drückt oder das rote „x“ in der rechten oberen Ecke des Raumfensters klickt. Ihr könnt einen Raum auch verschieben, indem ihr den Mauszeiger in die Rahmenverbreiterung unter dem roten „x“ platziert. Dann verwandelt sich der Mauszeiger in ein Sternsymbol. Mit gedrückter linker Maustaste lässt sich das Fenster jetzt verschieben.

Solange ein Raum offen ist, ist die Station inaktiv. Das heißt, dass ihr erst den Raum schließen müsst, bevor ihr einen anderen Raum öffnen könnt. Wenn ihr von einem Raum aus ein Menü geöffnet habt, gilt das gleiche: solange das Menü offen ist, sind alle anderen Gesprächspartner im Raum inaktiv. Schließt erst das Menü, dann könnt ihr weitere Gesprächspartner aufrufen.

Tipp

Ihr könnt einen Raum mit Esc schließen. Wenn in einem Raum noch Untermenüs geöffnet sind, so schließt Esc jeweils die höchste Menüebene. Wenn ihr in der Basis Esc drückt, öffnet sich das Konsolenmenü.

Der Dialograum



In einem Dialograum findet ihr einen oder mehrere Dialogpartner. Wann welcher Dialogpartner zur Verfügung steht, hängt natürlich vom Lauf der Geschichte ab. Deshalb kann es durchaus einmal sein, dass in einem Dialograum niemand ansprechbar ist. In diesem Fall ist der Name des Raums blassgelb gehalten. Ist

der Raumname leuchtend gelb, findet ihr darin Gesprächspartner. Einen ansprechbaren Dialogpartner erkennt ihr daran, dass sein Name angezeigt wird. Wenn ihr auf einen der angezeigten Namen klickt, öffnet sich ein Dialogscreen.

Der Dialogscreen



Sobald sich der Dialogscreen geöffnet hat, beginnt der Dialog automatisch sowohl als Sprachausgabe als auch im Text abzulaufen. Der jeweils sprechende Dialogpartner erscheint heller, der Zuhörende wird abgedunkelt. Am Ende des Dialogs erscheint am unteren Ende des Dialogscreens eine Funktionsleiste, die der

eines CD-Spielers ähnelt.



Mit dieser Funktionsleiste könnt ihr den Dialog noch einmal von vorne anhören, einzelne Takes zurück oder vorspulen oder ganz an den Anfang oder das Ende springen. Mit dieser Funktion wird sichergestellt, dass keine Informationen innerhalb eines Dialogs verloren gehen, bloß weil im falschen Moment das Telefon schellt.

Der Shopscreen



Nicht jede Station hat einen Shop. Zum Beispiel die „Harvester“, auf der ihr einen Großteil des Spiels verbringt, hat keinen. Shops findet ihr, wenn ihr im Laufe des Spiels mal festen Boden unter die Füße bekommt, sprich: ein Habitat anläuft. Der Shop wird vor allem vom

Waffenhändler bevollk. Es kann aber durchaus auch vorkommen, dass ihr dort einen weiteren Kunden vorfindet, mit dem ihr dann ein Gespräch führen könnt. Wenn ihr den Waffenhändler anklickt, öffnet sich allerdings das Ein- und Verkaufsmenü.

Das Einkaufsmenü



Das Einkaufsmenü öffnet sich, wenn ihr links oben im Shopmenü den Schalter „kaufen“ anklickt.

Die einzelnen Warengruppen unterteilen sich in Geschütze, Torpedos, Buzzer, Generatoren, Reparatursets und Spezialausrüstung. Ihr aktiviert die einzelnen Warengruppen in der Warenliste rechts,

indem ihr den entsprechenden Schalter in der Warengruppenleiste anklickt.

Links unten im Einkaufsmenü seht ihr, wie viele Credits ihr gerade besitzt. Rechts davon findet ihr einen „OK“-Schalter, mit dem ihr den Kaufbefehl erteilt. Um eine Ware zu kaufen müsst ihr sie zunächst einmal in der Warenliste rechts anklicken. Waren, die momentan für euren Geldbeutel zu teuer sind, erscheinen in blassgrün, Waren, die ihr euch leisten könnt in satten Grün. Eine Darstellung der Ware erscheint, egal ob ihr sie euch leisten könnt, auf der linken Seite in dem kleinen runden Monitor. In der Mitte des Shops erscheinen alle wichtigen Informationen über den ausgewählten Gegenstand. Wenn ihr die Ware bezahlen könnt, wird der „OK“-Schalter aktiviert. Nach dem Anklicken erscheint die Frage, wie viele dieser Gegenstände ihr euch kaufen wollt. Theoretisch könnt ihr euch so viele Einheiten dieser Ware kaufen, wie ihr euch leisten könnt.

Tipp

Falls ihr eine größere Stückzahl eines Gegenstandes verkaufen wollt, empfiehlt es sich, die Maustaste gedrückt zu halten. Dadurch zählt der Zähler schneller hoch.

Das Verkaufsmenü

Da wir dem Spieler ersparen wollten, jedes Mal sein Schiff von Hand abzurüsten, bevor es zum Verkaufen geht, wir aber andererseits auch verhindern wollten, dass der Spieler Gegenstände, mit denen sein Schiff ausgerüstet ist, unbeabsichtigt verkauft, haben wir das Verkaufsmenü in zwei Teile geteilt: den Verkauf für Gegenstände, die momentan nicht zur Schiffsausrüstung zählen – und solchen, die momentan zur Schiffsausrüstung gehören.



Dafür sind die beiden Schalter „Schiff“ und „Lager“ in der rechten oberen Ecke des Shopmenüs. Die weitere Funktionalität des Verkaufsmenüs entspricht der des Einkaufsmenüs.

WICHTIG

Die Preise beim Ein- und Verkaufen sind unterschiedlich. In der Regel bekommt man beim Verkauf nur etwa die Hälfte dessen, was man für die Anschaffung der jeweiligen Ware benötigt. Überlegt es euch also gut, bevor ihr eure Beute



an die Waffenhändler verkauft. Verkauft nur, was ihr sicher nicht mehr benötigt. Auch im Verkaufsmenü kommt nach dem Verkaufsbefehl erst eine Abfrage wie viele des gewählten Gegenstands ihr verkaufen wollt.

Das Dock

Jede Basis hat ein Dock. Klar, wie sollte man die Basis sonst betreten oder verlassen? Das Dock erfüllt in AquaNox 2: Revelation jedoch noch eine ganze Reihe anderer Funktionen. Ihr könnt dort Dialogpartner finden, den Mechaniker beauftragen, euer Schiff umzurüsten oder dem Hangar-Manager die Schlüssel für eure neue Schlüssel zuwerfen, damit er das für den nächsten Auftrag beste Boot aus der Garage holt. Außerdem findet ihr hier eine Konsole, von der aus ihr verschiedene Einstellungen im Spiel vorgenommen und das Spiel auch gespeichert bzw. ein neues geladen werden kann. Auch beendet man das Spiel über die Konsole.

Das Ausrüstmenü



Wenn ihr auf den Mechaniker anklickt, öffnet sich das Ausrüstmenü.

- Auf der linken Seite des Screens seht ihr, welche Gegenstände momentan schon auf eurem aktuellen Schiff montiert sind.
- Auf der rechten Seite seht ihr, welche Gegenstände noch in eurem Depot liegen.
- Die waagerechte Schalterleiste am oberen Rand des Menüs bestimmt, welche Art von Gegenständen momentan in beiden Listen angezeigt wird. Je nachdem, welche Art von Gegenständen ihr gerade gewählt habt, verändert sich die Anzahl der angezeigten Platzanzeige unterhalb der Schiffliste. Jede angezeigte Leuchtdiode zeigt einen möglichen Einbauplatz für einen solchen Gegenstand an. Jede leuchtende Diode zeigt an, dass ein solcher Einbauplatz bereits belegt ist. Jede dunkle Diode weist auf einen noch freien Einbauplatz hin. Spezialausrüstung kann die Anzahl verfügbarer Plätze erhöhen.
- Im mittleren Menübereich oben befindet sich eine Darstellung des Gegenstands mit einigen technischen Daten
- Darunter befinden sich zwei Schalter, mit denen ihr ausgewählte Gegenstände vom Depot ins Schiff (Pfeil nach links) oder vom Schiff ins Depot (Pfeil nach rechts) befördert.
- Wiederum darunter seht ihr eine Repräsentation eures aktuellen Schiffes, so dass ihr immer wisst, was ihr da gerade ausrüstet.
- Ganz rechts unten findet ihr einen Schalter, mit dem ihr das neue Schiff mit einer Sammlung voreingestellter Waffen und anderer Gegenstände ausrüstet. Natürlich nur, wenn ihr diese Gegenstände auch besitzt.

Das Schiffsauswahlmenü



Wenn ihr auf den Hangar Manager klickt, öffnet sich das Schiffsauswahlmenü. Links oben findet ihr die Auswahl der momentan zur Verfügung stehenden Schiffe. Eines dieser Schiffe ist als euer aktuell ausgerüstetes markiert.

Um das Schiff zu wechseln klickt ihr auf einen der anderen Reiter. D.h.: wenn ihr überhaupt schon mehr als ein Schiff zur Auswahl habt. In den verschiedenen Anzeigen seht ihr

- **links oben:** den Schiffnamen des gewählten Schiffes
- **links unten:** eine 3D-Darstellung des gewählten Schiffes

- **rechts oben:** die Klasse zu der das gewählte Schiff gehört
- **rechts Mitte:** einige allgemeine Informationen über das gewählte Schiff
- **rechts unten:** die technischen Daten des gewählten Schiffes

Ihr könnt Euch alle Schiffe genau anschauen, ohne dabei schon das aktuelle Schiff neu zu definieren. Dieses geschieht erst, wenn ihr auf den „OK“-Schalter in der Mitte des Menüs klickt.

WICHTIG

Wenn ihr euer Schiff wechseln werdet, werden alle auf dem alten Schiff montierten Ausrüstungsgegenstände automatisch demontiert und in euer Depot eingelagert. Für die Eiligen: Im Ausrüstungsmenü findet ihr dann rechts unten einen Schalter, mit dem ihr das neue Schiff mit einer Sammlung voreingestellter Waffen und anderer Gegenstände ausrüstet.

Die Konsole



Wenn ihr auf die Konsole klickt oder in der Basis Esc drückt, öffnet sich das Konsolenmenü.

Dieses besteht aus den folgenden Punkten:

- **Spiel speichern:** Wenn ihr hier klickt öffnet sich ein weiterer Screen, in dem euch 40 so genannte Slots zur Verfügung stehen, in denen ihr Spielstände speichern könnt. Die Spielstände werden automatisch nach Speicherort und Uhrzeit benannt. Ihr findet sie im Ordner „Eigene Dateien\AquaNox2“.
- **Spiel laden:** Wenn ihr hier klickt, kommt ihr in einen ganz ähnlichen Screen, bloß dass ihr hier keine neuen Spielstände anlegen könnt, sondern mit einem Klick auf einen bereits vorhandenen Spielstand diesen ladet. Ihr könnt einen Spielstand auch direkt per Doppelklick auf einen Spielstand im Verzeichnis „Eigene Dateien\AquaNox2“ starten.

Einen existierenden Spielstand könnt ihr löschen, indem ihr den Mauszeiger über den Spielstand navigiert und dann auf „Entf“ drückt.

- **Optionen:** Siehe dazu das Kapitel „Das Handbuch für Genießer → Optionen“
- **Hauptmenü:** Siehe dazu das Kapitel „Einstieg ins Spiel → Das Hauptmenü“. Wenn ihr ins Hauptmenü zurückkehrt, wird euer aktuelles Spiel beendet!
- **Zurück zu Windows:** Damit beendet ihr das Spiel
- **Spiel fortsetzen:** Damit kehrt ihr ins Spiel zurück

Das Dock



Wenn ihr auf das Dock klickt, öffnet sich das Missionsauswahlmenü, in dem euch alle momentan zur Verfügung stehenden Missionen angezeigt werden. Diese erscheinen auf einer Landkarte ebenso als gelbe Schrift wie alle Namen innerhalb der Basis. Zuweilen kommt es vor, dass ein Ort in der rechten Hälfte der

Landkarte angezeigt wird. Dies bedeutet, dass ihr die Harvester verlassen und in einem der Habitate Aquas anlanden könnt.

Ein Klick auf einen der Missionsnamen öffnet das Briefingfenster.

Im Briefingfenster findet ihr Informationen zur angewählten Mission. Mit einem Klick auf „OK“ wird die Mission gestartet und das Aktionsmenü erscheint. Mit einem Klick auf „Abbrechen“ kehrt ihr zum Missionsauswahlmenü zurück. Nachdem ihr mit „OK“ bestätigt habt, erscheint der Abdocksreen, der euch über euren Auftrag und den Fortschritt der Übertragung der Navigationsdaten informiert. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, bestätigt ihr bitte mit „OK“ und die Mission kann beginnen.

Das Aktionsmenü



Das Aktionsmenü erscheint immer dann, wenn ihr in einer Mission die Escape-Taste drückt.

Es enthält die folgenden Funktionen:

- **Missionsbriefing:** hier könnt ihr euch noch einmal das Missionsbriefing anschauen. Bedenkt aber, dass während einer Mission eine völlig neue Lage eintreten kann und das anfängliche Briefing vielleicht nicht mehr gültig ist.
- **Missionsstatus:** Welche Ziele habt ihr schon erreicht und welche sind fehlgeschlagen? Was ist euer momentaner Auftrag? Diese Informationen findet ihr hier.
- **Letzte Funksprüche:** Hier lassen sich die letzten eingegangenen Funksprüche noch einmal checken.
- **Mission wiederholen:** ihr glaubt nicht mehr so richtig, diese Mission noch gewinnen zu können oder habt sie bereits verloren, seid euch aber sicher, das richtige Schiff mit der richtigen Ausrüstung zu haben? Dann ist das hier der richtige Schalter
- **Letzten Spielstand laden:** Ihr gebt oder habt die Mission verloren und startet wieder auf der gerade aktuellen Basis. Es wird der automatisch erstellte Spielstand vor dem letzten Verlassen der Station geladen. Ihr könnt also euer Schiff umrüsten, vielleicht noch ein paar Dialoge führen oder – falls vorhanden – zuerst eine andere Mission erledigen.
- **Optionen:** mit diesem Schalter kommt ihr ins Optionsmenü, und könnt eure Eingabe-, Video-, Audio- oder Spieleinstellungen verändern. Ausnahmen: Bildschirmauflösung, Hardwareunterstützung für 3D-Audio und die Anzahl der Soundkanäle lassen sich nur von der Basis aus ändern. Das gleiche gilt für den Schwierigkeitsgrad.
- **Zurück zum Hauptmenü:** Dieser Schalter beendet das aktuelle Spiel und bringt euch zurück ins Hauptmenü.
- **Zurück zu Windows:** Dieser Schalter beendet das Spiel und bringt Euch zurück an die (Windows)-Oberfläche...

