

REPLAY NOW

JAGGED ALLIANCE



Jagged Alliance 2

WILDFIRE



SPIELANLEITUNG
INSTRUCTION BOOKLET

TopWare
INTERACTIVE

LIMITED WARRANTY

IMPORTANT – PLEASE READ THIS LICENCE AGREEMENT CAREFULLY.

This End-User Licence Agreement ("EULA") is a legal agreement between you and TopWare Interactive AG ("TopWare" or "we") for the computer game software stated above, which includes computer software and associated media, materials and other documentation together with any updates to the original game software which is provided to you ("Software Product"). Copyright and other intellectual property laws and treaties protect this Software Product. The Software Product is licensed, not sold. You only own the media on which the Software Product is recorded. TopWare and/or its licensors shall at all times retain ownership of the Software Product as recorded on the media and all subsequent copies regardless of form.

I. TopWare warrants to the original purchaser of this Software Product that the physical medium on which the Software Product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The entire liability of TopWare under this limited warranty will be, at TopWare's sole option, either (a) to return of the purchase price paid; or (b) to repair or to replace free of charge the Software Product that does not meet this limited warranty provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt.

II. The Limited Warranty in section I. above is void if failure of the Software Product has resulted from accident, abuse or misapplication. Any replacement Software Product will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

III. The limited warranty in this paragraph does not affect your statutory rights which may vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

IV. Subject to the limited warranty above, this Software Product is provided "as is" and without warranty of any kind. To the maximum extent permitted by applicable law, TopWare and its licensors disclaims all other representations, warranties, conditions or other terms, either express or implied, including, but not limited to implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the Software Product and each and every part thereof. Without prejudice to the generality of the foregoing, TopWare does not warrant that the Software Product is error-free.

V. In addition, to the maximum extent permitted by applicable law:

(a) in no event shall TopWare or its licensors be liable for any damages whatsoever (including, but not limited to, direct, indirect, or consequential damages for personal injury, loss of profits, business interruption, loss of information, or any pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use this Software Product, even if TopWare has been advised of the possibility of such damages.

(b) in any case, the maximum aggregate liability of TopWare and its licensors under or in relation to this EULA or the use or attempted use of this Software Product shall be limited to the amount actually paid by you for the Software Product. Nothing in the terms above shall limit TopWare's liability to you in negligence for death or personal injury. TopWare guarantees to the original purchaser of this computer software product that the disc supplied with this product shall not show any defect during a normal use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase. In the first instance please return the faulty product to the point of purchase together with your valid receipt. If for any reason this is not possible, (and it is within 90 days of the purchase date), then the faulty compact disc/ cartridges should be returned to TopWare at the below address, along with a dated receipt, location of purchase, a statement describing the fault, and all original packaging.

ADDRESS FOR RETURNS:

TopWare Interactive AG * Otto Str. 3 * 76275 Ettlingen, Karlsruhe * Germany
Lost, stolen or damaged discs or storage devices cannot be replaced.

INHALTSVERZEICHNIS

1.0 Willkommen in Arulco	2
2.0 Einführung	3
3.0 Der Laptop	7
3.1 Söldner anheuern beim A.I.M.	7
Die AIM Homepage	7
3.2 Wunschsöldner erstellen	11
3.3 Andere Websites	11
3.4 Ihre Informationszentrale	12
3.5 In den Taktikbildschirm wechseln	13
4.0 Der Taktikbildschirm	14
Söldnerportraits	14
Söldner bewegen	15
Inventar	18
Gegenstände und Interaktion	20
Nichtspielercharaktere treffen	22
4.1 Taktik: Den Feind bekämpfen	23
Waffen abfeuern	23
Unterbrechung und Actionpunkte	25
Sprengstoffe und Granaten	26
Wunden und Erste Hilfe	27
Spielzug beenden	27
Einen Kampf beenden	28
5.0 Der Kartenbildschirm	28
Söldnern Aufträge erteilen	28
Die Karte benutzen	31
Hotline und Support	53

TABLE OF CONTENTS

1.0 Welcome to Arulco	33
2.0 The Laptop Screen	34
2.1 Hiring Mercs	34
The A.I.M. Homepage	34
2.2 Creating a custom character	37
2.3 Other Websites	37
2.4 Your Information Center	38
2.5 Switching to the Tactical Screen	39
3.0 The Tactical Screen	39
Mercenary Portraits	39
Movement	40
Inventory	43
Items and Interaction	45
Meeting Non-Player Characters	46
3.1 Tactics: Fighting the Enemy	47
Firing Weapons	47
Interrupts and Action Points	49
Explosives and Grenades	49
Wounds and Bandaging	50
Ending a Turn	51
Ending a Combat	51
4.0 The Map Screen	51
Changing a Squad Assignment	52
Using the Map	52
Hotline and Support	53

JAGGED ALLIANCE + WILDFIRE

1.0 WILLKOMMEN IN ARULCO

*Und ist ein Regime auch noch so beschissen...
Erwarten Sie nicht, dass man Sie als Befreier willkommen heißt...*

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihrer Hand. Enrico Chivaldori, der entthronte Herrscher des vom Krieg zerrissenen Landes Arulco, hat Sie angeheuert, um wieder seinen rechtmäßigen Platz einzunehmen zu können. Auf Sie wartet keine leichte Aufgabe. Sie werden das strategische Geschick eines Generals benötigen, das Verhandlungsgeschick eines Diplomaten, das Finanzgenie eines Vorstandsvorsitzenden – und einen Trupp der gemeingefährlichsten Söldner, welche die Welt je gesehen hat.

Ein Staatsstreich im Jahre 1999 mit dem Ziel das Land zu befreien und demokratische Wahlen einzuführen ist fehlgeschlagen. Niemand weiß genau, welches Schicksal die damals operierenden Söldnerinheiten ereilt hat. Tatsache ist jedenfalls, dass sich das kleine Land nach wie vor in der Hand der aus Rumänien stammenden Ehefrau des rechtmäßigen Herrschers Enrico Chivaldori befindet, welcher sich im Exil aufhält. Und es gibt neuen Ärger in Arulco! US-Erhebungen über geheime Drogenkanäle brachten ans Tageslicht, dass es in dem gebeutelten Land neuerdings eine äußerst aktive Drogenmafia mit internationalen Verbindungen gibt. Der Drogensumpf scheint dort mittlerweile eine alles durchdringende Macht zu sein, weswegen Arulco erneut ins Visier weltpolitischer Interessens gerät.

Sie handeln im Auftrag der Central Intelligence Agency und werden mit einer Truppe Söldner ins Land eingeschleust. Ihre Aufgabe ist es das zu Ende führen, was im Jahr 1999 nicht gelungen ist und vor allem das allgegenwärtige Drogenkartell Arulcos zu zerschlagen. Als Legitimation führen Sie ein Schreiben des Exilregenten Enrico Chivaldori mit sich, da sich dessen Kontakte zu den Rebellen im Lande noch als nützlich erweisen könnten.

Dies ist Jagged Alliance 2 und Jagged Alliance 2 Wildfire, ein aufregender Mix aus Strategie- und Rollenspiel. Das Herzstück Ihrer Profisolddaten heuern Sie über A.I.M., die Association of International Mercenaries, an. Doch andere werden folgen: Sie werden die einheimischen Arulcaner für Ihre Sache gewinnen, indem Sie Mut und Loyalität demonstrieren. Trainieren Sie Milizen und gewinnen Sie so einen Sektor nach dem anderen. Stoßen Sie in die Tiefen unterirdischer Minen vor, beuten Sie die Erzkommen aus, und entdecken Sie die Geheimnisse, die dort verborgen sind.

Mit jedem Erfolg kommen Sie dem Gesamtsieg näher, doch sollten Sie die Sache langsam angehen lassen. Manchmal kann ein taktischer Rückzug mehr bringen, als eine Schlacht um jeden Preis. Nutzen Sie zum Beispiel die Möglichkeit, sich aus einem Sektor zurück zu ziehen, und den Feind überraschend von der anderen Seite anzugreifen. Manche Stützpunkte Ihrer Gegner sind am Anfang uneinnehmbar, zum Beispiel Drassen. Hier müssen Sie Stück für Stück stärker werden und an Boden gewinnen. Aber am Ende werden Sie siegreich sein – wenn Sie stets ein paar Dinge beherzigen: Verlieren Sie Ihr Ziel nicht aus den Augen. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Männer immer gut ausgerüstet sind und es ihnen nicht an Motivation und Munition mangelt. Vor allem aber sorgen Sie dafür, dass Geld in die Taschen der Söldner fließt. Es gibt nichts, wirklich gar nichts Unangenehmeres als einen Söldner, dessen Gehaltsscheck geplatzt ist.

2.0 EINFÜHRUNG

Diese kurze Einführung wird Ihnen helfen, Ihre Karriere als Söldner anzugehen. Hier erfahren Sie, wie Sie das komplexe Spiel beginnen und welche Handlungsabläufe zunächst sinnvoll sind. Außerdem werden Sie hier mit den Grundbegriffen vertraut gemacht: Söldner rekrutieren, das Land erforschen und Schlachten schlagen. Es wird jedoch nicht alles erklärt. Umfassende Informationen über Strategie und Taktik erhalten Sie in den anschließenden Kapiteln.

TEIL 1: EIN TEAM ZUSAMMENSTELLEN

Wenn der Bildschirm mit den Grundeinstellungen erscheint, klicken Sie auf OK. Damit akzeptieren Sie die vorgegebenen Einstellungen und starten das Spiel.

