

Die Komplettlösung zu Schleichfahrt

I. Die Story

Wir schreiben das Jahr 2660. Das Festland ist atomar verseucht und aus diesem Grund lebt die Menschheit in Städten unterhalb der Wasseroberfläche. Hier hat sich eine Zivilisation entwickelt, die sich eigentlich kaum von der alten unterscheidet. Noch immer beuten die Großen die Kleinen aus. Von Frieden keine Spur, da die Machtverhältnisse in dieser Unterwasserwelt absolut unklar sind.

Eure Rolle in dieser undurchsichtigen und sehr feuchten Welt ist die des Söldners Emerald „Dead Eye“ Flint. Ihr habt jeden Tag das gleiche Problem - wie komme ich an den nächsten Job und damit an einige Credits. Um dieses Problem zu lösen, nehmt Ihr, wie viele andere Söldner auch, Aufträge von den unterschiedlichsten Personen an. Auch wenn diese nicht ganz astrein sind. Doch Hauptsache es klingelt in der Kasse. Auf diese Art und Weise kommt Ihr weit herum und erlebt ein Abenteuer nach dem anderen.

II. Allgemeine Tips & Tricks

An dieser Stelle wollen wir Euch einige allgemeine Tips geben, die Euch den Einstieg etwas erleichtern sollen. Besonders wichtig ist es bei diesem Spiel, daß Ihr das Handbuch lest, da Ihr Euch auf jeden Fall mit den einzelnen Waffen und deren Wirkung vertraut machen müßt. Desweiteren erfahrt Ihr noch wirklich wichtige Einzelheiten zu den anderen Ausrüstungsgegenständen, mit denen Ihr Euer U-Boot bestücken könnt. Nicht zu vergessen sind natürlich auch die Angaben zur Bedienung der Steuerung. Nur wenn Ihr damit vertraut seid, habt Ihr eine echte Chance im Kampf ums tägliche Überleben. Lest dieses Kapitel in Eurem Handbuch wirklich durch.

Nicht nur für Anfänger bietet es sich an, praktische Erfahrungen in den Trainingsmissionen zu sammeln. Hier könnt Ihr Euch in aller Ruhe mit der Steuerung vertraut machen.

Vor den einzelnen Kampfeinsätzen erhaltet Ihr immer ein Briefing, in dem Ihr Angaben zur Situation, aber auch nützliche Hinweise und Tips erhaltet. Beachtet diese auf jeden Fall, da sie Euch den Arsch retten können. Desweiteren solltet Ihr vor den Kampfeinsätzen stets den Waffenhändler besuchen, um Euer Boot zu reparieren und aufzurüsten. Haltet Euer Boot immer in Schuß und investiert Eure mühsam erarbeiteten Credits in Neuanschaffungen. Denn auch die gegnerischen Schiffe entwickeln sich weiter.

Teilweise erscheinen während der Kampfeinsätze Mitteilungen von Begleitschiffen oder Euren Auftraggebern, die in den häufigsten Fällen sehr wichtig sind, da sich hin und wieder die Missionsziele spontan ändern. Leider gehen diese Mitteilungen oftmals im Eifer des Gefechts unter. Ruft daher diese Nachrichten ruhig mit der Taste „m“ ab, damit Ihr stets informiert seid.

Haltet Euch in den Gefechten immer an die Missionsziele und laßt Euch nicht in unwichtige Kleinkriege ein.

Bei den Gesprächen mit den verschiedenen Personen solltet Ihr immer freundlich und zuvorkommend sein. Nur so kommt Ihr an wichtige Informationen oder neue Aufträge. Geht also auf die Personen ein.

III. Die Missionen

In den Missionsbeschreibungen haben wir uns für einen Weg entschieden, der Euch bis ans Ziel bringt. Natürlich könnt Ihr Euch auch mit anderen Personen unterhalten und eventuell auch andere Jobs annehmen. Wichtig ist nur, daß Ihr den roten Faden beibehaltet.

Wir haben in unserer Beschreibung die Missionen nach den einzelnen Standorten benannt. Wenn es zu Kampfeinsätzen kommt, haben wir diese innerhalb der Missionsbeschreibungen mit einer weiteren Überschrift versehen. So sollte die Orientierung kein Problem sein. Na dann - viel Spaß

Argentinisches Becken

1. Magellan

Nachdem Ihr mit Eurem schrottreifen U-Boot in Magellan eingetroffen seid, werdet Ihr von Perry Lasalle über eine Message in Eurem EnCom-Notebook begrüßt. Dieser Lasalle ist die rechte Hand von El Topo, einem sehr wichtigen Geschäftsmann. Leider habt Ihr gerade einen Auftrag von ihm vermasselt. Dementsprechend ist die Nachricht von Lasalle auch nicht sehr freundlich.

In Magellan selber, müßt Ihr zunächst zu den Mannschaftsräumen, wo Ihr Linda Krull trifft, die Euch etwas über die Piraten erzählen kann. Desweiteren erwähnt sie einen gewissen Crosshair, den Ihr in Vespucci treffen könnt, und der Euch weitere Informationen zu den Piraten geben kann.

Sobald Ihr die Mannschaftsräume verläßt, meldet sich El Topo über das Notebook und gibt Euch den Auftrag, Perry Lasalle in Vespucci abzuholen und anschließend zu El Toppos Festung zu bringen. Geht nun zum Dock und wählt Vespucci als Ziel aus. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr keine Angriffe befürchten.

2. Vespucci

In Vespucci angekommen geht Ihr zuerst zu den Mannschaftsräumen, wo Ihr Perry Lasalle findet. Nach einem kurzen Austausch von Unhöflichkeiten, geht Ihr zum Hangar, wo Ihr Crosshair findet. Unterhaltet Euch mit ihm und achtet darauf, daß Ihr möglichst freundlich mit ihm umgeht, damit Ihr weitere Informationen über die Piraten erhaltet. Crosshair verweist Euch an Terry the Blaster, den Ihr im Dock finden könnt.

Also macht Ihr Euch auf den Weg zum Dock. Hier unterhaltet Ihr Euch mit Terry. Nachdem das Gespräch beendet ist, geht Ihr zu Eurem Schiff und wählt die Route zu El Topo's Asylum.

Der erste Feindkontakt

Auf dem Weg zu El Topo's Festung werdet Ihr von einem Piratenboot der Scout-Klasse angegriffen. Verschwendet für diesen recht harmlosen Gegner keine Torpedos, sondern versenkt ihn mit der Bordkanone. Sobald der Feind das Zeitliche gesegnet hat, könnt Ihr den Autopiloten einschalten, um zur Festung zu kommen.

3. El Topo's Festung

Euer erster Weg führt Euch gleich zu dem Büro von El Topo, wo Ihr Euch anhören müßt, was Ihr für ein Trottler seid. Wenigstens erfahrt Ihr auch bei dem Gespräch, daß Ihr keinen Schwefeltransport bewacht habt, sondern einen Kurier, der ausgesprochen wichtige Papiere bei sich geführt hat, die nun in den Händen der Diebe sind. Diese Papiere sind ungemein wichtig, da sie Informationen über die neue Sprungschiff-Technologie beinhalten. Da Ihr den ersten Auftrag versiebt habt, werdet Ihr nun von El Topo mit der Wiederbeschaffung der Papiere beauftragt. Doch bevor Ihr diesen Auftrag ausführen dürft, will El Topo sehen, daß Ihr nichts verlernt habt und schickt Euch zur Müllentsorgung.

Müllbeseitigung

Ihr müßt an den Navigationspunkten A und B Wrackteile abschießen, damit die Verteidigungsanlagen wieder freie Sicht haben. Geht also zum Dock. Hier sucht Ihr zuerst den Waffenhändler auf. Investiert in ein neues Ortungssystem mit dem Namen „Spy2“. Dies ist zwar auch nicht gerade das Gelbe vom Ei, doch ist es immerhin in der Lage, Freund und Feind zu unterscheiden. Anschließend geht Ihr zum Boot und macht Euch auf, diesen nicht gerade sehr schmeichelhaften Auftrag zu erledigen. Laßt Euch bei der Zerstörung der Trümmer ruhig Zeit, da Ihr so ein Gefühl für die Steuerung bekommt. Setzt keine Torpedos ein und seid auch ansonsten mit der Munition sparsam, da Eure Kasse Ebbe hat. Achtet bei der Vernichtung der Trümmer darauf, daß Ihr nicht die Verteidigungsgeschütze von der Festung am Navigationspunkt A unter Beschuß nehmt. Nachdem Ihr auch die Trümmer bei Nav B beseitigt habt, erhaltet Ihr die Meldung, daß die Anarchisten eine Verteidigungsanlage am Navigationspunkt C angreifen. Macht Euch also sofort auf den Weg zu Nav C und nehmt den einen Eindringling mit Eurer Bordkanone unter Beschuß. Auch hier lohnt sich noch nicht der Einsatz von Torpedos. Sobald der Gegner den Meeresgrund besucht, könnt Ihr mit Hilfe des Autopiloten zur Festung zurückkehren.

In der Festung angekommen geht Ihr erneut zum Büro. El Topo ist mit Euch zufrieden und gibt Euch einen weiteren Auftrag, der immerhin 1500 Credits einbringen soll. Eure Aufgabe besteht darin, einige Navigationspunkte zu kontrollieren, da sich dort hin und wieder Anarchisten aus der Tornadozone aufgehalten haben. Geht also zum Dock, wo Ihr Euch zuerst mit dem Waffenhändler unterhaltet. Laßt Euer Schiff reparieren und besorgt Euch, insofern dies möglich ist, den einen oder anderen wirkungsvollen Torpedo. Wenn Ihr die Sitzung mit dem Waffenhändler beendet habt, geht Ihr zum Schiff, um den Auftrag auszuführen.

Patrouille

Steuert nacheinander die Navigationspunkte an. Bei Nav B trifft Ihr auf ein Boot der Anarchisten, das Ihr mit Eurer Bordkanone zerlegt. Am Punkt C erhaltet Ihr den Befehl den nördlichen Bereich von diesem Nav-Punkt zu kontrollieren. Schaut also auf Euren Kreiselkompaß im oberen Bildschirmbereich und fahrt nach Norden. Anschließend geht es weiter zu Nav D, wo Ihr die Meldung zum sofortigen Rückzug erhaltet. Steuert also Nav E an. Hier trifft Ihr auf einen befreundeten Bomber, den Ihr begleiten sollt. Nachdem Ihr mit dem Bomber einige Zeit umher gefahren seid, erreicht Ihr eine Basis der Anarchisten. Vorsicht - die Basis wird von einem feindlichen Bomber, mehreren Scouts und Geschütztürmen bewacht. Eure Aufgabe besteht darin, die Kommunikationszentrale zu identifizieren. Ihr müßt also nacheinander alle Gebäude in der Zielerfassung aufschalten, bis Ihr die Zentrale ausfindig gemacht habt. Dazu müßt Ihr Euch bis auf 30 Meter dem Gebäude nähern. Sobald Euch dies gelungen ist, feuert Ihr ein bis zwei Torpedos auf das Gebäude ab. Konzentriert Euch in diesem Gefecht nur auf das Gebäude. Laßt Euch nicht in unnötige Scharmützel ein und haltet Euch von dem feindlichen Bomber fern. Wenn Ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch die feindlichen Linien rast, kann Euch kaum etwas passieren. Gleich nachdem die Zentrale zerstört ist, schaltet Ihr den Autopiloten ein, um von diesem unfreundlichen Ort zu verschwinden.

Ihr befindet Euch nun zum dritten Mal in der Festung von El Topo, wo Ihr auch gleich den Boß in seinem Büro aufsucht. Diesmal erhaltet Ihr den Auftrag nach Vespucci zu fahren und dort ebenfalls die Anarchos auszuschalten. Dieser Auftrag bringt mit 1600 Credits schon ein wenig mehr Geld. Bevor Ihr nun Euer Boot aufsucht, stattet Ihr dem Waffenhändler einen kleinen Besuch ab, um eventuelle Schäden zu reparieren und die Torpedos wieder aufzufüllen. Wenn Ihr dies erledigt habt, macht Ihr Euch auf den Weg.

