

Die Komplettlösung zu **GENEWARS**

I. Der Allgemeine Teil

1. Tips & Tricks

- Der Standort Eurer Basis sollte sich in unmittelbarer Nähe des Landepunktes befinden. Eine lange Suche nach einem besseren Standort kostet in der Regel zu viel Zeit und verschafft lediglich dem Gegner Vorteile.
- Nehmt in Eurer Team stets die Spezialisten auf, die über die größte Erfahrung verfügen.
- Beauftragt gleich nach der Landung auf einem Planeten den Ingenieur mit dem Bau der Basis, den Genetiker mit der Aufklärung des Geländes und der Erforschung neuer Kreaturen und den Botaniker mit dem Anbau von Wäldern.
- Sichert Eure Basis so schnell wie möglich mit einigen Krabben.
- Befindet sich der Feind mit einer starken Basis in Eurer Nähe, dann schickt den Ingenieur hin, um einzelne Gebäude zu zerstören (Strg. + Linksklick). Achtet dabei jedoch darauf, daß das Bad-o-meter nicht zu sehr in den roten Bereich abgleitet. Schickt ansonsten Krabben zur Zerstörung einzelner Feindgebäude aus.
- In dem Großteil der Missionen müßt Ihr von den Himmlingen eingerichtete Zonen besiedeln. Seht zu, daß sich in diesen Zonen keine feindlichen Kreaturen befinden, und Ihr soviel wie möglich eigene Kreaturen dort versammelt.

2. Das Team

Um bei Genewars erfolgreich zu sein, müßt Ihr ein schlagkräftiges und erfahrenes Team zur Verfügung haben. Die Erfahrung kommt im Spielverlauf, wobei Ihr kräftig Einfluß darauf nehmen könnt, wie sich Eure Spezialisten entwickeln. Es ist absolut wichtig, daß Ihr zum

Beispiel Eurem Genetiker ständig dazu bringt, unbekannte Kreaturen zu erforschen. Denn nur gänzlich erforschte Kreaturen bringen bei Ihren Einsätzen den gewünschten Erfolg.

Ein weiteres Mittel, die Spezialisten zu fördern, sind die Obelisken. Sobald Ihr eine Aufgabe zur Zufriedenheit der Himmlinge erfüllt habt, stellen diese in der Nähe Eurer Basis einen Obelisken auf. Wenn sich ein Spezialist einem solchen Obelisken nähert, dann werden seine Fähigkeiten verbessert. Aus diesem Grund, solltet Ihr auch anfangs nur die Teammitglieder zu den Obelisken schicken. Sobald diese einen Fähigkeitswert von 75% haben, könnt Ihr auch Eure Kreaturen zu dem Obelisken schicken, damit auch diese sich weiter entwickeln.

Ab der 5 Mission müßt Ihr Euer Team selber zusammenstellen. Euch stehen in der Regel Ingenieure (zum Bau der Basis), Genetiker (zur Erforschung der Kreaturen), Tierpfleger (zur Steigerung bestimmter Verhaltensweisen bei den Tieren, wie zum Beispiel Paarung und Kampf) und Botaniker (Pflanzen von Grünzeug) zur Verfügung. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß jeweils ein Spezialist für den erfolgreichen Abschluß der einzelnen Missionen ausreicht. Sollte es einmal erforderlich sein, diese Zusammensetzung zu ändern, dann haben wir dies in der Missionsbeschreibung erwähnt.

3. Die verschiedenen Tiere

Die Mulis

Auf die Mulis werdet Ihr zuerst treffen. Diese Tiere sind in der Lage, Wälder und Büsche zu fällen, und diese zum Recycling zu transportieren. Recyceltes Grünzeug bringt Goop-Einheiten und ist absolut notwendig, da in den meisten Missionen die Planeten Oberfläche nicht genügend Goop für eine vernünftige Basis hergibt. Leider sind die Mulis nicht besonders für den Kampf geeignet und sollten daher ausschließlich für die Arbeit eingesetzt werden.

Die Krabben

Krabben sind so ziemlich die wichtigsten Tiere in diesem Spiel, da man sie für die Aufwertung von Gebäuden und den Kampf

heranziehen kann. Bei der Aufwertung der Gebäude transportieren die Krabben, das in dem Sägewerk bearbeitete Holz zur Baustelle, wo es der Ingenieur weiter verarbeitet. Auf Grund ihrer kräftigen Zangen, sind die Krabben ein sehr gefährlicher Gegner, der sowohl die eigene Basis verteidigen, als auch die feindliche Basis in Schutt und Asche legen kann. Der einzige Nachteil der Krabben besteht darin, daß sie sehr langsam sind.

Die Vögel

Auch die Vögel sind sehr wichtig bei Genewars. Sie können sogar den Krabben gefährlich werden. Außerdem eignen sich die Vögel besonders gut zur Aufklärung des Geländes. Eine Kreuzung aus Vögeln und Krabben ist die wahrscheinlich gefährlichste Waffe. Wenn man dann auch noch den Vogel zu einem Obelisk bringt, wo er den Kamikaze Angriff erlernt, braucht man keinen Gegner mehr zu fürchten.