Öffnen Sie zunächst Ihren guten alten Laptop und lesen ein paar E-Mails, die gerade eingetrudelt sind. Um die Nachrichten aufzurufen, klicken Sie auf den Button auf der linken Seite des Bildschirms. Es warten mehrere Nachrichten auf Sie.

Eine E-mail stammt von einer Institution namens Psych Pro Inc.. Besuchen Sie deren Website, absolvieren Sie einen Psychotest und erschaffen sich auf diesem Weg einen eigenen Wunschöldner. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel "Wunschöldner kreieren". So, nachdem Sie nun Ihren Wunschöldner kreiert haben, werden Sie sicher noch etwas mehr Feuerkraft haben wollen.

Jetzt wird es Zeit für einen Besuch beim BSE, dem Bundesinstitut für Söldner-Evaluierung. Klicken Sie auf den Web-Button, und wählen Sie danach im Lesezeichen-Menü BSE aus. Wenn Sie auf der BSE-Site sind, geben Sie den Zugangscode XEP624 (bei Jagged Alliance 2) und CIA003 (bei Wildfire) ein und drücken ENTER. Mit dem BEGINNEN-Button starten Sie die Erschaffung Ihres persönlichen Wunschöldners. Geben Sie zuerst den vollen Charakternamen ein (z.B. "Hermann Nudelmann") und dann einen möglichst coolen Spitznamen (z.B. "Nudel"). Außerdem müssen Sie noch das Geschlecht Ihres Charakters wählen. Ihre nächste Aufgabe besteht darin, das Persönlichkeitsprofil des Charakters zu erstellen. Einige Fragen mögen zwar, äh, etwas ungewöhnlich erscheinen, aber von Ihren Antworten hängt die Persönlichkeit Ihrer Eigenkreation ab. Antworten Sie deshalb immer so, wie es Ihr Söldner tun würde.

Nachdem Sie auf diese Weise seine Macken und Marotten festgelegt haben, geben Sie Ihrem Charakter Punkte für bestimmte Eigenschaften. Diese bestimmen seine Stärken und Schwächen, z.B. seine Gesundheit und Beweglichkeit. Denken Sie dabei bitte immer daran, daß eine Fähigkeit, der Sie den Wert 0 zugewiesen haben, niemals verbessert werden kann. Ein passendes Portrait und eine markante Stimme verleihen Ihrem Charakter den letzten Schliff. So, nachdem Sie nun Ihren Wunschöldner kreiert haben, werden Sie sicher noch etwas mehr Feuerkraft haben wollen. Kehren Sie zum Menü zurück und wählen Sie "A.I.M., die Association of International Mercenaries" an. Dort können Sie Ihre ersten Söldner anheuern. Vier bis fünf Söldner sollten es schon sein. Vergessen Sie bei Ihrer Zusammenstellung nicht einen Mediziner mitzunehmen und jemanden, der in der Lage ist Schlösser zu knacken. Barry Unger und Cynthia "Fox" Guzman sind für den Anfang immer ein gutes Team, aber denken Sie daran, dass diese Söldner möglicherweise gerade nicht zur Verfügung stehen.





Egal, wen Sie anheuern, Sie sollten sich immer ca. ein Drittel Ihres Geldes zurücklegen, um die Verträge später einmal verlängern zu können. Schließlich kann es eine ganze Weile dauern, bis Sie eine ständige Geldquelle für Ihr Team aufgetan haben.

Während Sie im Internet sind, wollen Sie vielleicht auch einmal eine andere Site ansurfen. Nutzen Sie dazu die

● A.I.M. - Links-Seite. In Ihrem Datei-Manager finden Sie zudem einen Überblick über Arulco, das Land, welches Sie bald betreten werden.

Nehmen Sie sich die Zeit, diese Informationen durchzulesen. Es lohnt sich. Wenn Sie bereit sind, sich in die Schlacht zu stürzen, klicken Sie im Laptop auf "Schließen".

Der Kartenbildschirm erscheint. Der Kartenbildschirm enthält eine Menge cooler Funktionen und Features. Fürs Erste konzentrieren Sie sich aber nur auf die auf den rechten unteren Teil des Bildschirms. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil-Button unten rechts neben dem Wort "Pause". Es wird Zeit, sich nach Arulco zu begeben.

TEIL 2: ...INTERESSANTE REISEN MACHEN...

Als nächstes sehen Sie, wie Ihre Söldner in der Stadt Omerta abgesetzt werden. Sobald alle Söldner den Hubschrauber verlassen haben, können Sie ihnen Befehle erteilen. Mit der Ankunft in Omerta befinden Sie sich im sogenannten Taktik-Bildschirm.

Bevor Sie auf Feinde treffen befinden Sie sich im Echtzeitmodus.

Solange das der Fall ist, können Sie nach Lust und Laune mit einzelnen Söldnern oder mit der ganzen Truppe Sektor durchstöbern. Aber damit wir uns gleich richtig verstehen: Es wird Feuergefechte geben. Sie werden auf feindliche Verbände stoßen, kaum dass Ihr Team gelandet ist. Sobald einer Ihrer Söldner einen Feind erblickt, beginnt der rundenbasierende Kampf. Während einer solchen Schlacht müssen Sie jeden Söldner einzeln steuern, Gruppenbewegungen und Auswahlmodi sind nicht länger aktiv. Im rundenbasierenden Modus verfügt jeder Söldner über so genannte Actionpunkte (AP), die bestimmen, wie viel er während einer Kampfrunde tun kann. Schnelle und bewegliche Söldner können vielleicht mehrmals schießen oder eine größere Entfernung rennend zurücklegen. Für langsame Söldner kann es dagegen schon schwierig sein, während einer Runde auch nur einen Schuss abzugeben.



Wenn Sie auf einen Gegner feuern wollen, der sich in Sichtweite eines Ihrer Söldner befindet, so halten Sie den Cursor über den Feind. Ein Fadenkreuz erscheint. Mit einem Klick auf die linke Maustaste schießen Sie. Jeder Söldner, der während eines Gefechtes aufrecht steht, bettelt förmlich darum, erschossen zu werden, und der Feind wird ihm diesen Wunsch nur zu gerne erfüllen. Ihre Söldner können aufrecht stehen , hocken  oder flach  am Boden liegen



und diese Möglichkeiten müssen Sie auch nutzen, wenn Sie überleben wollen. Damit ein Söldner seine Position verändert, fahren Sie mit dem Cursor über die entsprechende Figur. Sie sehen daraufhin einen nach oben zeigenden und einen nach unten zeigenden Pfeil. Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, bewegen Sie die Maus nach oben oder nach unten, je nachdem, wie der Söldner seine Position verändern soll. Stehen und Liegen sind zwei Pfeile auseinander, Stehen und Hocken   hingegen nur einen Pfeil. Die feindlichen Truppen in diesem Sektor sind nun wirklich keine Gegner für Ihr Team. Sie sollten in der Lage sein, sie ohne große Verluste zu besiegen. Wenn Sie einen Söldner mit medizinischen Kenntnissen in Ihrem Trupp haben, bekommen Sie nach der Schlacht Gelegenheit, Ihre Verletzten automatisch verbinden zu lassen. (Sie haben doch daran gedacht, einen Doktor anzuheuern, oder etwa nicht...?)

TEIL 3: ...INTERESSANTE LEUTE TREFFEN...

Sehen Sie sich gut um, nachdem Sie den ersten Kampf gewonnen haben. Südlich Ihres Landeplatzes werden Sie einen Jungen namens Pacos finden. Wenn Sie nun den Cursor über Pacos bewegen, erscheint ein "Lippen"-Icon. Dies ist das Symbol für den Sprechen-Befehl.

Generell gilt: Der Cursor in Jagged Alliance 2 wird automatisch zu dem Symbol, das in der jeweiligen

 Situation am logischsten erscheint. Wenn Sie den Cursor also über jemanden bewegen, mit dem

 Sie sprechen können, wird er zu einem "Lippen"-Icon, über einem Feind zu einem Fadenkreuz, über einer geschlossenen Tür zu einer Hand und so weiter. Klicken

 Sie mit der linken Maustaste auf den "Lippen"-Cursor, der sich über Pacos befindet. Jetzt erscheint ein Kasten mit den verschiedenen Möglichkeiten, sich Pacos zu nähern. Pacos Mutter hat ihm verboten, mit Fremden zu reden (erst recht nicht mit bewaffneten!)



Egal, was Sie zu ihm sagen, und wie Sie es zu ihm sagen, er wird schließlich wegrennen. Folgen Sie ihm in das Gebäude. Sie können Fatima von der Ernsthaftigkeit Ihrer Absichten überzeugen, indem Sie ihr den Brief zeigen, den Sie von Enrico Chivaldori erhalten haben.



Dieser befindet sich im Inventar eines Ihrer Söldner (der zuerst angeheuerte).  Ihr Auftraggeber hat Ihnen einen Brief als Zeichen für Ihre Vertrauenswürdigkeit gegeben.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Gesicht des ersten Söldners in Ihrem Team, dem ganz links am unteren Rand des Bildschirms. Dadurch erscheint das Inventar des Söldners. Sie sehen die Ausrüstung des Teammitglieds und Bilder seines Equipments. Einer dieser Gegenstände ist der Brief. Mit einem Klick der linken Maustaste nehmen Sie den Brief, und mit einem weiteren Linksklick auf Fatima reichen Sie den Brief an sie weiter. Nachdem Fatima den Brief gelesen hat, wird Sie Ihr Team zum Hauptquartier der arulcanischen Rebellen führen.