Hilfe für Vespucci

Am Navigationspunkt A trifft Ihr auf die Abbauraupen. Diese müßt Ihr begleiten, da die Raupen völlig wehrlos sind. Schon nach kurzer Zeit greifen Euch zwei Boote der Scout-Klasse an. Zerstört diese möglichst schnell, da ansonsten Eure Chancen sinken, alle Raupen durchzubringen. Schon der Verlust einer Raupe bringt Euch um die Credits von El Topo. Sobald die Feinde zerstört sind, erhaltet Ihr die Meldung Nav B anzusteuern, was Ihr natürlich auch gleich macht. An diesem Punkt erwarten Euch weitere Anarchos, die Ihr ebenfalls in die Anarchohölle schickt. Normalerweise benötigt Ihr auch bei diesem Auftrag keine Torpedos, sondern lediglich die Bordkanone.

4. Vespucci

Gleich nachdem Ihr in Vespucci angekommen seid, meldet sich El Topo über das Notebook. Ihr erfahrt, daß Ihr nach Atacama in die Tornado Zone sollt, um dort einen Informanten namens Fuller zu treffen. Dieser soll Informationen bezüglich der gestohlenen Papiere haben.

Doch bevor Ihr Euch nun auf den Weg macht, geht Ihr zuerst zu den Mannschaftsräumen, wo Ihr mit einem Typen namens Weezle sprecht (folgende Antwort nutzen: Ist das eigentlich ansteckend?). Dieser vermittelt Euch daraufhin einen Kontakt mit einer Person, die auf den Namen Diddi Sprengler hört und auf Magellan zu finden ist. Zudem erfahrt Ihr von Weezle, daß wenn das Gespräch mit Sprengler auf die Warze in seinem Gesicht kommt, Ihr sagen müßt, daß Ihr bei dem Anblick Nierensteine

verlieren könntet. Nachdem dieses Gespräch beendet ist, geht Ihr zum Dock, wo Ihr noch einen Händler namens Neru aufsucht. Unterhaltet Euch mit ihm und werdet hellhörig, falls er Euch Software anbieten sollte. Eventuell vermittelt er Euch sogar einen Job, den Ihr natürlich erst einmal ablehnt. Doch für die Zukunft könnte dieser Kontakt nützlich sein. Falls Neru Euch jedoch nur Müll anbietet, dann könnt Ihr das Gespräch so schnell wie möglich beenden. Danach geht es ab zum Boot.

Ihr müßt Euch nun für ein Ziel entscheiden. Da unsere Kasse wie immer unter der Geldarmut leidet, entscheidet Ihr Euch für Magellan, wo Ihr die Möglichkeit habt, etwas Geld zu verdienen.

5. Magellan

Geht gleich zu den Mannschaftsräumen und sprecht mit Sprengler. Denkt dabei an die Warze und die Nierensteine. Wenn Ihr diesen Hinweis von Weezle befolgt, wird Euch Sprengler einen Job anbieten, der ganze 2000 Credits bringt. Ihr müßt lediglich geheime Dokumente nach Vespucci bringen und diese einer gewissen Rita Klag übergeben. Natürlich schlagt Ihr zu und geht sofort zum Dock, um nach Vespucci zu fahren.

Ungebetene Gäste

Auf dem Weg nach Vespucci müßt Ihr feststellen, daß es noch immer Anarchos in diesem Gebiet gibt. Schaltet die beiden Scouts aus, damit Ihr den Autopiloten starten könnt und so in aller Ruhe Euer Ziel erreicht.

6. Vespucci

In Vespucci angekommen sucht Ihr Rita im Dock auf. Übergebt Ihr die Dokumente und kassiert die Credits. Anschließend geht Ihr zu den Mannschaftsräumen, wo Ihr einen namenlosen Händler vorfindet. Dieser bietet Euch in jedem Fall die Software und auch den Job an. Wie bereits erwähnt lehnt Ihr jedoch vorerst ab. Geht nun zum Dock zurück und wählt als Ziel Entropoint II aus.

7. Entropoint II

An dieser Sprungstation müßt Ihr Euch nur einschecken. Dazu sprecht Ihr mit der Beamtin. Ein Gespräch mit dem Reisenden sollte auch geführt werden. Sobald Ihr die Formalitäten erledigt habt, kommt Ihr zum nächsten Entropoint.

8. Entropoint VI

Auch hier geht Ihr gleich zur Abfertigung, wo Ihr eine Person namens Cingan seht. Sprecht ihn an und Ihr erfährt, daß der Knabe mit dem Warlord Iwan King seine Probleme hat. Obwohl es bei dem Auftrag zu Problemen kommen wird, geht Ihr auf das Angebot ein, da es immerhin 2000 Credits bringt.

Personentransport

Geht also zum Dock und macht Euch auf den Weg nach Atacama City. Ihr müßt nacheinander die Navigationspunkte A und B ansteuern. Wie bereits befürchtet, hat der Warlord wirklich Interesse an dem Tod von Cingan. Ihr werdet ständig von den Booten des Warlords angegriffen. Setzt bei diesen Gefechten Torpedos ein, da es Euch ansonsten passieren kann, daß Ihr von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen werdet. Haltet bei den Kämpfen jedoch immer die Navigationspunkte im Auge. Teilweise solltet Ihr auch versuchen die Gegner und deren Torpedos abzuschütteln, indem Ihr dicht am Meeresgrund entlang rauscht. Achtet bloß auf die Minenfelder, die sich auf Euren Weg befinden. Weicht den Minen frühzeitig aus. Nachdem Ihr die Gegner im Bereich von Nav B zerstört habt, könnt Ihr den Autopiloten einschalten und ruhig in Atacama City einlaufen.

Tornado Zone

9. Atacama City

In Atacama angekommen kassiert Ihr erst einmal die 2000 Credits von Cingan. Anschließend geht Ihr in den Wohntrakt, um mit dem Ingenieur zu sprechen und einiges über Atacama City zu erfahren. Der nächste Weg führt Euch zum Plaza „El Ninho“, wo Ihr zuerst mit Frank Morton spricht. Obwohl er der Doc ist, leidet er scheinbar unter Kohlendioxidmangel. Ihr erhaltet die Informationen, ganz gleich welche Gesprächsvariante Ihr wählt. Als nächstes spricht Ihr Jasna Ostovic an, die gleich neben dem Doc steht. Sie wird Euch fragen, ob Ihr etwas über das Hochdruck-Nervensyndrom wißt. Da Ihr passen müßt, erhaltet Ihr lediglich die Antwort, daß Ihr zu einem späteren Zeitpunkt, wenn Ihr mehr wißt, erneut mit Ihr sprechen könnt. Geht nun weiter zu der „Salpetre Tavern“, um dort mit dem Geschäftsmann zu sprechen. Er bietet Euch für 1900 Credits einen Job an. Auch wenn es sich um Schmuggelware handelt, die Ihr befördern sollt, nehmt Ihr den Job an. Wie Ihr bereits bemerkt habt, hält sich der Informant von El Topo, den Ihr hier eigentlich treffen solltet, nicht auf. Aus diesem Grund geht Ihr zum Dock. Laßt vor Eurer Abfahrt nach Scavenger noch Euer U-Boot von dem Waffenhändler im Waffenlager reparieren und mit neuen Torpedos ausrüsten.

Schmugglerauftrag

Kurz bevor Ihr Scavenger erreicht, werdet Ihr von einer größeren Anzahl Anarchos angegriffen. Dieser Angriff fordert Eure gesamte Konzentration. Setzt hier in jedem Fall Torpedos ein, da Euch der Gegner nicht nur zahlenmäßig, sondern auch technisch überlegen ist. Seht zu, daß Ihr Euch möglichst immer einen Feind herauspickt, den Ihr dann bis zu seinem Niedergang verfolgt und beschießt. Sobald auch der letzte Anarcho einsehen mußte, daß Ihr der bessere Killer seid, könnt Ihr Scavenger ansteuern.

10. Scavenger

Nach der Landung in Scavenger geht Ihr zuerst in die Halle. Hier liefert Ihr bei Mary Wool die heiße Ware ab. Ebenfalls in der Halle unterhaltet Ihr Euch mit Tubby Escobar,

dem Ihr freundliche Antworten geben solltet. Er kennt zwar keinen Fuller, jedoch bittet er Euch um einen Gefallen, der einen Anschlußjob bringen soll. Da dieses Angebot Geld bringen könnte, geht Ihr darauf ein.

Geht nun weiter zu „Gracia´s Lounge“. Hier trifft Ihr El Topo´s Informanten Fuller. Dieser ist zunächst etwas abweisend, doch wenn Ihr ihm „Söldner erkennt Söldner“ als Antwort gebt und ansonsten auch recht freundlich seid, dann entwickelt sich ein Gespräch, indem Ihr erfahrt, daß El Topo fast am Ende ist und daß Boris Santiago im Besitz der Papiere ist. Dieser Santiago soll sich auf dem Frachter „Big Fat Mama“ aufhalten. Um jedoch die Papiere wieder zu beschaffen und Santiago zu stoppen, rät Euch Fuller, ein besseres U-Boot zu organisieren. Desweiteren empfiehlt er Euch, Chris Krüger, den Kapitän der Poseidon in Atacama City aufzusuchen. Dieser Krüger hat nämlich Arbeit für Euch. Nach dem Gespräch mit Fuller verläßt Ihr die Lounge und geht zum Waffenhändler, um Euer Boot eventuell mit einigen Updates zu versehen. Danach geht es zum Dock, wo Ihr die Route zum Entropoint VI auswählt, um die Diamanten abzuliefern.

Diamantentransport

Auf dem Weg zum Entropoint VI müßt Ihr feststellen, daß es eine schlechte Idee war, auf das Angebot mit dem Diamantentransport einzugehen. Ihr geratet nämlich in einen Hinterhalt von Creole´s Leuten, die sogar mit einem Bomber direkt vor Eurer Nase aufkreuzen. In Anbetracht dieser Übermacht steuert Ihr sofort den Navigationspunkt A an, wo sich ein befreundeter Scout und mehrere Geschütztürme befinden. Mit dieser Hilfe könnt Ihr die Feinde zerlegen, um dann in aller Ruhe den Entropoint VI zu erreichen.

11. Entropoint VI

Da Ihr hier nicht viele Auswahlmöglichkeiten habt, geht Ihr zuerst zur Abfertigung, wo Ihr mit Lisa X sprecht. Tatsächlich bietet Euch Lisa X einen mit 2400 Credits recht lukrativen Job an. Da Ihr das Geld gebrauchen könnt und ohnehin nach Atacama City wollt, schlagt Ihr bei dem Geschäft zu, auch wenn es brenzlich werden könnte.

Lisa X

Wählt im Dock also die Route nach Atacama City aus. Der Weg, den Ihr nehmen sollt, führt durch den Canyon direkt vor Euch. Eigentlich kein Problem, wenn nicht am Ende vom Canyon eine Stadt wäre, die gut bewaffnet ist und zudem nach etwas gegen Lisa X hat. Schaltet daher noch am Anfang von dem Canyon den Motor und das Sonar ab und laßt Euch nur von der Strömung treiben. Steuert auf den Navigationspunkt A zu. Gleich nachdem Ihr die Stadt passiert habt, erhaltet Ihr die Meldung, daß ein Schiff von einem Freund von Lisa in Gefahr ist. Macht Euch sofort auf zum Schauplatz des Geschehens und helft dem Freund von Lisa gegen die Angreifer. Haltet Euch jedoch von der Stadt fern. Sobald die Feinde erledigt sind und Ihr Nav A passiert habt, könnt Ihr den Autopiloten einschalten.

12. Atacama City

Sofort nach der Landung zahlt Euch Lisa aus, wobei sie noch eine Prämie von 200 Credits dazu gibt, da Ihr ihrem Freund geholfen habt. Sobald Ihr das Geld kassiert habt, geht Ihr zur „Salpetre Tavern“, um mit Kapitän Krüger zu sprechen. Ihr werdet Euch recht schnell mit ihm einig, da er 3000 Credits für die Wiederbeschaffung der Poseidon zahlt. Das einzige Problem liegt nur darin, daß dieses Schiff vor Galapagos liegt und daß der Warlord Iwan King (mitlerweile kein Unbekannter mehr), der sein neuer Besitzer ist, momentan keine feste Adresse hat. Doch was soll's - 3000 Credits und davon 1500 im Voraus sind keine schlechte Prämie. Nehmt also den Auftrag an, denn irgendwann werdet Ihr schon einen Hinweis auf den Aufenthaltsort von Iwan King erhalten. Geht nun zum Dock, da es in Atacama City nichts mehr zu tun gibt und fahrt nach Lima II.

13. Lima II

Hier besucht Ihr die „Devil's Pipe“, wo Ihr mit der Technikerin sprecht. Von Ihr erfahrt Ihr, daß sich ein Besuch bei einer gewissen Maria Moreno in Atacama City lohnen könnte, um die Kassen wieder etwas aufzufüllen. Macht Euch also gleich auf den Weg nach Atacama City.