- **Autopilot:** Mit diesem Schalter beendet ihr die Mission. Er erscheint erst, wenn ihr die Mission gewonnen habt. Es erscheint dann die Beuteliste, in der ihr alle erfüllten Missionsziele angezeigt bekommt, was ihr dafür erbeutet habt – und welche von wie vielen Bonuszielen ihr erfüllt habt. Mit „Ok“ kehrt ihr zur Basis zurück, ihr könnt die Mission aber auch gerne sofort wiederholen und weitere Bonusziele finden.
- **Mission fortsetzen:** Ein Klick auf diesen Schalter lässt das Spiel dann in die Mission zurückkehren.

Das Cockpit



Das Cockpit unterteilt sich in mehrere Bereiche:

- Eigener Schiffsstatus
- Status gelocktes Objekt
- Zielanzeige
- Radar
- ELF-Anzeige
- Missionsnachrichten

Der eigene Schiffsstatus

Den eigenen Schiffsstatus findet ihr am unteren Rand des Bildschirms sowohl auf der linken wie auch auf der rechten Seite. Ganz links seht ihr fünf Balkenanzeigen, die den Zustand der Schilder eures Schiffs anzeigen. Gelbe Balken anzeigen für den kinetischen Schild vorne, hinten, rechts und links und eine blaue Anzeige für den Zustand des elektromagnetischen Schildes. Rechts von der Schildanzeige findet ihr drei Werte, von oben für

- den Lärm, den ihr gerade erzeugt
- die aktuelle Geschwindigkeit
- die aktuelle Tiefe in Metern unterm Meeresspiegel

Auf der rechten Seite findet ihr ganz rechts die Angabe, welche Waffe gerade aktiv ist und über wie viele E-Shells die Bootsakkus noch hergeben, falls ihr gerade eine Energiewaffe aktiviert habt. Wenn keine Zahl unter dem Waffennamen steht, hat diese Waffe keine Munitionsbegrenzung. Unter der Waffenanzeige findet ihr die Anzahl der geladenen Buzzer. Buzzer werden zur Ablenkung von Torpedos benötigt.

Links von der Waffenanzeige findet ihr drei Balkendiagramme, von oben für

- **den Zustand der Sensoren**, die zur Gegnererkennung benötigt werden. Die Sensoren liegen im vorderen Bereich des Schiffes. Treffer im vorderen Bereich schwächen also auch die Sensoren. Das Radarbild wird schlechter und wackelt.
- **den Zustand der Generatoren**, der für die Stromversorgung des Bootes zuständig sind und die Bootsakkus wieder aufladen. Die Generatoren sitzen an den Seiten des Schiffes. Erhaltet ihr also Treffer von rechts oder links, kann sich das negativ auf die Generatorenleistung auswirken. Sie laden deutlich langsamer auf.
- **den Zustand der Engine**, die für den Antrieb verantwortlich ist. Die Engine sitzt im hinteren Teil des Schiffes. Ihre Leistung wird also durch Treffer von hinten beeinträchtigt. Die Endgeschwindigkeit kann sich halbieren.

Informationen über das gelockte Objekt

Die Informationen über ein gelocktes Objekt werden am oberen Rand des Bildschirms angezeigt.

Am linken oberen Bildschirmrand findet ihr von links nach rechts und oben nach unten folgende Elemente:

- 3D-Repräsentation des gelockten Objekts
- Status des kinetischen Schildes des Objektes (gelbes Balkendiagramm)
- Status des elektromagnetischen Schildes des Objektes (blaues Balkendiagramm)
- Kurzbezeichnung des Objekts
- Geschwindigkeit des Objekts
- Distanz zum Objekt

Am rechten oberen Bildschirmrand findet ihr Informationen, was das gelockte Objekt eventuell geladen hat.

Die Zielanzeige

Jede Waffe in eurem Cockpit hat – zur besseren Identifizierung – ihr eigenes Zielkreuz. Der erfahrene Söldner hat wenig Schwierigkeiten nur anhand des Zielkreuzes zu wissen, welche Waffe er gerade benutzt. Ein um das Zielkreuz umlaufender gelber Pfeil weist euch auf die Position des gerade aktuellen Navigationspunktes hin. Ein roter Pfeil markiert die Richtung, in der sich ein gelockter Gegner befindet.

WICHTIG

Wenn in eurer Zielanzeige ein rotes Kreuz erscheint, so bedeutet dies, dass ihr momentan auf ein befreundetes Objekt zielt. Laut ACDPA (Atacama Collateral Damage Prohibition Act), einem der wenigen unumstrittenen internationalen Verträgen Aquas, ist der Beschuss als befreundet gescannter Parteien verboten und wird bei Zuwiderhandlung von allen Schiffssystemen Aquas nach zweifacher Warnung mit dem Auslösen der Rettungskapsel und der Zerstörung des Schiffes geahndet.

Das Radar

Das Radar ist in den Voreinstellungen ausgeschaltet, da es die Darstellung verlangsamt. Ihr könnt es im Menü optionen → Video → Detail einschalten. Am unteren, mittleren Bildschirmrand seht ihr dann eine kleine Version der euch umgebenden Landschaft, auf der ihr die meisten gegnerischen und verbündeten Einheiten ausmachen könnt, selbst wenn ihr sie noch nicht seht.

Die ELF-Anzeige

In der ELF-Anzeige am oberen, mittleren Bildschirmrand werden die Texte der eingehenden ELF (Extreme Low Frequency) Sprüche angezeigt, zusammen mit einem Bild des Sprechenden – falls der Sprechende über eine Bildübermittlung verfügt, was noch längst nicht bei allen Schiffen Standard ist.

Missionsnachrichten

Informationen über erreichte oder verfehlt Ziele sowie die aktuelle Aufgabe des Spielers finden sich in Texteinblendungen am rechten Rand des HUDs.

Kampfstrategien

Jede Kampfstrategie leitet sich aus den Zielen eines Kampfes ab: Den Gegner vernichten und selber überleben. Diese beiden Ziele bedingen einander, denn ein vernichteter Feind kann das eigene Leben nicht mehr gefährden und je länger man lebt, desto mehr Gegner kann man vernichten. Jedes Manöver in einem Kampf ist unmittelbar auf eines dieser beiden Ziele ausgerichtet. Die einzelnen Techniken mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen und die besonderen Aspekte des Gruppenkampfes werden hier nun genauer vorgestellt. Verinnerlicht diese Manöver, wenn ihr Wert auf ein langes Leben legt, denn auch den Gegnern sind die meisten dieser Techniken sehr wohl bewusst.

Das **Engage-Manöver** ist ein angriffsvorbereitendes Manöver, bei dem man versucht, sich in eine günstige Schussposition zu bringen. Bei den meisten

Schiffen und Bodenfahrzeugen ist eine Lage hinter dem Ziel auf der feindlichen Kiellinie besonders günstig. Dies gilt vor allem für den Abschuss reaktionsträger Torpedos, vor denen der Feind in dieser Lage nur schwer ausweichen kann. Verfügt das Ziel über Geschütztürme, sollte euer Annäherungspunkt in einem toten Winkel sein, der von Schiffstyp zu Schiffstyp unterschiedlich ist. Haltet bei der Durchführung dieses Manövers ausreichend Abstand zum Ziel.



Da das Engage-Manöver kein unmittelbares Angriffs- oder Fluchtmanöver darstellt, seid ihr bei seiner Durchführung leichte Beute. Gerade bei flink agierenden Zielen gilt es hier also abzuwägen, ob der strategische Vorteil der günstigeren Schussposition das eigene Risiko aufwiegt.

Das **Sit and Spin-Manöver** ist das einfachste aller Angriffsmanöver. Die meisten unerfahrenen Piloten, die einem in AquaNox 2: Revelation begegnen, werden diese Technik relativ häufig einsetzen. Bei dem Sit and Spin Manöver stoppt man aus voller Fahrt ab, richtet sich auf den Gegner aus, eröffnet für einige Sekunden das Feuer und fährt anschließend mit Vollgas in eine andere Richtung wieder los. Schiessen aus dem Stand ist in aller Regel zielgenauer, da man die eigene Geschwindigkeit nicht mehr berücksichtigen muss. Durch das plötzliche Abbremsen zu Beginn des Manövers und das anschließende Beschleunigen verreißt man den eigenen Vorhaltepunkt beim Gegnern und ist eine Weile vor Schüssen sicher. (Der Vorhaltepunkt ist der Punkt, den man anvisieren muss, um in der Bewegung zu treffen.) Dauert die Ziel- und Angriffsphase jedoch zu lange, gibt man gerade im Gruppenkampf eine hervorragende Zielscheibe ab.

Das **Wave-Manöver** ist ein Angriffsmanöver aus der Bewegung heraus. Beim Wave-Manöver richtet man sich auf den Gegner aus, eröffnet das Feuer und fährt dabei gleichzeitig in einem gewissen Abstandsbereich zum Gegner immer vor- und zurück. Obwohl das Zielen in einem Wave-Angriff etwas schwieriger als bei der Sit and Spin Variante ist, bietet er jedoch zwei wesentliche Vorteile, die ihn gerade für eine längere Angriffsphase interessant machen. Mit Hilfe des Wave-Manövers wird immer ein gewisser Sollabstand zum Ziel eingehalten, in dem man ihm je nach seiner Position entweder hinterher fährt, oder rückwärtsfahrend auf Abstand bleibt. Der zweite Vorteil besteht darin, dass man durch die Beschleunigung und dem damit verbundenen Richtungswechsel weni-



ger leicht von Angreifern getroffen werden kann. Für das Schiff, das man mit diesem Manöver direkt angreift, ist man aber immer noch ein relativ leichtes Ziel.

Das **Strafe-Manöver** ist das wirksamste aller Angriffsmanöver und beinhaltet zusätzlich die Fluchtkomponente. Dieses Manöver kann nur von Schiffen gefahren werden, die über besonders ausgeprägte Seitenstrahlruder verfügen, um sich zur Seite bewegen zu können. Bei dem Strafe-Angriff ist der Angreifer immer mit dem Bug auf das Ziel ausgerichtet und schießt kontinuierlich. Die Seitenstrahlruder werden dabei eingesetzt, um sich möglichst weit vom Bug des Gegners weg und zu seinem Heck hin zu bewegen. In Kombination mit den Haupttriebwerken führt dies insgesamt zu einer Orbitalbewegung um den Gegner herum.

Bei dieser Angriffsform ist es sinnvoll, einen möglichst kleinen Abstand zum Ziel einzuhalten, um mit seinen seitlichen Bewegungen möglichst große relative Winkelgeschwindigkeiten zum Gegner zu erzielen. Besonders gegen träge Schiffe wie Bomber oder gegen Bodenfahrzeuge ist dieser Angriff höchst wirkungsvoll, da er einem ermöglicht, ständig in der Kiellinie des Gegners zu bleiben, ohne das Feuer unterbrechen zu müssen. Sollte man selber in die unangenehme Situation kommen, dass gegen einen selbst ein Strafe-Angriff durchgeführt wird, kontert man am besten durch Gegen-Strafen. Dadurch, dass man sich seitlich in die gleiche Richtung bewegt wie der Gegner, verhindert man, dass er hinter einen gelangt.

Wenn die Situation zu brenzlig wird und man zu viele Treffer kassiert, wird es Zeit ein **Ausweichmanöver** durchzuführen. Damit entfernt man sich aus der unmittelbaren Gefahrenzone und bringt sich in eine günstigere Ausgangsposition für einen Folgeangriff. Der Ausweichende versucht durch Hakenschlägen den Vorhaltepunkt für den Angreifer zu verreißen und somit das Zielen für ihn zu erschweren.

Die Länge der Hakenschläge ist abhängig von der Manövrierfähigkeit des Schiffes: Je träger ein Schiff ist, desto länger sollten sie sein. Besonders wirkungsvoll ist das Hakenschlagen, wenn es annähernd senkrecht zur Angreifer-

Zielachse hin geschieht.

Man fährt dabei immer ein wenig in Richtung des Gegners, um hinter ihn zu gelangen. Das Einschalten des Gegenschubes, wenn sich der Gegner hinter einem befindet, hat die Situation auch schon häufig radikal verändert! Dabei ist jedoch Folgendes zu beachten: Ausweichen darf kein Dauerzustand sein, denn bei diesem Manöver kann man selbst die Gegner nicht ins Visier nehmen.



Einige der Gegner, gegen die man kämpft, wissen genau wann sie in den Gefahrenbereich der Primärwaffe kommen und können sich durch ein geschicktes Ausweichmanöver in Sicherheit bringen, bevor man auch nur den ersten Treffer gelandet hat. Hier hilft dann nur Hartnäckigkeit und Streuefeuer.

Früher oder später wird es dazu kommen, dass man sich **mit einer ganzen Gruppe** von Feinden konfrontiert sieht. Wenn man Glück hat, ist in einer solchen Situation auch einer der Wingmen zur Stelle.

Für den Kampf in der Gruppe gelten im Prinzip die gleichen Richtlinien wie für den Einzelkampf. Es kommen nur noch zwei zusätzliche Aspekte hinzu. Zunächst sollte man, sobald man sich einmal für ein Ziel entschieden hat, an ihm dran bleiben, wenn nichts Besonderes zu einem Wechsel zwingt. Zwei Schiffe, deren Schilde man zur Hälfte runtergeschossen hat, sind genau so gefährlich wie zwei unbeschädigte. Es ist besser, in dieser Zeit lieber ein Ziel komplett zu zerstören. Zum anderen konzentriert man das Feuer zusammen mit den Verbündeten immer auf ein Ziel, um die gegnerischen Reihen möglichst schnell zu lichten. Denn: Es geht nicht um Fair Play, sondern einzig ums Überleben!!!

Der **wahre Meister des Unterwasserkampfes** beherrscht nicht nur die perfekte Ausführung all dieser Manöver, sondern weiß auch, welche er wann und in welcher Kombination einsetzen muss. Ein gewisses Gespür dafür, welche Waffe sich in welcher Situation eignet gehört natürlich ebenfalls dazu. In der Anfangszeit einer Kämpferlaufbahn in AquaNox 2: Revelation wird man zwar ganz sicher zuerst einmal Erfahrungen sammeln müssen, aber die vorangegangenen Hinweise helfen, dass die ersten Abenteuer nicht gleich tödlich enden.

Schiffe, Waffen, Ausrüstung

Legende

Aufschaltzeit: Die Zeit, die der Torpedo bis zum Locken benötigt.

Durchschlagskraft: Gibt die Aufschlagsenergie eines Geschützes oder Torpedos in Megajoule (MJ) an. Unterscheidung von kinetischer und elektromagnetischer Kraft siehe Panzerung.

Locken: Zielerfassung.

Munitionsverbrauch: Die Waffen in AquaNox 2: Revelation lassen sich grob in zwei Klassen einteilen: die erste Klasse verschießt hart gepanzerte, ballistische Munition. Für sie gilt der Begriff „shell“. Bei einem einzigen Schuss stößt zum Beispiel ein Hartmantelgeschütz „1 shell“ aus. Die zweite Klasse bilden die sogenannten „Energie Waffen“ (wie zum Beispiel der Unterwasser-Laser), die in erster Linie sehr viele Energieeinheiten verbrauchen. Diese werden in „E-shell“ berechnet.