Dazu wird sie den Sektor schließlich verlassen und rechts aus dem Bildschirm verschwinden. Um ihr zu folgen, bewegen Sie Ihre Söldner zum Rand des Sektors und fahren dann mit dem Cursor auf dem Bildschirm ganz nach "Osten". Wenn sich all Ihre Söldner dicht am Rand des Sektors aufhalten, wird der Cursor zu einem "Ausgangs"-Zeichen.  Verlassen möglich  Verlassen unmöglich. Gehen Sie noch einmal sicher, dass alle Söldner in der Nähe sind. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste, während der Ausgangs-Cursor sichtbar ist.

Eine Box mit Optionen erscheint. Klicken Sie auf "OK", und schon reist Ihr Trupp in den nächsten Sektor (Sektor A10). Sobald Sie im Hauptquartier der Rebellen angekommen sind, hören Sie sich alles an, was ihr Anführer Miguel zu sagen hat und versuchen Sie, ihn zu rekrutieren.

(Die Option "Rekrutieren" finden Sie im Konversationsfenster.) Daraufhin werden Sie angewiesen, Ira (bei Jagged Alliance 2) oder Dimitri (bei Wildfire), ein weiteres Mitglied der Rebellen, zu rekrutieren. Wenn Sie einen Auftrag und ein neues Teammitglied erhalten haben, durchsuchen Sie zunächst einmal den Stützpunkt der Rebellen nach nützlichen Gegenständen, die Sie für Ihre Mission benötigen. Dann verlassen Sie den Stützpunkt.

TEIL 4: ...UND SIE BEKÄMPFEN...

Ihr Auftrag lautet, in die Stadt Drassen (bei Jagged Alliance 2) bzw. nach Chitzena (bei Wildfire) zu reisen. Sie könnten sich freilich die Zähne an anderen Zielorten ausbeißern, aber glauben Sie uns, um hier erfolgreich zu sein, müssen Sie zunächst stärker werden... Um Ihre Reise zu planen, müssen Sie den Kartenbildschirm aufrufen. Hierzu klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf den Dreiecksbutton oder drücken die Taste **M**.

Bevor Sie nun in irgendwelche Schwierigkeiten geraten, sollten Sie Ihren Spielstand vielleicht abspeichern. Dazu klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf den großen Button mit dem Bild einer CD darauf oder Sie für Optionen. Klicken Sie jetzt auf den Button mit der Aufschrift "Spiel speichern". Es erscheint ein Bildschirm mit Slots, in denen Sie Ihre Spielstände speichern können. Klicken Sie einfach auf den zweiten Slot, und geben Sie eine passende Beschreibung ein (z.B. "Deidrana gezeigt, wo der Hammer hängt"). Der erste Slot ist für die "Quick Save"-Funktion.

ROBERT JAMES SULLIVAN

BEW	90	ERF	5
GES	96	TRF	92
KRF	85	SPR	66
FHR	70	TEC	64
WSH	93	MED	17

AUFGABE: TRAINER

TREFFSICHERHEIT:

VERTRAG: 11.7T/14T

\$5,000

\$4,500

NAME	AUFTRAG	ORT	ZIEL	ZEIT
DIMITRI	TRUPP 2	B10	N.A.	11T
FOX	TRUPP 2	B10	N.A.	11T

Nachdem Ihr Spiel gespeichert wurde, kehren Sie zum Kartenbildschirm zurück. Dieser enthält eine Menge Informationen, aber um die meisten brauchen Sie sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht zu kümmern. Es wird Zeit, dass Sie Ihrem Team den Auftrag erteilen, sich in Marsch zu setzen. In der oberen linken Ecke des Bildschirms haben Sie eine Liste mit all Ihren Söldnern.

Zu Beginn Ihres Trips klicken Sie bei jedem Ihrer Söldner auf die Spalte ZIEL. Jetzt wenden Sie sich der Karte selbst zu und fahren mit dem Cursor auf den Sektor B2 bzw. B13, der Stadt Chitzena bzw. der Stadt Drassen. Nun wird der Pfad angezeigt, welchen Ihr Team einschlagen wird. Allerdings hat die Sache noch einen kleinen Haken: Ihre Söldner werden sich nicht bewegen, weil die Zeit stillsteht. Nein, das ist nicht das Ende der Welt. Das Spiel geht nur automatisch in den "Pause"-Modus, wenn Sie den Kartenbildschirm aufrufen. Damit es wieder weitergeht, werfen Sie einen kurzen Blick auf die Zeitkontrolle unten rechts auf dem Kartenbildschirm. Diese Kontrolle komprimiert die Zeit, so dass die Ereignisse genau so schnell vergehen, wie Sie es wünschen. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil rechts neben dem blinkenden Wort "Pause" , um die Zeit zu beschleunigen und Ihren Trupp in Bewegung zu setzen. Mit jedem Klick auf den Button verstreicht die Zeit schneller. Jetzt sehen Sie Ihr Team, dargestellt als gelber Pfeil, seine Reise beginnen.



Sollten Sie auf feindliche Verbände stoßen, werden Sie durch ein Fenster mit drei Buttons 14 gewarnt: "PC-Kampf", "Gehe zu Sektor" und "Rückzug". Wählen Sie "Gehe zu Sektor", wenn Sie kämpfen wollen! Wenn Sie den Sektor betreten, erscheint ein Bildschirm, der es Ihnen erlaubt, die Söldner strategisch am Rand des Sektors zu platzieren.



Aber fürs erste reicht es, wenn Sie mit der linken Maustaste auf "Gruppieren" klicken und Ihre Söldner mit dem Cursor positionieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "Fertig", wenn Sie so weit sind. Ihre erste Schlacht steht unmittelbar bevor.

Aber aufgepasst: Dieser wilde Haufen ist schon härter als die Typen, die sie in Omerta umgemäht haben. Sie haben nun zwei Möglichkeiten, entweder Sie kämpfen oder Sie weichen dem Kampf aus, um Ihre Kräfte zu sparen. Wenn Sie sich für den Kampf entscheiden, dann nehmen Sie sich die Zeit, sich eine Strategie zurechtzulegen.

Wenn Sie bereit sind, für die Weiterreise, dann brechen Sie nach Drassen bzw. Chitzena auf. Wenn Sie dort bei Nacht eintreffen, wird das Ihre Chancen auf einen Sieg erhöhen. Mit der Schlacht um Drassen bzw. Chitzena haben Sie den ersten wichtigen Schritt zur Befreiung Arulcos gemacht. VIEL GLÜCK!

3.0 DER LAPTOP

3.1 SÖLDNER ANHEUERN BEI A.I.M.

DIE A.I.M. HOMEPAGE

Der erste Schritt hin zu einem Team guter Profisoldaten führt über die Association of International Mercenaries, kurz A.I.M.. A.I.M. fungiert als Arbeitsvermittlung für die Crème de la Crème der Söldnergemeinde. Um A.I.M. zu kontaktieren, benutzen Sie Ihren Laptop. Beim Spielstart wird dieser automatisch geöffnet. Später öffnen Sie den Laptop, indem Sie auf dem Kartenbildschirm auf das Laptop-Symbol unten rechts klicken. Auf Ihrem Laptop-Bildschirm klicken Sie auf Web-Button links und wählen Sie aus den Lesezeichen A.I.M. aus.

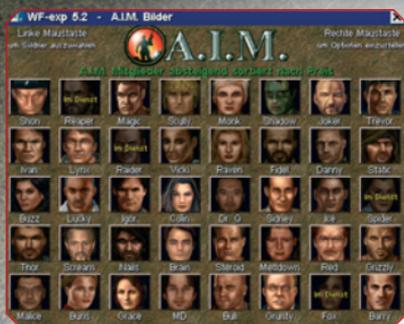


Auf der Homepage von A.I.M. finden Sie einige nützliche und interessante Buttons. Im Moment interessiert uns nur der direkte Weg zu dem Söldnerteam Ihrer Träume. Informationen zu den anderen Inhalten der A.I.M. Site finden Sie im Kapitel A.I.M. Veteranen, Geschichte und Rechtliches und Andere Websites. Klicken Sie nun auf den Button "Mitglieder".

DAS A.I.M. MITGLIEDERREGISTER

Bevor Sie zur eigentlichen Söldnerübersicht gelangen, wählen Sie aus, nach welchen Kriterien die Söldner sortiert werden sollen. Sie können das Register nach Preisen, Erfahrung, Treffsicherheit, nach medizinischen oder technischen Fähigkeiten oder dem versierten Umgang mit Sprengstoff auforder absteigend sortieren. Nachdem Sie die Sortierung gewählt haben, gibt es zwei Möglichkeiten, das Register einzusehen und zu den Karteikarten der einzelnen Söldner zu gelangen:

- Den Fotoindex ansehen
- Karteikarte der Söldner einsehen.



Uns erscheint die erste Variante am praktischsten. Klicken Sie auf den Button mit der Aufschrift "F" und Sie gelangen zu einem Fotoindex aller vierzig A.I.M. Söldner. Hier haben Sie alles schön im Überblick. Wenn Sie das Register in absteigender Reihenfolge sortiert haben, erscheint das Foto des fähigsten Söldners oben links auf dem Bildschirm. Beim Klick auf ein Portrait des Söldners führt Sie zu seiner Karteikarte mit einer Auflistung seiner Fähigkeiten, einer kurzen Charakterbeschreibung und den Vertragsmodalitäten.

Hier erfahren Sie beispielsweise, welche Summe Sie aufbringen müssen, um den jeweiligen Söldner für eine oder zwei Wochen zu verpflichten. Ein Rechtsklick auf das Portrait führt zurück zum Fotoindex. Sie können sich mittels der Pfeil-Buttons durch die Karteikarten scrollen oder über einen Rechtsklick auf das Portrait den Fotoindex aufrufen. Falls Sie das Register neu sortieren möchten, gelangen Sie über den Button "Mitglieder" am unteren Bildschirmrand erneut zur Auswahl der gesuchten Fähigkeit.

