

Aquanox 2: Revelation

A

Seit die Erdoberfläche verseucht ist, lebt die Menschheit tief unten in den Weltmeeren. Als William Drake machen Sie sich auf, den geheimnisvollen Schatz des Piraten Lopez zu finden. Damit die cleveren Gegner Sie nicht allzu oft versenken, haben wir eine wasserdichte Komplettlösung für Sie angefertigt.

Kleines Easteregg vorab gefällig?

Im Aquanox 2-Hauptmenü ist ein Easteregg versteckt – einfach auf das Auge in der Mitte des Bildschirms klicken.

Die Missionen:

Atacama City

1. Mission: Notruf

Der Notruf von Hank Bellows ist eine Falle, in die Sie wohl oder übel hineintappen müssen. Fahren Sie zu dem Mistkerl, verpassen Sie ihm ein paar Treffer und kehren Sie zur Harvester zurück. Mit Freuden werden Sie feststellen, dass Ihr Frachter gekapert worden ist.

2. Mission: Terror bei Lima II

Bonusziele: Neo-Yuppie-Bomber zerstören
Schrottfrachter sichern

Fahren Sie die NAV-Punkte ab und erledigen Sie die Neo-Yuppies. Benutzen Sie zwei Stanleys in der Endschlacht.

3. Mission: Dr. Finch

Bonusziele: Crawler-Einheiten zerstören
Alle Crawler vernichten
ELF-Node beschützen

Begeben Sie sich zum NAV-Punkt. Erledigen Sie die beiden Crawler mit der Vendetta-Sniper. Ein Treffer ins grün leuchtende Cockpit reicht aus, um die Crawler zu vernichten. Ähnlich verfahren Sie im nahen Piratennest. Schleichen Sie durch die Befestigung und erledigen Sie die Scharfschützen mit der Sniper.

4. Mission: Stoney in Gefahr

Bonusziele: Vernichten Sie Cingan
Eskortieren Sie die Eerie zum Andockpunkt.
Erledigen Sie alle Gegner und kehren Sie nach Atacama City zurück.

5. Mission: Mighty Maggie

Bonusziele: Frachter finden
Frachter lahm legen



DAS RENNEN Legen Sie Stoney mit dem EMPactor lahm und ziehen Sie an ihm vorbei.

Name	Schaden	Nachladezeit	Extras	Energiewaffe	Preis in Credits
Vendetta Sniper	200 MJ	3,0 Sek.	Einzige Sniperwaffe	Nein	22.040
Vendetta	140 MJ	0,2 Sek.		Nein	3.200
Vendetta Gatling	140 MJ	0,1 Sek.		Nein	12.400
Plasma Gun	400 MJ	0,4 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	9.000
Plasma Jet	400 MJ	0,2 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	15.100
Plasma Gatling	400 MJ	0,12 Sek.	4 MJ EMP-Schaden	1 E-Shell	33.700
Laser Gatling	600 MJ	0,12 Sek.		2 E-Shells	71.200
Hitman	1600 MJ	1,2 Sek.		Nein	9.200
EMPactor	0 MJ	0,3 Sek.	62 MJ EMP-Schaden	4 E-Shells	8.500
Doom Mortar	3200 MJ	2,0 Sek.	60 MJ EMP-Schaden	12 E-Shells	27.700
Sizzler	6000 MJ	3,0 Sek.		50 E-Shells	73.300
Stingray	100 MJ	0,15 Sek.	1000 MJ Schaden am Boden	Nein	11.300
Hydra	300 MJ	0,25 Sek.	Zielsuchende Geschosse	Nein	43.500

Erledigen Sie die ersten beiden Schiffe mit dem EMPactor. Versuchen Sie, aus der Deckung zu schießen, um Treffer zu vermeiden. Das dritte Schiff, die Mighty Maggie, ist ein harter Brocken. Setzen Sie zwei FlashSharks ein und geben Sie ihr mit dem EMPactor den Rest.

6. Mission: Intrepido

Befreien Sie Goons aus den Händen der Intrepido. Sie können die beiden Schiffe aus der Entfernung snipern oder im Nahkampf per Hitman plätten. Danach geleiten Sie Goons zurück nach Atacama City.

7. Mission: Der Coup

Legen Sie die beiden Transporter mit dem EMPactor lahm und beschützen Sie die Eerie vor Feinden. Nach der Plünderung muss die Eerie nach Atacama City zurückeskortiert werden.