Panzerung: kin/emp – Prinzipiell gibt es zwei Arten von Angriffswaffen. Die ersten verursachen durch ihren Einschlag einen direkten, kinetischen Bootsschaden, während die EMP-Waffen in ihrem Ziel einen „elektromagnetischen Puls“ auslösen, der ein Schiff schwer beeinträchtigen oder gar lahm legen kann. Gegen beide Waffen gibt es spezielle Panzerungen.

Sekundärfunktion: Die zweite Maustaste (in der Regel die rechte) wird mit einer Sonderfunktion belegt. Die Wirkungsweise und der Wirkungsgrad einer speziellen Waffe wird dadurch beeinflusst.

Snipermodus: Es ist bei manchen Waffen möglich aus einem Hinterhalt punktgenau auf das feindliche Objekt zu zoomen, zu zielen und zu feuern.

Strafing – nennt sich das seitliche Pendeln bei einer Angriffsfahrt. Dadurch werden breitwirkende Geschoss-Fächer ausgeworfen und der Angreifer selbst bietet ein schwereres Ziel.

Vorhaltepunkt: Punkt der anvisiert werden muss, um den Gegner in der Bewegung zu erfassen.

Wendigkeit: Zeigt an, ob ein Torpedo eigene Manöviervorrichtungen besitzt bzw. wie gut diese funktionieren.

Spilerschiffe

Salty Dog

Klasse	Scout
Geschwindigkeit	vorwärts 137 Km/h rückwärts 90 Km/h horizontal 68 Km/h vertikal 68 Km/h
Beschleunigung	38 m/sek
Manövrierfähigkeit	Mittel
Länge	4,2 m
Panzerung: kin/emp	10.000 MJ/220 MJ
Max. Anzahl Torpedos	2
Max. Anzahl Buzzer	4
Max. Anzahl Spezialausrüstung	4

Mighty Maggie

Klasse	Schwerer Bomber
Geschwindigkeit	vorwärts 104 Km/h rückwärts 72 Km/h horizontal 54 Km/h vertikal 54 Km/h
Beschleunigung	7 m/sek
Manövrierfähigkeit	Schwammig
Länge	25,0 m
Panzerung: kin/emp	38.000 MJ/180 MJ
Max. Anzahl Torpedos	6
Max. Anzahl Buzzer	12
Max. Anzahl Spezialausrüstung	2

Lacewing

Klasse	Scout
Geschwindigkeit	vorwärts 205 Km/h rückwärts 133 Km/h horizontal 108 Km/h vertikal 108 Km/h
Beschleunigung	57 m/sek
Manövrierfähigkeit	Direkt
Länge	10,5 m
Panzerung: kin/emp	16.000 MJ/160 MJ
Max. Anzahl Torpedos	4
Max. Anzahl Buzzer	8
Max. Anzahl Spezialausrüstung	2

Deimos

Klasse	Bomber
Geschwindigkeit	vorwärts 166 Km/h rückwärts 115 Km/h horizontal 108 Km/h vertikal 108 Km/h
Beschleunigung	92 m/sek
Manövrierfähigkeit	Direkt
Länge	29,5 m
Panzerung: kin/emp	22.000 MJ / 160 MJ
Max. Anzahl Torpedos	4
Max. Anzahl Buzzer	8
Max. Anzahl Spezialausrüstung	3

Waffen und Torpedos

Waffen

Waffen der Vendetta-Klasse

Die „Vendetta“ ist ein Standard-Geschützturm, mit dem ihr als erstes Bekanntschaft machen werdet. Es handelt sich dabei um drei verschiedene Geschütztürme, die je nach Version aufrüstbar sind:

Die „Vendetta Sniper“ hat einen Lauf, „Vendetta Gun“ hat zwei Läufe und ist schneller nachzuladen. Mehrere ultrahochothermische Hartmantelgeschosse mit einer Reichweite von ca. 500 Metern werden pro Salve dabei abgefeuert. Die kinetische Aufschlagsenergie ist nicht besonders hoch, aber bei manchen Einsätzen völlig ausreichend.

Die Gatling-Version der Vendetta besitzt drei rotierende Läufe. Die Nachladezeiten pro Salve werden dadurch erheblich verkürzt. Version 1 und 2 treffen punktgenau, die Gatling-Version streut.



Vendetta

Die Vendetta ist die Standardwaffe Aquas. Präzise, relativ schnell, von eher geringer Durchschlagskraft, dafür aber sehr preiswert.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 140 MJ
Geschwindigkeit	schnell
Reichweite	500 m
Nachladezeit	0,2 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 shell
Sekundärfunktion	Keine



Vendetta Sniper

Die Vendetta Sniper ist vorwiegend eine Scharfschützenwaffe und dient in erster Linie als taktisches System auf große Entfernungen, bevor der Gegner einen entdeckt hat. Während des Dogfights ist sie weitgehend nutzlos aufgrund ihrer hohen Nachladezeit und dem geringen Schaden, den sie verursacht, wenn sie nicht exakt das Cockpit des gegnerischen Schiffes trifft.

Bei leicht gepanzerten Gegnern reicht in der Regel ein einziger Treffer ins Cockpit, um sie zu vernichten. Bei schwerer gepanzerten Schichten richtet ein Cockpittreffer zumindest großen Schaden an. Gegen Bomber und größere Schiffe ist die Vendetta-Sniper allerdings nutzlos.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 200 MJ
Geschossgeschwindigkeit	schnell
Reichweite	500 m
Nachladezeit	3,0 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 shell
Sekundärfunktion	Zoom + Sniperbullet



Vendetta Gatling

Die Vendetta Gatling ist ein Schnellfeuergeschütz auf der Basis der Vendetta Gun. Ein weiterer Lauf und die Fähigkeit, die Läufe rotieren zu lassen sorgen für eine exzellente Schussfrequenz. Eine zweite Waffenfunktion, die es erlaubt, alle drei Läufe auf einmal abzufeuern, ist vor allem gegen stark gepanzerte und weniger agile Gegner hilfreich.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 140 MJ
Geschossgeschwindigkeit	schnell
Reichweite	500 m
Nachladezeit	0,1 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 shell
Sekundärfunktion	3fach-Schuss Nachladezeit 0,4 sec, trifft punktgenau, 3facher Schaden

Plasma-Waffen

Plasma-Waffen gibt es in dreifacher Ausfertigung: Plasma Gun, die doppelläufige Plasma Jet und eine Gatling-Version. Die beiden Einzelschuss-Varianten verfügen über hohe kinetische Einschlagskraft und eine geringe EMP-Wirkung. Die Gatling-Version lädt schnell nach und hat eine hohe Feuerfrequenz bei ebenfalls geringer EMP-Wirkung.

Das Prinzip der Plasmawaffen ist folgendes: Durch einen enormen Laserschuss im grünblauen Bereich wird eine Art Vakuumkanal durch das Wasser gedampft. Durch diesen Kanal schießt ein gebündelter Plasmastrahl auf das Ziel zu. Das Plasma ist ein extrem hoch erhitztes Wasserstoff-Gasgemisch (mehrere Millionen Kelvin), dessen Atome ionisiert sind. Das bedeutet, dass die Elektronen aus ihren Umlaufschalen um die Atomkerne gerissen wurden. Unsere Sonne besteht, vereinfacht gesagt, aus Plasma. Der Strahl tritt mit ca. 10 Millionen km/h in den Vakuumkanal ein und erreicht so sein Ziel.

Neben hohen kinetischen Wirkungen verursacht die Plasmawaffe in der Hülle des getroffenen Schiffes eine Röntgenstrahlung, welche den EMP (elektromagnetischer Puls) auslösen: Teile der elektrischen Anlagen fallen, je nach Trefferort, aus.

Plasma Gun und Plasma Jet treffen punktgenau, die Gatling streut.



Plasma Gun

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 400 MJ EMP 4 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Mittel
Reichweite	320 m
Nachladezeit	0,4 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 E-shell
Sekundärfunktion	Keine



Plasma Jet

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 400 MJ
	EMP 4 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Mittel
Reichweite	320 m
Nachladezeit	0,2 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 E-shell
Sekundärfunktion	Keine



Plasma Gatling

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 400 MJ
	EMP 4 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Mittel
Reichweite	320 m
Nachladezeit	0,12 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 E-shell
Sekundärfunktion	Nachladezeit 0,2 s, trifft punktgenau



Laser Gatling

Die Laser Gatling ist eine schnellrotierende Laserwaffe mit einer kurzen Nachladezeit von nur 0,12 Sekunden. Die Reichweite beträgt 400 Meter und ihre kinetische Einschlagwirkung liegt im mittleren Bereich. Die Laserwaffe ist eine von mehreren sogenannten Direct Energy Weapons (DEWs), die in AquaNox 2: Revelation zum Einsatz kommen. Im ersten Moment erscheint eine Laser-Strahlenwaffe unter Wasser unmöglich. Allerdings wird man im 27. Jahrhundert durchaus mit blaugrünen Lasern im Nanometerbereich selbst Wasser durchdringen können. Streut im Primärmodus. Im Sekundärmodus punktgenau.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 600 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Mittel
Reichweite	400 m
Nachladezeit	0,12 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	2 E-shells
Sekundärfunktion	Mehrfachschuss (Simultanschuss) 2000 MJ Schaden; Nachladezeit: 0,6 s, 6 E-shells pro Schuss



Hitman

Eine enorme Durchschlagskraft haben diese Nullzeitgeschoße mit einem ultraharten Urankern, der ihnen auch den Namen gab. Ihre Wirkung ist verheerend, die Schussfrequenz allerdings eher gering. Eine exzellente Waffe gegen stehende Ziele und im Nahkampf.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 1600 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Langsam
Reichweite	400 m
Nachladezeit	1,2 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	15 Shells
Sekundärfunktion	Keine



EMPactor

Wie ein blauer Kugelblitz durchpflügt das Geschoss des EMPactor die Tiefsee. Beim Aufprall mit dem Zielobjekt frisst sich der brennende Mantel aus Titan-Sauerstoff-Magnesium-Legierung durch dessen Hülle und verursacht durch Gammastrahlenbursts eine erhebliche elektromagnetische Pulswirkung. Dadurch wird das Ziel geschwächt oder sogar lahmgelegt. Das Ziel kann danach, je nach Gefechtssituation,

mehr oder weniger gemächlich geentert oder zerstört werden.

Durchschlagskraft	EMP 62 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Mittel
Reichweite	200 m
Nachladezeit	0,30 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 E-shell
Sekundärfunktion	Keine



Doom Mortar

Manche werden diesen „Höllenmörser“ noch aus der Zeit des ersten großen Biontenkriegs kennen. Aber die Wissenschaftler der Machina Antarctica haben seine Technologie weiterhin ausgereift, so dass eine der mächtigsten Waffen Aquas entstanden ist. Im Prinzip besteht der innere Kern der Geschosse aus einer ultraharten Spezial-Legierung aus Silizium-Karbid und Wolfram, während die

Außenhülle aus nanotechnisch manipuliertem C-60 Kohlenstoff gefertigt ist. Zwischen Außenhülle und mittlerem Kern befindet sich eine Sphäre, angefüllt mit Nanostaub aus Titan und Magnesium, welcher in einer Abschusskammer der Waffe durch Gammastrahlung auf eine extrem hohe Temperatur gebracht wird. Beim Abfeuern der Waffe entlässt die Außenhülle nach und nach die brennenden Metalle durch eine Art Jet-Rohr. Beim Eintreffen im Ziel entsteht eine extrem wuchtige kinetische Zertrümmerungswelle, während gleichzeitig das Zielobjekt durch einen ultrahochfrequenten elektromagnetischen Puls teilweise bis ganz lahm gelegt wird. Es handelt sich bei dem „Doom Mortar“ um eine extrem effektive Waffe und sie

bringt ihr Ziel dem Jüngsten Gericht mit Sicherheit um einiges näher.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 3200 MJ EMP 60 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Langsam
Reichweite	200 m
Nachladezeit	2,0 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	12 E-Shells
Sekundärfunktion	2-facher Schaden, 2-fache Nachladezeit



Sizzler

Ein Naturereignis von einem Unterwasser-Laser. Ein enormer zyanblauer Kanal verdampften Wassers gibt den Weg auf das Ziel für lange Zeit frei und dadurch peitscht ein hochenergetischer Partikelstrahl mit ungebremsster Wucht auf das betreffende Objekt. Der Sizzler ist sozusagen unwiderstehlich und nichts, was von ihm getroffen wird, wird sich je wieder richtig erholen.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 6000 MJ
Geschossgeschwindigkeit	Schnell
Reichweite	400 m
Nachladezeit	3,0 s.
Munitionsverbrauch pro Schuss	50 E-Shells
Sekundärfunktion	Keine



Stingray: Streng geheim!

Waffe in Entwicklung. Keine näheren Spezifikationen erhältlich.

Durchschlagskraft	?
Geschossgeschwindigkeit	?
Reichweite	?
Nachladezeit	?
Munitionsverbrauch pro Schuss	?
Sekundärfunktion	?



Hydra: Streng geheim!

Waffe in Entwicklung. Keine näheren Spezifikationen erhältlich.

Durchschlagskraft	?
Geschossgeschwindigkeit	?
Reichweite	?
Nachladezeit	?
Munitionsverbrauch pro Schuss	?
Sekundärfunktion	?