SÖLDNER-KARTEIKARTEN

Eine wahre Fülle von Informationen enthalten die Karteikarten. Es empfiehlt sich eine sorgfältige Zusammensetzung Ihres Teams auszuwählen. Da gehört es schon dazu, sich mit den Stärken und Schwächen Ihrer zukünftigen Leute auseinander zu setzen. Die Skala reicht dabei von 0 bis 100. 0 bedeutet, dass der Söldner auf diesem Gebiet ein totaler Versager und 100, dass er der absolute Crack ist. Manche Söldner können Ihre Fähigkeiten durch Training und Einsätze im Feld verbessern. Damit steigt aber auch der Wert der Söldner, und dafür verlangen sie selbstverständlich wiederum mehr Geld...



PREIS: bezeichnet den Betrag, den ein Söldner für seine Dienste berechnet. Der Preis variierte nachdem, ob Sie den Söldner eine oder zwei Wochen anheuern. Der Lohn für einen Söldner wird direkt von Ihrem Konto abgebucht und muss im Voraus gezahlt werden. (Aus verständlichen Gründen arbeiten A.I.M.-Söldner ausschließlich gegen Vorkasse.) Verschleudern Sie nicht gleich all Ihr Geld für teure Söldner, bis Sie sich ihre kostspieligen Talente auch leisten können.

GESUNDHEIT: bezeichnet sowohl die körperliche Verfassung als auch die Widerstandsfähigkeit eines Söldners. Ein Söldner mit 100 Gesundheitspunkten erfreut sich bester Gesundheit, wohingegen ein Söldner mit nur 10 Gesundheitspunkten schon an den Folgen eines verstauchten Zehs sterben kann. Der Gesundheitszustand eines Söldners beeinflusst auch alle anderen Statistiken und Fähigkeiten. Schließlich kann man nicht arbeiten, wenn einem jeden Moment der Arm abfällt...

BEWEGLICHKEIT: gibt an, wie gut und wie rasch sich ein Söldner körperlich auf eine neue Situation einstellen kann – egal, ob es sich dabei um einen Schuss aus einer Schrotflinte handelt oder eine lästige Stechmücke. Die Beweglichkeit hat Auswirkungen auf die Schnelligkeit, Reaktion und Koordination eines Söldners sowie auf seine Reisegeschwindigkeit.

GESCHICKLICHKEIT: gibt an, wie gut ein Söldner komplizierte, präzise Bewegungen ausführen kann. Jede Art medizinischer Hilfe etwa erfordert ein Höchstmaß an Geschicklichkeit, denn was hilft es schon, alle Bücher gelesen zu haben, wenn man zwei linke Hände hat?

KRAFT stellt die Stärke Ihrer Söldner dar. Starke Söldner haben im Nahkampf bessere Chancen und eignen sich besonders gut dafür, Dinge aufzubrechen.

FÜHRUNGSQUALITÄT bemisst Auftreten, Respekt und Persönlichkeit. Die Führungsqualität hat Einfluss auf die Leistung Ihrer Söldner während einer Schlacht und ihre Verhandlungen mit NPCs.

WEISHEIT beeinflusst die Fähigkeit eines Söldners, aus Erfahrung und Training Lehren zu ziehen. Natürlich beeinflusst sie auch seine Auffassungsgabe. Intelligente Teammitglieder werden keine Schwierigkeiten mit dem Verständnis des Aufbaus komplizierter Waffen haben, während die mit weniger Grips Gesegneten mehr Zeit brauchen, um knifflige Dinge oder Aufgaben zu begreifen ("Heh Jungs! Seht euch doch mal diese komische Blechananas mit der Lasche an!")...

FÄHIGKEITEN DER SÖLDNER

Neben den Statistiken verfügen die A.I.M.-Mitglieder über vier grundlegende Fähigkeiten, die für das Söldnerhandwerk unabdingbar sind. Wie schon die Statistiken sind auch die Fähigkeiten auf einer Skala von null bis 100 eingetragen und verbessern sich, je mehr Übung ein Söldner hat. Eine mit null angegebene Fähigkeit kann man allerdings nicht verbessern.

ERFAHRUNGSSTUFE: Sie ist von allen Fähigkeiten die wichtigste. Unter diesem Begriff wird die Summe aller Talente der Söldner zusammengefasst: Ihre Jahre bei A.I.M., ihre geschlagenen Schlachten und wie versiert sie im Feld sind. Steigt ein Söldner um eine Erfahrungsstufe nach oben, so hat das verschiedene Vorteile:

- ⊕ Ihre Fähigkeit, Sprengstofffallen und Hinterhalte zu entdecken, verbessert sich.
- ⊕ Sie können sich besser anschleichen und ihre Gegner leise meucheln.
- ⊕ Sie sind in der Lage, gegnerische Ziele schneller und genauer zu erfassen.
- ⊕ Sie können Feinde wirkungsvoller stören (und werden selbst weniger oft gestört).
- ⊕ Ihr Verhalten im Feld wird allgemein professioneller.
- ⊕ Sie bekommen mehr Lohn. (Aber aufgepasst! Das ist ein Vorteil für die Söldner.)

TREFFSICHERHEIT: Ein gutes Auge und eine ruhige Hand sind das A und O eines guten Schützen. Die Treffsicherheit eines Söldners gibt an, wie genau er ein Ziel mit einer Feuerwaffe treffen kann.

TECHNIK: Söldner benutzen so allerlei technischen Kram – ihre Waffen, Funkgeräte, Schlösser und so weiter. Je größer dabei das technische Verständnis eines Söldners, um so besser kann er kaputte oder verschlissene Gegenstände und Teile der Ausrüstung (z.B. Fahrzeuge) reparieren, an Schlössern herumbasteln und einzelne Gegenstände zu neuen zusammensetzen.

SPRENGSTOFF: Das Geschick eines Söldners im Umgang mit Sprengstoff bestimmt, wie gut er Sprengstoffe herstellen, benutzen und unschädlich machen kann, ohne sich dabei selbst in die Luft zu jagen. Auch hier gilt: Ein auf diesem Gebiet besonders fähiger Söldner entschärft auch die komplizierteste Bombe, ohne ins Schwitzen zu kommen; ein unbegabter hingegen zerstört gleich das ganze Haus bei dem Versuch, eine Wunderkerze anzuzünden.

MEDIZIN: Da Feuergefechte nur selten in der Nähe eines Krankenhauses stattfinden, müssen sich verletzte Söldner oft gegenseitig verarzten. Die medizinischen Fähigkeiten eines Teammitglieds geben an wie gut sein aktuelles medizinisches Wissen und seine Fähigkeiten zur Wundheilung sind. Söldner mit großen medizinischen Fähigkeiten können mit einem Dosenöffner und einem Nähset eine Operation am offenen Herzen durchführen, während ein Söldner ohne derartige Fähigkeiten schon Schwierigkeiten haben dürfte, ein 18 Pflaster richtig anzubringen.

PER VIDEOKONFERENZ A.I.M. SÖLDNER ANHEUERN

Wenn Sie sich die Karteikarten angesehen haben, können Sie zur Tat schreiten und einen Söldner nach dem anderen engagieren. Wollen Sie einem Söldner einen Job anbieten, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf sein Portrait. Falls sich darauf hin nichts tut, dann haben Sie einen Söldner angeklickt, der gerade im wohlverdienten Urlaub ist oder der sonst etwas tut, was nun wirklich seine Privatsache ist. Sie können in diesem Fall eine Nachricht hinterlassen, indem Sie auf den Button "Nachricht" klicken. Ein verfügbarer Söldner wird sich am Videokonferenz-Bildschirm melden. Wählen Sie nun die Zeitdauer des Vertrags. Wenn der Söldner eine Versicherung abgeschlossen hat, müssen diese Kosten übernommen werden.

Freiwillig ist die Möglichkeit, die für manche Söldner empfohlene Ausrüstung ebenfalls zu bestellen. Falls Sie diese Option ankreuzen, bringt der Söldner seine Ausrüstung zum Einsatz mit. In der Regel lohnt sich diese Investition,

aber alles ist letztendlich eine Kostenfrage. Klicken Sie abschließend auf "Geld überweisen", ansonsten legen Sie wieder auf. Nach dem Anheuern eines Söldners wird in einem Fenster angezeigt, zu welchem Zeitpunkt er sich an welchem Ort bzw. Sektor einfinden wird. Es kann sein, dass sie mehrere Spielstunden auf Ihre Neuerwerbung warten müssen, bis diese das nächste Flugzeug nach Arulco erwischt. Neu angeheuerte Söldner werden zu Beginn in der Stadt Omerta abgesetzt. Wenn Sie wollen, können Sie sie aber auch an anderen Orten absetzen lassen.

Sie wollen noch weitere Söldner engagieren? Gut. Dann führen Sie einen Rechtsklick auf das Portrait aus. Damit gelangen Sie zurück zum Fotoindex. Oder Sie klicken am unteren Bildschirm auf den Button "Mitglieder". Somit gelangen Sie wieder auf die Seite, auf der Sie die Auswahl der Sortierkriterien treffen können. Sie können auch mittels der "Pfeil-Buttons" durch die Mitgliederkarteien scrollen. Geschafft! Sie haben ein Team an Söldnern zusammen gestellt. Nun fragen Sie sich sicher, wie und wo Sie mit Ihren Leuten am Einsatzort zusammen treffen? Lesen Sie hierzu "Laptop verlassen".