Die Frösche

Kommen erst im fortgeschrittenen Spielverlauf auf die Bildfläche. Sie sind wegen ihrer Geschwindigkeit gut für Aufklärungszwecke. Ansonsten kann man jedoch die Frösche getrost vergessen, da es keine weiteren Einsatzmöglichkeiten mehr gibt.

Die Dinos

Die Dinos tauchen erst zum Schluß des Spiels auf. Obwohl sie stark und schnell sind, solltet Ihr auf diese Tiere verzichten, da deren Intelligenz gegen Null tendiert. Dieses macht sich zum Beispiel bemerkbar, wenn die Dinos eigene Kreaturen zerfleischen und so mehr Schaden als Nutzen bringen.

4. Die verschiedenen Kreuzungen

In diesem Teil erwähnen wir nur die wichtigsten Kreuzungen, die auch wirklich etwas bringen. Eine Kreuzung aus zwei Tierarten vereinigt alle Fähigkeiten, wovon Ihr auf jeden Fall Gebrauch machen solltet, wenn Ihr das Spiel erfolgreich abschließen wollt. Laßt den

Genetiker auch diese Kreuzungen restlos erforschen, damit Ihr im Genlabor der Stufe 2 diese Kreuzungen herstellen könnt.

Die Mulokrabben

Diese Kreuzung kann sowohl Wälder abholzen und zum Recycling bringen, als auch dem Ingenieur beim Aufwerten von Gebäuden helfen. Außerdem ist diese Kreuzung auch für Kämpfe geeignet.

Die Krabbenvögel

Wie bereits angesprochen, sind die Krabbenvögel die stärkste Waffe in diesem Spiel. Sie eignen sich sowohl für die Verteidigung, als auch für den Angriff.

Die Mulovögel

Diese Kreuzung kann sowohl die Aufgaben eines Mulis erledigen, als auch Personen transportieren. Diese Fähigkeit kann sich auszahlen, wenn Ihr auf einer Insel festsitzt und Euch Rohstoffe wie zum Beispiel Saatgut fehlen.

Die Froschkrabben

Hier werden Geschwindigkeit und Kampfkraft miteinander vereint, was enorme Vorteile mit sich bringt und diese Kreuzung zu einer starken Offensivwaffe macht.

5. Die Basis

Ohne eine intakte Basis, habt Ihr in diesem Spiel keine Chance. Schenkt daher dem schnellen und gründlichen Aufbau der Basis durch Euren Ingenieur viel Aufmerksamkeit. Eine Basis besteht immer aus folgenden Grundgebäuden:

1. Bagger
2. Verteilerstation
3. Photonenfänger
4. Gentank
5. Recyclinganlage.

Sobald diese Gebäude errichtet wurden, könnt Ihr Mulis produzieren, um diese dann zum Abholzen der Wälder einzusetzen. In der

Recyclinganlage werden die Bäume dann zu Goop umgewandelt. Der weitere Ausbau der Basis sollte dann ein Sägewerk bringen, womit Ihr dann die Möglichkeit habt, Gebäude aufzuwerten. Bei der Aufwertung steht der Gentank an erster Stelle. Sorgt immer dafür, daß Ihr genügend Photonenfänger habt, um Energie zu gewinnen. Wenn Ihr Gebäude aufwertet, dann solltet Ihr bedenken, daß diese für eine längere Zeit außer Betrieb sind. Stellt also zum Beispiel vor einer Aufwertung erst einen zweiten Gentank oder eine zweite Verteilerstation auf.

II. Die Missionen

Bei den ersten vier Missionen handelt es sich um reine Trainingsmissionen, wo Ihr alles ausprobieren könnt, ohne gleich von feindlichen Kreaturen oder den bösen Blicken der Himmlinge zerstört zu werden. Anschließend geht es jedoch richtig los.

1. Planet Exeland

Aufgabe: Basis errichten, um die Mulis zu erforschen. Einen Bagger, eine Verteilerstation und drei Photonenfänger bauen.

Ihr befindet Euch auf einer Insel, wo Ihr auf keine Feinde treffen werdet. Schickt Euren Genetiker gleich nach Westen, wo sich ein Muli befindet, der genauer untersucht werden muß. Euer Ingenieur wird währenddessen einen Bagger, eine Verteilerstation und die drei Photonenfänger bauen. Nach der Fertigstellung dieser Gebäude ist die Mission beendet.

2. Planet Krell

Aufgabe: Dupliziert die Mulis auf diesem Planeten. Dafür sind ein Gentank und einige Mulis notwendig. Anschließend müßt Ihr die Mulis in die markierte Zone bringen.