Torpedos



Stanley

Der gute Kumpel aller Kampfpiloten. Der Stanley-Torpedo ist geradeaus, simpel und zuverlässig im Nahkampf gegen Boote oder Panzer.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 4000 MJ
Max. Geschwindigkeit	430 Km/h
Lebensdauer	3,0 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	ungelenkt
Lautstärke	Mittel
Ortungssystem	keines
Ablenkung	nicht möglich



Thresher Shark

Direkt nach dem Abfeuern schaltet sich dieser Torpedo auf sein Ziel. Da er leicht durch Geräusche etc. abzulenken ist, ist er im Kampfgetümmel eher unnütz. Am besten einsetzbar bei nur einem Gegner.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 6.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	223 Km/h
Lebensdauer	6,0 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	Gut
Lautstärke	Mittel
Ortungssystem	Passiv
Ablenkung	Buzzer, laute Objekte



Tiger Shark

Im Vergleich zu den vorherigen Torpedos ist der Tiger Shark zwar auch durch Störgeräusche ablenkbar, aber dennoch viel wendiger und schneller.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 8.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	245 Km/h
Lebensdauer	8,0 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	Gut
Lautstärke	Mittel
Ortungssystem	passiv
Ablenkung	Buzzer, laute Objekte



Bull Shark

Höhere Durchschlagskraft als der „Thresher“, aber ebenso leicht durch Störgeräusche (z.B. Buzzer) abzulenken.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 14.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	223 Km/h
Lebensdauer	7.0 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	Schlecht
Lautstärke	Mittel
Ortungssystem	Passiv
Ablenkung	Buzzer, laute Objekte



Man Eater

Bereits seit dem ersten großen Biontenkrieg vor fünf Jahren gehörte der Man Eater zu den beliebtesten und gefährlichsten Torpedos. Mittlerweile wurde er aufgerüstet. Er ist so gut wie nicht abzuschütteln oder abzulenken und bleibt hartnäckig an seinem Ziel.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 10.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	288 Km/h
Lebensdauer	10 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	Sehr gut
Lautstärke	Mittel
Ortungssystem	erweitert passiv
Ablenkung	Buzzer



Hammerhead Shark

Im Normalfall würde dieser Torpedo Überschallgeschwindigkeit unter Wasser (Superkavitation) erreichen, nach der letzten internationalen Kriegswaffen-Konvention in Floating Bombay gehören allerdings solche Waffen zu den verbotenen. Trotzdem bleibt der Hammerhead der beste und teuerste Torpedo in Aqua. Im Grunde gibt es vor ihm kein Entkommen. Eine Geräusch-Ablenkung

ist schlichtweg unmöglich. Einmal auf sein Ziel aufgeschaltet, ist er nicht mehr abzuschütteln.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 12.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	324 Km/h
Lebensdauer	15 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	Sehr gut
Lautstärke	Laut
Ortungssystem	Optisch
Ablenkung	nicht möglich



Flash Shark

Etwas Besonderes unter den Torpedos ist diese reine EMP-Waffe. Der Flash erfasst sein Ziel, jagt mit relativ hoher Geschwindigkeit hinterher und dringt in die äußeren Hüllen des Opfers ein, wo er enorme Gammastrahlenbursts auslöst. Diese verursachen einen elektromagnetischen Puls (EMP), der die Systeme des Opfers schwächt oder gar lahm legt. Gut, wenn ein Boot ohne größeren Schaden erobert werden soll.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 1.000 MJ EMP 400 MJ
Max. Geschwindigkeit	245 Km/h
Lebensdauer	10 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	Sehr gut
Lautstärke	Leise
Ortungssystem	erweitert passiv
Ablenkung	Buzzer



Leech

Der Leech ist die teuflische Variante des Flash Shark. Er besitzt beim Aufprall einen enormen EMP-Effekt. Nichts kann den ultraschnellen Flitzer aufhalten, nichts kann dem wendigen Höllengeschoss entkommen. Während des ersten großen Biotenkriegs vor fünf Jahren wurde der Leech als eine der ultimativen Waffen gegen die Bioten-Boote eingesetzt.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 1.000 MJ EMP 1.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	360 Km/h
Lebensdauer	7 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	extrem gut
Lautstärke	Leise
Ortungssystem	Optisch
Ablenkung	nicht möglich



Big Bang 1

Der Big Bang ist die dicke Berta unter den Torpedos. Er nimmt geradezu gemütlich Fahrt auf und nähert sich langsam seinem Ziel. Es wäre sinnlos, ihn in einem hektischen Schlachtgetümmel gegen schnelle, wendige Gegner einzusetzen. Als Anti-Fregatten bzw. Anti-Gebäude Torpedo ist er ideal. Wo er einschlägt kocht minutenlang der Ozean. Aber Vorsicht: Durch seine Schwerfälligkeit ist der Big Bang 1 auch leicht abzuschießen.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 24.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	90 Km/h
Lebensdauer	20 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	schlecht
Lautstärke	Laut
Ortungssystem	optisch
Ablenkung	nicht möglich



Big Bang 2

Wie der Big Bang 1 ist auch die zweite Version ein Anti-Fregatten bzw. Anti-Gebäude Torpedo. Er ist allerdings noch langsamer und bahnt sich seinen Weg geradeaus und unerbittlich auf sein Ziel zu. Seine Wirkung ist mehr als verheerend. Da nützt die beste Panzerung und die härteste Außenhülle nichts.

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 40.000 MJ
Max. Geschwindigkeit	54 Km/h
Lebensdauer	33 s
Nachladezeit	5 s
Wendigkeit	schlecht
Lautstärke	Laut
Ortungssystem	optisch
Ablenkung	Nicht möglich

Spezialausrüstung

Hier findet ihr eine Liste aller Gegenstände, die es in AquaNox2: Revelation gibt. Viele davon sind allerdings nicht im freien Handel erhältlich und müssen gefunden werden.

Gegenstand Funktion

Allgemeines

Silator	Reduziert den Noiselevel des eigenen Schiffes permanent um 1.
Zielhilfe-Modul	Dieses Modul erweitert die Zielvorrichtung des Bordcomputers um ein Vorhaltesymbol.
Geschützlafette	Ermöglicht es, ein zusätzliches Geschütz an das Schiff zu montieren.

Verbesserung der Panzerungen / EMP-Schilde

Keramik Panzerung	Erhöht die kinetische Panzerung um 1000 MJ.
C60 Panzerung	C60 Buckytube Carbon Panzerung. Erhöht die kinetische Panzerung um 2100 MJ.
E-121 Panzerung	Härteste Panzerung aus Element 121. Erhöht die kinetische Panzerung um 4200 MJ.
Biont Panzerung	Spezial-Panzerung. Erhöht die kinetische Panzerung um 4300 MJ. Verbraucht 3 E-shells/s.
EAM Panzerung	EMP absorbierendes Material. Erhöht das EMP-Schild um 100 MJ.
Capsula Panzerung	EMP Kapselung. Erhöht das EMP-Schild um 290 MJ. Verbraucht 3 E-shells/s.

Verbesserungen für Waffensysteme (XT's)

XT Doom Mortar	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT EMPactor	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Hitman	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Laser Gatling	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Plasma Gun	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Plasma Jet	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Plasma Gatling	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Sizzler	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes.

XT Vendetta	Der Schaden erhöht sich um 20%. Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Vendetta Gatling	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.
XT Stingray	Erweiterungsmodul. Steigert die Effizienz des Geschützes. Der Schaden erhöht sich um 20%.

Verbesserungen des Torpedowerfers

Revolver	Diese Vorrichtung reduziert die Nachladezeit von Torpedos um die Hälfte.
Torpedomagazin 1	Zusätzliches Torpedomagazin. Erweitert die Ladekapazität an Torpedos um 1.
Torpedomagazin 2	Zusätzliches Torpedomagazin. Erweitert die Ladekapazität an Torpedos um 2.

Gegnerklassen

Geschütztürme

Diese Abwehrkanonen können am Boden auf Felsvorsprüngen (Bodengeschütze) oder auf Schlachtschiffen (Turrets) angebracht sein. Torpedotürme verschießen ausschließlich Torpedos und sind extrem gefährlich. Um sie zu vernichten, muss man erkennen, wo sie ihren toten Winkel haben. (Achtung: bei den Turrets ist dieser meist größer als bei den Bodengeschützen, dafür gibt es jedoch Deckung durch die vielen anderen Turrets). Das Besondere an den Turrets sind ihre Ortungssysteme, die u.a. auf optischer Basis beruhen. Sie können in einem bestimmten Winkel die Umgebung erfassen, immer bezogen auf die Ausrichtung ihrer Geschütze. Ihr zweites Ortungssystem ist akustisch und reicht meist nicht so weit wie das optische, dafür funktioniert dieses System in alle Richtungen. Je nach Qualität des akustischen Ortungssystems und natürlich der Lautstärke (Noiselevel) des eigenen Schiffes kann man sich den Turrets nähern, ohne entdeckt zu werden. Unterschreitet man aber einen bestimmten Abstand, nützt der leiseste Motor nichts. Sie werden unweigerlich entdeckt und angegriffen!

Panzer

Panzer werden in erster Linie zum Schutz von Bodenzielen eingesetzt. Die Panzer sind meistens nicht sehr wendig und können den Boden nicht verlassen, aber dafür sind sie extrem stark geschützt und von großer Feuerkraft. Speziallegierungen machen Aqua-Panzer zur harten Nuss. Es gibt sie in einer leichten, wendigen und in einer schweren Version.

Scouts

Unter den Kampfeinsatz-Booten die kleinste, aber auch wendigste Klasse. Das Wesen der Scouts zeichnet sich nicht durch eine enorme Waffenbestückung aus (es gibt nur wenige Torpedos und Bordkanonen), sondern durch ihre enorme Schnelligkeit. Ein Scout kann selbst einem Bomber gefährlich werden, wenn dessen Pilot nur über wenig Erfahrung verfügt.

Jeder Machtblock in Aqua hat eigene Versionen dieser Klasse und selbstverständlich fahren die verschiedenen Piloten auch verschiedene Taktiken und Manöver. Jeder Scout hat die Möglichkeit sogenannte „Buzzer“ auszuwerfen, das sind Störgeräusche verursachende Sonden, die manchen Torpedotyp ablenken können.

Sniper

Hierbei handelt es sich um Scouts, die mit einer Vendetta Sniper ausgestattet sind und mit deaktivierten Systemen – und somit fast unsichtbar für gegnerische Erfassungssysteme – ein bestimmtes Gebiet mit Hilfe einer Wärmekamera überwachen. Außerhalb des beobachteten Bereichs sind sie hingegen so gut wie blind.

Um eine möglichst kleine Radarsignatur zu hinterlassen und damit für die allermeisten Radarsysteme unsichtbar zu bleiben, verzichten Sniper in der Regel auf größere Panzerungssysteme, was sie sehr anfällig macht. Ihre Piloten allerdings sind extrem gut ausgebildet und viel mehr als einen Schuss benötigen sie in der Regel nicht.

Einen Sniper kann man normalerweise erst locken, wenn dieser seine Systeme hochfährt und den Gegner selbst auffasst, um seinen Fangschuss abzugeben. In einer solchen Situation empfiehlt sich extrem schnelles Handeln.

Bomber

Ein Bomber ist durch seine aufwändige Panzerung und durch seine zahlreichen Waffensysteme ein gefährlicher Gegner. Meist wird er zur Deckung der Flanke benutzt oder dient als Eskortboot von Fregatten oder Schlachtschiffen.

Es hat keinen Sinn, mit Stanley-Torpedos einen Bomber knacken zu wollen. Die einzigen Chancen, die ein Scoutpilot gegenüber einem Bomber hat, sind seine Geschwindigkeit (Bomber sind relativ schwerfällig und langsam) und teure, hocheffektive Torpedos.

Fregatten

Fregatten sind die kleinen Schwestern der Schlachtschiffe. Auf ihnen befindet sich meistens die Koordinationszentrale eines Schlachtverbandes. Niemand kann eine Fregatte alleine lahm legen, dazu bedarf es konzentrierter Aktionen. Fregatten benutzen meist Bomber und Scouts als Escort- bzw. Aufklärungsboote.

Aufklärungsboote.

Die Geschütze der Fregatten sind enorm und ihre Torpedobestückung schier unerschöpflich.

"Die See war früher als die Berge, und sie ist befrachtet mit den Erinnerungen und Träumen der Zeit."

H.P. Lovecraft / *The White Ship* (1939)

Die Geschichte von Aqua

Aus dem Channel Omega Beitrag „Pioniere der Tiefe“ von Kaz Stealth. (2665)
Der nachfolgende Text wurde von Prof. 2ten Grades Charlotte Gillmore, Machina Antarctica verfasst.

Die in eckigen Klammern gesetzten Daten spiegeln eine grobe Timeline der Geschichte Aquas wieder, wie sie von Channel Omega erstellt wurde.

[2014-2050]

Die Volksrepublik China, Südostasien, Indien, Europa und USA errichten erste Langzeit-Habitate unter Wasser. Die Stationen sind allesamt modular gebaut (ISS und MIR 2 Standards) und lassen jederzeit eine Erweiterung zu. Die größte Tiefe erreichen die Chinesen mit 6000 Metern am Abhang des Marianengrabsens.

In den unabhängigen Staaten der ehemaligen Sowjetunion, auf dem Balkan sowie an zahlreichen anderen Orten der Welt entstehen die ersten Kämpfe in Krisenherden.

Beginnende Massenflucht aus Australien auf Grund des zunehmenden Abbaus der Ozonschicht.

Fortschreitende Vernichtung des Regenwaldes.

Virus-Epidemien und Krebserkrankungen nehmen explosionsartig zu.

Fundamentalistische Glaubenskriege erschüttern den Nahen Osten und Südamerika.

Wirtschaftskrieg zwischen USA und Japan.

[2030]

Die erste H Bombe wird von Indien auf Pakistan geworfen.

Zusammenbruch der UNO.

[2061]

Zeitpunkt der offiziellen Besiedelung der Ozeane.



CHARLOTTE GILLMORE

Zu diesem Zeitpunkt war die Wanderung der Menschheit in die Tiefen der Ozeane bereits in vollem Gange und näherte sich ihrem Ende.

Aus anfänglich wissenschaftlichen Stationen der Chinesen und Japaner im Marianengraben, der nordatlantischen Staaten in

der Biskaya und der arabisch-indischen Nationen im Golf von Bengalen entstanden weitläufige, primitive Zufluchtsgebiete. Bereits im Jahr 2030 arbeiteten über fünfzigtausend Menschen in den Weltmeeren.

Das Leben in den Stationen war extrem hart und, bedingt durch hohe Drücke und fragwürdige Atemgasmischungen (von denen einige sogar heute noch eingesetzt werden), erkrankten die meisten von den Meeresbewohnern an Nervenkrankheiten, Knochennekrosen und Zerebralinfarkten.

Der Zustrom weiterer, von Krankheit, Krieg und Hunger vertriebener Flüchtlinge in die Stationen riss nicht ab. Entgegen den überall herrschenden Kriegsgesetzen wurde wesentliches Know How und ein immenses Maß an Technik in die Ozeane geschmuggelt.

Einige der fortschrittlicheren Regierungen begannen nach und nach die Abwanderung in die Tiefsee zu unterstützen. Aus Habitaten wurden Stationen, aus Stationen wurden komplexe Städte.

Im Jahr 2100 war der Grundstein für Aqua gelegt. Der vorherrschende Kampf ums Überleben in einer Welt von durchschnittlich 200 - 500 bar Außendruck schweißte die Menschen aller Nationen zusammen. Informationen und Materialien wurden ausgetauscht.

[2105]

Gründung der staatsübergreifenden und weitgehend unabhängigen Kommission zur Entwicklung neuer Energietechniken, Transportmöglichkeiten und Atemgasproduktionen durch die drei großen subozeanischen Bündnisse: die indisch-arabische Allianz im arabischen Meer, das Nordpazifische Bündnis sowie das Nordatlantische Bündnis.

Der Grundstein der späteren EnTrOx-Company ist gelegt.

[2142]

Die EnTrOx-Company wird gegründet und wird nun größtenteils privatwirtschaftlich geführt. Der van der Waal Clan wird von nun an die Leitung wie in einer Art Erbmonarchie übernehmen.



CHARLOTTE GILLMORE: Es gab gemeinsame Abbauunternehmen aller Großmächte, um an die für den Habitatsbau so wichtigen Rohstoffe wie Eisen, Wolfram, Kohlenstoff und Niobium zu kommen.

Der elektromagnetische Puls des Antimaterie-Meteoriten richtete unter Wasser nichts aus. Sicherlich gab es einige Flutwellen, aber in erster Linie verwandelte sich die

Oberfläche Terras in eine Hölle. Berechnungen werden beweisen, dass sich sogar die Erdachse, bedingt durch die einseitige abrupte Polschmelze leicht verschoben hat. Dazu mussten die Forscher allerdings an die Oberfläche.