A.I.M. VETERANEN, GESCHICHTE UND RECHTLICHES

Zusätzlich zu Ihrer Hauptfunktion des Anwerbens von Söldnern enthält die A.I.M. Homepage noch viele weitere Elemente, die Sie sich gerne einmal anschauen sollten. Schon auf der Startseite finden Sie die nötigen Verknüpfungen, jedoch können alle mit A.I.M. verbundenen Sites von jeder anderen Seite aus über die Buttons am unteren Bildschirmrand angesteuert werden.

a) **Veteranen:** Klicken Sie auf der A.I.M. Homepage auf den Button . So gelangen Sie zu einer Liste der Veteranen. Hier finden Sie die Lebensgeschichten vieler alt gedienter A.I.M.-Veteranen, die den Beruf des Söldners schon an den Nagel gehängt haben.

b) **Geschichte:** Der Button G auf der A.I.M. Homepage führt zu einer Selbstdarstellung der berühmten Söldneragentur A.I.M.. Hier können Sie nachlesen, wie alles begann.

c) **Rechtliches:** Der Button mit der Unterschrift "Regeln" auf der A.I.M. Homepage führt zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Agentur. Hier können Sie beispielsweise über Versicherungen und Vertragsgrundlagen nachlesen.

Zum Thema Krankenversicherung: Für einige Söldner müssen Sie eine Art Krankenversicherung hinterlegen. Dieser Geldbetrag ist eine Entschädigung dafür, dass der Söldner für Sie sein Leben aufs Spiel setzt. Übersteht der Söldner seinen Dienst bei Ihnen unbeschadet, so bekommen Sie das Geld zurück. Wird er verletzt, bekommen Sie einen Teil der Summe erstattet.

Wenn er von einem seiner Aufträge jedoch im Sarg zurückkehrt, ist die hinterlegte Summe dahin.

d) Links: Auf der A.I.M. Homepage gibt es einen Button mit einem doppelten Ring, welcher zu den mit A.I.M. verbundenen Internetseiten führt. Lesen Sie hierzu im Kapitel "Andere Websites".

3.2 WUNSCHSÖLDNER ERSTELLEN BEI PSYCH PRO INC.

Öffnen Sie Ihren Laptop und klicken Sie auf den Button "E-Mail" und schauen Sie nach ob Sie eine E-Mail von "Psych pro Inc." haben. Falls ja, dann können wir Sie beruhigen. Es handelt sich keineswegs um Spam oder einen dubiosen Virus. Vielmehr wird Ihnen die Erstellung eines Wunschöldners angeboten, als Gegenleistung für einen bestimmten Geldbetrag versteht sich. Gehen Sie ruhig auf dieses Angebot ein! Es lohnt sich. Blättern Sie auf die letzte Seite der Mail, wo Sie den Aktivierungskode für die Website dieser Organisation entnehmen können, er lautet XEP624 bei Jagged Alliance 2 bzw. CIA003 bei Wildfire. Schließen Sie die E-mail und merken Sie sich den Code. Wenn Sie in Ihrem Laptop auf "Web" klicken, werden Sie nun den Eintrag "BSE" finden. BSE steht für "Bundesinstitut für Söldnerevaluierung". Gehen Sie auf die Website von BSE und geben Sie den Zugangscode ein. Mit dem BEGINNEN-Button starten Sie die Erschaffung Ihres persönlichen Wunschöldners.

Geben Sie zuerst den vollen Charakternamen ein (z.B. "Hermann Nudelmann") und dann einen möglichst coolen Spitznamen (z.B. "Nudel"). Außerdem müssen Sie noch das Geschlecht Ihres Charakters wählen. Ihre nächste Aufgabe besteht darin, das Persönlichkeitsprofil des Charakters zu erstellen. Einige Fragen mögen zwar, äh, etwas ungewöhnlich erscheinen, aber von Ihren Antworten hängt die Persönlichkeit Ihrer Eigenkreation ab



und beeinflusst deren Verhalten und Eigenschaften im Spiel. Antworten Sie deshalb immer so, wie es Ihr Söldner tun würde. Nachdem Sie auf diese Weise seine Macken und Marotten festgelegt haben, geben Sie Ihrem Charakter Punkte für bestimmte Eigenschaften. Diese bestimmen seine Stärken und Schwächen, z.B. seine Gesundheit und Beweglichkeit. Denken Sie dabei bitte immer daran, dass eine Fähigkeit, der Sie den niedrigsten Wert zugewiesen haben, niemals verbessert werden kann.

Ein passendes Portrait und eine markante Stimme verleihen Ihrem Charakter den letzten Schliff. Bestätigen Sie Ihre Auswahl. Nachdem Sie den Test durchlaufen haben, erhalten Sie die Nachricht, dass sich Ihr Wunschöldner zu seinem Zielort begeben wird. Er oder sie wird sich zusammen mit den bei A.I.M. engagierten Söldnern am Startsektor einfinden.

3.3 ANDERE WEBSITES

Auf Ihrem Laptop befinden sich verschiedene Websites. Klicken Sie hierzu auf "Web" und dann auf "A.I.M." Darunter finden Sie den Button "Links", welcher zu folgenden befreundeten Websites führt:

EINKAUFEN BEI BOBBY RAYS WAFFENFUNDGRUBE

Es dauert eine Weile, bis Bobby Ray seinen Laden zum Laufen bringt. Vermutlich wird es so lange brauchen, bis Sie Drassen unter Ihre Kontrolle gebracht haben, ein großer Meilenstein in Ihrer Mission, welcher erst zu einem fortgerückten Zeitpunkt des Spieles zu verwirklichen ist.

Zu Beginn des Spiels liegt Ihnen nur ein Aufklärungsbericht über Arulco vor, den Sie sich auf jeden Fall einmal ansehen sollten. Ihre Dateien finden Sie im Verzeichnis "Dateien" auf der linken Seite Ihres Laptop-Bildschirms.



PERSONALMANAGER: Auf der linken Seite des Laptop-Bildschirms befindet sich der Button "Personal". Wenn Sie hier klicken, gelangen Sie zum Söldnermanager. Dieser bietet detaillierte Informationen über Ihre Söldner und das, was sie bislang erreicht haben. Der Hauptbildschirm besteht aus einem Söldner-Index. Hier können Sie sich die Statistiken und Inventare der einzelnen Söldner ansehen. Im Statistikteil werden die Eigenschaften und Fähigkeiten Ihrer Söldner einander gegenübergestellt. Außerdem enthält der Hauptbildschirm noch verschiedene andere Informationen über Ihr kämpfendes Personal, wie etwa die Zahl der getöteten Feinde, Vertragssituation und Geldbeträge. Diese Informationen können sich als sehr nützlich erweisen, wenn es darum geht zu entscheiden, wen Sie behalten und wen Sie vor die Tür setzen wollen.



FINANZEN: Auf der linken Seite Ihres Laptop-Bildschirms befindet sich der Button "Finanzen". Hier sollten Sie öfter mal vorbeischaun, vor allem, wenn Sie neue Ausgaben tätigen wollen und noch keine Einkunftsquelle in Sicht ist. Die Finanzübersicht ermittelt aus Einnahmen und Ausgaben den Kontostand des Vortages und enthält eine Prognose auf den Kontostand des laufenden Spieltages, unter Berücksichtigung der voraussichtlichen Einkünfte. Sie wissen ja, Geld ist im Söldnerbusiness das A & O. Was Sie nicht haben, können Sie nicht ausgeben.

TIPP: Beim Spielstart sollten Sie nicht Ihr ganzes Geld in den ersten Söldnertrupp investieren. Es empfiehlt sich, ca. ein Drittel der vorhandenen Summe zurück zu halten, damit Sie die Verträge Ihrer Söldner auch verlängern können. Falls Sie auf der A.I.M. Site beginnen, Söldner anzuheuern, dann sollten Sie daran denken, Geld für die Erstellung Ihres Wunschöldners übrig zu lassen.

3.5 DEN LAPTOP VERLASSEN UND IN DEN TAKTIKBILDSCHIRM WECHSELN

Mit Surfen alleine werden Sie den Krieg um Arulco auf Dauer nicht gewinnen können. Um zum Einsatzgebiet zu gelangen, schließen Sie bitte den Laptop. Klicken Sie hierzu auf den "Schließen-Button" am Laptop-Bildschirm links unten. Jedes Mal, wenn Sie den Laptop schließen, befinden Sie sich zunächst im Kartenbildschirm. Dieser hat viele Funktionen, welche Sie vor allem im späteren Spielverlauf benötigen. Wenn Sie beim Spielstart Söldner engagiert haben, werden Sie jetzt zum Einsatzort gehen wollen, um mit Ihren Leuten zusammen zu treffen. Hierzu müssen Sie den Kartenbildschirm verlassen und zum Taktikbildschirm gelangen. Klicken Sie hierzu auf das Pfeilsymbol zwischen Pausen-Anzeige und Spielzeit-Anzeige in der rechten unteren Bildschirmcke. Warten Sie, bis der Sektor geladen wird. Im späteren Spielverlauf müssen Sie auf das darüber befindliche Dreieck klicken, um zum Taktikbildschirm zu gelangen. Im Taktikbildschirm befindet sich das Dreieck über der Minikarte unten rechts.



Vom Taktikscreen zum Laptop und zurück (über die Übersichtskarte)

HINWEIS: Solange Sie keine Söldner angeheuert haben, können Sie nicht zum Taktikbildschirm wechseln.