Machina Antarctica

1. Mission: Das Rennen

Sausen Sie Stoney hinterher und versuchen Sie, möglichst zu Beginn des Rennens seinen EMP-Schild zu dezimieren. Wenn er noch einen Energie-Strich auf der Anzeige hat, stellen Sie das Feuer ein. Kurz vor dem Ziel gibt Stoney den Funkspruch „Hey Schlafmütze! Lebst du noch?“ ab. Jetzt legen Sie den Angeber mit einer weiteren EMPactor-Salve lahm und fahren als Sieger über die Ziellinie.

2. Mission: Machina Antarctica

Bonusziele: Verschonen Sie Hank Bellows
Begleiten Sie Dr. Finch zum Außenposten und erledigen Sie alle Piraten, die Sie unterwegs treffen.
Benutzen Sie all Ihre Torpedos.

3. Mission: Chow Lung

Bonusziele: Chow Lung vernichten
Forschungsstation sichern

Beschützen Sie die Harvester vor den vielen Angreifern. Benutzen Sie gleich zu Beginn Ihre Torpedos, um die Feinde zu dezimieren. Versuchen Sie, trotz des Schlachtgetümmels die Forschungsstation im Auge zu behalten.

4. Mission: Swedensborgs Flucht

Bonusziele: Alle Piraten vernichten

An den ersten beiden NAV-Punkten erwarten Sie je drei Piraten, die Sie locker mit der Sniper erledigen können. Sobald Swedensborg in Ihrer Reichweite ist, jagen Sie ihm Ihre FlashSharks in den Hintern. Sie müssen sich nicht unbedingt

um seinen Begleitschutz kümmern. Denn sobald Sie Swedensborg mit dem EMPactor lahm gelegt haben, ziehen sich seine Kompagnons zurück.

Argentinisches Becken

1. Mission: Angriff

Bonusziele: Versteckten Frachter lahm legen

Eliminieren Sie alle Piraten rund um die Harvester. Heben Sie sich zwei BullSharks für den Ordenssöldner auf, der am Ende der Mission auf Sie wartet. Donnern Sie ihm die beiden Torpedos um die Ohren und geben Sie ihm mit dem Hitman den Rest.

2. Mission: Der Konvoi

Bonusziele: PiratenScouts lahm legen
Frachter sichern

Fahren Sie zum Konvoi und eskortieren Sie ihn bis zum Crawlerangriff in der Schlucht. Erledigen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray und beharken Sie die feindlichen Schiffe mit der Plasma Jet und Torpedos.

3. Mission: Plünderung

Bonusziele: ATL-Techbomber lahm legen
ELF-Node beschützen

Begeben Sie sich zum Fahrzeughangar und lassen Sie die Bodeneinheiten mit der Stingray in Flammen aufgehen. Mit dem Doom Mortar schalten Sie die Geschütztürme aus. Beschützen Sie Stoney Buggy vor den Feinden. Säubern Sie den Außenposten von sämtlichen Geschützturm-Batterien. Jetzt müssen Sie nur noch das Lager ausräumen und zu El Topos Asylum zurücktuckern.

4. Mission: Freeman

Bonusziele: Frachter finden
Atlanten finden

Fahren Sie zum ersten NAV-Punkt und sammeln Sie den verwirrten Freeman ein. Ein paar Schluchten weiter lauern drei Piraten auf Sie, die dank Ihres Doom Mortars aber schnell erledigt sind. Jetzt müssen Sie Freeman nur noch zum EnTroPoint bringen.

5. Mission: Asylum Patrouille

Bonusziele: Frachter lahm legen
ELF-Node beschützen

Fahren Sie zusammen mit May Ling die NAV-Punkte ab. Vorsicht: Am dritten NAV-Punkt versucht May Ling, Sie zu töten. Füttern Sie das Weibsbild so lange mit Ihren Geschossen, bis sie flieht. Jetzt müssen Sie zurückflitzen und

El Topos Asylum vor den Piraten schützen. Wichtig: Konzentrieren Sie sich nur auf das Hauptgebäude!

6. Mission: Piraten

Verteidigen Sie Topos Asylum gegen die Piraten. Begeben Sie sich zu den beiden großen Transportern und jagen Sie Ihnen jeweils einen BigBang 2 vor den Bug. Danach können die Riesenbabys mit dem Doom Mortar auf Grund gesetzt werden. Das restliche Piraten-Kleinzeug ist bestes Kanonenfutter.