14. Atacama City

Maria Moreno findet Ihr in der „Salpetre Tavern“, wo sich bekanntlich gute Geschäfte abschließen lassen. Leider wartet dieses Mal kein Auftrag für Euch. Doch Ihr erfahrt etwas über das Hochdruck-Nervensyndrom. Mit diesem Wissen geht Ihr zu Jasna Ostovic in dem Plaza „El Ninho“. Unterhaltet Euch mit Ihr und Ihr werdet mit Informationen zugeschüttet. Darüber hinaus erhaltet Ihr auch noch einen neuen Job, der Euch nach Lima I führt, wo Ihr die Saboteure ausschalten sollt. Dafür wird Euch Velasquez in Lima I aufsuchen und belohnen. Hört sich nicht schlecht an - oder? Macht Euch also auf den Weg nach Lima I. Laßt jedoch vorher noch Euer U-Boot kontrollieren.

Tod den Saboteuren

Kurze Zeit nachdem Ihr Euch im Wasser befindet, erscheinen auch schon die ersten beiden Scouts von Santiago. Schaltet diese so schnell wie möglich aus und steuert dann umgehend den Navigationspunkt A an. Hier befindet sich der Eingang zum Canyon, der Euch nach Lima I führt. In dem Canyon herrschen üble Strömungen. Haltet Euch am besten am Boden. Der Canyon macht einen leichten Linksknick. Schon nach kurzer Zeit erhaltet Ihr Hilferufe von Lima I. Beeilt Euch und achtet auf Euer Sonar, wo schon bald der erste Feind angezeigt wird. Es handelt sich um den Infiltrator, der sich auf der Rückseite von dem Gebäude befindet. Ihn müßt Ihr als erstes kalt machen. Setzt dazu Torpedos ein, da Ihr keine Zeit dürft verlieren. Sobald der Infiltrator außer Gefecht gesetzt wurde kümmert Ihr Euch um den Scout. Wenn auch dieser zerstört ist, steuert Ihr den Navigationspunkt B an. Gleich nachdem Ihr diesen Punkt erreicht habt, müßt Ihr

den Rohrleitungen folgen, da sich an diesen ein weiterer Scout zu schaffen macht. Ist auch dieser auf den Meeresgrund gesunken, habt Ihr freie Fahrt zur Station Lima I. Dieser Einsatz ist wesentlich schwieriger als die Vorherigen. Wichtig ist nur, daß Ihr stets Tempo macht und die Gegner (insbesondere an der Station) mit dem jeweils ersten Torpedo trifft.

15. Lima I

Noch im Dock wird Euch Velasquez aufsuchen und Euch 3400 Credits Belohnung überreichen. Wenn Ihr ihm bei dem Gespräch die Antwort „Das Atmen ist die geringste Freude in den Ozeanen“ gebt, dann erhaltet Ihr auch einen Folgeauftrag. Bei diesem Folgeauftrag sollt Ihr auf den Stationen des ostpazifischen Rückens einen gewissen Zorn suchen, der Informationen über die Feinde von Velasquez hat.

Gleich nachdem Ihr das Dock verlaßt, meldet sich Krüger. Er verabredet sich mit Euch in Atacama City. Geht also zurück zum Boot und fahrt nach Atacama City.

16. Atacama City

Nachdem Ihr angekommen seid, geht Ihr zu Chris Krüger in die „Salpetre Tavern“ und sprecht mit ihm. Auf seine Frage, ob es gleich losgehen kann, geht Ihr ein und ehe Ihr Euch verseht, befindet Ihr Euch auf der B.U.L., die sich wiederum auf den Weg nach Galapagos befindet.

17. Galapagos

Gleich nach der Ankunft verabschiedet sich Krüger, da er weiter nach Styx fahren will. Ihr sollt in der Zwischenzeit schon einmal nach Iwan King suchen, um mit ihm zu verhandeln. Nun sucht Ihr mit Zorn und King schon zwei Personen. Um weitere Informationen zu erhalten, geht Ihr ins „Pink Acid“, um dort sowohl mit Stefano, als auch mit Madeleine Tapi. Von Stefano erfahrt Ihr, daß sich Zorn des öfteren in Mockturtle I herum treibt und daß er ein Feind von Iwan King ist. Madeleine Tapi erzählt Euch, daß Ihr auf Mockturtle II im „Galvano“ einen gewissen Atahualpa Jones treffen könnt, der genaueres über Zorn weiß. Desweiteren erzählt Euch Madeleine Tapi, daß Ihr auf Mockturtle II mit etwas Glück Tina Pao antreffen könnt, die Euch etwas über King sagen kann.

Nun habt Ihr zumindest einige Anhaltspunkte. Fahrt also nach Mockturtle II, um die genannten Personen zu treffen.

18. Mockturtle II

Tatsächlich befinden sich die von Madeleine Tapi erwähnten Personen auf Mockturtle II im „Galvano“. Bedauerlicherweise müßt Ihr von Jones erfahren, daß Zorn aller

Wahrscheinlichkeit nach von King's Leuten aus den Weg geräumt wurde. Doch als kleinen Trost bietet Jones Euch einen Auftrag an, der 2500 Credits bringen soll. Es ist zwar nicht gerade erstrebenswert, als Drogenkurier zu arbeiten, doch was tun wir nicht alles für Geld. Nachdem Ihr den Auftrag angenommen habt, unterhaltet Ihr Euch mit Tina Pao. Sie rät Euch, King mit einem kleinen Feuerwerk abzulenken und so Einheiten von der Poseidon abzuziehen. Soweit so gut. Macht Euch also auf den Weg nach Riftia, wo Ihr die Drogen bei einer Frau namens Vanessa Boroni abliefern sollt.

Drogenkurier

Natürlich gibt es auch in dieser Gegend Personen, die sich für Eure Fracht interessieren. Es handelt sich um mindestens drei Angreifer, die Euret wegen sogar einen Frachter passieren lassen. Geht in diesem Gefecht kein Risiko ein und setzt lieber Torpedos ein, um den Gegner zu vernichten.

19. Riftia

In der „Riftia Hall“ übergibt Ihr zuerst Vanessa Baron die Drogen, um dann mit dem Machinisten über einen neuen Auftrag zu verhandeln. Er bietet Euch an, wenn Ihr Euch als freischaffender Söldner ausbebt, daß Ihr Software nach Mockturtle I bringen könnt und dafür 2400 Credits erhaltet. Da Ihr ohnehin noch nach Mockturtle I müßt, nehmt Ihr den Auftrag an.

Softwaretransport

Das man auch im Softwaregeschäft gefährlich lebt, müßt Ihr schon nach kurzer Zeit feststellen, da Euch einige Feinde den Weg nach Mockturtle I versperren. Seht zu, daß Ihr so schnell wie möglich zum Navigationspunkt A kommt, da Ihr hier Hilfe erwarten könnt. Mit dieser Hilfe sollte es kein Problem sein, die Angreifer auszuschalten.

20. Mockturtle I

Besucht hier den Laden mit dem merkwürdigen Namen „Turtle Joint“. Liefert zuerst bei Alvarez die Software ab und geht dann zu Iwan King, um mit ihm zu verhandeln. Doch King ist nicht gerade sehr kooperativ. Dementsprechend schnell ist auch das Gespräch beendet. Gleich nachdem Ihr das Gespräch beendet habt, meldet sich Velasquez, der wissen will, was mit Zorn ist. Nachdem Ihr Velasquez enttäuschen müßt, verweigert er Euch den Lohn für die Mühen. Na ja - es gibt Schlimmeres und außerdem ist ja da noch Chris Krüger den Ihr in Styx aufsuchen müßt. Macht Euch also auf den Weg.

21. Styx

Geht hier in die „Styx Hall“, um Krüger die schlechten Neuigkeiten zu unterbreiten. Dieser ist so enttäuscht von King, daß er auf Euren Vorschlag mit dem Ablenkungsmanöver sofort eingeht. Bevor Ihr nun zu Eurem Boot geht, solltet Ihr noch den Waffenhändler besuchen, um notwendige Reparaturen und Verbesserungen

durchführen zu lassen. Nachdem dies erledigt ist, wählt Ihr als Ziel den Scheinangriff auf Styx aus.

Der Scheinangriff

Bei diesem Scheinangriff steuert Ihr zuerst den Navigationspunkt A an, wo Ihr zwei Tanks zerstört. Seid jedoch nicht zu schießwütig, da Ihr ansonsten zuviel Aufmerksamkeit auf Euch lenkt. Wartet, bis sich die Schiffe von King's Leuten in Eurer Nähe versammeln und Krüger das Zeichen gibt, daß die Poseidon befreit ist. Gebt dann mächtig Gas, damit Ihr zum Navigationspunkt B kommt, wo bereits Verstärkung wartet. Mit Hilfe dieser Verstärkung könnt Ihr King eine Lektion erteilen. Sobald der Autopilot verfügbar ist, betätigt Ihr diesen und wählt als Ziel Galapagos aus.

22. Galapagos

Sobald Ihr auf Galapagos eintrefft, erhaltet Ihr eine Nachricht von Krüger, der Euch auf der Poseidon erwartet, damit Ihr dem Frachter Geleitschutz geben könnt. Bevor Ihr zu Eurem Boot und anschließend zur Poseidon geht, besucht Ihr noch den Waffenhändler. Rüstet Euer Schiff mit den schwer verdienten Credits weiter auf.

23. Poseidon

Geht auf der Poseidon zu den Mannschaftsräumen, wo Ihr Krüger trifft. Dieser schickt Euch gleich wieder zurück zu Eurem Boot, damit Ihr den Söldnern von King kräftig einheizt.

Geleitschutz

Dieser Einsatz gestaltet sich anfangs etwas problematisch, da der Feind über einen Bomber verfügt. Gegen diesen Bomber habt Ihr alleine mit Eurer kleinen Hiob keine Chance. Seht zu, daß Ihr hügliges Gelände aufsucht, wo Ihr den Torpedos des Bombers ausweichen könnt. Sobald Ihr die Meldung erhaltet, daß die Verstärkung am Navigationspunkt A eingetroffen ist, steuert Ihr diesen an. Mit den von Krüger geschickten Einheiten solltet Ihr es schaffen, den Bomber und die Scouts zu zerstören. Danach geht es zurück zur Poseidon.

Auf der Poseidon angekommen geht Ihr erneut zu den Mannschaftsräumen, um Euch die Gratulationen von Krüger abzuholen. Anschließend geht Ihr zum Waffenhändler, der Euer Boot wieder auf Vordermann bringen soll. Wenn dies erledigt ist, geht Ihr ein weiteres Mal zum Mannschaftsraum, um mit Krüger zu sprechen. Dieser vermittelt Euch noch einen Kontakt mit dem Leutnant Farelli vom Wachdienst von Neopolis, der sicherlich einen neuen Job für Euch hat.

Atlantische Föderation

24. Neopolis

Nachdem Ihr erst einmal über die Größe von Neopolis gestaunt habt, geht Ihr zu den Konferenzräumen, um mit Farelli zu sprechen. Dieser sagt Euch auf die Frage nach einem Job, daß Ihr Euch bei dem Distriktchef Kross auf Jules I melden sollt. Da die Sache eilt, macht Ihr Euch gleich auf den Weg zu Eurem Boot und fahrt nach Jules I.

25. Jules I

Ihr findet Kross in der Halle von Jules I. Diese gibt Euch gleich den Auftrag einige Piraten, die sich im Gibbs-Canyon befinden, zu verjagen. Mit der Aussicht auf 3000 Credits macht Ihr Euch gleich auf zum Dock.

Der Piratencanyon

Sobald Ihr Euch im Boot befindet, erhaltet Ihr weitere Befehle. Euch wird gesagt, daß Ihr zuerst Nav A vor dem Canyoneingang ansteuern sollt. Anschließend sollt Ihr in den Canyon vordringen. Paßt auf, daß Ihr Euch immer schön am Grund des Canyons aufhaltet, da Euch auf diese Art und Weise das Sonar der Piraten erst relativ spät orten kann. Außerdem könnt Ihr so am besten den Minen im Canyon ausweichen. Am Ende des Canyons befindet sich ein Becken mit der Basis der Piraten. Hier sollt Ihr die nördliche Steuereinheit und alle Gastanks zerstören. Die Steuereinheit befindet sich hinter dem großen Gebäude. Paßt an dieser Stelle auf die Torpedotürme neben der Steuereinheit auf. Bei dem zweiten Teil der Aufgabe reicht es aus, wenn Ihr die Verteilerstation neben den Tanks im westlichen Bereich zerstört, da mit ihr auch sämtliche Tanks explodieren. Beeilt Euch bei diesem Einsatz, da Ihr ansonsten auch noch den Bomber und seine Begleitboote bekämpfen müßt, was einem Kamikazeeinsatz gleich käme.