Euer Genetiker findet auf diesem Planeten wieder Mulis, die er unter die Lupe nimmt, bis er seine Forschungen abgeschlossen hat. Euer Botaniker wird mit dem Anbau von Pflanzen beauftragt. Sobald dieser kein Saatgut mehr hat, schickt Ihr ihn zu Gewächsen, die sich in der näheren Umgebung befinden, um neues Saatgut zu sammeln. So können auch seine Kenntnisse erweitert werden. Der Ingenieur beginnt gleich nach der Landung mit dem Bau eines Baggers, einer Verteilerstation, einem Photonenfänger und einem Gentank. Mit Hilfe von diesem Gentank könnt Ihr dann jede Menge Mulis herstellen. Sobald Ihr im Besitz einiger Mulis seid, werden Euch die Himmlinge einen Platz zu weisen, wo Ihr die Mulis hinbringen müßt, womit die Aufgabe auf diesem Planeten erfüllt ist.

3. Planet Madami

Aufgabe: Dieses Mal besteht Eure Aufgabe darin, 1400 Einheiten Goop von der Planetenoberfläche zu sammeln, indem Ihr Wälder oder tote Kreaturen recycelt.

Gleich nach der Landung beauftragt Ihr Euren Ingenieur mit dem Bau von Goop-Tanks (2 bis 3) und der Errichtung von Photonenfängern. Der Botaniker muß sich sofort um die Aussaat neuer Pflanzen kümmern. Bringt nun einige Mulis zur Welt und laßt diese die Pflanzen fällen und zum Recycling bringen. Tote Kreaturen können auch durch die Mulis abtransportiert werden. Falls der Genetiker noch nicht alles über Mulis gelernt haben sollte, schickt Ihr ihn nach Nordosten, wo sich eine feindliche Basis und dementsprechend auch Mulis befinden. Sobald Ihr 1400 Goop Einheiten in Euren Tanks habt, ist die Mission beendet.

4. Planet Roach

Aufgabe: Zwei bestimmte Zonen für die Neusaat wurden von den Himmlingen markiert. Ihr sollt Mulis herstellen, die in der Mulizone leben und eine andere Lebensform, für die Biozone. Dieses Mal muß mit feindlichen Übergriffen gerechnet werden.

Ihr beginnt diese Mission mit einem Ingenieur und einem Botaniker. Veranlaßt den Ingenieur sofort mehrere Photonenfänger zu bauen. Anschließend baut Ihr einen Gentank, zwei Silos und einen Landeplatz. Sobald der Gentank fertiggestellt ist, müßt Ihr Mulis produzieren. Diese haben anfangs die Aufgabe, die Basis vor feindlichen Angriffen zu schützen. Der Botaniker wird sich sofort zu dem östlich gelegenen Biomassefeld bewegen und dort seine Saatgut aussäen. Schickt zu seinem Schutz auch einige Mulis dorthin. Nachdem alles gesichert ist und der Landeplatz steht, könnt Ihr einen Tierpfleger einfliegen lassen, der die Vermehrung der Mulis fördert. Nachdem Eure Population angewachsen ist, schickt Ihr einen Teil zu dem nordöstlichen Mulifeld. Sobald die Felder ausreichend besiedelt sind, ist Mission beendet.

5. Planet Brown

Aufgabe: Ihr müßt eine neue Lebensform auf diesem Planeten erforschen. Nehmt einen Tierpfleger mit auf die Reise.

In dieser Mission müßt Ihr das erste Mal ein Team selber zusammenstellen. Nehmt neben dem Ingenieur und dem Botaniker auch zwei Genetiker und einen Tierpfleger mit. Baut gleich am Landepunkt eine Basis auf und schickt die beiden Genetiker nach Nordosten zu dem Muliareal, wo sich bis zu vier Krabben aufhalten, den von Euren Spezialisten untersucht und erforscht werden müssen. Seht zu, daß die Genetiker bis zu 50% erforschen. Währenddessen baut der Ingenieur die Basis aus und der Botaniker pflanzt einen kleinen Wald an. Sobald der Gentank steht, könnt Ihr die ersten Mulis produzieren und diese ins Muliareal schicken, um Sonderpunkte von den Himmlingen zu bekommen. Wenn Ihr nun auch noch Krabben produziert, könnt Ihr diese mit Hilfe des Tierpflegers mit den Mulis

kreuzen. Ihr erhaltet Muli-Krabben. Einige dieser Muli-Krabben sollten zur Verteidigung in der Basis behalten werden.

Nachdem das Muliareal erschöpft ist, wird von den Himmlingen ein Biomasseareal südlich von Eurer Basis (übers Wasser) eröffnet. Seht zu, daß Ihr hier Tiere und Pflanzen ansiedelt, um ebenfalls Extrapunkte zu erhalten. Sobald auch dieses Areal ausreichend besiedelt ist und Ihr genügend Punkte gesammelt habt, ist die Mission beendet.

6. Planet Lunacon

Aufgabe: Besiedelt die von den Himmlingen markierten Zonen und sammelt 8323072 Punkte. Die Sache mit den Punkten ist so zu verstehen, daß Ihr immer ein wenig besser sein müßt, als Eure Konkurrenz.