7. Mission: Das Höllenbad

Rüsten Sie sich unbedingt mit einer XT Plasma Gatling. Tauchen Sie in die Magma-schlucht. Wenn Sie zu nahe an die glühende Masse herantreten, werden Sie mit enormem Schaden bestraft. Am Ende des ungemütlichen Canyons erwartet Sie ein prächtiger Endgegner in Form eines Bionten. Versuchen Sie, mit der Plasma Gatling in die ständig wechselnde Lücke im Rumpf des Bionten zu treffen. Sollte der Koloss auf Sie zusteuern, müssen Sie sofort ausweichen. Die kleinste Berührung ist tödlich. Nachdem Sie den Bionten gekillt haben, ist das Höllenbad überstanden.

8. Mission: Redbeards El Dorado

Kämpfen Sie sich durch die ersten Verteidigungsanlagen und zerschießen Sie die Minen. Am Hauptgebäude angekommen, müssen Sie wegen der üppigen Abwehrbatterien sofort in Deckung gehen. Arbeiten Sie sich wie auf dem unteren Bild vorwärts und umgehen Sie die Geschütze. Hinter dem Gebäude befinden sich die Relais für sämtliche verbleibenden Verteidigungseinrichtungen.

9. Mission: Sein oder nicht sein

Bonusziele: Hamlet zuerst vernichten

Die Harvester wird von Hamlet und zwei seiner Schergen angegriffen. Beglücken Sie Hamlet mit einem BigBang 1 und schießen Sie ihn danach mit der Plasma Gatling zu Brei. Jetzt können Sie sich um seine beiden Gefährten kümmern. Beim folgenden Angriff müssen Sie sich primär auf die Bomben konzentrieren. Nachdem Sie diese zerstört haben, können Sie die übrigen Piraten zu einem Tänzchen auffordern.

Kapverden-Schwelle

1. Mission: Crawler und Engel

Bonusziele: Crawler-Verstärkung zurückschlagen
Frachter mit EMPactor lahm legen

Rüsten Sie Ihren Hitman mit einem XT-Pack aus. Animal führt Sie direkt in das Crawler-Lager. Bevor Sie das Relais für die Stromversorgung zerstören, müssen Sie den Scharfschützen ausschalten. Beschützen Sie Angelina vor den Crawler-Attacken. Die Bodentruppen auf Ihrem Rückweg erledigen Sie am besten mit der Stingray.

2. Mission: Schatzsuche

Den zweiten NAV-Punkt erreichen Sie nur unbeschadet, wenn Sie die kleine Steinbrücke über den Magma-See benutzen. Fahren Sie durch den Felsengang Richtung Osten und zerstören Sie das Relais hinter der Turbine.

3. Mission: Der Schatz des Lopez

Zerstören Sie die auftauchenden Geschütze. Um das eigenartige Teil vor dem Tunnel zu eliminieren, müssen Sie die Relais zerballern, die Sie links und rechts von der Hauptkreuzung finden. Mogeln Sie sich nun durch die Laserschranken und vernichten Sie das nächste Relais. Verfolgen Sie Amitab und erledigen Sie die Wachdroiden, die sich dem alten Seebären an die Fersen gehaftet haben.

4. Mission: Die Ordenssöldner

Schlagen Sie Stregas Ordenshüter zurück und achten Sie darauf, dass keine der ferngesteuerten Bomben die Harvester erreicht. Im Schlachtgetümmel ist die Hydra sehr effizient. Die Bomber schalten Sie am einfachsten mit den BigBang-1-Torpedos aus. Den Tod Amitabs können Sie nicht verhindern.

5. Mission: Angelinas Offenbarung

Stregas zweite Angriffswelle. Erledigen Sie sämtliche Feinde und lassen Sie keine Bombe zur Harvester gelangen. Leider ist es unmöglich, Strega in diesem Level zu töten. Es gibt keine Möglichkeit, Angelina vor den tödlichen Salven der Ordenssöldner zu retten.

der folgenden Großschlacht gegen die Polizei müssen Sie sehr flink sein, denn die Schutzschilde der Eerie halten nur sehr wenige Treffer aus. Sparen Sie sich Ihre Torpedos für die bevorstehende Bomber-Attacke auf. Nun geht es ab in den Schacht neben dem Museum. Beweisen Sie Ihre Geschicklichkeit an den zahlreichen Laserfallen und zerstören Sie sämtliche Relais. Begeben Sie sich in den Versorgungstunnel zurück. Zu guter Letzt müssen Sie die Eerie noch sicher nach Hause geleiten.