Zurück auf Jules I werdet Ihr sofort weiter geschickt zu Farelli nach Neopolis.

26. Neopolis

Geht gleich zum Konferenzraum, um Euch mit Farelli zu unterhalten. Dieser berichtet Euch von einem Regierungsauftrag, der Euch nach Scranagar genau in das Herz der Piratenzone bringen soll. Nicht schlecht - doch sicherlich auch recht gefährlich.

Näheres zu dem Auftrag sollt Ihr von General Cox auf dem Zentralplatz erfahren, wo Ihr auch gleich hingeht. Cox erzählt Euch jedoch kaum etwas neues, nur soviel, daß Ihr zum gegebenen Zeitpunkt weitere Instruktionen von Admiral Peacock erhalten werdet. Doch zunächst einmal sollt Ihr noch einen kleinen Auftrag für Cox erledigen. Die Atlantische Föderation hat schon große Sicherheitsbedenken gegenüber der Mogh-Sekte. Ihr sollt diese Sekte in der Dänemarkstraße, wo sich deren Boote sammeln, ausspionieren. Ein kleiner Tip von Cox besagt, daß Ihr in den Bars immer wieder auf Jünger der Mogh-Sekte trifft. Dementsprechend ist es sinnvoll, die nächste Bar aufzusuchen. Um also weitere Informationen über die Aktivitäten der Sekte zu

bekommen, geht Ihr zuerst ins „Pentagramm“, wo sich auch ein sehr gesprächiger Jünger befindet. Fragt bei dem Gespräch direkt nach Mogh und geht auch ansonsten auf den Jünger ein, dann wird er Euch von einem Treffen der Sektenmitglieder in der Arktis erzählen. Desweiteren erfahrt Ihr, daß es zu einem Krieg zwischen Gut und Böse kommen soll, der die Welt von den Ungläubigen befreien soll.

Mit den gesammelten Informationen geht Ihr zurück zum Zentralplatz, um den General Cox davon zu berichten. Dieser ist beunruhigt über die Entwicklungen und macht sich selbst auf den Weg zur Dänemarkstraße. Ihr sollt in der Zwischenzeit Admiral Peacock in Deepdraft 2 aufsuchen. Macht Euch also auf den Weg zum Boot und dann nach Deepdraft 2.

27. Deepdraft 2

In den Mannschaftsräumen findet Ihr den Admiral. Er wird Euch nun genauer in den Gibraltareinsatz einweihen. Ihr erfahrt, daß Ihr an dem Frachter Seacore andocken sollt, da dieser unter Führung von Kapitän Bullock auf dem Weg nach Gibraltar ist. Bullock kann Euch dann auch in die Festung des Piratenführers Sorrow bringen. Sobald Ihr in der Festung seid, sollt Ihr Sorrow entführen und das Schleusentor von Scranagar sprengen. Spätestens wenn Ihr hört, was dieser Einsatz an Credits bringen soll, steht es für Euch außer Frage, diesen Einsatz abzulehnen. Geht also zum Dock und macht Euch auf zur Seacore.

28. Seacore

Ihr trefft Bullock im Casino, wo Ihr auch gleich über das weitere Vorgehen unterrichtet werdet. Neben dem Plan erfahrt Ihr auch noch, daß ein neues U-Boot im Dock auf Euch wartet. Nachdem Ihr das Gespräch beendet habt, meldet sich über das EnCom ein gewisser Werner v. Punch. Dies ist die erste Hürde, die Ihr nehmen müßt. Gebt dem Knaben folgende Antworten: „Schlechten Menschen geht es immer gut“ und „Ich bin ein Tumor im Rückrat der feinen Gesellschaft“. Damit ist der Weg für Euch frei. Zumindest nach Limbo, dem Vorposten von Sorrow's Festung.

29. Limbo

In Limbo angekommen geht Ihr zuerst in die Halle, um mit Werner von Punch zu sprechen. Der sagt Euch jedoch nur, daß Ihr Euer Intercom einschalten sollt, um mit Sorrow persönlich zu sprechen. Verlaßt also die Halle, worauf die Nachricht von Sorrow erscheint. Dieser verlangt von Euch einen Vertrauensbeweis. Ihr sollt einen kleinen arabischen Frachter aufbringen. Näheres zu diesem Unternehmen erfahrt Ihr von Captain Franklyn in den Mannschaftsräumen. Macht Euch also auf den Weg.

Franklyn macht Euch klar, daß sie die Hosen an hat. Neben bei erwähnt sie, daß es sich bei dem Frachter um die Ishtar handelt. Geht nach Beendigung des Gesprächs zum

Dock. Hier sucht Ihr den Waffenhändler auf, damit dieser Euer neues Boot etwas aufrüstet. Anschließend geht es los zum Frachter.

Der Frachter Ishtar

Die genaue Aufgabe besteht nun darin, zuerst den Frachter zu identifizieren, dann zu Eurer Einheit zurückzukehren, um dann mit gesammelter Kraft den Frachter anzugreifen. Bei diesem Angriff wird ein Bomber der Piraten versuchen, den Frachter zu infiltrieren. Dieser Bomber muß von Euch geschützt werden. Hört sich eigentlich relativ leicht an. Doch in der Praxis schaut die Sache etwas anders aus. Nähert Euch zunächst dem Frachter am Navigationspunkt A. Schaltet ihn auf und wartet, bis die Meldung kommt, daß die Fracht identifiziert wurde. Fahrt danach sofort zum Navigationspunkt B, wo die Einheiten der Piraten auf Euch warten. Wenn Ihr diese erreicht habt, geht es gemeinsam zurück zum Frachter. Nehmt Euch hier insbesondere die Geschütztürme der Ishtar vor, da diese eine Bedrohung für den infiltrierenden Bomber sein könnten. Nach einiger Zeit wird der Kapitän des Frachters einen Fluchtversuch unternehmen. Schaltet seine Eskorte aus, damit auch das Boot des Kapitäns infiltriert werden kann. Danach sollte die Mission beendet sein und Ihr könnt per Autopilot nach Limbo zurückkehren.

Auf Limbo erhaltet Ihr Lob und Credits von Franklyn. Nach einem kurzen Flirt geht es weiter nach Scranagar in die Festung von Sorrow.

30. Scranagar

Nachdem Ihr Euch nun endlich in der Festung befindet geht Ihr zuerst ins „Swamp“, wo Ihr Euch mit dem Braumeister unterhaltet. Dieser erzählt Euch bei einem Bier, daß sich das Schleusentor öffnet, wenn die Steuerzentrale ausfällt. Mit dieser Information und einem zweiten Bier in der Hand geht Ihr zu Lou Wesson, der Euch einen kleinen Exekutionsauftrag anbietet. Um diesen Auftrag anzunehmen müßt Ihr Euch mit einem gewissen Stahlschmidt auf dem Zentralplatz treffen. Es bleibt Euch überlassen, ob Ihr einen Mord begehen wollt. Eventuell könnte dieser Auftrag jedoch noch mehr Vertrauen seitens Sorrow bringen. Also was soll es - mittlerweile tun wir doch alles für Geld. Geht also zum Dock und macht Euch auf den Weg, um mit Curly abzurechnen.

Abrechnung mit Curly

Ihr findet Curly bei Nav A. Schaltet ihn und seine beiden Leibwächter aus. Kehrt anschließend zurück nach Scranagar. Sobald Ihr auf Scranagar eintrefft, meldet sich Franklyn bei Euch. Sie hat schon den nächsten Auftrag. Ihr sollt einige EnTrOx-Schnüffler beseitigen. Geht also gleich wieder zurück zum Boot und nehmt Euch dieser Bande an.

EnTrOx-Schnüffler

Bei dieser Aktion gibt es einen kleinen Trick. Die Schiffe der Schnüffler werdet Ihr kaum alleine zerstören können, fahrt daher zu Navigationspunkt B, wo sich die beiden befinden, und lockt diese zu den Verteidigungsanlagen von Limbo bei Nav A. Hier könnt Ihr mit Unterstützung der Verteidigungsanlagen die Schiffe in aller Ruhe zerlegen. Dummerweise befinden sich auf einmal wesentlich mehr feindliche Schiffe in diesem Gebiet, als ursprünglich angenommen. Macht Euch also auf einen heißen Tanz gefaßt. Es bleibt nur zu hoffen, daß Ihr genügend Torpedos an Bord habt, um die insgesamt sechs Schiffe zu erledigen. Sobald dies jedoch erledigt ist, kehrt Ihr nach

Scranagar zurück, wo Ihr entgegen der Anweisung von Franklyn nicht zuerst Sorrow aufsucht, sondern den Braumeister im „Swamp“. Schlagt diesem eine Meuterei vor und garantiert ihm eine Bar in Neopolis verbunden mit einer Amnestie. Darauf wird er Euch einen Trick verraten, wie Ihr an Sorrow heran kommt.

Geht nun mit diesen Informationen ins „Lilly´s“, um Sorrow die Geschichte mit dem Sultan Zalman aufzutischen. Sobald Ihr dies getan habt, wird Euch Sorrow auf Euer Boot folgen. Natürlich fahrt Ihr nicht nach Limbo, sondern zu der Seacore.

31. Seacore

Auf der Seacore sucht Ihr Kapitän Bullock auf, um mit ihm über den Angriff auf das Schleusentor zu sprechen. Bevor Ihr jedoch losfahrt, solltet Ihr das Schiff in den bestmöglichen Zustand bringen und mit schlagkräftigen Torpedos ausrüsten.

Das Schleusentor

Bei dem folgenden Einsatz müßt Ihr zunächst am Navigationspunkt A das Gebäude mit der Energieversorgung zerstören. Laßt Euch auf dem Weg dorthin nicht in unnütze Kleinkriege ein. Wenn Ihr das Gebäude unter Beschuß nehmt, dann bleibt nicht an einer Stelle stehen, da der Feind hier aktive Minen, Guntower und Scouts postiert hat. Sobald das Gebäude zerstört ist, macht Ihr Euch aus dem Staub und fahrt zu Nav B, wo der Bomber auf Euch wartet. Fahrt mit diesem zum Schleusentor. Noch bevor Ihr dies erreicht, erhaltet Ihr die Meldung, daß Ihr Nav C ansteuern sollt und dort alle Geschütz- und Torpedotürme zerstören sollt, damit der Bomber ungestört agieren kann. Macht Euch also gleich auf den Weg. Seht jedoch zu, daß Ihr den Navigationspunkt erst passiert, wenn Ihr die Gegner ausgeschaltet habt. Sollte Ihr den Punkt vorher passieren, folgt Euch der Bomber und wird in dem Kreuzfeuer zerstört. Taucht also die gesamte Gegend um den Navigationspunkt ab und achtet auf Meldungen von dem Bomber. Unterstützt ihn gegebenenfalls bei Angriffen durch feindliche Scouts. Sobald das Gebiet geräumt ist, macht Ihr Euch zu Nav C und dann gleich zu Nav D auf, wo Ihr ebenfalls alle Gefahren aus dem Weg räumt. Haltet jedoch stets den Bomber im Auge.

Nachdem beide Zielpunkte vermint wurden, geht es zurück zur Seacore. Hier erhaltet Ihr von Bullock den Befehl, sofort wieder auszulaufen, da einige Piraten Rache geschworen haben. Haltet diese auf, bevor es ihnen gelingt, Sorrow zu befreien.

Geleitschutz für die „Seacore“

Wenn Ihr gedacht habt, daß der vorherige Einsatz übel war, dann macht Euch jetzt auf etwas gefaßt. Ihr habt zwar Unterstützung, aber die Zahl der Angreifer ist doch enorm. Fliegt zuerst zu Nav A, wo Ihr es mit einem Bomber und mehreren Scouts zu tun bekommt. Schaltet diese so schnell wie möglich aus, da schon nach kurzer Zeit die Meldung kommt, daß die nächste Angriffswelle bei Nav C geortet wurde. Legt Euch auch hier mächtig ins Zeug und achtet auf die Panzer, die eine echte Bedrohung für die Seacore darstellen. Greift diese an, sobald sie auf der Bildfläche erscheinen. Der letzte Teil dieses Einsatzes besteht darin, bei Nav E einen angeschlagenen Bomber abzuholen. Es werden ein bis zwei Angreifer versuchen, den Bomber zu stoppen. Macht den Jungs einen Strich durch die Rechnung und kehrt dann zur Seacore zurück.