4.0 DER TAKTIKBILDSCHIRM

Sie können nur in den Taktikbildschirm wechseln, wenn Sie mindestens einen Söldner angeheuert haben. Bitte lesen Sie im Kapitel "Den Laptop verlassen und in den Taktikbildschirm wechseln", wie Sie zwischen den Bildschirmen umschalten. Beachten Sie bitte, dass Sie immer nur über den Weg des Kartenbildschirmes Ihren Laptop aufrufen können oder in den Taktikbildschirm gelangen.

Aufklärung in Echtzeit: Um bei der Befreiung Arulcos erfolgreich zu sein, müssen Sie das Land gründlich erforschen, nach Gegenständen suchen und mit den Einwohnern interagieren. All diese Aktivitäten steuern Sie über den Taktikbildschirm. Hier bewegen Sie Ihre Söldner durchs Gelände, sammeln Informationen und benutzen die Gegenstände, die Sie in Arulco finden. Wie der Name schon vermuten lässt, laufen über den Taktikbildschirm auch die Kämpfe ab. Sobald Sie auf Feinde treffen, wechselt der Echtzeitmodus der Aufklärungsphase in den rundenbasierten Modus des Kampfes.

SÖLDNERPORTRAITS

Neben Ihrer unmittelbaren Umgebung werden auf dem Taktikbildschirm auch einige Portraits Ihrer Söldner und deren Statistiken angezeigt.



- **Portrait:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild des Söldners, um ihn auszuwählen. Mit der rechten Maustaste gelangen Sie zum Inventar des jeweiligen Söldners.
- **Name:** Während eines Kampfs werden die verbleibenden Actionpunkte rechts neben dem Namen des Söldners angezeigt.
- **Balkendiagramm:** Dieses Diagramm zeigt die 3 wichtigen Werte Gesundheit, Energie und Moral an.



- **Gesundheit:** Der rote Balken zeigt die aktuelle körperliche Verfassung des Söldners an. Wird der Söldner verwundet, so verkürzt sich der Balken je nach Grad der Verwundung und hinterlässt statt dessen einen "Verletzungsindikator". Unbehandelte Verletzungen werden gelb angezeigt, versorgte Wunden hingegen rosa. Unbehandelte Verletzungen können auf die Dauer zu einer bleibenden Beeinträchtigung des Gesundheitszustands des Söldners führen.
- **Energie:** Der blaue Balken zeigt die Atemfrequenz und die Energie eines Charakters an. Der Balken wird um so kürzer, je mehr sich der Söldner anstrengt und länger, wenn er sich ausruht. Wie schnell ein Charakter Energie zurückgewinnt, hängt in erster Linie davon ab, wie erschöpft er war. Schlaf oder Schlafmangel haben großen Einfluss auf die Energie einer Figur.
- **Moral** ist das Maß für die Gefühlslage eines Söldners. Die Moral eines normalen Söldners bewegt sich meist irgendwo in der Mitte; er ist sozusagen moralisch "stabil". Je höher der Balken für die Moral, umso glücklicher der Söldner. Zwar werden Ihre Söldner Sie nicht gleich verlassen, wenn Sie unglücklich sind, aber dennoch könnte Ihre Leistung darunter leiden oder ihre Vertragsverlängerung davon abhängen.

Bei einem Söldner, der unter Schlafentzug leidet, kann sich sogar das potentielle Energiemaximum dauerhaft verringern. Am Ende führt dann seine Erschöpfung unausweichlich zum Zusammenbruch.



● **Erste und zweite Hand:** Hier werden die Gegenstände angezeigt, die ein Söldner in seinen Händen hält. Um einen Gegenstand von der ersten in die zweite Hand zu legen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die zweite Hand. Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt **Inventar**.

SÖLDNER BEWEGEN

Söldner auswählen: Wenn ein Söldner Ihre Anweisungen befolgen soll, müssen Sie ihn zuerst auswählen. Dazu können Sie entweder mit der linken Maustaste auf das jeweilige Portrait klicken, die Tasten **[F1]** bis **[F10]** drücken oder mit der linken Maustaste die Figuren auf dem Bildschirm anklicken. Das Bild eines ausgewählten Söldners wird hervorgehoben.

Einen besseren Überblick bekommen: Ist Ihnen durch Bäume der Blick versperrt, so verschaffen Sie sich einen besseren Überblick, indem Sie mit der Taste **[T]** die Baumkronen an- oder abschalten. (Wenn die Baumkronen unsichtbar sind, sind die Bäume trotzdem noch da. Auf dem Bildschirm sind aber nur die Baumstämme zu sehen.) Die Taste **[W]** (für "Drahtgitter ein/aus") erfüllt eine ähnliche Funktion für Gebäude. Wenn Sie sich den ganzen Sektor aus der Vogelperspektive ansehen wollen, drücken Sie entweder die Taste 'Einf.' **[E]** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die kleine Karte in der rechten unteren Ecke Ihres Taktikbildschirms.

Herumlaufen: Im Echtzeitmodus erscheint der normale Zielcursor als Quadrat. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel, und der aktuell ausgewählte Söldner wird versuchen, dorthin zu gelangen. Die Geschwindigkeit, mit der sich der Söldner dabei bewegt, hängt von seiner Physis, seinem Energielevel und der Art des Terrains ab. Während eines Gefechts kommt es auch auf die Zahl der Actionpunkte an, die einem Söldner noch zur Verfügung stehen. Sie können einen Söldner auch an einen bestimmten Ort rennen lassen, indem Sie auf das Ziel doppelklicken.

Weg vorzeichnen: Allgemein werden Ihre Söldner versuchen, Hindernisse zu umgehen und den einfachsten und kürzesten Weg zu nehmen. Aber natürlich ist der Weg, den ein Söldner als den besten erachtet, nicht unbedingt der Weg, den Sie vorgesehen haben. Um den Weg möglichst genau zu planen, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie das Ziel aussuchen. Dadurch wird genau angezeigt, welchen Weg der Söldner nehmen wird. Bei gedrückter Umschalt-Taste bleibt der Cursor zudem immer "dicht" am Boden. Das ist vor allem in geschlossenen Räumen nützlich, in denen Ihnen Wände und andere Hindernisse den Weg versperren können.

Eine Gruppe bewegen: Sie können eine ganze Gruppe Söldner auswählen, indem Sie links klicken und einen Kasten um die Gruppe herum ziehen. Mit **[Alt]**-linke Maustaste fügen Sie einen einzelnen Söldner der Gruppe hinzu. (Wenn dieser Söldner schon Teil der Gruppe ist, wird er durch **[Alt]**-linke Maustaste wieder aus der ausgewählten Gruppe entfernt.) Allerdings bewegen sich die verschiedenen Söldner im Team auch mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, so dass Sie manchmal auf die Langsamen in der Gruppe warten müssen. Außerdem sollten Sie beachten, dass Sie im rundenbasierenden Kampf keine ganze Gruppe bewegen können. Mitten in einem Feuergefecht werden Sie sich jedem Söldner einzeln widmen wollen - glauben Sie uns das!

Eine Aktion fortsetzen: Während rundenbasierenden Kämpfen kann es vorkommen, dass ein Söldner mitten in einer Aktion innehält und berichtet, was er sieht. Wenn Sie auf das Portrait des Söldners klicken, fährt dieser mit seiner Aktion fort. Das Wort FORTS. zeigt an, dass Ihr Söldner in einer Aktion unterbrochen wurde.

Bewegungsarten: Normalerweise schlendern Ihre Söldner gemütlich herum. Auf dem Schlachtfeld kann sie diese Gemütlichkeit natürlich geradewegs den Kopf kosten. Deswegen bietet Jagged Alliance 2 auch noch diverse andere Bewegungsarten.

 **Stehen/Rennen:** Nutzen Sie diese Funktion, wenn Schnelligkeit gefragt ist. Rennen ist die schnellste Art, sich zu bewegen, reduziert jedoch den blauen Energiebalken am schnellsten. Außerdem sind rennende Söldner weniger aufmerksam und machen in der Regel mehr Lärm.

 **Ducken/Kauern:** Ducken oder in die Hocke gehen bietet dem Söldner mehr Deckung und schützt ihn davor, zu früh gesehen zu werden.

 **Hinlegen/Kriechen:** Platt auf dem Boden zu liegen ist die sicherste Art, auch dann noch vorwärts zu kommen, wenn man unter starkem Beschuss ist. Dafür geht es sehr langsam.

Die Art der Fortbewegung kann auf verschiedene Weise geändert werden:

1. Mit dem Cursor: Plazieren Sie den Cursor über einem Söldner. Ein Pfeil erscheint. Soll ein stehender Söldner in die Hocke gehen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Cursor dann nach unten. Wiederholen Sie diesen Vorgang, wenn sich ein kauender Söldner hinlegen soll. Ein kauender Charakter erhebt sich, wenn sie ihn mit der linken Maustaste anklicken, die Taste gedrückt halten und den Cursor dann nach oben ziehen. Wenn Sie den Cursor weit genug nach oben oder unten ziehen, so dass zwei Pfeile erscheinen, können Sie aus dem Stand direkt in die Bauchlage gehen und umgekehrt.

2. Mit der Söldner-Bedienleiste: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Die Söldner-Bedienleiste erscheint. Auch mit ihr können Sie die Position eines Charakters verändern.

3. Mit dem Inventarverzeichnis: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Portrait des Söldners unten auf dem Bildschirm, und das Inventarverzeichnis erscheint. Neben einer Reihe von anderen Optionen haben Sie auch hier die Möglichkeit, die Position des jeweiligen Söldners zu verändern.

4. Mit der Tastatur: Die Taste **[R]** lässt den Söldner rennen, **[S]** aufrecht stehen, **[C]** kauern und **[P]** lässt ihn sich hinlegen.