Für diesen Auftrag nehmt Ihr je einen Spezialisten mit. Gleich nach der Landung beginnt der Ingenieur mit dem Basisbau am Landeplatz. Kommt nicht in die Versuchung, Eure Basis in der Nähe von dem Muli-Areal zu bauen, da sich hier unglaublich viele Krabben aufhalten. Seht zu, daß so schnell wie möglich ein Gentank errichtet wird, damit Ihr Krabben züchten könnt, die Eure Basis verteidigen können. Ihr werdet relativ häufig durch zahlreiche Finde angegriffen. Wichtig ist, daß Ihr nach der Abwehr der ersten Angriffe auch Mulis züchtet, und diese in das südlich gelegene Areal bringt. Noch weiter südlich befindet sich die Basis des Feindes. Hier solltet Ihr einige Krabben hinschicken, um die Basis in Schutt und Asche zu legen. Wenn die Krabben es alleine nicht schaffen, dann schickt auch den Ingenieur dorthin, um die eine oder andere Sprengung vorzunehmen. Natürlich nur, wenn die Himmlinge nicht in der Nähe sind.

Sobald das Muli-Areal geschlossen wird, errichten die Himmlinge östlich von der feindlichen Basis ein Krabben-Areal. Schickt hier einige Krabben hin, um kräftig Punkte von den Himmlingen abzustauben.

7. Planet Oid

Aufgabe: Die Himmlinge haben erneut Zonen markiert, in denen neues Leben entstehen muß. Ihr benötigt erneut 8323072 Punkte.

Für diesen Auftrag stehen Euch nur Botaniker und Tierpfleger zur Verfügung. Wählt jeweils zwei aus und laßt Euch dann auf dem Planeten absetzen. Beginnt sofort mit dem Anpflanzen neuer Wälder und gebt den beiden Tierpflegern den Fortpflanzungsstab in die Hand. Sobald Eure Gemeinde angewachsen ist, schickt Ihr einige Mulis mitsamt eines Tierpflegers zu dem Muli-Areal. Wenn Euch die Pflanzen ausgehen, dann müßt Ihr mit der Herde nach Westen ziehen, wo sich ein größerer Wald befindet.

Nachdem das Muli-Areal geschlossen wurde, eröffnen die Himmlinge ein Krabben-Areal. Da dieses im Schnee liegt, solltet Ihr die Krabben erst dann dort hin führen, wenn die Himmlinge in der Nähe sind. Ihr müßt es schaffen, daß die Himmlinge jeweils nach dem ersten Besuch die Areale schließen, da Euch ansonsten die Nahrung für die Herde ausgeht. Sobald das Krabben-Areal geschlossen wird, ist die Mission beendet.

8. Planet Fushon

Aufgabe: Dieses Mal besteht der Auftrag darin, 2200 Goop-Einheiten zu lagern.

Diese Mission ist denkbar einfach, da sich gleich in der Nähe von Eurem Landepunkt ein großes Feld mit Goop-Vorkommen befindet. Nehmt für diese Mission den Ingenieur und zwei Tierpfleger mit. Der Ingenieur errichtet gleich nach der Landung in dem Goop-Feld einen Bagger. Anschließend wird noch eine Verteilerstation und ein Photonenfänger gebaut. Sobald die Goop-Vorräte steigen, müßt Ihr noch drei bis vier Silos bauen. Die Tierpfleger haben die Aufgabe, feindliche Angriffe abzuwehren. Sobald Euer Goop die 2200 Marke überschreitet, ist die Mission beendet.

9. Planet Vergon

Aufgabe: Zerstört alle feindlichen Kräfte, die die Biosphäre dieses Planeten zerstören. Gewalt wird dieses Mal toleriert.

Für diese Mission reicht es, wenn Euer Team aus einem Botaniker, einem Tierpfleger und zwei Ingenieuren besteht. Baut in der Nähe vom Landepunkt Eure Basis auf und sichert diese gegen feindliche Angriffe. Sobald Ihr dies geschafft habt, schickt Ihr einen Ingenieur und mehrere Krabben nach Osten, wo sich die feindliche Basis befindet. Nehmt Euch diese Stück für Stück vor. Um eine Verzögerung zu vermeiden, solltet Ihr zu sehen, daß Ihr den feindlichen Ingenieur ausschaltet, damit keine weiteren Gebäude errichtet werden können. Um die Mission zu erfüllen, müßt Ihr alle Gebäude des Feindes zerstören.

10. Planet Pylon

Aufgabe: Auf dem Planeten Pylon wütet eine Spezies, die diesen verschmutzt. Schaltet diese Spezies restlos aus.