Wenn Ihr auf dem Frachter seid, geht Ihr zu Bullock. Er teilt Euch mit, daß Cox Euch wegen eines neuen Jobs erreichen will und siehe da, kaum ist das Gespräch mit Bullock

beendet, meldet sich Cox via EnCom. Ihr sollt ihn nach Floating Bombay zu einer Konferenz begleiten. Also auf nach Floating Bombay.

Clansunion

32. Floating Bombay

Sobald Ihr in der Hauptstadt der Clansunion angekommen seid, geht Ihr in die Wohnhalle I, um Euch mit Baba Mehem zu unterhalten. Nach einem längeren Gespräch kommt der erwürdige Baba endlich zum Punkt. Ihr sollt Euch einer Hilfsexpedition unter der Leitung von Kapitän Yalla Rangun zum Macquarie-Rücken anschließen. Um das Geschäft endgültig abzuschließen, sollt Ihr Rangun in New Babel treffen.

Geht nun zu „Masalla´s Spot“, wo Ihr mit einem Kerl namens Zerf sprecht. Seid freundlich zu Zerf, damit er Euch den Tip mit der „Indus Bar“ gibt. Macht Euch also auf den Weg in die „Indus Bar“ und sprecht dort mit Dubai Tankrit. Dieser verweist Euch bei freundlicher Behandlung an Akash Tankrit, die Ihr in der Wohnhalle II trifft. Sie erzählt Euch, daß Ihr vor Ganesha 1 das Boot des Hauptmanns der Mu`Hamma Familie manövrierunfähig schießen sollt. Natürlich nehmt Ihr den Job an. Um das Boot des Hauptmanns manövrierunfähig zu schießen, benötigt Ihr spezielle Torpedos. Geht also zum Waffenlager und kauft Euch drei bis vier Torpedos Marke Flash Shark II. Diese Torpedos zerstören in erster Linie die Elektronik des Gegners. Nach diesem Einkaufsbummel geht Ihr zum Dock, um den Auftrag auszuführen.

Der Bomber des Hauptmanns

Folgt dem Canyon direkt vor Euch und paßt auf die Minen auf. Sobald Ihr die feindliche Basis erreicht habt, kümmert Ihr Euch um das Schiff des Hauptmanns. Paßt auf, da es sich um einen Bomber handelt. Haltet also Euer Schiff stets in Bewegung, während Ihr die Flash Sharks abschießt. Sobald der Bomber manövrierunfähig ist, kümmert Ihr Euch um die Wachen, damit Euer befreundetes Begleitboot, den Bomber in aller Ruhe infiltrieren kann. Wenn dies geschehen ist, fahrt Ihr mit Hilfe des Autopiloten nach New Babel.

33. New Babel

Nehmt hier mit Yalla Rangun im „Mughal Empire Plaza“ Kontakt auf. Er unterrichtet Euch über das weitere Vorgehen und das mysteriöse Beben im Macquarie-Rücken. Nach diesem Gespräch brecht Ihr gleich auf, um an der „Star of Bengalia“ anzudocken.

34. Star of Bengalia

Hier angekommen meldet Ihr Euch bei Kapitän Rangun in den Mannschaftsräumen. Er wird Euch lediglich fragen, ob Ihr bereit seid und Euch anschließend eine Aufzeichnung von dem Beben zeigen. Sobald die Filmvorführung beendet ist, sprecht Ihr Rangun ein

weiteres mal an und er wird Euch auf Patrouille schicken. Geht also zum Dock und fahrt los.

Patrouille

Euer erstes Ziel ist der Navigationspunkt B. Sobald Ihr dort angekommen seid, erhaltet Ihr den Befehl, weiter zu Nav C zu fliegen. Hier trifft Ihr auf reichlich Gegner der Scout-Klasse, die Euch und Eurem Partner jedoch kaum etwas anhaben können. Gleich nachdem Ihr die Gegner bei Nav C ausgeschaltet habt, ertönt ein Hilferuf der „Star of Bengalia“. Also nichts wie zurück zum Navigationspunkt A. Verteidigt den Frachter. Anschließend versuchen einige Anarchos zu fliehen. Folgt diesen zum Navigationspunkt D, wo Ihr auf Scouts, Panzer, Torpedotürme und eine kleine Basis trifft. Macht auch hier alles dem Erdboden gleich und kehrt dann per Autopilot zum Frachter zurück.

Kurze Zeit nachdem Ihr wieder zurück auf der Bengalia seid, wird eines dieser mysteriösen schwarzen Schiffe gesichtet. Direkt nach dieser unheimlichen Begegnung sprecht Ihr noch einmal Rangun an. Er wird Euch zum Geleitschutz für die Lieferung zu den Stationen Ajanta 1 und 2 einteilen. Euer Hauptaugenmerk soll dabei den schwarzen Schiffen gelten. Geht also zum Dock, wo Ihr zunächst einmal Euer Schiff wieder in Schwung bringt.

Geleitschutz

Danach schließt Ihr zu den bereits im Wasser wartenden Begleitschiffen auf. Sobald Ihr diese erreicht habt, werden sie sich in Bewegung setzen und zum Transporter fahren. Folgt diesen zum Transporter. Auch hier müßt Ihr einen Moment warten, bis sich der Konvoi in Bewegung setzt. Zunächst sieht alles recht freundlich aus, doch kurz vor dem Ziel tauchen diese schwarzen Schiffe auf. Legt Euch ins Zeug und seht zu, daß der Frachter heil bleibt. Lenkt die Aufmerksamkeit der Angreifer auf Euch, damit der Transport sicher ans Ziel kommt. Auch wenn nicht alle Angreifer zerstört werden, könnt Ihr diese Mission bestehen. Hauptsache der Frachter erreicht sein Ziel. Anschließend geht es zurück zur „Star of Bengalia“ und zu Kapitän Rangun. Dieser wird Euch erzählen, daß Admiral Peacock in Ajanta 2 eingetroffen ist und Euch erwartet.

35. Ajanta II

Den Admiral trifft Ihr in der „Hyderabad Hall“, wo er Euch von den „Bionten“ berichtet, die weder Mensch noch Maschine sind, sondern irgend etwas dazwischen. Euer nächster Auftrag wartet auch schon auf Euch. Ihr sollt mit „Flash Sharks“ eine ihrer Scout-Einheiten lahmlegen, damit die Föderation an die Technologie dieser rätselhaften Boote kommt. Geht also zum Waffenhändler und packt Euch „Flash Sharks“ in die Torpedorohre.

Der „Bionten-Scout“

Steuert nun den Navigationspunkt B an. Beeilt Euch, da der „Bionten-Scout“ nur für kurze Zeit dort aufkreuzen wird. Legt ihn mit einem „Flash Shark“ lahm und wartet auf die Schiffe, die die Infiltration vornehmen sollen. Kurze Zeit nachdem diese Boote eingetroffen sind, erscheinen zwei weitere „Bionten“. Haltet diese von den Spezialeschiffen fern. Sobald die Meldung kommt, die Spezialeschiffe zu Nav A zu begleiten, macht Ihr das. Auf dem Weg dorthin greift Euch ein weiterer „Bionten-Scout“ an. Haltet auch diesen von den anderen Einheiten fern. Gleich nachdem die Meldung

kommt, daß der Autopilot verfügbar ist, sollte Ihr diesen benutzen, um die Mission zu beenden. Es wird Euch bei diesem Einsatz wahrscheinlich nicht gelingen einen der Bionten abzuschießen, doch das ist völlig egal.

In Ajanta II erhaltet Ihr eine Nachricht von Peacock, der Euch nach Ajanta I schickt. Macht Euch also gleich auf den Weg.

36. Ajanta I

Geht hier in die zerstörte Halle, um mit Peacock zu sprechen. Er wird Euch einiges über das gekaperte Boot erzählen und Euch anschließend auffordern, mit auf die „Polar“ zu kommen. Hier soll auch eine Nachricht von El Topo bereitliegen.

37. Polar

Kaum auf der „Polar“ angekommen meldet sich El Topo. Dieser erinnert Euch daran, daß Ihr noch etwas zu erledigen habt. Doch bevor es mit der Beschaffung der Papiere losgehen kann, sollt Ihr noch nach Machina Antarctica fahren, um dort Viktor Barnhelm zu treffen. Zunächst bleibt Ihr jedoch auf der „Polar“. Geht hier zum Büro von Peacock, um mit ihm zu sprechen. Gleich nach dem Gespräch geht Eure Fahrt zur Machina Antarctica los.

Tornado Zone

38. Machina Antarctica

Geht hier in die Halle, um Euch mit Ralf Razor zu unterhalten, der Euch sagen kann, wo sich Barnhelm aufhält. Lauft also weiter zum Laboratorium und sprecht mit Barnhelm. Er berichtet Euch noch einmal von dem entführten Wissenschaftler Rasmussen und den gestohlenen Papieren, die sich beide in den Händen von Santiago befinden. Desweiteren erzählt er Euch von ständigen Überfällen durch Santiago´s Söldner. Das riecht nach dem nächsten Auftrag. Ihr sollt vor Bellinghausen einige Boote von Santiago aufmischen. Dies wird eine harte Nuß und daher solltet Ihr Euer Boot mit starken Torpedos bestücken. Anschließend macht Ihr Euch auf den Weg nach Bellinghausen.

Verteidigung von Bellinghausen

Gleich nachdem Ihr bei Nav A angekommen seid, könnt Ihr erkennen, was auf Euch zu kommt. Neben dem großen Bomber, der für die Koordination zuständig ist, treiben sich hier noch unzählige Scouts und Saboteure rum. Ihr habt in dieser Mission nur eine Chance, wenn wirklich jeder Torpedo ein Treffer ist, da Ihr voraussichtlich alle Torpedos benötigt. Nehmt Euch zunächst die Saboteure und die Scouts in der Nähe der Tanks vor. Kümmert Euch anschließend um den Bomber. Dieser muß relativ schnell ausgeschaltet werden, da er ansonsten immer neue Angriffswellen auf Bellinghausen los schickt. Sobald dieses Ungetüm aus dem Weg geräumt ist, kümmert Ihr Euch um die restlichen Angreifer. Sucht das gesamte Gebiet um die Station ab, damit Euch keiner

entgeht. Erst wenn alle ausgeschaltet sind, könnt Ihr per Autopilot nach Bellinghausen fahren.

39. Bellinghausen

Gleich nachdem Ihr angekommen seid, meldet sich Barnhelm bei Euch. Er beordert Euch sofort zurück nach Machina Anarctica, wo Ihr ihn im Laboratorium aufsuchen sollt.

40. Machina Antarctica

Sucht sofort nach Eurer Ankunft Barnhelm auf. Er wird Euch den Auftrag geben, einen V-Mann namens Vinzenz Lefebre aufzusuchen. Diesen findet Ihr entweder in Phobos oder in Little Paris. Macht Euch also auf den Weg zum Dock und fahrt dann nach Little Paris

41. Little Paris

Hier angekommen geht Ihr zuerst in die Halle, um mit dem Tagelöhner zu sprechen. Er wird Euch trotz seines betrunkenen Zustands noch die eine oder andere Information geben können, wie Ihr mit Vinzens ins Gespräch kommt. Bevor Ihr nun selber betrunken seid, geht Ihr ins „Kinky Cabin“, wo sich auch tatsächlich Vinzens Lefebre befindet. Sprecht ihn an, um zu erfahren, daß Ihr auf jeden Fall auf den Frachter „Big Fat Mama“ müßt, wenn Ihr Santiago erwischen wollt. Dieser Frachter befindet sich vor Hawaii. Weiterhin erfahrt Ihr, daß Ihr die Tänzerin Glo Zee finden müßt, da sie eine Art Passierschein ist. Sobald das Gespräch beendet ist, geht Ihr in die Halle, wo sich Glo Zee befindet. Sprecht auch sie an, damit sie Euch mitteilen kann, daß Ihr noch einmal zu Lefebre sollt. Also zurück zu „Kinky’s Cabin“ und Lefebre ansprechen. Er erzählt Euch, daß Ihr Fritz Rasmussen auf Deepdrift treffen müßt, um keine Probleme auf der „Big Fat Mama“ zu haben. Lefebre gibt Euch neben weiteren Auskünften noch zwei Tickets für den Sprungstern. Nun kann es endlich losgehen. Lauft zu Eurem Boot und wählt die Route zum Entopoint III.