5. Durch die Bewegungsarten scrollen: Diese Funktion steht Ihnen nur während des rundenbasierenden Kampfes zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel und halten Sie die Taste gedrückt. Drücken Sie nun die rechte Maustaste mehrmals, um durch die diversen möglichen Bewegungsarten zu scrollen. Ein animierter Cursor zeigt während des Kampfs die Bewegungsart und den Verbrauch an Actionpunkten an.

Blickrichtung ändern: Wenn hinter Ihnen plötzlich jemand mit einer Schrotflinte auftaucht, müssen Sie sich schnell nach ihm umdrehen können. Damit ein Söldner seine Blickrichtung ändert, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um die Söldnerbedienleiste aufzurufen. Dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Pfeile-Icon. Nun klicken Sie abermals mit der linken Maustaste in die Richtung, in welche der Söldner schauen soll. Mit der Taste **[L]** können Sie den "Ansehen"-Cursor auch direkt aufrufen.

Rückwärts/Seitwärts laufen: Halten Sie die **[Alt]**-Taste gedrückt während Sie mit der linken Maustaste auf ein Zielquadrat drücken, und der ausgewählte Söldner wird den Weg dorthin rück- oder seitwärts laufen. Wenn Sie sich aus der Nähe Ihrer Feinde zurückziehen und dabei trotzdem Ihren Kameraden Deckung geben wollen, ist dies die ideale Vorgehensweise.

Sie funktioniert auch dann, wenn der Söldner kriecht oder kauert.

Söldner austauschen: Manchmal stehen sich die Spielfiguren gegenseitig im Weg. Um zwei Söldner (oder einen Söldner und einen Zivilisten) gegeneinander auszutauschen, wählen Sie einen aus und fahren mit dem  Cursor auf den anderen. Dann drücken Sie  auf dem Keyboard. Das funktioniert auch während eines Kampfs, allerdings müssen dafür beide Figuren genug Actionpunkte haben.

Klettern: Diese Technik erlaubt es Ihnen, über Mauern zu klettern oder über Zäune zu springen. Gehen Sie direkt zu der Mauer, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Cursor nach oben, bis ein leiterförmiger Pfeil erscheint. Geschieht dies nicht, so können Sie diese Mauer nicht hochklettern. Außerdem können Sie nur auf flache Flächen hinaufklettern. Alternativ klicken Sie auf die  "Leiter"-Schaltfläche neben dem entsprechenden Söldnerportrait im Inventarverzeichnis. Ist ein Söldner erst einmal irgendwo hinaufgeklettert, stellt sich der Cursor automatisch auf den oberen Level ein. Wollen Sie zwischen oberem und unterem Level wechseln, benutzen Sie hierzu entweder die Buttons im Inventarverzeichnis oder die  - Taste.

Stealth Mode: Manchmal ist es nötig, dass sich ein Söldner so leise wie nur möglich bewegt und sich an seinen Gegner anschleicht. Wenn Sie sich in Stealth Mode bewegen, machen Sie zwar keinen Mucks, aber es kostet Sie viele Actionpunkte. Rufen Sie das Inventarverzeichnis des Söldners auf und drücken Sie den Stealth Mode-Button , um mit dem Schleichen zu beginnen. Der Button bleibt so lange hervorgehoben, wie der Stealth Mode aktiv ist. Der Cursor ist dann gelb, und das Bild des Söldners wird von einem gelben Rechteck eingerahmt. Sie können den Stealth Mode an- und abschalten, indem Sie die Taste  drücken oder  +  für den ganzen Trupp.

Schwimmen: Während Ihres Einsatzes wird Ihr Team immer wieder auf Seen, Flüsse und andere Gewässer stoßen. Die Söldner können auch diese gefährlichen Stellen meistern, aber wenn nicht zufällig eine nette kleine Brücke in der Nähe ist, werden Sie sich dabei unweigerlich nasse Füße holen. Zudem kann Schwimmen sehr anstrengend sein. Bevor Sie einen Söldner also einen Kopsprung ins kühle Nass machen lassen, sollten Sie seinen blauen Energiebalken kontrollieren. Während er nämlich das Gewässer – oftmals beladen mit schwerer Ausrüstung – durchschwimmt, wird er müde werden und seine Energie nachlassen. Ist der Energiebalken bei null angekommen, ertrinkt der Söldner und wird Fischfutter. Außerdem besteht immer die Gefahr, dass die Ausrüstung eines Söldners beim Schwimmen beschädigt wird. Nachdem Sie einen Fluß durchschwommen haben, sollten Sie das Inventar jedes Söldners und die Funktionsfähigkeit jedes Gegenstands kontrollieren. Ihre Waffen sollten Sie besonders unter die Lupe nehmen, denn die gehen in der Regel als erstes kaputt.

Noch ein Tipp: Nicht jeder Ihrer Söldner kann schwimmen. Dazu gehören z.B. Ira und Barry. Bevor Sie also Ihre Söldner ins kühle Nass schicken, überprüfen Sie diese auf die "Wasserverträglichkeit".

In benachbarte Sektoren weiterziehen: Wenn alle Söldner eines Trupps nahe einer Treppe oder des Sektorenrands sind, können sie in den benachbarten Sektor weiterziehen. Bewegen Sie die Maus an den Rand des Bildschirms und damit an den Rand des Sektors bis ein "Ausgangs"-Cursor  erscheint. Mit der linken Maustaste rufen Sie ein Fenster mit diversen Reiseoptionen auf.



- Nur der ausgewählte Söldner betritt den angrenzenden Sektor.
- Der gesamte Trupp reist in den Nachbarsektor.

Gehe zu Sektor: Diese Funktion (innerhalb eines Sektors) ist vor allem dann nützlich, wenn Sie nur Teile des Trupps bewegen.

Mit diesem Fenster "folgen" Sie den ausgewählten Söldnern in den neuen Sektor. Andernfalls bleibt Ihr Bildschirm im aktuellen Sektor. Informationen über weite Reisen in nicht angrenzende Sektoren finden Sie im Kapitel über den Kartenbildschirm.

INVENTAR

Ihre Söldner sind mit den verschiedensten Gegenständen ausgerüstet, die er zum Überleben braucht. Um Zugriff auf das Inventar eines Söldners zu bekommen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das jeweilige Portrait oder drücken Sie die Taste 'Ö' auf Ihrer Tastatur. Das Inventarverzeichnis des ausgewählten Söldners erscheint.



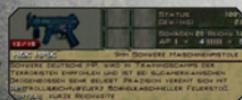
• **Die erste Hand:** Sie rüsten einen Söldner mit neuen Waffen und Gegenständen aus, indem Sie verschiedene Felder benutzen. Das wichtigste Feld ist dabei das für die so genannte "erste" Hand. Der Söldner wird im Spiel den Gegenstand benutzen, den er in der ersten Hand hält. Meist ist das natürlich eine Waffe, es kann aber auch ein Verbandskasten, Sprengstoff oder ein anderer Gegenstand sein.

• **Die zweite Hand:** Alle Söldner haben auch eine so genannte "zweite" Hand, in der sie Gegenstände halten können, die sie im Verlauf des Spiels noch gebrauchen können. Gegenstände in der zweiten Hand können während des Spiels schnell und einfach in die Haupthand gelegt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand in der zweiten Hand klicken. Nehmen wir z.B. einmal an, Hitman hat eine Pistole in der ersten und eine Granate in der zweiten Hand. Damit er die Granate werfen kann, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die zweite Hand, und die Gegenstände in den beiden Händen tauschen ihren Platz.



HINWEIS: Verschiedene große Gegenstände wie etwa Gewehre und Schrotflinten kann man nur mit beiden Händen bedienen. Sie können auch zwei Einhandwaffen (z.B. Pistolen) in der linken und der rechten Hand halten und mit beiden gleichzeitig schießen. Zwei Waffen = doppelter Spaß...

Zudem gibt es Felder für Kopf-, Brust- und Beinschutz sowie einen Helm. Außerdem haben Sie zwölf Inventarfelder in Ihrem Gepäck. In Jagged Alliance 2 können diese Gegenstände nur an ihrem richtigen Platz verwendet werden. Das bedeutet, Sie können eine Granate nicht als Helm und einen Arztkoffer nicht als Körperschutz benutzen.



Einen Gegenstand untersuchen: Klicken Sie im Inventar mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, und Sie erhalten eine ausführliche Beschreibung.

Neue Gegenstände: Jeder neue Gegenstand ist von einer Art leuchtender Aura umgeben. Neue Gegenstände erhalten Sie zum Beispiel, wenn Sie das Gelände absuchen und welche finden. Zum Aufheben von Gegenständen lesen Sie bitte im Kapitel "Gegenstände und Interaktion".

Mehrere Gegenstände auswählen: Klicken Sie mit der linken Maustaste, um einen Gegenstand auszuwählen und aufzuheben. Um mehrere Gegenstände in denselben Slot zu packen (z.B. drei Magazine 45er Munition), drücken Sie die Shift-Taste und die linke Maustaste..

Das Inventar anderer Söldner ansehen: Klicken Sie auf die Pfeile unter dem Portrait in der Inventarverzeichnis, um die Inventare anderer Söldner im Trupp aufzurufen.

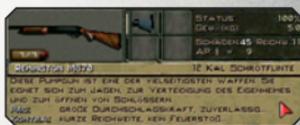


Einen Gegenstand werfen oder fallen lassen: Wählen Sie im Inventar den Gegenstand aus, den Sie fallenlassen oder wegwerfen wollen. Sobald Sie mit der Maus übers Gelände fahren, verwandelt sich der Cursor und trägt den Schriftzug "werfen". Klicken Sie auf eine bestimmte Stelle um zu werfen. Um einen Gegenstand fallen zu lassen führen Sie den Cursor nahe an den Körper des Söldners auf dem Taktikbildschirm, bis das Wort "lassen" erscheint. Durch einen Klick auf die linke Maustaste wird der Gegenstand dann fallengelassen.