Das Team für diese Mission sollte aus zwei Genetikern, einem Botaniker, einem Tierpfleger und einem Ingenieur bestehen. Gleich nach der Landung werdet Ihr feststellen, daß sich schon eine Basis auf dem Planeten befindet. Bringt diese mit Eurem Ingenieur in Ordnung und ergänzt die weiteren Gebäude. Produziert ebenfalls sofort Krabben, da Ihr mit ständigen Angriffen rechnen müßt. Die Angreifer sind dieses Mal Vögel, die natürlich sofort durch Eure Genetiker untersucht werden. Sobald Ihr die Vögel selber herstellen könnt, solltet Ihr diese mit den Krabben und den Mulis kreuzen, da diese Kreuzungen für den weiteren Spielverlauf sehr wichtig sind. Die feindliche Basis befindet sich im Nordwesten. Greift diese Basis erst an, wenn Ihr über ausreichend Krabben verfügt und Eure eigene Basis ausreichend gesichert ist. Ihr müßt auch hier wieder alle Gebäude zerstören, um die Mission zu beenden.

11. Planet Zed

Aufgabe: Auf dem Planeten Zed befinden sich von den Himmlingen eingerichtete Zonen, die Ihr mit den entsprechenden Lebensformen besetzen müßt. Ihr benötigt wieder 8323072 Punkte.

Für diesen Trip nehmt Ihr je einen Spezialisten mit. Außer Ihr habt noch nicht alle neuen Kreuzungen aus dem vorangegangenen Level erforscht, dann bietet es sich an, einen zweiten Genetiker mitzunehmen.

Gleich in der Nähe vom Landepunkt befindet sich ein großes Goopfeld, was sich als Standort für die Basis anbietet. Errichtet so schnell wie möglich einen Gentank und produziert Vögel und anschließend Krabben. Ihr habt es in dieser Mission mit insgesamt drei feindlichen Gruppen zu tun, was einen guten Basisschutz erfordert. Ihr werdet hauptsächlich durch Vögel angegriffen.

Die Himmlinge werden in dieser Mission drei Felder einrichten, die Ihr besiedeln müßt. Nordwestlich von Eurer Basis findet Ihr ein Krabben-Areal und ein Biomasse-Areal. Da sich die Feinde hauptsächlich auf Eure Basis konzentrieren, sollte es Euch nicht schwer fallen, die Areale so zu besiedeln, daß Ihr die nötigen Punkte von den Himmlingen bekommt. Das dritte Areal (Biomasse) wird nördlich von Eurer Basis eröffnet, sobald die anderen beiden geschlossen wurden. Besiedelt auch dieses Areal ausreichend und die Mission ist beendet.

12. Planet Thyroid

Aufgabe: Ihr müßt diesem Planeten solange bewirtschaften, bis ein Team aus Netaxa kommt und Euch ablöst.

Für diese Mission könnt Ihr kein Team auswählen, da Ihr drei Spezialisten vorgegeben bekommt. Da Ihr keinen Ingenieur in Eurem Team vorfindet, könnt Ihr dieses Mal auch keine Basis bauen.

Rechts oben auf dem Bildschirm seht Ihr einen Countdown laufen. Solange müßt Ihr Euer Team vor feindlichen Attacken schützen. Die Kreaturen, die Euch zur Verfügung stehen, werden gegen die

neutralen Angreifer eingesetzt. Euer Team sollte nach Nordosten wandern, wo es die Zeit bis zur Landung der Rakete abwartet. Eventuell stößt der Genetiker noch auf eine unbekannte Kreatur, die er natürlich genau untersucht. Die Rakete landet im Nordwesten. Besteigt diese mit Eurem Team und fliegt ab.

13. Planet Jenner

Aufgabe: Eine unfriedliche Spezies muß komplett ausgeschaltet werden. Achtet darauf, daß kein Exemplar dieser Spezies übrig bleibt.

Euer Team für diesen Einsatz sollte mit je einem Spezialisten besetzt sein. Ihr werdet auf einer Insel abgesetzt, wo Ihr zuerst nach Westen zu dem Goopfeld laufen müßt. Hier könnt Ihr eine Basis errichten. Der Feind befindet sich auf einer weiteren Insel im Süden. Produziert also einige Krabben und Vögel und greift ihn an. Zerstört alle Gebäude. Falls Ihr noch immer nicht alle Kreuzungen erforscht haben solltet, dann holt dies nach, sobald der Feind kampfunfähig ist. Diese Mission sollte Euch vor keine größeren Probleme stellen.

14. Planet Petri

Aufgabe: Ihr müßt wieder Biozonen, die durch die Himmlinge markiert wurden, bevölkern, um 8323072 Punkte zu erhalten.

Wie gewohnt stellt Ihr Euer Team aus je einem Spezialisten zusammen. Wobei es auch nicht verkehrt sein kann, einen zweiten Genetiker mitzunehmen, da sich auf diesem Planeten Frösche befinden, die es zu erforschen gilt.

Dies ist wahrscheinlich die schwerste Mission, doch mit unseren Tips solltet Ihr auch diese Hürde problemlos nehmen. Ihr werdet auf einer Insel abgesetzt, auf der sich im Westen ein Biomassen-Areal und ein Vogel-Areal befindet. Dummerweise ist die einzig mögliche Stelle für die Errichtung einer Basis genau neben dem Biomassen-Areal und da der Feind bereits über eine komplette Basis verfügt, schickt hier ständig neue Kreaturen hin.