42. Entropoint III

Geht hier zur Abfertigung und sprecht mit der Entrox Beamtin, worauf auch gleich die Reise zum Entropoint V losgeht.

43. Entropoint V

Hier braucht Ihr Euch garnicht lange aufhalten. Geht sofort zum Dock und fahrt zur „Big Fat Mama“.

44. Big Fat Mama

Noch im Dock werden Ihr von einem Unbekannten angesprochen, der etwas zu neugierig ist. Doch wenn Ihr im Gespräch auf Glo Zee verweist, wird Euch diese helfen. Geht nun weiter zur „Heartbreak Lounge“, wo Ihr Boris Santiago trifft. Bei dem Gespräch mit ihm werdet Ihr nach einen Job fragen, doch Santiago will Euch zunächst einmal testen. Bei diesem Test sollt Ihr einen Konkurrenten von Santiago, der auf den Namen Willy Boy hört vor Blue Hawaii ausschalten. Bevor Ihr jedoch losfahrt, um den Auftrag auszuführen, geht Ihr ins „Slickville“, um einem gewissen Ratcliff zu sprechen. Dieser erzählt Euch von dem Umsturzplänen einer Untergrundorganisation namens „Dark Hearts“. Deren Koordinator heißt Jerome Cairo und ist auf Deepdrift zu finden. Dieser kann Euch für einen Angriff auf die „Big Fat Mama“ nützliche Informationen geben. Sobald das Gespräch beendet ist, geht Ihr zum Dock, um die Geschichte mit Willy Boy zu erledigen. Schlagt also die Route nach Blue Hawaii ein.

Willy Boy

Steuert zuerst den Navigationspunkt A an, wo sich die ersten Angreifer befinden. Geht gleich voll in die Offensive und zerstört die ersten Schiffe von Willy Boy. Nach den ersten Erfolgen kommt die Meldung, daß Ihr einen zu den Minen flüchtenden Angreifer verfolgen sollt. Dabei werdet Ihr zu den Frachtern und Bombern von Willy Boy geführt. Eure Aufgabe besteht einerseits darin, die Fracht der Transporter zu identifizieren und andererseits den einen oder anderen Bomber bzw. Frachter auszuschalten. Kurze Zeit später werdet Ihr zu Nav B beordert, da sich hier die verteidigenden Einheiten von Blue Hawaii sammeln. Unterstützt diese bei der Abwehr der Willy Boy Panzer. Es darf kein Gebäude von Blue Hawaii zerstört werden. Sobald die Panzer ausgeschaltet sind, kümmert Ihr Euch um die restlichen Frachter und Bomber. Anschließend geht es per Autopilot nach Deepdrift.

45. Deepdrift

Gleich nachdem Ihr auf Deepdrift eingetroffen seid, meldet sich Santiago bei Euch. Er fordert Euch auf, sofort zur „Big Fat Mama“ zu kommen. Bevor Ihr dies jedoch macht, blickt Ihr Euch auf Deepdrift um. Leider findet Ihr Rasmussen nicht. Daher macht Euch auf den Weg zur „Big Fat Mama“.

46. Big Fat Mama

Geht gleich zur „Heartbreak Lounge“, um mit Santiago zu sprechen. Dieser wird Euch eine neue Aufgabe zu teilen, die Euch hervorragend ins Konzept paßt. Ihr sollt

Rasmussen von Deepdrift abholen. Bevor Ihr jedoch losfahrt, sprecht Ihr noch kurz mit Glo Zee, die Euch einige Neuigkeiten erzählt. Unter anderem plant die Mogh-Sekte hier ein Treffen. Um genauere Informationen zu erhalten, sollt Ihr nach Blue Hawaii, um dort mit Lionel Sinker zu sprechen. Doch vorher fahrt Ihr nach Deepdrift.

47. Deepdrift

Sprecht hier in der Halle mit Jerome Cairo, der Euch nützliche Informationen über einen Angriff auf die „Big Fat Mama“ zu kommen läßt. Anschließend sprecht Ihr mit Rasmussen. Gleich nachdem Ihr mit Rasmussen gesprochen habt, meldet sich Wotan Colosimo bei Euch. Er sagt Euch, daß Ihr zunächst einmal zur „Mole“ kommen sollt. Geht also zum Dock, laßt Euer Boot auf Vordermann bringen und fahrt dann zur „Mole“.

Rasmussens Rettung

Kurz bevor Ihr Euer Ziel erreicht, tauchen einige Wachboote von Santiago auf. Ihr müßt diese unbedingt zerstören, damit sie keine Meldung an Santiago geben können. Wenn es Euch nicht gelingt, die Wachen so schnell wie möglich auszuschalten, dann ist alles verloren. Legt Euch also ins Zeug und schaltet alle Feinde aus, bevor diese zur „Big Fat Mama“ zurückkehren können. Bei den Angreifern habt Ihr es auch mit Bombern zu tun. Dementsprechend solltet Ihr nicht zögern, Eure Torpedos einzusetzen. Nachdem Gefecht geht es zur „Mole“.

48. Mole

Auf der „Mole“ angekommen geht Ihr gleich zur Halle, um mit Colosimo zu sprechen. Nun wird es langsam ernst. Der Angriff auf die „Big Fat Mama“ steht bevor. Als Entschädigung für die entgangenen 6000 Credits erhaltet Ihr ein neues Boot. Dabei handelt es sich um einen Bomber. Mit diesen Bootstyp sollte der Angriff auf Santiago's Frachter klar gehen. Bevor Ihr jedoch zum Angriff übergeht, laßt Ihr Euer neues Boot noch ein wenig aufrüsten. Nun geht es los.

Waffentransport zur „Big Fat Mama“

Zunächst einmal müßt Ihr bei Nav A einen Waffentransport, der auf den Weg zur „Big Fat Mama“ ist, zerstören, bevor dieser den Frachter erreicht. Es dürfen Euch hier weder die Wachen, noch die drei großen Transporter entkommen. Sobald ihr dies geschafft habt, werdet Ihr aufgefordert, zu Nav C zu kommen, um Euch dort mit den anderen Staffeln für den Angriff zu sammeln. Gleich nachdem Ihr den Punkt erreicht habt, geht es zu Nav B, wo Ihr sämtliche Wachen der „Big Fat Mama“ zerstören müßt. Laßt den Frachter in Ruhe und kümmert Euch nur um die Wachen. Fliegt das gesamte Gebiet ab. Erst wenn alle zerstört sind, könnt ihr per Autopilot zur „Mole“ zurückkehren.

Zurück auf der „Mole“ sollt Ihr Euch gleich bei Colosimo melden. Der gibt Euch den Auftrag, Euer Schiff wieder aufzumöbeln und dann den Angriff auf die „Big Fat Mama“ zu starten. Geht also zum Waffenhändler und dann zum Dock.

Angriff auf die „Big Fat Mama“

Bei diesem Angriff sollt Ihr die Geschütztürme des Frachters zerstören, damit er anschließend infiltriert werden kann. Der Bomber, der die Infiltration vornehmen soll, steht unter Eurem Schutz. Anfangs verläuft die Fahrt ruhig, bis Ihr zu einem Canyon kommt, der vermint ist. Ihr müßt die Minen abschießen, damit der Bomber den Canyon ungehindert passieren kann. Anschließend müßt Ihr dem Bomber die Wachen der „Big Fat Mama“ vom Leib halten. In der Nähe vom Frachter sichert Ihr die Gegend hauptsächlich gegen die Wachen. Achtet aber auch auf die Geschütztürme des Frachters. Der Bomber darf auf gar keinen Fall zerstört werden. Sobald das Übernahmekommando an Bord ist, werden diese die Verteidigung des Frachters lahmlegen. Ihr müßt Euch dann nur noch um die restlichen Wachen kümmern. Wenn alle erledigt sind, kehrt Ihr zur „Mole“ zurück.

Jagd auf Santiago

Auf der „Mole“ trifft Ihr Euch erneut mit Colosimo in den Mannschaftsräumen. Ihr erfahrt, daß Santiago versucht zu fliehen. Also heißt es gleich wieder raus ins kalte Naß und die Verfolgung von Santiago übernehmen. Geht gleich zum Dock und macht Euch auf die Jagd. Direkt vor Euch befindet sich der Bomber von Santiago. Nehmt Euch zuerst die Leibwachen vor und anschließend Santiago. Ihr müßt alle Schiffe versenken. Nach getaner Arbeit geht es zurück zur „Mole“.

Zurück auf der „Mole“ trifft Ihr Euch ein letztes Mal mit Colosimo in den Mannschaftsräumen. Nach dem Gespräch geht es zu General Cox auf die „Triton“.

Atlantische Förderation

49. Triton

Auf der „Triton“ sucht Ihr zuerst General Cox im Briefing Raum auf. Dieser wird Euch gratulieren und auch mit einem neuen Job versorgen. Ihr sollt die Reste von Willy Boy's Flotte zerstören, damit dieser nicht die Nachfolge von Santiago antreten kann. Geht also zum Dock und fahrt Patrouille.

Willy Boy's letzter Angriff

Ihr müßt insbesondere die „Big Fat Mama“ schützen, was wahrlich nicht leicht wird, da jede menge Angreifer auf Euch zu kommen. Taucht zuerst zum Navigationspunkt A und zerstört dort die ersten Angreifer. Doch schon nach kurzer Zeit wird klar, daß es sich bei diesem Angriff auf die Raupen nur um einen Scheinangriff gehandelt hat. Steuert daher sofort nach Süden, von wo aus die Hauptstreitmacht von Willy Boy kommt. Bei diesen Angreifern handelt es sich um Bomber und Scouts. Bei den Bombern sind auch Enterungskommandos dabei. Diese müßt Ihr zuerst ausschalten. Entfernt Euch dabei nie zu weit von der „Big Fat Mama“. Ihr müßt letztendlich alle Angreifer vernichten, um die Mission zu gewinnen.

Zurück auf der „Triton“ sollt Ihr Euch erneut mit General Cox im Briefing Raum treffen. Er wird Euch von Aktivitäten der Mogh-Sekte unterrichten. Daraus folgt auch der nächste Auftrag. Ihr sollt die Mogh-Sekte von Ihrem Angriff auf die Digger Plattform abhalten. Auf dem Weg dorthin erhaltet Ihr weitere Information. Im

Krisengebiet angekommen, meldet sich Merlin Brown bei Euch. Er bittet Euch um Unterstützung. Sobald dieses Gespräch beendet ist, geht Ihr noch einmal zu Cox in den Briefing Raum der „Triton“. Er teilt Euch mit, daß Ihr den Belagerungsring um die Plattform durchbrechen sollt, damit die „Triton“ passieren kann. Nun kann es also losgehen. Rüstet Euren Bomber wieder auf und stecht in See nach Avalon.

Die Belagerung der Digger-Plattform

Ihr müßt zuerst nordöstlich von Euch die Ladung eines Transporters identifizieren. Sobald Ihr dies getan habt und es sich herausstellt, daß dieser Frachter Waffen geladen hat, müßt Ihr diesen und seine Begleitschiffe zerstören. Danach geht es zu Nav A. Hier zerlegt Ihr die Mogh-Schiffe, die den Belagerungsring aufrecht erhalten. Anschließend geht es per Autopilot nach Avalon.

50. Avalon

Geht zu Merlin ins Büro, um weitere Anweisungen zu erhalten. Hier erfahrt Ihr etwas über das „Shogunat“ und das die Mogh's erneut angreifen. Geht also los, um die Waffenvorräte an Eurem Schiff zu überprüfen und stürzt Euch dann ins Gefecht.

Der Angriff der Moghs

Die Moghs scheinen wirklich ernst zu machen. Ihr erstes Ziel ist ein ziviler Frachter bei Nav A. Eure Aufgabe besteht darin, den Frachter zu schützen und die Angreifer abzuwehren. Der Frachter muß auf jeden Fall überleben. Kümmert Euch zuerst um die Angreifer, die bereits vor dem Frachter Stellung bezogen haben. Sobald die Lage bei Nav A geklärt ist, geht es weiter zu Nav B, wo sich eine mobile Einsatzzentrale der Moghs befindet. Greift diesen Frachter an und zerstört ihn. Kümmert Euch nicht um die Wachen. Nachdem auch hier alles geklärt ist, geht es weiter zu Nav C. Hier haben die Moghs eine Versorgungsstation. Dementsprechend hoch ist auch die Zahl der Wachen. Haltet Euer Schiff stets in Bewegung und greift ein Gebäude nach dem anderen an. Es müssen alle Basisteile zerstört werden. Anschließend kehrt Ihr per Autopilot nach Avalon zurück.