[2178]

Long Akira ernannt sich selbst zum Shogun. Aus dem früheren Konduktat wird

nun auch offiziell ein hierarchisch äußerst streng gefestigtes Shogunat, an deren Spitze der Shogun steht. Seine Macht wird durch das Erbrecht weitergegeben. Akiras Hauptaugenmerk liegt auf der Entwicklung neuer Waffentechniken und dem Aufbau einer funktionierenden Militärstruktur, die bis zum heutigen Tage sämtliche Gesellschaftszweige des Shogunats beeinflusst. Ohne Militärdienst gibt es weder als Lehrer noch als Wissenschaftler noch als einfacher Arbeiter ein Weiterkommen. Viele flüchten in das Gebiet des östlichen Pazifik vor die Küste Südamerikas in die „Tornado-Zone“.



CHARLOTTE GILLMORE: In den folgenden Jahrhunderten konzentrierte sich die Forschung hauptsächlich auf die Entwicklung von Unterwasserstädten, Bootstechnologie, Antriebssysteme (die in der Etablierung des Dipolantriebs und der Superkavitationstechnologie gipfelten), Kernfusionsprojekten und anderen lebenserhaltenden Technologien.

Ganze Forschungszweige wurden vergessen. Ihre Erkenntnisse, die selbst im einundzwanzigsten Jahrhundert ein beachtliches Maß angenommen hatten mussten, wurden vernachlässigt.

[2587]

Ehemalige Wissenschaftler der EnTrOx gründen mit der finanziellen Hilfe unbekannter Geldgeber aus der Tornado-Zone eine Forschungsstation im Südpolarmeer, die „Machina Antarctica“.



CHARLOTTE GILLMORE: Erst seit den letzten einhundert Jahren wendet sich die Kraft der Wissenschaft wieder Forschungszweigen wie Quantenphysik, Molekularchemie, Genetik und Artenbiologie zu.

Aus den toten Wassern der mit dichten Materieteppichen versiegelten Ozeane wurden teilweise wieder saubere, sauerstoffhaltige Gebiete mit eigenen biologischen Kreisläufen, die allerdings nicht auf einer photosynthetisch basierenden Nahrungskette beruhen, sondern auf einer chemosynthetischen, deren Ursprung die zahllosen Hot Vents und Cold Vents der mittelozeanischen Rücken und Subduktionszonen im Pazifik waren.

[2611]

Aufbau eines flächendeckenden Netzes von „Sprungsternen“, den sog. „Entropoints“, an denen die neuen, 500 Meter langen Schiffe mit ihren kombinierten Dipol- und Superkavitationsantriebssystemen an- und ablegen können. Beginn eines neuen Welthandels und, als Folge davon, Beginn eines neuen Protektionismus.

[2650]

Friedenskonferenz in New Bombay, auf der ein Friedensvertrag zwischen den drei großen Machtblöcken unterzeichnet wird.

[2655]

Arbeitslose Söldner gründen ein Söldnersyndikat im Pazifik, um größere Aufträge annehmen zu können.

[2661]

Die Welt Aqua steht vor einer neuen Bewährungsprobe. Der abtrünnige General des Shogunats, Akira, zettelt gemeinsam mit einem Waffenschmuggler-Ring, dessen Chefs der Clansfürst Zalman und der EnTrOx-Boss Leo van der Waal sind, beinahe einen aquaweiten Krieg an. Im Roten Meer jedoch beendet Admiral Wodja Ping die Krise, indem er einen Kamikaze-Angriff auf Akiras Schlachtschiff fährt.

Aber jetzt greifen die Bionten an, eine bio-robotische Spezies, deren Herkunft niemand kennt. Emerald Flint und die Ronin Hong Long bewahren zusammen mit dem Ozeaniden SEM die Welt vor dem Untergang, indem sie die gefährliche Seismobombe der Bionten im Marianengraben entschärfen und zur Zerstörung ihres Brückenkopfes „Survion“ vor Australien beitragen.



CHARLOTTE GILLMORE: Meeresbewohner wurden gentechnologisch nachgezüchtet und den neuen Wasserbedingungen (kälter, salziger, sauerstoffärmer) angeglichen. In der Nähe der großen Zentren wie Neopolis (Biskaya), Floating Bombay (Golf von Bengalen), Wostock (Nordwestpazifik) finden sich immer größere Artenvorkommen, denn die

Oxygenisierung des Wassers durch Spezialanlagen bildet eine

wichtige Lebensgrundlage, ebenso wie das starke Vorkommen von Nahrungsquellen.

Die Menschheit in Aqua gestaltet sich ihr Ökosystem und ihre Umwelt so lebenswert wie nur irgend möglich. Die Tatsache allerdings bleibt bestehen, dass der Mensch in dieser Umwelt niemals zu Hause sein wird. Seine Welt wird für lange Zeit ein Hochdruckgefängnis bleiben.

Aquatorien

Atlantische Föderation

Zentrum Neopolis, 2203 m

Nebenstationen Jules, 2426m
Deepdraft I, 4585m
Deepdraft II, 4400m
Parlamentskomplex
Fusionskraftwerk

Im Nordatlantik liegt das Zentrum eines der mächtigsten Machtblöcke Aquas: Neopolis, Sitz der Atlantischen Föderation.

Durch Teile der einstigen NATO-Staaten gegründet, schloss sich das lockere nordatlantische Bündnis im Jahre 2112 zu einer engen Föderation zusammen. Den Anlass dazu lieferte das zwei Jahre zuvor von Long Guiwen errichtete monarchistische „Konduktat“ im nordwestlichen Pazifik, das im Jahre 2178 von Long Akira zum „Shogunat“ umgewandelt wurde.

„Der Machtblock in der Philippinensee“ und die Präsenz des Konduktators wurden den Bewohnern des Nordatlantiks zu massiv. Als Long im Jahre 2135 den Vertrag zur weltweiten Kontrolle und Nutzung der Kernfusion brach, war eine allgemeine Aufrüstung und die Gründung schlagkräftiger Armeen und Söldnerheere die Folge.

Seit 2112 wird die Regierung der Föderation von einem demokratisch gewählten Parlament gebildet, an dessen Spitze der Präsident der Föderation steht. Ministerräte, Ausschüsse und Oppositionsparteien gewährleisten den Erhalt demokratischer Prinzipien.

Seitdem sieht sich Neopolis – im Gegensatz zu der Militärdiktatur des Shogunats (das ehemalige „Konduktat“ in der Philippinensee) und der Vettern- und Fürstenwirtschaft der Clansunion (Indischer Ozean) – als demokratische Weltmacht, welche die Wahrung der Menschenrechte und die Freiheit des Individuums verteidigt.

Aber der Glanz stumpft langsam ab.

Nach Ende des Kalten Krieges und nach Abschluss von Friedenverträgen mit dem Shogunat regt sich in Neopolis eine neue politische Strömung.

Neue, junge Politiker aus den Hochschulen des Techno-Business verdrängen die alten, behäbig gewordenen Haudegen.

Neue Schlagworte machen die Runde: Transhumanes-Bio-Engineering, Anti-Schlaf Gesetze, gelockerte Schusswaffengesetze innerhalb der Habitate, Lohnkostensenkungen.

Seit einem Monat herrscht Ausnahmezustand in Teilen der Föderation, Neopolis voran. Die Wahlen wurden ausgesetzt (eine komplizierte Rechnung der sog. Vorwahl-Sitzeverteilung im Stadtparlament machte dies möglich, an der Grenze

der Legalität), der Bürgermeister durch eine dem Militär nahestehende Interimsregentin namens Kristina dePonto (HiCommander der Northpolar Garrison) ersetzt. Leute gehen auf die Straßen, streiken, die Bevölkerung ist gespalten. Den Jungen gefällt der Gedanke an einen „Quantensprung der Technologie“ und einen „Evolutionssprung zum Transhumanen Wesen“, während die Älteren die wahren Probleme nüchterner sehen: stagnierende Wirtschaftslage, Lohnkrise, Verschmutzung der Habitate etc. Hoffnung für alle verspricht das geheime Projekt „Brainfire“, das im Pazifik durchgeführt werden soll.

Tornado Zone

Zentrum	Atacama-City, 5285 m
Nebenstationen	Lima I, 1728 m Lima II, 2283 m Scavanger, 2540 m

Ein Sprichwort sagt: „Was du nicht in der Clansunion bekommen kannst, kriegst du in der Tornado-Zone!“

Dieses langgestreckte Aquatorium liegt im Ostpazifik entlang der Küstenlinie Südamerikas und erstreckt sich von Hawaii bis nach Feuerland. Am Rande der Tiefseeegräben von Peru, Atacama und Chile entstanden hier im 22.

Jahrhundert viele Flüchtlings-Stationen und eine bunt gemischte Bevölkerung aus allen Teilen der Welt.

Schon früh zeigte sich, dass die Tornado-Zone ein Auffangbecken für allerlei Piraten, Anarchisten, Freidenker und Verfolgte war. Verstoßene Fürsten der Indisch-Arabischen Clansunion bauten sich hier ihre verfeindeten Aquatorien auf. Nach und nach drängten Warlords von überall her in die Zone. Es folgten turbulente Jahrhunderte des Bürgerkriegs, des Terrors und der Gesetzlosigkeit. Hohe, aber unzufriedene Offiziere der anderen Machtblöcke in Aqua sammelten Gefolgsleute um sich und gründeten Städte wie die legendäre „Atacama City“ in einer Felsenhöhle vor der Küste von Chile.

Abtrünnige Militärs aus dem diktatorischen Shogunat im Philippinisch-Südchinesischen Meer fanden hier ihre zweite Heimat, genauso wie weltweit verfolgte Verbrecher, Schmuggelringe, Geheimorganisationen und alle Formen von Zivilisationsflüchtlingen.

Die Zone erwarb sich im Verlauf der Jahrhunderte eine berühmt-berüchtigte Aura des kreativen, gesetzlosen Chaos. Industrieschmuggel, illegale Waffenschiebereien, verbotene wissenschaftliche Experimente sowie die Freiheit des Individuums wurden hier groß geschrieben. Zum Beginn von „AquaNox 2: Revelation“ ist Iwan King (ein desertierter Offizier aus dem Shogunat) der einzige noch verbliebene Warlord. Er ist auf die Autarkie der Zone bedacht, bemüht sich aber um Staatsbeziehungen zu den Großmächten, vor allem zu der Atlantischen Föderation. Die Tornado-Zone wird staatsfähig.

Noch aber verstecken sich in den Canyons im Kontinentalabhang, in den Tiefseeegräben und Gebirgsketten der Zone genügend durchgeknallte Existenzen, Piraten und Spinner, seien sie nun brandgefährlich oder schlicht liebenswert. Die Zone ist der Hauptumschlagplatz des weltweiten, organisierten Schmuggels, ein Refugium für Verfolgte und groß genug, um sich für Ewigkeiten dort zu verstecken.

Emerald Flint, der Held des ersten großen Biontenkriegs wurde hier geboren. Sein Weg führt ihn immer wieder hierher zurück, weniger aus Sentimentalität, sondern weil hier eine anarchistische Atmosphäre von Freiheit, Aufbruch und Widerstand gegen alle Konventionen zu spüren ist.

EnTrOx Corporation

Zentrum	Hauptsitz, 2365 m
Nebenstationen	Gotham, 1977m

Die ehemals internationale Kontroll- und Forschungsstation in der Straße von Florida wurde nach dem Konflikt mit Konduktator Long von 2135 im Jahre 2142 zu einer Behörde unter der Leitung der Atlantischen Föderation und erhielt den Namen EnTrOx (Energy-Transport-Oxygen). Aufgabe der EnTrOx-Company war es, eine Lösung der anhaltenden Probleme bei der Zusammensetzung des Atemgases unter erhöhten Druckbedingungen zu finden, sowie eine weltweite Versorgung durch Fusionsenergie sicher zu stellen.

Der Hauptsitz der mittlerweile internationalisierten Company ist der Atlantik vor Florida in der Floridastraße. Der Golfstrom (der an der Oberfläche ja nicht mehr fließen kann) ist in die Tiefe gewandert und bildet dort eine enorme Strömung, wie geschaffen zur Energiegewinnung (ähnlich einer weiteren EnTrOx-Dependence in der Dänemarkstraße, wo ein 1000 m hoher, unterseeischer Wasserfall Millionen Kubikmeter Wasser pro Sekunde trägt).

Die Company versorgt die größten Teile Aquas mit dem Atemgas Helinox (auf welches sie ein Patent hält), dem Know How zur Herstellung von modernsten Fusionskraftwerken und der Technologie in Sachen ultraschnelle „Sprungschiffe“.

Zu Zeiten des ersten großen Biontenkriegs war EnTrOx in Privatbesitz des raffgerigen Leo van der Waal. Nach einigen Skandalen wurde van der Waal durch El Topo und dessen internationale Beziehungen entmachtet.

Der einst mächtigste Industrieboss Aquas hat sich in die modernen Habitate von Gotham (vor der Küste des ehemaligen New York) zurückgezogen.

Seine Schutzpolizei, Entropol, ist ihm loyal ergeben. Zuweilen gibt es mächtig Ärger zwischen den ehemaligen Entropol Haudegen um van der Waal und der neuen Einheit um Sergej Chang.

Shogunat

Zentrum Svesda Wostock, Hauptstation des Shogunats, 1649m

Der Machtblock des Shogunats erstreckt sich vom Ostpazifik über die Philippinensee bis zum Indischen Ozean.

Der Zusammenschluss von China, den GUS-Staaten, Japan sowie einigen der südostasiatischen Tigerstaaten zu einer Unterwasserallianz schuf den größten Machtblock Aquas.

Im Jahre 2112 ernannte sich der Sohn der Herrscher-Dynastie Long zum „Konduktor“ und wurde von allen sino-japanisch-russischen Einwohnern verehrt und geachtet.

Dann, im Jahre 2135 brach Konduktor Long mit der Errichtung unkontrollierter Kernreaktoren den auf der Florida-Konferenz unterzeichneten Vertrag zur gemeinsamen, weltweiten Kontrolle der Kernfusion.

Als Reaktion auf diesen Vertragsbruch wurden die militärischen Einheiten der Atlantischen Föderation verstärkt.

Nach dem Tode Long Guilens 2152 übernahm sein Sohn Akira die Macht in der Erbmonarchie. Unter seiner Führung wurde aus dem Konduktor eine massive Diktatur, an deren Spitze Akira selbst steht. Akira ernannte sich zum „göttlichen Shogun“ und war von nun an Herrscher des Shogunats. Das tragende Gerüst dieses Machtblocks war und ist das Militär.

Waren die politischen Spannungen zwischen der Atlantischen Föderation und dem Shogunat während der Zeiten des ersten großen Biontenkriegs noch beunruhigend groß, findet im Jahr 2666 ein friedliches, ja fast freundschaftliches Zusammenleben statt.

Das Shogunat ist eine strenge, hierarchische Gesellschaft, deren Lebensmittelpunkt das Militär ist. Der oberste Heerführer und stellvertretende Shogun ist Admiral Ping jr., ein besonnener und fast liberal eingestellter Mensch. Emerald Flint hat böse Erinnerungen an das Shogunat. Einst saß er in den Strafkolonien des Ochotskischen Meeres in Haft und lernte dort die Ronin Hong Long kennen, die am Ende des großen Biontenkriegs ums Leben kam. Da die Gesellschaft im Shogunat sehr straff organisiert ist und die Shogun-Regierung auf jeden Lebensbereich Einfluss nimmt, kommt es öfter zu Fluchtversuchen von Bürgern, aber auch von hochrangigen Politikern und Militärs.