Ihr müßt nun folgendermaßen vorgehen. Laßt zuerst den Genetiker die Frösche in der Nähe vom Landeplatz erforschen. Schickt Euren Botaniker sofort zum Biomassen-Areal, um dort reichlich Saatgut auszusähen. Als Begleitschutz sollte der Tierpfleger fungieren. Der Ingenieur verzieht sich nach Osten in die mit Schnee bedeckte Landzunge. Dort werden sich auch die anderen Spezialisten einfinden, sobald diese Ihre Aufgaben erledigt haben. Wartet nun ab, bis die Himmlinge zurück kehren und die Zonen schließen (zumindest die Biomassen-Zone). Sobald dies geschehen ist, könnt Ihr Eure Basis errichten. Ihr müßt nun Tempo machen. Weiter im Westen befinden sich neben der feindlichen Basis auch noch ein Biomassen-Areal und ein Krabben-Areal. Verteidigt Eure Basis und schickt immer wieder einige Gruppen Krabben und Vögel zu den beiden Arealen. Insbesondere natürlich, wenn die Himmlinge in der Nähe sind und Ihr Punkte abstauben könnt. Um den Feind etwas zu schädigen, solltet Ihr seine Gentanks zerstören. Wenn es Euch gelingt, den Rückstand bei den Punkten aufzuholen, und die Biozonen geschlossen werden, dann ist auch diese Mission beendet.

15. Planet Mirkon

Aufgabe: Ihr sollt Euch an den andren rächen und die Himmlinge rufen, damit diese Recht sprechen.

Für diese Mission wählt Ihr zwei Tierpfleger und zwei Ingenieure aus. Verzichtet jedoch auf die Stars und nehmt lieber die zweite Garnitur. Dies ist notwendig, da Ihr gleich nach der Landung durch einige Dinos angegriffen werdet. Laßt Euer Tierpfleger auf die Dinos schießen (Strg + linke Maustaste). Sobald die Dinos und eventuelle andere Angreifer ausgeschaltet sind, machen sich Eure Ingenieure daran, die Gebäude zu sprengen. Macht Euch keine Sorgen wegen der Himmlinge, da diese nicht auftauchen. Vorausgesetzt Ihr seid schnell genug. Sobald auch das letzte Gebäude eingepackt ist, habt Ihr auch diese Mission geschafft.

16. Planet Kruush

Aufgabe: Und wiederum sollt Ihr eine Spezies, die einen Planeten verschmutzt, ausschalten.

Für diesen Level stehen Euch lediglich Tierpfleger zur Verfügung. Nehmt sicherheitshalber zwei mit, wobei auch hier die zweite Garnitur ausreicht. Auf der Insel, wo Ihr abgesetzt werdet, findet Ihr einige Kreaturen vor. Schickt diese gleich nach Osten zu er benachbarten Insel, wo sich die feindliche Basis befindet. Zerstört hier zuerst die Kanone und anschließend den Rest der Basis. Sollten Eure Tierpfleger u stark bedrängt werden, dann können diese auch hier von der Schußwaffe Gebrauch machen, da die Himmlinge sich wiederum nicht blicken lassen.

17. Planet Ape

Aufgabe: Ihr sollt 3000 Goop-Einheiten aus dem Planeten fördern, um die Himmlinge zufrieden zu stellen.

Nehmt auf diese Reise je einen Spezialisten mit. Gleich nach der Landung orientiert Ihr Euch in Richtung Westen, wo Ihr eine feindliche Basis findet. Schickt Euren Genetiker und Euren Tierpfleger voraus. Der Genetiker erforscht hier die Dinos, während der Tierpfleger den einen oder anderen Dino erschießt.

Sobald die Dinos ausgeschaltet sind, zerlegt der Ingenieur die feindliche Basis in ihre Bestandteile. Ihr müßt dieses Mal sehr schnell vorgehen, da die Himmlinge auftauchen werden, und Euer aggressives Verhalten bestrafen werden. Aus diesem Grund sollte der Botaniker sofort Wälder anpflanzen. Der Ingenieur errichtet auf dem Goopfeld, wo vorher die feindliche Basis stand, einen Bagger, eine Verteilerstation, einen Photonenfänger, einen Gentank und eine Recyclinganlage. Produziert gleich zwei Mulis, die sich um die Verwertung der Wälder kümmern. So schafft Ihr es die Himmlinge wieder gnädig zu stimmen. Der Ingenieur muß nun noch drei bis vier Goop-Tanks bauen. Von nun an ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Ihr die 3000 Goop-Einheiten zusammen habt.

18. Planet Forte

Aufgabe: Ihr habt die Aufgabe einem weiteren Planeten den Frieden zu bringen. Dazu muß die unfriedliche Spezies, die diesen Planeten besetzt hält, ausgeschaltet werden.

Nehmt Euer Kampf erprobtes Team, bestehend aus je einem Spezialisten, mit auf die Reise.