Gleich nachdem Ihr auf „Avalon“ angekommen seid, meldet sich Cox bei Euch. Ihr erhaltet von ihm die Mitteilung, daß das „Shogunat“ anrückt und er Euch sofort auf der „Triton“ erwartet. Geht also gleich wieder zum Dock und fahrt zur „Triton“.

51. Triton

Meldet Euch im Briefing Raum bei General Cox, der Euch erzählt, daß das „Shogunat“ an den „Diggern“ interessiert ist. Eure Aufgabe besteht darin, die Vorhut des „Shogunats“ aufzuhalten. Rüstet also Euer Boot auf und stürzt Euch in die nächste Schlacht.

Angriff des „Shogunats“

Fliegt sofort zum Navigationspunkt A, wo sich eine größere Staffel des „Shogunats“ aufhält. Zerstört möglichst viele Gegner, bis die Meldung kommt, daß die „Triton“ bei Nav B angegriffen wird. Macht Euch gleich nach der Meldung auf den Weg. Hier treiben sich auch noch einige Moghs rum, die Ihr ebenfalls zerstören müßt. Laßt keine

Feinde an die „Triton“ ran. Erst wenn alle Gegner ausgeschaltet sind, könnt Ihr den Autopiloten einsetzen.

Zurück auf der Triton erwartet Euch General Cox erneut im Briefing Raum. Von ihm erfahrt Ihr, daß die „Polar“ auf den Weg zu Euch ist. Doch bis sie eintrifft, müßt Ihr die Angriffe des „Shogunats“ abwehren. Geht also gleich wieder zurück ins Schlachtgetümmel.

Die zweite Angriffswelle

Bei diesem Einsatz habt Ihr es mit wesentlich mehr Feinden zu tun. Steuert zunächst den Navigationspunkt B an, wo sich der Verband Gamma des „Shogunats“ befindet. Erledigt hier so viele Gegner wie möglich, bevor Ihr die Meldung erhaltet, daß Ihr zu Nav A kommen sollt, da dort die Lage sehr brenzlich wird. Hier müssen alle Gegner erledigt werden, bevor es zur „Polar“ geht. Achtet bei den Gegnern besonders auf Enter-Kommandos. Der „Triton“ darf nichts passieren.

Gleich nachdem Ihr zurück auf der „Triton“ seid, erhaltet Ihr die Nachricht, daß Ihr Euch auf der „Polar“ melden sollt. Macht Euch also gleich auf den Weg.

Clansunion

52. Polar

Meldet Euch bei Lopez im Briefing Raum. Der wird Euch berichten, daß der nächste Weg ins Rote Meer führt, da dort mit einem Überfall der „Tsui Akiras“ zu rechnen ist. Gleich nachdem Gespräch geht es los ins Rote Meer. Dort angekommen geht Ihr erneut in den Briefing Raum, um mit Lopez zu sprechen. Hier erfahrt Ihr, daß Ihr die Meerenge in Sektor A bewachen sollt. Bevor Ihr nun zum Dock geht, macht Ihr Euren obligatorischen Besuch beim Waffenhändler, um das Boot wieder aufzurüsten. Danach geht es los zum Sektor A.

Sektor A bewachen

Steuert zuerst die Meerenge bei Nav A an. Achtet hier auf die gegenläufigen Strömungen und die Radioaktivität. Bekämpft hier die ersten Angreifer. Schon nach kurzer Zeit sollt Ihr zu Nav B, um dort die Verteidigungsanlagen zu schützen. Fast zur gleichen Zeit kommt die Meldung, daß Ihr den Frachter im Hafen bei Nav C schützen sollt. Laßt Euch durch diese Meldungen nicht aus der Ruhe bringen und nehmt Euch nach und nach die einzelnen Feinde vor. Nav B und C liegen dicht beieinander, so daß Ihr lediglich die umher fliegenden Feinde abschießen müßt. Etwas später kommt eine weitere Meldung. Ihr sollt zu Nav D, da sich dort ein Frachter mit Plänen der Plasmawaffe befindet. Dieser Frachter darf nicht von den Angreifern geentert oder zerstört werden.

Zurück auf der Polar geht es zu Lopez in den Briefing Raum. Er teilt Euch mit, daß das „Shogunat“ starke Panzerverbände in Sektor B abgesetzt hat. Ihr sollt die Truppen dort unterstützen und die Panzer aufhalten. Dieses Mal sollte Ihr bei der Ausrüstung Eures Bootes darauf achten, daß es mit Clusterbomben ausgerüstet wird. Diese werdet Ihr im Kampf gegen die Panzer benötigen. Danach geht es ins Dock.

Panzerabwehr

Euer erstes Ziel ist der Navigationspunkt B, wo Ihr einige Scouts abschießen müßt, die sich an den Atemgastanks zu schaffen machen. Es dürfen keine Tanks zerstört werden. Danach geht es zum Navigationspunkt C, wo Eure Clusterbomben zum Einsatz kommen. Hier müßt Ihr die Panzereinheiten aufhalten. Dies sollte jedoch kein Problem sein mit den Clusterbomben. Sobald auch hier alles in Ordnung ist, fahrt Ihr zu Nav C, um die „Polar“ zu schützen. Hier habt Ihr es sowohl mit angreifenden Panzern, als auch mit Scouts zu tun. Erst wenn alle ausgeschaltet sind, könnt Ihr zur „Polar“ zurück.

Auf der „Polar“ angekommen geht Ihr natürlich wieder zu Lopez in den Briefing Raum. Mittlerweile habt Ihr nicht nur Probleme mit dem „Shogunat“, sondern auch mit einigen „Bionten“, die in dieser Gegend aufgekreuzt sind. Ihr sollt diese aufhalten. Dafür bekommt Ihr auch ein neues Boot, das Ihr mit „Flash Sharks“ voll packen sollt. Geht also zum Waffenhändler und bestaunt Euer neues Boot. Rüstet es auf und geht dann zum Dock, um den „Bionten“ einzuheizen.

Angriff der Bionten

Steuert sofort Nav A an, wo sich die „Bionten“ aufhalten. Dieses Mal müßt Ihr die Scouts und auch den Bomber der „Bionten“ außer Gefecht setzen. Keine leichte Aufgabe, da die feindlichen Schiffe verdammt schnell sind. Doch mit den „Flash Sharks“ sollte es Euch gelingen einen Angreifer nach den anderen außer Gefecht zu setzen.

Gleich nachdem Ihr wieder auf der „Polar“ seid, kommt die nächste Schreckensmeldung. Lopez erzählt Euch, daß Akira persönlich via InterCom mit Euch sprechen will. Dies ist natürlich noch nicht die Schreckensmeldung. Vielmehr, was er Euch zu sagen hat. Gleich nach dieser Unterredung sprecht Ihr ein weiteres Mal mit Lopez, um den weiteren Ablauf zu koordinieren. Danach geht Ihr los, um Euer Boot mit neuen Torpedos zu bestücken. Entfernt die restlichen „Flash Sharks“ und nehmt dafür Torpedos mit hoher Sprengkraft. Anschließend geht es ab ins Boot.

Akira's Bomber

Kümmert Euch bei diesem Angriff in erster Linie um den Bomber von Akira bei Nav B. Diesen müßt Ihr so schnell wie möglich zerlegen. Um die Eskorte können sich Eure Geschütztürme (vorausgesetzt Ihr habt die richtige Software) und Eure Begleiter kümmern. Sobald der Bomber terminiert wurde, helft Ihr bei der Vernichtung der Eskorte.

Auf der „Polar“ angekommen geht Ihr wie immer zum Kaffeepausch in den Briefing Raum. Hier erfahrt Ihr, daß Euch General Ping vom „Shogunat“ sprechen will. Sobald Ihr den Briefing Raum verläßt, meldet sich der General via EnCom. Zu Eurer völligen Überraschung gratuliert Euch dieser zur Vernichtung Akiras. Weiterhin bittet er Euch bei der Vernichtung der „Bionten“ mitzuhelfen. Nach diesem Gespräch sucht Ihr noch einmal Lopez auf, um seine Zustimmung auf höfliche Art und Weise zu holen. Sobald ihr diese habt, macht Ihr Euch auf ins Dock und dann zum „Shogunat“. Vergeßt jedoch nicht Flash Sharks einzupacken.

Mit dem „Shogunat“ gegen die „Bionten“

Dieser Mission ist ausgesprochen heftig. Fliegt zuerst zu Nav A, wo Ihr die „Bionten-Scouts“ davon abhalten müßt, die Tanks zu zerstören. Mindestens ein Tank muß den Angriff überstehen. Gleich nachdem Ihr dies geschafft habt, steuert Ihr Nav B an. Hier wird es dann wirklich haarig. Neben den bereits bekannten „Bionten-Scouts“ habt Ihr es hier auch noch mit einem Bomber zu tun. Ihr müßt höllisch aufpassen, daß Euch der

Bomber nicht zerlegt. Ihr müßt bei dieser Mission alle „Bionten“ vernichten. Dies macht sich auf einfachsten, indem Ihr die Boote der „Bionten“ zuerst mit den Flash Sharks paralyisiert und dann zerstört.

Zurück auf der „Polar“, meldet sich eine alte Bekannte mit dem Namen Hong Long. Auch wenn sie nicht Eure beste Freundin ist, sollt Ihr ihr helfen. Der Sultan Zalman hat Ihr Boot im Schlepptau. Für die Rettungsaktion verspricht sie Euch Informationen über Akira. Natürlich fragt Ihr erst einmal Lopez, ob Ihr den Nebenjob annehmen dürft. Der gibt Euch grünes Licht und so macht Ihr Euch auf den Weg.

Hong Longs Befreiung

Diese Aktion gelingt Euch nur mit einem kleinen Trick. Fahrt zuerst zum Navigationspunkt A, wo sich der Canyon befindet, der Euch direkt zur Festung führt. Schaltet bei Nav A sowohl den Motor, als auch das Sonar ab und laßt Euch einfach in die Festung treiben. Dort sucht Ihr sofort die beiden nebeneinander stehenden Energiestation. Zerstört diese, damit Hong Long fliehen kann. Anschließend müßt Ihr noch Zalman's Bomber ausmachen und ebenfalls zerstören. Danach geht es per Autopilot zurück zur „Polar“. Auf dem Weg dorthin erhaltet Ihr noch eine Nachricht von Hong Long, die Euch tatsächlich die Informationen über Akira gibt. Höchst interessante Informationen, die etwas Licht in die ganze Geschichte bringen.

Auf der „Polar“ folgt Ihr dem bekannten Trampelpfad zum Briefing Raum. Lopez findet zwar Interesse an den Informationen über Akira, jedoch beschließt er, zunächst die restlichen „Bionten“ zu vernichten und den Auftrag bezüglich Sultan Zalman an Rangun weiterzugeben. Dementsprechend geht es auf ins „Shogunat“

Shogunat

53. Svesda Wostock

Gleich nach der Ankunft werdet Ihr von General Cox empfangen, der Euch mitteilt, daß Ihr Eure Privatgeschäfte einstellen müßt. Antwortet darauf mit „ist das ein Befehl?“. Bei der nächsten Antwort wählt Ihr dann den höchsten Betrag aus. Schließlich muß sich die Sache ja lohnen und siehe da, Cox geht auf Eure Forderung ein. Ihr müßt Cox jedoch versprechen, ruhig zu bleiben und auf eine Nachricht von einem gewissen Newskij zu warten. Schaut Euch ein wenig um in Svesda Wostock und unterhaltet Euch mit dem einen oder anderen. Bedenkt dabei, daß Ihr stets freundlich sein müßt. Nach einiger Zeit meldet sich Cox via EnCom, der Nevskij für Euch an der Strippe hat. Unterhaltet Euch mit ihm und er wird Euch 30000 Credits bieten, wenn Ihr bei der Bionten-Bekämpfung mit helft. Dies könnt Ihr natürlich nicht ausschlagen. Meldet Euch also bei Admiral Ping im Konferenzraum. Hier erfahrt Ihr, daß Ihr gleich raus müßt, da die „Bionten“ bereits angreifen. Macht Euch also auf den Weg.