Das Ziel der meisten in Ungnade gefallenen Flüchtlinge ist die Tornado-Zone. Dorthin bringen sie eine Menge an technischem Know How, aber auch eine extrem effiziente militärische Erziehung. Man sagt, in der Tornado-Zone gibt es nichts Gefährlicheres als einen Piraten, der ehemaliger Shogunatsoffizier ist. Iwan King, der Warlord der Zone, kam aus der Nähe des Marianengrabens.

Clansunion

Zentrum Floating Bombay
Hauptstadt der Clansunion, 1287m

Was es in Aqua für Geld nicht zu kaufen gibt, bekommst du in der Clansunion für viel Geld.

Das Indisch-Arabisches Aquatorium liegt im zentralindischen Becken und erstreckt sich bis tief in den Süden des indischen Ozeans.

In einer relativ frühen Phase der Kolonisierung der Ozeane, 2200, schlossen sich die zahllosen Oberhäupter einzelner Völker, Familienverbände und ehemaliger Staaten des mittleren und südlichen Ostens zu einem heterogenen Staatsgebilde zusammen, das die „Clansunion“ genannt wird.

Nach den vielen Krisen und kriegerischen Konflikten zwischen den einzelnen Machtblöcken Aquas nahm die Clansunion ihre neutrale Stellung als „Macht der Mitte“ wahr und entwickelte sich zu einem schillernden und lebenshungrigen Aquatorium des Handels und der Künste.

Wenn in den titan-stählernen Tiefseegefängnissen der Menschheit von Aqua irgendwo Licht die Finsternis freundlich erhellt, stammt es garantiert von den Lichtkünstlern der Union. Die Hauptaufgabe dieser Menschen besteht einzig in der Verzierung und Verschönerung ihrer eigenen Existenz.

Im Zentrum der Union, „Floating Bombay“, gedeiht aber nicht nur der Handel mit ästhetischer Lichtkunst, sondern auch ein schier unglaubliches Geschäft mit Waffen-, Technologie- und Know How-Schmuggel.

Die Dogon, eine ehemals westafrikanische Volksgruppe, sind die „Fürsten der Ingenieurskunst“. Die pigmentreichen Menschen werden in ganz Aqua verehrt und sind oftmals lebende Legenden.

Die Oberhäupter der Clansunion sind die Clansfürsten, die in einer Art Kongress das Aquatorium administrieren.

Bodenschätze, Handel und eine florierende Tourismus-Industrie locken alle Menschen Aquas in den indischen Ozean, wo die legendären und besten Oberflächenimulationen, Lichtferien und Smaragdfestivals auf ihre Besucher warten.

Machina Antarctica

Zentrum Machina Antarctica
Refugium der Technokraten, 4633m

Im Jahre 2587 gründeten ehemalige Wissenschaftler der EnTrOx-Company mit der finanziellen Hilfe unbekannter Geldgeber aus der Tornado-Zone eine monströse Forschungsstation im Südpolarmeer, die „Machina Antarctica“.

Im Laufe der Jahrhunderte wurde aus dem „Eisnest für durchgeknallte Forscher“ ein mächtiges, einflussreiches Wissenschafts- und

Technokratiezentrum, dessen Leiter heute, im Jahr 2666 Professor 10ten Grades Fritz Rasmussen ist. Während sich die EnTrOx-Company hauptsächlich um Bootsantriebe, Atemgasproduktion und Energie- (sprich Kernfusions-) Technik kümmert, finden in der „Machina“ die wirklich revolutionären Neuentwicklungen statt. Zehn Exemplare sogenannter „Ozeaniden“, künstlich erzeugter Menschen, die den Bedingungen der Tiefsee ideal angepasst sind, leben dort in der Station „Bellingshausen“. Damit sind wir schon bei einem der Kernforschungsgebiete der „Machina“: künstliche Evolution. Es wird aber auch eifrigst Grundlagenforschung in Sachen Materialentwicklung, Waffentechnologie und Gehirn-Design betrieben. Man sagt, alles Unheil komme von der „Machina Antarctica“, aber auch gottlob jedes Heilmittel.

Die Bionten

Im Jahre 2661 kam es zur großen Schlacht der alliierten Machtblöcke gegen eine starke Streitmacht aus dem Südpazifik vor Australien. Niemand wusste (und weiß), um wen es sich bei den „Bionten“ handelte. War es eine „fünfte Macht“, die sich unabhängig von den großen Machtblöcken in der Tiefsee entwickelt hatte? Es gab kaum Kommunikationen zwischen ihren „schwarzen Booten“ und dem Rest der Welt. Allerhöchstens loggten sich die Bionten in die Bordcomputer einiger Schlachtschiffe ein und bekräftigten dort ihre Absicht, die Menschheit komplett vom Planeten Erde zu radieren, damit sie „im Wasser, zu Lande und in der Luft“ an friedlichem Lebensraum gewöhnen.

Lange bevor es zum entscheidenden Kampf kam, gab es Übergriffe der schwarzen Boote auf die Zivilisationszentren Aquas. Mythen wurden genährt, worin sie als das „Grollen aus der Tiefe“ erschienen, als eine versunkene Kultur vielleicht, die bereits seit Jahrtausenden die Erde bewohnte, unbemerkt, von hoher Intelligenz und extrem ausgereifter Technologie.

Nachdem es gelungen war, einige kleine Kampfboote der Bionten zu entern, war die Überraschung groß: Die Boote hatten keine Besatzung! Es war so, als wären sie ferngesteuert durch die Ozeane Aquas geschlichen, wie hungrige Raubfische, jederzeit auf Beute aus. Und ihr Appetit kannte keine Grenzen. Immer dreister wurden ihre Überfälle, vorerst auf die großen Technologiezentren, wie die „Machina Antarctica“, die „EnTrOx-Corporation“ und die „Clansunion“. Die Bionten stürzten Aqua in einen Strudel aus Gewalt und Endzeitstimmung. Apokalyptische Religionen wie die der Moghs („Das Heil liegt an der Oberfläche“) oder der Hadesianer („Typhon, der Teufel, wird herrschen in seinem Reich aus flüssiger Nacht“). Andere hingegen wähten in den Bionten die

Anwesenheit einer außerirdischen Zivilisation, welche die Menschheit nun für ihr moralisches Versagen an der Oberfläche bestrafen wollte. Schließlich entdeckten die Wissenschaftler der Machina, dass es tatsächlich eine Art biontisches Zentrum, einen zentralen „Brückenkopf“ geben musste, von dem aus die schwarzen Boote ausgesandt und anscheinend gesteuert wurden. Den Brückenkopf nannten die Bionten später das „Survion“, die „Festung des Überlebens“.

Nach und nach enthüllten die Forscher weiteres Detailwissen, das sie sich aus gekaperten Bionten-Bootseinheiten aneignen konnten.

Die Boote wurden von einer neuronalen Gewebestruktur (den „Submatrizen“), einer Art rudimentärem Gehirn, gesteuert.

Dieses Gehirn bestand nur aus motorischen und sensorischen Nervenzentren, die die unglaublich schnellen Reflexe und Anpassungsmöglichkeiten der Bionten erklärten.

Es waren spezialisierte Gehirne ohne menschliche Eigenschaften, dafür aber hocheffizient in Sachen Orientierung, Neuro-Feedback (mit den Steuer-Elementen der Boote), Reaktionsgeschwindigkeit und Beweglichkeit im dreidimensionalen Raum.

Anscheinend waren alle Biontenboote (und deren steuernde Gehirne) in einem Zentralverbund vernetzt, dessen „Mutterstruktur“ oder Matrix sich an der Küste Südaustraliens befand, eben innerhalb jenes Survions, das die Alliierten während der Endschlacht 2661 zerstörten.

Das war offenbar der entscheidende Sieg.

Einer der Hauptbeteiligten war der für seinen Einsatz hochdekorierte Kampfpilot und Soldner Emerald Flint, dem es gelang, unter Selbstopferung der Shogunats-Kriegerin Hong Long, das Zentrum des Survions zu zerstören.

Hong Long, die Ronin (so nennen sich abtrünnige Soldaten des Shogunats), kam dabei ums Leben und wurde posthum zum Ehrenoffizier der Alliierten ernannt.

Seitdem finden sich immer noch einige Bionten-Einheiten in Aqua, aber diese sind weitverstreut und längst nicht mehr so effektiv.

Nach dem Krieg wurde die internationale Task Force „ANNSCAT“ („Annihilate Scattered Units“) gebildet, deren Anführer der (mittlerweile zum Commander ernannte) Soldner Flint wurde.

Unter der militärischen Aufsicht von Captain Eliza deGrange kämpften er und seine Flügelpiloten Lt. Picollini, Lisa Bonham und Boston Harper gegen die letzten Reste der Bionten.

Zur Zeit arbeiten die Forscher der Machina mit Hochdruck daran, wie sich das Steuerungssystem der Biontenboote auf menschliche Piloten übertragen lassen könnte, bisher aber vergeblich.

Submarine Glossar

Achtern Nach hinten oder zum Heck des Bootes gerichtet.

Angles and Dangles Extreme Tauchmanöver.

ASDIC Abkürzung für „Allied Submarine Detection Investigation Committee“. Gerät, das mit Schallwellen getauchte U-Boote orten konnte. US-Bezeichnung: SONAR.

Bilge Tanks im unteren Bootsteil. Hier wurde eingedrungenes Seewasser aufgefangen und später mit Pumpen außenbords gepumpt.

BOLD Tauschkörper, der von U-Booten eingesetzt wurde, um das feindliche ASDIC oder SONAR zu stören.

Bug Vorderes Ende des Bootes.

Conformal Sonar Auf der Außenhaut rund um den Bug, passiv.

DSRV Deep Submerge Rescue Vehicle – speziell konstruiertes Rettungs-U-Boot.

Durchpendeln U-Boot in eine stabile Lage bringen, in der es weder sinkt noch steigt.

DPA „Distributed Processor Architecture“, mehrere Prozessoren sind mit dem Datenbus verbunden. Können gemeinsam oder getrennt rechnen.

ELF Extreme Low Frequency wie VLF (s.u.) ein Bandbereich der Langwelle. Langsam, aber ideal für die Unterwasserkommunikation. 1 Buchstabe/30 Sek, VLF ist schneller.

GPS Global Positioning System. Satelliten des NAVSTAR Typs bestimmen die exakte Position. GNS: Global Navigation System: Bordcomputer hält via GPS das Schiff auf Kurs.

Heck Hinterer Teil des Bootes.

Hydrophon Unterwasser-Richtmikrophon für die passive Geräuschortung.

Hull Popping Ausdehnungsgeräusch der Hülle beim Auftauchen.

HF High Frequency, Kurzwelle. Unter Wasser fast unbrauchbar.

Kavitation An den Flügelenden von Schiffsschrauben schnellfahrender Boote bilden sich Luftbläschen. Dies verursacht eine starke Geräuschwirkung (Ortungsgefahr).

Kiel Unterkante des Bootes. Eisenballast.

Knoten Geschwindigkeitsmaß in Seemeilen pro Stunde.

LOFAR Low Frequency Analyzing and Recording: So werden Töne des niedrig-frequenten Bandes auf dem Bildschirm moderner Sonaranlagen dargestellt.

Naxos Radarwarngerät.

Negativer Auftrieb Leicht sinken. Anstellwinkel 10-15 Grad.

OBA Oxygen Breathing Apparatus. Tragbares System, das auf chemischem Weg für ca. 30 Min Sauerstoff herstellt.

Peilung Der Winkel, unter dem sich ein Objekt relativ zum Boot befindet, 0 oder 360 Grad ist direkt voraus, 90 Grad ist im Osten, 180 Grad direkt im Süden, und 270 Grad direkt im Westen.

RADAR Radio Detection And Ranging Gerät zur Ortung mit Hilfe von gebündelten Wellen im Zentimeterbereich. Sie werden wie beim SONAR von einem Sender abgestrahlt und vom Objekt reflektiert. Das Echo wird auf dem Display dargestellt.

RAM Radar Absorbing Material (Beschichtung) „Frequenzschaumbeschichtung“, die kein Radar Echo zurück gibt (Stealth Technologie).

Röhrentauchen Slang zum Überprüfen der Torpedoröhre (in AquaNox 2: Revelation: Roboter oder ROVs Remotely operated Vehicles!).

Schleichfahrt Minimale Geräuscherzeugung zur Ortungsvermeidung z.B. bei Verfolgung durch Geleitzugschutzskorten. Geringe Geschwindigkeit, keine unnötigen Aktivitäten.

Seemeile Etwa 1,8 Kilometer.

SINS Ships Inertial Navigational System. Zeichnet alle Bewegungen des Bootes auf und gibt so Hinweise auf den aktuellen Standort der Fahrt (Orientierungssystem).

Slot ausbringen Eine Funkboje auswerfen.

SONAR Sound Navigation and Ranging: Unterwasser-Pendant zum RADAR. Funktioniert auf Schallsignalen und deren Echos. Passives SONAR empfängt vom Objekt ausgehende Schallsignale, aktives SONAR sendet ein „Ping“ aus und wartet auf dessen Echo. (siehe auch ASDIC)

SOSUS Sound Surveillance System. Eine Reihe im Meeresboden verankerter passiver Sonarsonden, von der NATO als Frühwarnsystem eingerichtet. Dient heute zu Forschungszwecken.

TMA „Target Motion Analysis“, Kurs und Geschwindigkeit des Kontakt-Objekts bestimmen. Schlachtschiff fährt dabei Zickzack.

TDU Trash Disposal Unit. Torpedorohr, durch das beschwerte Müllbehälter entsorgt werden.

Task Force Einsatzverband.

Task Group Einsatzgruppe der Task Force (Untergruppe).

VLF Very Low Frequency. Siehe ELF.

Zuzacken Bezeichnung für Richtungsänderung eines Geleitzuges auf das U-Boot zu. (Geleitzüge führen i.d.R. im Zickzack-Kurs.)

Zweierfächer das Ausschießen zweier Torpedos, z.B. auch Dreierfächer, etc

Weitere technische Begriffe aus der Unterwasserwelt findet ihr auch auf der AquaNox-Webseite www.aquanox.de unter „Making of“.

Lexikon

Aquatic Ape, Der Wasseraffe

Im Danakil Gebirge Ost-Äthiopiens vermuten Wissenschaftler die Entstehung eines wasserlebenden Hominiden. Vor ca. 3-5 Millionen Jahren soll ein Meerwassereinbruch eine dort lebende Familie von Hominiden vom Rest Ostafrikas abgeschnitten haben. Diese haben sich sodann zu Meeressäugern entwickelt.

Argumente:

Fettschicht, extrem fest mit der Haut verwachsen und auch bei mageren Exemplaren besonders dick (Wärmeisolierung).

Schweiß und Tränen sind außergewöhnlich salzhaltig – Ausscheidung von zuviel Salz.