Gleich nach der Landung marschiert Ihr so schnell wie möglich nach Nordosten, wo sich eine feindliche Basis im Aufbau befindet. Laßt Euren Ingenieur sofort den Bagger und den Gentank des Feindes zerstören. Eventuell muß noch ein weiterer Gentank des Gegners zerstört werden. Sobald der Feind keine Gebäude mehr nach baut, könnt Ihr Eure Basis errichten. Laßt den Botaniker zwischenzeitlich schon wieder Wälder anpflanzen, um die Himmlinge gnädig zu stimmen. Baut Eure Basis nun kontinuierlich aus und produziert Vögel und Krabben. Fördert das Paarungsverhalten der Kreaturen durch Euren Tierpfleger. Laßt nun Eure Tierchen auf die letzten feindlichen Gebäude los.

Ihr habt nun die erste feindliche Basis ausgeschaltet. Doch auf einer Insel im Norden und auf einer Insel im Süden warten noch je eine Basis auf Euch. Seht zu, daß Ihr zuerst die Gentanks mit einigen Vögeln zerstört, damit Ihr alle Zeit der Welt habt, um eine Streitmacht in Eurer Basis zu produzieren und dann zum Großangriff zu blasen. Auch hier müßt Ihr alle Gebäude (auch Baustellen) zerstören, um die Mission zu beenden.

19. Planet Huth

Aufgabe: Genau der gleiche Auftrag, wie in der 17. Mission. Ihr müßt erneut 3000 Goop-Einheiten sammeln.

Auch in dieser Mission müßt aggressiv vorgehen, um überhaupt eine Chance zu haben. Schickt Euer Team, bestehend aus je einem Spezialisten, vom Landepunkt aus nach Norden, wo Ihr eine feindliche Basis findet. Laßt Euren Ingenieur die Basis zerlegen und dann an dieser Stelle eine eigene errichten. Der Botaniker pflanzt

währenddessen Wälder an. Sobald Ihr einen Gentank und eine Recyclinganlage habt, schickt Ihr zwei bis drei Mulis zum Ernten. Vergeßt nicht Goop-Tanks zu bauen, damit Ihr schnell die 3000 Goop-Einheiten voll bekommt. Eventuell benötigt Ihr auch 3400 Goop-Einheiten. Hier scheinen sich die Programmierer nicht so ganz einig gewesen zu sein.

20. Planet Voss

Aufgabe: Hatten wir schon lange nicht mehr. Besiedelt die Biozonen auf diesem Planeten, um von den Himmlingen 8323072 Punkte zu erhalten.

Euer bewährtes Team aus je einem Spezialisten wird wieder zusammen gerufen. Geht gleich nach der Landung nach Südosten, wo sich eine feindliche Basis (lila) im Aufbau befindet. Gebt Eurem Ingenieur den Auftrag, den Bagger und den Gentank zu zerstören. Der Botaniker pflanzt unterdessen einige Bäume an.

Nachdem der Ingenieur die feindlichen Gebäude eingesteckt hat, errichtet er eine eigene Basis an dieser Stelle. Produziert so schnell wie möglich Vögel und Krabben, da Ihr schon nach kurzer Zeit durch grüne Flugeinheiten angegriffen werdet. Wenn Ihr den Angriff abgewehrt habt, dann ist erst einmal Ruhe. Beauftragt nun Euren Botaniker in dem Biomassen-Areal im Westen einige Büsche anzupflanzen. Schickt außerdem einige Tierchen dorthin.

Nachdem das erste Biomassen-Areal erschöpft ist, werden die Himmlinge ein weiteres direkt neben Eurer Basis errichten. Besiedelt auch dieses Areal mit Pflanzen und Tieren. Nach dem nächsten Kontrollgang der Himmlinge wird ein Frosch-Areal nördlich von Eurer Basis errichtet. Stellt also Eure Produktion auf Frösche um. Macht Euch keine Sorgen wegen eventueller Angriffe. Scheinbar hat der Feind vergessen, daß es Euch überhaupt gibt. Wenn Ihr nun auch das Frosch-Areal gut besiedelt, dann ist auch diese Mission beendet.

21. Planet Shnorden

Aufgabe: Ihr sollt Euch wiederum an den anderen rächen und die Himmlinge Recht sprechen lassen.

Dieses Mal sollte Euer Team aus zwei Ingenieuren, zwei Tierpflegern und einem Botaniker bestehen.

Gleich nach der Landung müßt Ihr Euch nach Osten orientieren, wo sich eine Verteilerstation und Energieanlagen befinden. Baut diese Basis so schnell wie möglich mit Euren Ingenieuren aus und produziert Vögel, Krabben und weiterentwickelte Kreaturen. Ihr werdet ständig angegriffen. Während der Aufbauphase haben die Tierpfleger die Aufgabe, mit ihren Waffen, die Basis zu verteidigen. Sobald Ihr die erste Angriffe abgewehrt habt (keine Sorge - es folgen weitere), schickt Ihr einige Krabben nach Südosten, wo sich die Basis der grünen Feinde befindet. Es muß Euch gelingen, das Genlabor und die große Verteilerstation zu zerstören. So verschafft Ihr Euch ein wenig Ruhe. Sobald Ihr eine schlagkräftige Armee zusammen habt, nehmt Ihr Euch die restlichen Gebäude vor.