4. Mission: Vastian Grieghs

Fahren Sie zum NAV-Punkt und halten Sie sich dort Richtung Südosten. Wenn Sie sich im Kampf mit Grieghs Leibwache zu viele Treffer einhandeln, müssen Sie sich nur ein Stück vom Transporter entfernen. Grieghs Wächter bleiben stets beim Konvoi. Während Stoney andockt, müssen Sie die Jäger ablenken und das ganze Geschwader vernichten. Zusammen mit Stoney geht es nun wieder Richtung Neopolis.

5. Mission: Drakes Rache

Bonusziele: Redbeards Leibwache vernichten

Die NAV-Punkte führen Sie direkt zu Redbeard. Füttern Sie den Gauner zuerst mit Ihren Torpedos und geben Sie ihm anschließend mit der Sizzler den Gnadestoß.

Hinweis: Diese Mission gibt es nur, wenn Sie Redbeard nicht bereits im Rahmen eines früheren Levels getötet haben.

Neopolis

1. Mission: Deimos

Bonusziele: Ordenssöldner verfolgen

Nachdem Sie Nat zur Werft gefolgt sind, tauchen Sie in die Gräben vor den Verteidigungsanlagen ab. Schleichen Sie vorsichtig ins Innere der Anlage. Um die vielen Abwehr-Batterien auszuschalten, zerstören Sie deren Kontrollrelais. Die Turmkontrollen finden Sie meist direkt hinter der Verteidigungslinie. Bewachen Sie die Eerie beim Andockmanöver und geleiten Sie die Deimos zum Stützpunkt zurück.

2. Mission: Das Museum der Moderne

Folgen Sie Nat zum Museum. Wenn Sie tief am Boden bleiben, ist es kein Problem, ein Relais nach dem anderen aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Nachdem alle Verteidigungsanlagen lahm gelegt sind, fahren Sie in den Versorgungstunnel. Auf Ihrem Rückzug müssen Sie mit gutem Timing durch die Laserfallen huschen. Vor dem Museum wartet May Ling bereits darauf, Bekanntschaft mit Ihrem Hitman zu machen. Eskortieren Sie die Eerie zur Andockstelle zurück.

3. Mission: Der Öffner der Tore

Dies ist mit Abstand die schwerste Mission des Spiels. Erledigen Sie die Verteidigungsanlagen mit der Sizzler aus der Distanz und eskortieren Sie die Eerie zur Andockstelle. In

Dänemarkstraße

1. Mission: Stregas Zorn

Strega startet einen Großangriff auf die Harvester. Schlagen Sie alle Angriffswellen zurück. Setzen Sie vier BigBang 1 und zwei BigBang 2 gegen die Bomber ein. Die ferngesteuerten Bomben dürfen die Harvester nicht erreichen. Es gibt keine Möglichkeit, Nats Tod zu verhindern.

2. Mission: Blutrache

Der NAV-Punkt führt Sie direkt zum Kampf-ring, in dem Strega bereits auf Sie wartet. Im 1-zu-1-Duell haben Sie gegen die Hexe keine Chance. Fliehen Sie hinter einen der Felsen und lassen Sie sich per Zielerkennung den Standpunkt von Stregas Schiff anzeigen. Sind Ihre Schilde wieder aufgefrischt, kommen Sie kurz aus der Deckung, um der Tante ein bis zwei Sizzler-Geschosse auf den Hintern zu latzen. Nach einigen Treffern greift die tot geglaubte Angelina in den Kampf ein. Bearbeiten Sie die abgelenkte Chefin der Ordenshüter mit der Sizzler und bringen Sie sechs BigBang 1 zum Einsatz. Achten Sie darauf, dass Angelina nicht zu oft getroffen wird.

3. Mission: Die Tränen des Engels

Fahren Sie zu den NAV-Punkten. Das Felsentor gegenüber den beiden Steingeln ist der Ort, an dem Sie den McGregor-Torpedo zünden können. Viel Spaß beim Abspann!

RALPH WOLLNER



REDBEARDS EL DORADO 1. Gehen Sie in Deckung und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen. 2. Zerstören Sie sämtliche Relais hinter dem Gebäude.



CRAWLER UND ENGEL 1. Zerstören Sie den Scharfschützen. 2. Vernichten Sie die Relais. Im bevorstehenden Angriff müssen Sie Angelina beschützen.



SCHATZSUCHE Fahren Sie vorsichtig an den brodelnden Magmasee heran und überqueren Sie ihn mithilfe der praktischen Steinbrücke.