Atmen: Der Mensch kann als einziges Säugetier (ausgenommen Meeressäuger und Robben) das Luftholen willkürlich steuern.

Kehlkopf sitzt außergewöhnlich tief: Dient dem schnellen Einatmen.

Tauchreflex vorhanden: Luftwege schließen sich automatisch. Verästelungen der Lunge ziehen sich zusammen.

Archäa

Uralte Einzeller ohne Zellkern. Zwei Drittel ihres Genoms ist völlig anders als bei den übrigen Wesen dieser Erde. Es sind sogenannte Extremophile, Wesen, die sich in extremer Umwelt wohl fühlen. Sie entstanden vermutlich als Ursprung allen Lebens vor vier Milliarden Jahren bei den heißen Hydrothermalquellen.

Arktischer Ozean

Mit dem Nordpol als Zentrum, ist dieses Meer das kleinste der Weltmeere. Es umfasst 4732 Quadratmeilen. Vor einem Jahrhundert erst fand man heraus, dass es sich bei der Arktis nicht um ein Festland, sondern um ein tiefes, was-sergefülltes Becken handelt.

Hier oben, unter den sich wieder aufbauenden Eisschichten liegen geheime Marinebasen der Atlantischen Föderation, sowie aquaweite Spionagezentren.

Atlantik

Er umfasst ungefähr 20 Prozent der Erdoberfläche und erstreckt sich vom Nordpol 10 000 Meilen weit bis hin zur Antarktis. Seine mittlere Tiefe beträgt 3330 Meter, die tiefste Stelle 8380 Meter im Puerto Rico Graben.

Im westlichen Teil, im Argentinischen Becken, beginnt die Story von AquaNox 2: Revelation. El Topo hat hier seine Stationen.

Biolumineszenz

Licht, das von lebenden Organismen erzeugt wird, nennt man Biolumineszenz. Ca. 75% aller Tiefseeorganismen leuchten. Dies hilft, zu überleben, um Futter anzulocken, als Paarungssignal oder als Abschreckung gegenüber Feinden.

Die Bewohner der Clansunion sind Meister im kultivieren biogenen Lichts. Sie beleuchten damit ganze Städte in einem bläulichen Grün.

DOM (Dissolved Organic Matter)

Wörtl. „gelöste organische Materie“ oder auch DOC für „dissolved organic carbon“. Hierbei handelt es sich um winzige Polymerketten (lange Moleküle) aus Kohlenstoff, entstanden durch das Absterben beliebigen Lebens in den Ozeanen. Mittlerweile wird diskutiert ob und welchen Beitrag diese – auch Mikrogele – genannte Schichten auf unser Klima und den Kohlenstoffzyklus haben könnten.

In „AquaNox 2: Revelation“ sind weite Teile der Ozeane (vor allem auf der nördlichen Halbkugel) von dicken Schichten dieser Materie regelrecht versiegelt.

Druck

Gemessen an den Druckverhältnissen ist die Tiefsee ein bei weitem gefährlicherer Lebensraum als das All. Zwischen Erdoberfläche und All besteht nur ca. 1 bar Druckunterschied. Dieser ist unter Wasser schon bei 10 Metern erreicht! Stellen wir uns eine Luftsäule aus einem mal einem Zoll Grundfläche auf Meereshöhe vor: sie wiegt ca. 15 Pfund! Dasselbe als Wassersäule auf dem Grund des Challenger Tiefs (der tiefsten Stelle der Erde, im Marianengraben) ergibt ein Ergebnis von rund 16 000 Pfund!

In „AquaNox 2: Revelation“ haben die Boote eine piezoelektrische Außenhülle auf Mikrosystem-Basis. Die enormen Druckunterschiede unter Wasser bringen somit, durch deren Umwandlung in Energie, auch Vorteile.

Gold

Alles Gold, das in den Ozeanwassern verteilt ist, würde, aufgeteilt auf die Menschheit, für jeden 5 kg ergeben.

Golfstrom

Dieser Warmwasserstrom durchzieht den Atlantik von Florida bis hoch in den Norden und stürzt vor Grönland mit 20 Millionen Kubikmeter Wasser (abgekühlt) in die Tiefe (größter geol. Wasserfall der Erde). Er führt ständig 1,4 Petawatt mit sich (10 hoch 15 Watt)= das 100fache unseres weltweiten Energieverbrauchs.

Der Golfstrom würde innerhalb von nur 250 Jahren zum Stillstand kommen, falls eine enorme Hitze (Treibhauseffekt oder Gammastrahlenexplosion in der Basis-Story von „AquaNox 2: Revelation“) das Grönland- und Arktiseis bis zu einem gewissen Grad schmelzen würde. Dieses würde das schwere, kalte Salzwasser mit Süßwasser verdünnen, was den „Motor“ des Stroms (eben jenen Wasserfall) ausschalten würde (siehe auch POM).

In „AquaNox 2: Revelation“ gewinnt die EnTrOx-Company im Golf von Florida Energie mit Hilfe gigantischer Turbinenfelder.

Helium 3

Ein nicht-radioaktives Helium-Isotop, das durch den Zerfall von Tritium (schwerem Wasserstoff) entsteht und ein ausgezeichnete Fern-Marker für Hydrothermalquellen bildet.

Hydrothermale Quellen (Hot Vents)

Vulkanische Kegel, aus denen supererhitztes Wasser aus dem Magma-Mantel der Erde gespeien wird. Hier existieren jede Menge Lebewesen auf der Basis von Schwefel. Es entsteht eine Nahrungskette von chemosynthetischem Eiweiß. Man unterscheidet Kamine (chimneys) und Krateröffnungen (vents).

Die Kamine werden geformt, wenn supererhitztes, saure- und mineralhaltiges Wasser auf kaltes, salzärmeres Meereswasser trifft.

Die „Hot Vents“ sind aber auch vielleicht der Ursprung allen Lebens auf der

Erde. Manche Forscher nehmen an, dass die Nahrungskette nicht durch Photosynthese (Nährstoffgewinnung durch Licht), sondern durch Chemosynthese (Nährstoffgewinnung durch Schwefelwasserstoff) ihren Ursprung hatte. Hierüber gibt es jede Menge widersprüchlicher Theorien. Tatsache jedoch ist, dass die Gebiete um die Hot Vents vor Leben nur so strotzen. Die Basis bilden schwefelverarbeitende Bakterien, die wiederum als Nahrung für höhere Organismen (Krebse, Muscheln, Röhrenwürmer, Aalmütter etc.) dienen.

In der Welt „Aqua“ wird vor allem bei Galapagos (im Pazifik vor Ecuador) chemosynthetisches Eiweiß in Mengen produziert.

Indischer Ozean (Indik)

18,5 Millionen Quadratmeilen breit, im Durchschnitt 3890 Meter tief (tiefste Stelle: 7450 m, im Java-Graben), wird der Indik durch Afrika, Asien, die Antarktis und Australien umgrenzt. Südöstlich von Indien, im Bereich von Malaysia und in Teilen des südchinesischen Meeres liegen die Aquatorien der indisch-arabischen Clansunion mit ihrem Megazentrum „Floating Bombay“.

Licht

Die einzelnen Bestandteile des weißen Lichtes dringen in unterschiedliche Tiefen vor. Als erstes wird der Rotanteil herausgefiltert, gefolgt von orange, gelb, grün und am Ende blau. Ab ca. 300 Metern Tiefe herrscht ewige Finsternis.

In „AquaNox 2: Revelation“ werden Sie auch mit sog. „blaugrünen Lasern“ kämpfen, eine Technologie, die bereits heute schon als Messtechnik erforscht wird. Starke Scheinwerfer haben am Meeresgrund höchstens 10 Meter Reichweite. Dies kommt vor allem durch den „Snow“ (Schnee), herabrieselnde Partikel.

Methanhydrat

Eine wichtige Energiequelle der Zukunft?

Eiskäfige, in denen Methangas gespeichert ist. 1 Kubikzentimeter Hydrat setzt bis zu 170 Kubikzentimeter Gas frei. Methan hat einen 30fach höheren Treibhauseffekt als CO₂.

Vorkommen: Als helle Schichten in Kontinentalabhängigen (bei Ausgasung/Abbau: Rutschgefahr!). Oder im Meeresboden (bis zu 600m, darunter in einer sogenannten Reflektorschicht).

Besonders ertragreich – die Subduktionszonen: die abtauchende Kontinentalplatte wird von der oberen gewissermaßen „abgeschabt“ bzw. in Falten geworfen.

Unter tektonischem Druck werden diese Poren der Sedimente zusammengequetscht und es treten Gase (z.B. Methanfahnen) und Wasser aus. Das sind die COLD VENTS.

An solchen Verwerfungen, die mit Gashydrat gefüllte Schichten durchschneiden, treten Fluide und Gase aus, welche das Hydrat erwärmen, das dadurch freigesetzt wird. CO₂, Sulfat und Nitrat treten auf, was wie bei den Hot Vents

zu chemosynthetischem Leben führt.

Erwärmung der Atmosphäre um 1-2 Grad können bereits erhebliche Auswirkungen auf das Hydrat haben: Es kommt zum Ausgasen und kann zu gewaltigen Erdrutschen mit Tsunamis führen.

Abbaustationen im Bermudadreieck: In den Meersboden „gefräste“ schiefe Ebenen, an deren stirnseitigen Steilwänden Schichten von hellem Hydrat im dunkelgrauen Meeresboden zu sehen sind. Immer wieder blubbern Blasen auf, vor allem in der Nähe von hitzeführenden Maschinen.

Mittelozeanischer Rücken (Mid Ocean Ridge)

Das größte Gebirge dieses Planeten liegt verborgen, tief in den Wassern der Weltmeere: der mittelozeanische Rücken.

Er erstreckt sich von Grönland bis zur Antarktis, wandert hoch durch den Indischen Ozean und wieder runter, vorbei an Australien nach Neuseeland. Genau in der Mitte dieses Gebirgszug erstreckt sich, ebenfalls rund um den Globus eine mächtige Zentralschlucht, Rift Valley genannt. Hier bricht die relativ dünne ozeanische Kruste ständig auf, entlässt 1200 Grad heißes Magma, das in dem kalten Wasser sofort erstarrt und von nachfolgendem Flusssiggestein wieder beiseite gedrückt wird.

Hier ist der Geburtsort der Ozeane. Mit einer Geschwindigkeit von bis zu achtzehn Zentimetern pro Jahr wird der Meeresboden beidseitig des Mittelozeanischen Rückens weggedrückt. Somit treiben Afrika und Amerika auseinander, indem der Atlantische Ozean ständig wächst.

Ebenso verhält es sich mit dem – noch schneller wachsenden – Pazifischen Ozean.

Allerdings wächst hier der Meeresboden gewissermaßen in die Tiefe: Er stürzt in die Tiefseegräben, bis über elf Kilometern tief, und wird nach und nach unter die Kontinentalplatten von z.B. Südamerika geschoben.

Der Mittelozeanische Rücken ist mehr als viermal so lang wie die Anden, der Himalaya, und die Rockies zusammen. Siehe auch Plattentektonik

Pazifik

Der größte aller Ozeane. Sämtliche Kontinente würden in sein Becken hineinpassen und es wäre immer noch jede Menge Raum übrig. Er nimmt eine Fläche von 64 Millionen Quadratmeilen ein, seine mittlere Tiefe beträgt 4280 Meter.

Der größte Teil von AquaNox 2: Revelation spielt hier, im östlichen Pazifik und im Südpolarmeer.

Plattentektonik

Zwanzig abgekühlte Gesteinsplatten unterschiedlicher Größe ergeben zusammen die Erdkruste. Die mittelozeanischen Rücken bilden hier Begrenzungslinien. Diese Gesteinsplatten schwimmen auf flüssigem Magma – geschmolzenem Gestein des Erdinneren. Die Platten sind ständig in Bewegung, was Erdbeben, Vulkane, die Cold Vents und Tiefseegräben verursacht.

Sie werden in „AquaNox 2: Revelation“ immer wieder mit den Auswirkungen dieser Tektonik zu tun haben. Seien es Seebeben, Hot Vents oder explodierende Magmablasken....

POM

„Particulate Organic Matter“. Diese organischen Substanzen stammen von abgestorbenem Leben in den Meeren (Algen, Fische etc), aber auch aus sogenanntem „Aqua Snow“. Das sind winzige Partikel aus Algen, Fäkalien und lebenden Kleinstorganismen. Man unterscheidet zwischen sinkender POM und schwebender POM. Erstere Moleküle sind in der Regel größer als 50 Mikrometer und haben eine Sinkrate von 100 Metern pro Tag. Kleine POM sinkt kaum, wenn überhaupt.

In „AquaNox 2: Revelation“ entstanden mit der Gammastrahlenexplosion über der Arktis Unmengen von POM und DOM, welche die Weltmeere (hauptsächlich auf der Nordhalbkugel) mit bis zu vierzig Meter dicken Schichten verschlossen. Allerdings verschwinden diese enormen „Verschlussschichten“ wieder mit der zunehmenden Aktivität der Meeresströme (siehe auch Golfstrom).

Ressourcen der Ozeane

Magnesium: bei einer jährlichen Entnahme von 100 Millionen Tonnen wären die Vorkommen nach 10 Millionen Jahren noch nicht erschöpft.

1,4 Milliarden Tonnen **Öl** warten alleine im Meeresboden im Golf v. Mexiko.

Außerdem 1840 Milliarden Kubikmeter **Erdgas**.

Bei der heutigen Besiedelung der Meere könnten die Weltmeere 240 Milliarden Menschen **ernähren**.

Über jeden Kubikzentimeter der Westküste Europas werden jedes Jahr 4000 Milliarden **Kalorien** an den Golfstrom abgegeben.

Schall

Licht und Radiowellen haben es unter Wasser schwer und kommen nur auf sehr geringe Reichweiten (Ausnahmen: ELF oder VLF). Schall hingegen pflanzt sich unter Wasser bis zu viermal schneller fort, als in der Luft: mit 1,5 Kilometern pro Sekunde.

Die Kommunikation in „AquaNox 2: Revelation“ läuft über „getunnelte ELF- oder VLF-Wellen“ oder über Ultraschall.

Innerhalb der Ozeane gibt es besonders „günstige“ Schall-Kanäle. Bekannt ist der in 1000 Metern Tiefe liegende SOFAR (SOund Fixing And Ranging) Kanal. Hier können Schallwellen mühelos einen ganzen Ozean durchreisen.

Südpolarmeer

Die südlichen Ausläufer von Atlantik, Pazifik und Indik finden im Südpolarmeer zusammen. Ungebremst rast dieser „Zirkumpolarstrom“ um den Antarktischen Kontinent. Dabei gibt es zwei entgegengesetzte Hauptströmungen: die Ostwinddrift schmiegt sich eng an die Antarktis an und strömt gegen den Uhrzeigersinn. Der eigentliche Zirkumpolarstrom ist ostwärts gerichtet und ver-

läuft weiter nördlich. Hier, vor Cap Horn, beginnen die „roaring sixties“, so genannt nach den gefährlichsten und wildesten Breitengraden der Seefahrt.