22. Planet Natismad

Aufgabe: Ihr müßt wieder Biozonen füllen und 8323072 Punkte sammeln, um erfolgreich zu sein.

Auch für diese Mission wählt Ihr Euer bewährtes Team aus je einem Spezialisten aus.

Ein Stück östlich vom Landpunkt findet Ihr direkt neben einem Frosch-Areal eine Stelle, wo Ihr Eure Basis errichten könnt. Verliert keine Zeit und produziert so schnell wie möglich einige Krabben und Vögel zur Verteidigung der Basis. Der grüne Feind befindet sich mit einer extrem gut ausgebauten Basis nordöstlich von Euch, direkt hinter dem Vogel- und dem Dino-Areal. Von hieraus werden Euch auch einige Dinos angreifen, die Ihr unbedingt erforschen solltet, damit Ihr später selber welche produzieren könnt.

Da Ihr ständig von der Grünen attackiert werdet, solltet Ihr so schnell wie möglich das große Gen-Labor des Feindes zerstören, damit

wieder etwas Ruhe einkehrt. Der lila Feind wird Euch erst später angreifen. Laßt diesen auch erst einmal außer Acht. Konzentriert Euch viel eher darauf Punkte in den drei bereits angesprochenen Arealen zu sammeln. Da der Feind diese Areale vernachlässigt, sollte es kein Problem reichlich Punkte einzufahren und die Mission vorzeitig zu beenden.

Der Vollständigkeit halber sei noch das Tempel-Areal ganz im Nordosten erwähnt. Hier soll man einen Tempel für die Himmlinge errichten. Da wir die Mission jedoch sehr schnell beendet hatten, können wir Euch leider nicht sagen, wie dies gemacht wird.

23. Planet Kaminski

Aufgabe: Ihr müßt mit Eurem Team solange überleben, bis die Ablösung von Beta Zargon V eintrifft.

Euer Team besteht aus einem Genetiker und einem Tierpfleger. Ihr befindet Euch direkt neben einer gut ausgebauten Basis. Stellt den Tierpfleger in die Mitte der Basis und gebt ihm den Befehl, das Paarungsverhalten der Kreaturen zu fördern. Der Genetiker sollte die Drachenvögel erforschen. In Eurem Genlabor solltet Ihr sofort mit der Produktion von Vogokrabben beginnen, da sich diese hervorragend zur Verteidigung eignen.

Sobald Ihr einige Vogokrabben hergestellt habt, benötigt Ihr noch zwei Mulis, um einige Bäume zu fällen. Dadurch erhaltet Ihr mit Hilfe der Recyclinganlage wertvolle Goop-Einheiten, die eine weitere Produktion von Vogokrabben zulassen. Die Rakete wird im Nordosten neben der gut ausgebauten Feindbasis landen. Zu diesem Einsatz bleibt ansonsten nur noch eins zu sagen: Viel Glück.

24. Planet Biosphere

Aufgabe: Ihr müßt nun zum letzten Mal Zonen besiedeln und 8323072 Punkte sammeln.

Wenn Ihr für die letzte Mission noch ein Highlight oder etwas Abwechslung erwartet, dann seid nicht zu enttäuscht, wenn dem nicht so ist. Wählt auch für diese Mission Euer Team bestehend aus jeweils einem Spezialisten aus.

Etwas westlich vom Landepunkt befindet sich eine Stelle, wo Ihr eine Basis errichten könnt. Nordöstlich vom Landepunkt befindet sich ein Biomasse-Areal. Schickt hier Euren Botaniker hin, um einige Bäume zu pflanzen. Von nun braucht Ihr Euch nicht mehr um dieses Areal zu kümmern. Eine der Feinde baut ganz in der Nähe dieses Areals eine Basis auf. Da er sich auf die Produktion von Dinos spezialisiert hat, solltet Ihr seine Gebäude mit einigen Krabben zerlegen, um auch hier Ruhe zu haben.

Baut nun Eure Basis weiter aus. Sobald das Biomasse-Areal geschlossen wird, eröffnen die Himmlinge ein Multi-Areal im Südosten. Schickt hier eine Multi und etwas Begleitschutz hin und schon ist die Mission nach dem nächsten Besuch der Himmlinge beendet.

Einen großartigen Ende dürft Ihr nun nicht erwarten. Wenn Ihr Euch jedoch den gesamten Abspann anschaut, dann könnt Ihr noch ein kleines Bonusgame spielen.

Bei dieser Lösung handelt es sich um ein geschütztes Produkt von Ronald Kempf. Vervielfältigung und Vertrieb nur mit schriftlicher Genehmigung von Ronald Kempf.

Zurück zum Index