„Bionten-Angriff“ auf Svesda Wostock

Fahrt zuerst zu Nav A, wo Ihr mit den Verbündeten zusammen trefft. Folgt diesen zum Einsatzgebiet nach Nav B. Hier besteht die Aufgabe darin, alle „Bionten“ zu vernichten. Doch wenn die Meldung kommt, daß die Frachter bei Nav C angegriffen werden, macht Ihr Euch sofort auf die Socken. Paßt hier auf, da sich auch ein Bomber der „Bionten“ in

dieser Gegend aufhält. Nehmt Euch diesen Bomber als erstes vor, da er die größte Bedrohung für die Frachter darstellt. Um den Bomber auszuschalten, benötigt Ihr zuerst zwei bis drei starke Flash Sharks. Anschließend könnt Ihr ihn mit den herkömmlichen Waffen vernichten. Nachdem alle Bionten erledigt sind, geht es nach Svesda Wostock zurück.

Kaum zurück in Svesda Wostock erfahrt Ihr, daß die „Bionten“ nun die Wasseraufbereitung angreifen. Rüstet also Euer Schiff neu aus und macht Euch auf ins Gefecht.

Verteidigung der Wasseraufbereitung

Dieser Einsatz ist im Verhältnis zu den vorherigen Einsätzen eher harmlos. Seht zu, daß Ihr die „Bionten-Scouts“ so schnell wie möglich vors Rohr kriegt und macht dann kurzen Prozeß mit Ihnen. Danach geht es zurück nach Svesda Wostock.

Natürlich wartet hier schon der nächste Auftrag für Euch. Ihr sollt die fliehenden „Bionten“ endgültig zerstören. Also zurück ins Boot und auf zur „Polar“.

Jagd auf die „Bionten“

Fliegt mit den vier Begleitschiffen zu Nav A, wo Ihr alle „Bionten“ vernichten sollt. Achtet darauf, daß Eure jungen Begleiter den Kampf überleben. Schon nach kurzer Zeit wird klar, daß es sich um eine Falle handelt. Steuert dementsprechend sofort Nav B an, wo sich die „Polar“ befindet. Mit ihrer Hilfe müßt Ihr die restlichen Angreifer zerstören. Achtet dabei weiterhin auf Eure jungen Begleiter. Es darf kein Gegner übrig bleiben. Auch wenn die Feinde bereits paralysiert sind, müßt Ihr sie noch in die Luft sprengen. Nach diesem Einsatz dockt Ihr an der „Polar“ an.

54. Polar

Sobald ihr angekommen seid, meldet sich General Ping bei Euch, der sich mit Euch in Challenger verabredet. Macht Euch also auf den Weg.

55. Challenger

Auf Challenger werdet Ihr von General Cox empfangen, der Euch erste Einzelheiten einer äußerst risikoreichen Mission anvertraut. Desweiteren sagt er Euch, daß Ihr Ping im „Shang Chang Long“ trifft, wohin Ihr auch gleich geht. Hier erfahrt Ihr, daß die „Bionten“ eine Seismobombe in den Marianen-Graben gelegt haben. Eure Aufgabe besteht darin, die Bombe zu identifizieren und die Feinde zu vernichten. Bevor Ihr die Mission startet, besucht Ihr noch den Waffenhändler. Bringt Euer Schiff in Ordnung und dann nichts wie los.

Die Seismobombe

Fahrt zuerst zu Nav A, wo Ihr Euch mit den Kampfverbänden trifft. Fahrt danach weiter zu Nav B und identifiziert dort die beiden „Bionten-Bomber“. Laßt Euch nicht durch die Wachen ablenken. Anschließend wartet Ihr auf Verstärkung, um die Bomber in Schach zu halten, da diese wirklich eine Seismobombe an Bord haben. Paßt auf, daß das geometrische Kraftwerk nicht beschädigt wird. Nach einiger Zeit drehen die Bomber

samt Ihrer Begleitschiffe ab. Damit ist auch Eure Aufgabe vorerst beendet und Ihr kehrt nach Challenger zurück.

Zurück in Challenge“ sollt Ihr erst einmal ins „Shang Chang Long“ kommen, um dort mit Ping zu sprechen. Ihr erzählt ihm von dem Problem mit der Bombe, und das Ihr eventuell eine Lösung parat habt. Admiral Ping ist begeistert. Zum Ende des Gesprächs bittet er Euch noch mit ihm nach Progress zu kommen. Macht Euch also gemeinsam auf den Weg zum Dock und dann nach Progress.

56. Progress

In der Forschungsstation angekommen, geht Ihr ins „Xiao Tian“, um mit dem Wissenschaftler über das „Survion“ zu sprechen. Ihr erfahrt eine ganze Menge über das „Survion“, unter anderem, daß seine zentrale Steuereinheit in der Nähe vom ehemaligen Sydney liegen muß. Sofort nach dem Gespräch meldet sich General Cox bei Euch, der Euch mitteilt, daß Ihr zu Fritz Rasmussen auf die „Polar“ kommen sollt. Macht Euch also auf den Weg zur „Polar“.

57. Polar

Hier geht Ihr gleich zu den Mannschaftsräumen, um mit Rasmussen zu sprechen. Er wird Euch einiges über den Wassermann erzählen und Euch klar machen, daß Eure Hilfe bei der Bergung benötigt wird. Ihr müßt die Angreifer aufhalten, wenn diese Operation ein Erfolg werden soll. Geht also zum Dock und fahrt los.

Die Bergung der Bombe

Fahrt zusammen mit dem Wassermenschen zu Nav A, wo Ihr ihn in das Loch im Meeresgrund absetzt. Helft anschließend den befreundeten Einheiten bei der Abwehr des „Bionten-Angriffs“. Sobald sich der Wassermensch wieder meldet, fahrt Ihr zurück zu Nav A. Wartet solange, bis er die Bombe verstaubt hat. Danach steuert Ihr auf direkten Weg Nav B an, von wo aus Ihr den Autopiloten einsetzen könnt, um zur „Polar“ zurückzukehren.

Auf der „Polar“ werdet Ihr gleich wieder zurück ins Wasser geschickt, da die „Bionten“ einen Angriff starten. Ihr müßt die „Polar“ mit Eurem ganzen Können verteidigen.

Verteidigung der Polar

Keine leichte Aufgabe steht Euch bevor, da die „Bionten“ alles in die Schlacht schicken, was sich in den hiesigen Gewässern aufhält. Doch mit der Erfahrung, die Ihr bereits gesammelt habt, sollte auch diese Schlacht erfolgreich beendet werden. Paßt lediglich darauf auf, daß Ihr Euch nicht zu weit von „Polar“ entfernt und daß Ihr nicht ins Kreuzfeuer eines Bombers kommt.

Zurück auf der „Polar“ empfängt Euch General Cox per Mail und beordert Euch in den Briefing Raum. Hier erfahrt Ihr, daß der große Kampf bevorsteht. Alle Einheiten aus ganz Aqua haben sich bei Floating Bombay versammelt, um das „Survion“ zu vernichten. Nach einer kurzen Filmeinspielung erhaltet Ihr weitere Informationen von Cox. Ihr erfahrt, daß Ihr zusammen mit der „Polar“ im Südosten angreift. Geht also los

und rüstet Euer Boot mit neuen Torpedos aus. Anschließend geht es ab ins Wasser, um den Sektor B zu säubern.

Die große Schlacht

Steuert mit Euren Einheiten Nav A an, wo Euch neben Bombern und Scouts auch jede Menge Geschütztürme erwarten. Ihr müßt sämtliche Feinde in diesem Gebiet zerlegen. Es darf keine Überlebenden geben. Hebt Euch Eure Torpedos für die Bomber auf. Auch hier gilt die Taktik, die Bomber zuerst paralisieren und dann zerstören. Wenn Ihr Euer Gebiet gesäubert habt, folgt Ihr den übrig gebliebenen Einheiten, um an anderen Stellen auszuhelfen. Sobald der Autopilot verfügbar ist, geht es zurück zur „Polar“.

Auf der „Polar“ erfahrt Ihr, daß es lediglich im Süden Probleme bei der Einnahme der Festung gegeben hat, da hier das schwächste Schiff, die „Star of Bengalia“, eingesetzt wurde. Ihr sollt also gleich wieder raus und der „Star of Bengalia“ helfen.

Hilfe für die „Star of Bengalia“

Diese Mission ist nicht nur schwierig, sondern auch sehr langwierig. Fliegt zuerst westlich an der Mauer vorbei zum Navigationspunkt A, wo Ihr bei der Verteidigung der „Star of Bengalia“ helft. Hier müßt Ihr sämtliche Feinde ausschalten. Da die „Star of Bengalia“ überleben muß, sollte Ihr hier auch Eure Torpedos einsetzen. Sobald Ihr dies geschafft habt, fahrt Ihr in den Sektor C, um die Truppen des „Shogunats“ bei der Eroberung des Sektors zu unterstützen. Laßt Euch nicht von dem umher schwimmenden Schrott irritieren. Konzentriert Euch in erster Linie auf die Geschütztürme. Ihr müßt auch hier alle Gegner zerstören. Anschließend geht es zurück zur „Polar“.

Auf der „Polar“ erhaltet Ihr neue Befehle. Die nächste Angriffswelle startet in Kürze. Bringt daher Euer Boot wieder in Ordnung und stecht in See.

Der Angriff auf die Haupttore

Bei dieser Attacke sollt Ihr die „Triton“ dabei unterstützen, in den Sektor D einzudringen. Auch in diesem Sektor müssen alle Geschütztürme und „Bionten“ zerstört werden. Die Mission gleicht daher der vorangegangenen sehr stark. Wenn Ihr auch dieses Gebiet von dem Abschaum gereinigt habt, dann habt ihr es fast geschafft.

Zurück auf der „Polar“ erfahrt Ihr, daß es General Ping erwischt hat. Eigentlich kein Problem, doch gerade dieser General sollte die Seismobombe ins Ziel bringen. Nun gut, dieses Himmelfahrtskommando wird nun eine Frau übernehmen. Eine Frau, die Ihr sehr gut kennt. Es ist Hong Long und Ihr trefft sie im Mannschaftsraum. Nach dem Gespräch, macht Ihr Euch mit Hong Long auf den Weg. Eure Aufgabe besteht darin, Hong Long und die Bombe zu beschützen. Rüstet also Euer Boot für die vorletzte Schlacht noch einmal kräftig auf. Nehmt die stärksten Torpedos die es im Waffenlager gibt.

Die Kreuzer der „Bionten“

Bei dieser Schlacht geht es hauptsächlich darum, die „Polar“ zu schützen und nicht selber drauf zu gehen. Haltet Euch stets in der Nähe der „Polar“ auf. Schon nach kurzer Zeit erscheint der erste Kreuzer. Zerstört diesen, wobei Ihr mit der Munition sparsam sein müßt, da neben vier Bombern und unzähligen Scouts auch noch zwei weitere Kreuzer auftauchen werden. Ihr müßt alle Schiffe der „Bionten“ vernichten, um zur „Polar“ zurückkehren zu dürfen. Sicherlich die mit Abstand schwerste Aufgabe.

Auf der „Polar“ angekommen, teilt Euch Cox den letzten Auftrag mit. Ihr müßt nun die letzte Verteidigungsanlage durchbrechen und Hong Long die Möglichkeit geben, die Bombe zu plazieren.

Das große Finale

Ihr steht nun wirklich vor der letzten Bewährungsprobe. Eure erste Aufgabe besteht darin drei bisher unbekannte Bomber der „Bionten“ zu zerstören. Es handelt sich um sogenannte „Speed-Bomber“. Zerstört diese und trefft Euch dann bei Nav A mit Hong Long. Ihr müßt nun den Weg für sie frei räumen. Dummerweise führt der Weg durch einen schmalen Graben, der durch Minen und Geschütztürme gesichert ist. Tastet Euch nun von Navigationspunkt zu Navigationspunkt und zerstört alles was eine Gefahr für Hong Long darstellen könnte. Laßt Euch dabei ruhig Zeit. Der Navigationspunkt E ist der letzte. Wenn Ihr es bis hierher geschafft habt, dann macht Euch aus dem Staub, bevor Hong Long die Bombe zündet. In einigen seltenen Fällen, kann es vorkommen, daß Ihr eventuell noch ein bis zwei Wachschniffe der „Bionten“ zerstören müßt. Dies war jedoch bei zweimaligen durchspielen nicht klar ersichtlich. Trotzdem solltet Ihr auch dieses Hindernis überwinden und Euch voller Stolz auf die Schulter klopfen, denn Ihr habt Aqua gerettet.

Ende

PS.: Wer von Euch trotzdem nicht weiterkommt, der sollte im Internet unter der Adresse <http://www.spieleforum.de/> nachschauen, da es hier weitere Hilfen gibt.

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