Tiefsee-Gräben (Trenches)

Sind entlang von Kontinenten und Inselketten des Pazifik zu finden. Der Meeresboden, der sich von der pazifischen Schwelle aus ausdehnt, sinkt hier tief hinunter, schiebt sich unter die Kontinentalplatte und verflüssigt sich (Subduktionszone). 18 Gräben finden sich im Pazifik, drei im Atlantik und einer im Indik.

Im Schnitt erreichen diese Gräben (Abyssale) eine Tiefe von 5000 – 6000 Metern. Der tiefste Graben ist der Marianengraben bei Guam. Dessen tiefste Stelle, das Challenger Tief, misst 11034 m. Neueste Forschungen behaupten jedoch, es gäbe eine hundert Meter tiefere Stelle.

Der Marianengraben ist Hoheitsgebiet des „Shogunats“. In AquaNox 2: Revelation werden Sie rasante Kämpfe in solchen Tiefseeergräben miterleben.

Tsunamis

Das Wort bedeutet im Japanischen „Sturmwellen“. Diese Wellen entstehen häufig durch Seebeben oder unterseeische Vulkanausbrüche. Die Killerwelle kann enorme Ausmaße annehmen, wenn sie das Ufer erreicht. Der bisher mächtigste Tsunami erreichte an der Küste Kamchatkas eine Höhe von über 60 Metern.

Wasserfall

Die größten Wasserfälle der Erde sind nicht die Angel Falls in Venezuela, sondern liegen in der Straße von Dänemark. Der Golfstrom stürzt sich hier mit Millionen Kubiklitern pro Sekunde fast 5 Kilometer in die Tiefe. (siehe auch Golfstrom oder POM)

Die hier zu einem kleinen Lexikon zusammengefassten Begriffe sind nur ein Ausschnitt aus unserer Recherchearbeit. Wer mehr erfahren will, wird unter www.aquanox.de in der Rubrik Making of / Ocean Glossary fündig.

KLEINE ENCYCLOPAEDIA AQUATICA

ALD

Acoustic Light Display. Wandelt Ozeangeräusche (Motoren, Hintergrundrauschen etc.) in Bildpixel um. Wird auch in Booten und als HMD (Head Mounted Display) benutzt. Garantiert Fernsicht, indem es die Schwebepartikel der Tiefsee vernachlässigt.

Aquatorium

Macht- und Verwaltungsbereich einzelner Staaten und Staatenbündnisse. Auch angewandt im Sinne von „Territorium“.

Digger

So nennt man in Aqua die Abbauer der POM-Schichten, die aus abgestorbenem organischen Material besteht und eine vierzig Meter dicke Kruste bildet. Sie leben nahe der Oberfläche und waren über lange Zeit den radioaktiv verschmutzten Gewässern ausgeliefert. Die Abbauprodukte werden hauptsächlich als Dünger in die riesigen Plantagen der Clansunion verschifft.

Dipol Antrieb

Ein von der EnTrOx-Company entwickelter Bootsantrieb, der die spezielle chemische Dipolstruktur der Wassermoleküle ausnutzt. Während zur Zeit des ersten großen Biontenkriegs nur die großen Sprungschiffe damit angetrieben wurden (900 km/h), wird diese Technologie heute auch schon bei den kleinen Kampfbooten benutzt. Wird nach und nach durch den Superkavitationsantrieb ersetzt.

Floating Bombay

Zentrum der Clansunion. Eine mächtige an Silikonkarbid-Trossen befestigte, schwebende Stadt im zentralindischen Becken.

Fusionskraftwerke

Durch die Verschmelzung zweier schwerer Wasserstoffatome wird eine enorme Menge an Energie freigesetzt. Dabei entsteht ein Heliumatom. Die Fusionskraftwerke des 27. Jahrhunderts nutzen dazu eine als „Fusionsbeschleuniger“ bekannte superschwere Masse (atomare Schwarze Löcher), um die Wasserstoffatome zu verschmelzen.

Geothermische Kraftwerke

Hauptsächlich das im Westpazifik gelegene Shogunat nutzte in früherer Zeit (zum Teil auch heute noch) die Erdwärme als Energiequelle. Bekannt sind die Kraftwerke im Marianengraben.

Sie wurden jedoch weitestgehend durch Fusionskraftwerke ersetzt.

Hadesianer

Neue „Modereligion“, die weitgehend die Sekte der „Moghs“ abgelöst hat. Ihre Verkünder, die sogenannten Hadespriester, huldigen dem großen Typhon („Teufel der Meere“) als ihrem Gott. Ihr Ziel ist (im Gegensatz zu den Oberflächenvernarrten Moghs) ein Reich der Finsternis und der Dämonen.

Helinox

Überbegriff für die von der EnTrOx-Company entwickelten Atemgasgemische, die im Wesentlichen aus Helium, Stickstoff und Sauerstoff bestehen. Neueste

Experimente mit Partikelgasen, deren Dichte weit unterhalb der von Wasserstoff liegt, finden als Top-Secret Projekte statt.

Helium 17

Eine irreführende Bezeichnung für eine bestimmte Art von Helium, das zur Gewinnung von Helinox Atemgas benutzt wird (Patentrechte bei EnTrOx).

HPNS

High Pressure Nervous Syndrome. Ein Krankheitsbild, das sich ergibt, wenn der unangepasste menschliche Organismus lange Zeit höheren Atemgasdrücken ausgeliefert ist: Zittern, Panik, Kreislaufbeschwerden, Kontrollverlust. Gehört dank spezieller Gasmischungen (Helinox) und gentechnischer Keimbahn-Eingriffen weitgehend der Vergangenheit an.

ITV

International Transport Venture, die Nachfolgeorganisation der EnTrOx. Die Bezeichnung konnte sich nicht durchsetzen. Aus Traditionsgründen wurde und wird weiterhin der Name EnTrOx benutzt. Ersichtlich wird jedoch, dass EnTrOx nun nicht mehr die alleinige Technologie-Hoheit in Sachen Energie und Atemgase besitzt.

Lightwater

Beliebte Designerdroge, die bei medizinischer Dosierung den „Habitatskoller“ sowie Klaustrophobieerscheinungen eliminiert. Bei höheren Dosierungen verursacht die Droge ein Gefühl der Euphorie.

Manganknollen

Kartoffelförmige Ablagerungen am Meeresgrund, die aus vielen wertvollen Metallen und mineralischen Rohstoffen bestehen. Die „Big Fat Mama“ war der größte Manganknollen-Frachter Aquas (Tornado-Zone) und untersteht heute dem Befehl Iwan Kings.

Moghs

Kriegerische Sekte, die in der POM-Schicht die Verkörperung ihres Gottes Lhun sehen. Sie glauben, dass er die Oberflächenwelt für eine Rückkehr seiner Jünger vorbereitet. In den Bionten sahen sie das Verderben, mit dem Lhun die Ungläubigen bestraft.

Zu Zeiten von AquaNox 2: Revelation (2666) haben die MOGHS nur noch wenige Nachfolger. Die neueste „Moderereligion“ ist die der Hadesianer.

Ronin

„Menschen auf der Woge“, früher herrenlose Samurai, in Aqua die Bezeichnung für Soldaten des Shogunats, die nach dem Ende des Krieges mit der Atlantischen Föderation aus der Armee entlassen wurden. Die meisten von ihnen führen ein Leben als Söldner in der Tornado-Zone.

Sprungschiffe

Mächtige Großraumtransporter, die Boote, Menschen und Güter mit zum Teil Unterwasser-Überschallgeschwindigkeit transportieren. Die EnTrOx Company ist Eigentümer, Patentinhaber und Betreiber des aquaweiten Sprungschiffnetzes. (Sprungstern=Haltestelle)

Superkavitation

Bei einer bestimmten Unterwassergeschwindigkeit werden Torpedos, Geschosse, aber auch ganze Schiffe in eine Blase aus verdampftem Wasser gehüllt. Dadurch entfällt fast jeglicher Reibungswiderstand. Solche Vehikel erreichen eine Geschwindigkeit von über 1,5 Kilometern pro Sekunde.

Synthohol

Synthetisch hergestellter Alkohol in allen Variationen. Den besten gibt es in der Clansunion, wo er in den wahnwitzigsten Konzentrationen und Geschmacksrichtungen hergestellt wird. Synthohol ist neben Lightwater Droge Nr. 1 in Aqua.

AquaNox 2: Revelation im Internet

Auf der offiziellen Website "www.aquanox-revelation.com" findet ihr viele zusätzliche Informationen über die Welt von William Drake.

Über unsere News-Section werden wir euch informieren, sobald es etwas Neues aus Aqua gibt. Es lohnt sich dort regelmäßig vorbeizuschauen!

Fehlerbeseitigung

Die meisten technischen Schwierigkeiten bei Computerspielen treten aufgrund veralteter Treiber von Grafik- und Soundkarten auf. Deshalb solltet ihr bei auftretenden Problemen zu allererst die neuesten Treiber installieren. Meist lösen sich die Probleme dann von selbst.

Die Treiber bekommt ihr von den Webseiten der Hardwarehersteller. Auf folgenden Seiten findet ihr die Treiber für die verbreitetsten Grafikkarten bzw. Grafikchips:

Detonator-Treiber für Grafikkartenkarten mit NVidia-Chips: www.nvidia.de/

ATI-Grafikkarten: support.ati.com/products/pc/index.html

Grafikkarten mit Kryo-Chips: de.hercules.com/support/select_prd.php

Bekannte Probleme und deren Lösung

CD-Browser und Kyro II-Karten

Bei Kyro II-Grafikkarten kann es im 16Bit-Farben-Modus im CD-Browser zur falschen Darstellung einiger Farben kommen. Das könnt ihr umgehen, wenn ihr auf 24bit- oder 32bit-Farben umstellt.

Technischer Support

Auch wenn diese CD-ROM gewissenhaft produziert und sorgfältig getestet worden ist, könnte es unter Umständen je nach Anwenderplattform zu Problemen kommen. Sollte dies der Fall sein und kann euch diese Readme-Datei nicht weiterhelfen, könnt ihr euch an unseren technischen Support wenden.

Eure Anfrage kann viel schneller bearbeitet werden, wenn ihr folgende Informationen für unser Team bereithaltet:

- Den Hersteller eures Prozessors (CPU) und dessen Taktgeschwindigkeit.
- Den Arbeitsspeicher (RAM) eures Rechners.
- Das Betriebssystem, das ihr benutzt und dessen genaue Version.
- Die genaue Bezeichnung eurer Grafikkarte und eurer Soundkarte.
- Und natürlich eine möglichst genaue Beschreibung des auftretenden Fehlers oder Problems.

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

Die Hotline Mitarbeiter von JoWoD Productions helfen Ihnen gerne weiter.

Technische Hotline: +49 – (0) 61 02 – 81 68 – 168

Spielehotline: +49 – (0) 61 02 – 81 68 – 068

Mo. - Do. 15:00 - 18:00 Uhr

www.aquanox-revelation.com

Credits

Massive Development

Managing Director	Alexander Jorias
Technical Director	Ingo Frick
Art Director	Oliver Weirich
Project Manager	Wolfgang Walk
Programmers	Lutz Latta, Mark Novozhilov, Christoph Lürig, Steffen Bendel
Graphics, Movies, Layout, Graphic Design, Illustrations, Menus	Thorsten Hofmann, Tobias Reis, Andre Weiss, Virgin Lands GmbH
Level Design	Björn Braun, Philipp Schreiber
Story	Helmut Halfmann
Text Management	Sieggi Fleder
Associate Producer	Daniel Renkel
Music and Sound Effects	PVCF (Kai Walter)
Guitars	Henning Nügel (Nügelbroth)
Administration	Reni Schmidt
Cover Art	Andre Weiss
Additional Stuff	Markus Wickenberg
Testers	Kuan Chow, Bernhard Fischer, David Grab, Nikos Haberlah, Heiko Häusler, Stefan Jakob, Jan Maier, Timo Mertin, Michael Römer, Thomas Seufert, Frank Stiller, Thomas Vogt

Besonderer Dank geht an:

Ute, Julian und Alyenya; Verena Hofmann, Detlev und Gabriele Hofmann; Martina Leonhardt, Hendrik Seipp und Ulf Deeg; Alexander Jorjas, Susanne Jorjas und Christine Gast; Familie Schreiber, Melanie Haag und www.spoilt.de; Dietmar und Irene Reis, Silvia; Joolz und Markus Teuber; Buddha; Thomfried; Robert Staudigl, Krystian Majewski und David Zaadstra; Gisela, Hannah und Nora; Gwen, Moni, Christoph; Olga Novozhilova; Randis Albion, Yuki L. und www.visual-god.com; George Bain; Helga und Sabine Latta, Andreas Kolb

Special Thanks for supporting us:

Mark L. Barrett; Noah Falstein, Guido Paul von Ideenschmiede Paul&Paul: www.ipp-world.de; Frank Turba und Eric Hanson, Secomp, Alex Klimovitski, Phil Scott, Kevin Strange, Wolfgang Trompetter, Klaus Buttgeret

JoWooD

Head of Development	Erik Simon
International Production & Purchasing Director	Fritz Neuhofer
International Marketing Manager	Georg T. Klotzberg
International Product Manager	Matthias Fallmann
Art Director	Christian Glatz
Localisation Manager	Nikolaus Gregorcic
International Security & Protection Manager	Gerhard Neuhofer
Marketing Director	Ralph Frefat
Product Manager	Gero Döring
PR Manager	Esther Manga
PR Assistant	Jürgen Kroder
QA Manager	Gregor Wilkenloh

Lead Tester

Thorsten Röpke

Testers

Alex Drossel, Arshia Nasserzadeh, Alex Skrinjar, Bastian Kohsow, Daniel Kociok, Dustin Muth, Eva Franz, Fanbod Deyhim, Falk Trintz, Gerrit Hansen, Gregor Plohl, Heiko Sennert, Johannes Bochmann, Joannis Thomas, Mario Carl, Dirk Meinecke, Max Jahn; Marios Marangos, Marc Reinfelder, Norman Joseph, Olli Landrock, Stephan Berger, Silas Katzenbach, Sven Riegel, Thomas Bernard, Timm Hartmann, Thomas Koch, Thorsten Schäfer, Tai von Kaitz

Sprachaufnahmen

Regie	Frank Turba
Regieassistentz	Sieggi Fleder, Wolfgang Walk
William Drake	Marcel Collé
Amitab	Ulrich Voss
Angelina	Marie Bierstedt
Animal	Tobias Kluckert
Fuzzyhead	Gerd Grasse
May Ling	Nana Spier
Nat	Eric Hanson
Stoney	Marius Clarén
Gwen Strega	Sabine Arnhold
In weiteren Rollen	Gerrit Schmidt-Foß, Jan David Rönnfeld, Oliver Feld, Arianne Borbach, Horst Lampe, Kim Hasper, Claudia Urbschadt-Mingues, Frank Turba.

Aufgenommen in den Bikini Studios, Budapesterstraße 44, Berlin

Aufnahmeleitung und Disposition Ton Schnitt

Matthias Fiebig
Tobias Fischer
Anja Fijalkowski, Christina Kätzler, Sebastian Thiel, Sven Christoph Plath

Notizen