Gegenstände weitergeben und tauschen: Wenn Sie das Inventarverzeichnis aufgerufen haben, können Sie mit anderen Söldnern, die sich in der Nähe befinden, Gegenstände tauschen. Alle Söldner in Reichweite werden hervorgehoben und diejenigen, die nebeneinander stehen, bilden eine Kette und reichen die Gegenstände weiter. Söldner, die zu weit entfernt sind, erscheinen in grau. Sie können einen Gegenstand auch an ein anderes Mitglied des Trupps weitergeben oder ihn ihm zuwerfen. Klicken Sie im Inventarverzeichnis mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, den Sie weitergeben wollen. Positionieren Sie den Cursor anschließend über der Figur eines anderen Söldners auf dem Taktikbildschirm. Neben dem Namen des Söldners werden die Worte "geben" und "fangen" unter dem Cursor erscheinen. Klicken Sie einmal auf die linke Maustaste, und der ausgewählte Söldner wirft oder gibt dem anderen den Gegenstand. (Erscheinen die Worte "geben" und "fangen" nicht oder das Inventar des "Empfänger" erscheint grau, so ist dieser zu weit entfernt.)

Einen Gegenstand geben: Funktioniert genauso wie weitergeben, nur dass der Empfänger diesmal ein Nichtspieler-Charakter (NPC) ist und kein Söldner. (Versuchen Sie aber nicht, einem NPC wahllos irgendwelche Geschenke zu machen. NPCs nehmen nur bestimmte Gegenstände an.)

Das Magazin leeren: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe, so dass ihre Beschreibung erscheint. Klicken Sie als nächstes mit der linken Maustaste auf die farbige Patrone, die anzeigt, wie viel Munition noch im Magazin ist. Dadurch wird das Magazin geleert.



Gegenstände kombinieren: Sie können zwei teilweise verbrauchte Gegenstände (z.B. zwei halbleere .45er-Magazine) kombinieren, indem Sie zuerst einen Gegenstand in die erste Hand des Söldners legen und den zweiten darauf legen. Sie werden dann gefragt, ob Sie die beiden Gegenstände kombinieren wollen. Wenn Sie mit ja antworten, werden die beiden Gegenstände zu einem.

Zubehör: Sie können die Eigenschaften eines bestimmten Gegenstands durch bestimmtes Zubehör verbessern. Plazieren Sie hierzu die Waffe in der ersten Hand des Söldners. Wählen Sie dann ein Zusatzgerät aus - z. B. einen Schalldämpfer oder ein Zielfernrohr, und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf das Gewehr in der ersten Hand. Nun sehen Sie rechts neben dem Abbild des Gegenstands vier Felder. Klicken Sie mit der linken Maustaste in ein leeres Feld, um das Zusatzgerät anzubringen. Auf die gleiche Weise können Sie Gegenstände miteinander kombinieren, einander hinzufügen oder miteinander benutzen.



Einen Gegenstand selbst benutzen: Verschiedene Gegenstände (Tarnfarbe und Feldflaschen etwa) kann ein Söldner auch selbst benutzen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, wählen Sie ihn aus und klicken Sie dann wiederum mit der linken Maustaste im Inventarverzeichnis auf die Figur Ihres Söldners. Die Figur wird dabei heller dargestellt.

Sonstige Informationen: Im Zusammenhang mit den Gegenständen, die ein Söldner bei sich trägt, sind drei Informationen wichtig, die im Inventarverzeichnis aufgeführt sind: Rüstung, Gewicht und Tarnung.



● **Rüstung:** Je höher die Prozentzahl, desto besser ist ein Söldner geschützt. Bitte beachten Sie, dass diese Prozentzahl einen Durchschnittswert für den gesamten Körper des Söldners darstellt. Auch der beste Brustpanzer hilft Ihnen nichts, wenn Sie einen Kopfschuss bekommen und keinen Helm tragen.

● **Gewicht:** Ihre Söldner können nur eine bestimmte Last tragen. Wenn Sie ihnen immer mehr zu schleppen geben, werden Sie feststellen, dass auch der Gewichtswert immer mehr ansteigt. Dieser Wert sollte 100 % nicht übersteigen, ansonsten werden Ihre Söldner von der Last beeinträchtigt.

● **Tarnung:** Je höher der Prozentsatz, desto schwerer hat es der Feind, Sie zu entdecken. Benutzen Sie das Tarnset, um den Prozentsatz zu erhöhen. Die Tarnung nutzt sich mit der Zeit ab – besonders, wenn ein Söldner nass wird.

Taschen: Zu guter Letzt hat jeder Söldner natürlich auch noch Taschen, in denen er seine Bankkarte und seinen Schlüsselbund aufbewahrt. Zu diesen Gegenständen gelangen Sie, indem Sie auf den Banknoten- bzw. Dollar-Button  klicken.

Geld einzahlen und abheben: Wenn einer Ihrer Söldner ein bisschen Geld benötigt, kann er einen Betrag von Ihrem Bankkonto abheben.

Klicken Sie dazu einfach auf den Button "Geld einzahlen/abheben", der wie ein Dollar-Zeichen aussieht. Ein neues Fenster öffnet sich, und Sie können eine gewisse Summe abheben. Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf die Buttons \$1000, \$100 und \$10, bis die Gesamtsumme erreicht ist, die Sie abheben wollen. Klicken Sie dann auf "Fertig" (Rechtsklick um den Betrag zu reduzieren). Geld einzahlen ist vergleichsweise einfach. Nehmen Sie das Geld, ziehen Sie es herüber zum Button Abheben/Einzahlen. Durch einen Klick mit der linken Maustaste erhöht sich der eingezahlte Betrag. (Mit der rechten Maustaste reduzieren Sie den Betrag.) Schließlich haben Sie noch die Möglichkeit, sich verschiedene Beträge von Ihrem Geld abzugeben. Klicken Sie nur mit der rechten Maustaste auf die Banknoten. Dadurch wird ein Interface aufgerufen, das genau so aussieht wie das zum Geld abheben. Wählen Sie einen Betrag aus, und schon haben Sie zwei verschiedene Geldstapel.

 **Schlüsselbund:** Wenn Sie einen oder mehr Schlüssel finden und in Ihrem Inventar Platz sparen wollen, nehmen Sie den Schlüssel, ziehen ihn herüber zum Schlüsselbund-Icon und klicken Sie links. Wollen Sie den Schlüssel später wieder benutzen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Schlüsselbund, ohne einen Schlüssel ausgewählt zu haben.



GEGENSTÄNDE UND INTERAKTION

Gegenstände benutzen: Nun, da Sie mit dem Inventarverzeichnis vertraut sind, werden Sie sicher all die interessanten Gegenstände ausprobieren wollen, die Ihre Söldner bei sich tragen. Um in Jagged Alliance 2 einen Gegenstand zu benutzen, müssen Sie ihn in der ersten Hand des

Söldners plazieren und dann mit der rechten Maustaste in den Taktikbildschirm klicken. (Wenn Sie die Portraits des ganzen Trupps auf dem Bildschirm haben, können Sie auch mit der linken Maustaste auf den Gegenstand in der ersten Hand klicken, um den "Benutzen"-Cursor zu bekommen). Je nach Art des Gegenstands erscheinen verschiedene Cursor. Feuerwaffen benutzt man beispielsweise mit einem Fadenkreuz-Cursor, einen Verbandskasten mit einem Rot-Kreuz-Cursor und so weiter. Wenn Sie einen Gegenstand benutzen wollen, aber nur einen "?"-Cursor bekommen, dann hat der betreffende Gegenstand keine unmittelbare Funktion im Spielfeld. Leuchtet die Söldnerfigur in der Mitte des Inventarverzeichnisses jedoch, wenn der Maus-Cursor darüber geführt wird, so bedeutet dies, dass der Söldner den Gegenstand selbst benutzen kann. Sobald einer der Benutzen-Cursor auf dem Bildschirm sichtbar ist, müssen Sie nur noch mit der linken Maustaste auf das Ziel oder Objekt klicken, und die Aktion beginnt. Ein Söldner mit einem Arztkoffer wird z.B. versuchen, einen Kameraden zu heilen, der sich nicht sonderlich gut fühlt. Ist das Ziel außer Reichweite, so wird sich der Söldner in dessen Richtung bewegen und dann mit der Aktion beginnen. Ein kleines Icon auf dem Portrait des Söldners zeigt an, womit er gerade beschäftigt ist.

Der Hand-Cursor: Sie können aus dem normalen Cursor im Taktikbildschirm jederzeit eine Hand machen, indem Sie die **Ctrl** - Taste gedrückt halten. Klicken Sie bei gedrückter **Ctrl** - Taste mit der linken Maustaste auf das Objekt oder den Gegenstand, den Sie benutzen wollen. Der Söldner bewegt sich daraufhin in die entsprechende Richtung, untersucht oder öffnet den Gegenstand oder benutzt ihn anderweitig. Mit **Ctrl** - linke Maustaste können Sie Gegenstände aufheben, Türen und Kisten öffnen und schließen und vieles mehr. (Ausprobieren!)

Gegenstände aufheben: Wenn Sie auf dem Feld einen Gegenstand finden, halten Sie den Cursor einen Augenblick darüber, und er wird automatisch zu einer Hand werden, selbst wenn der Söldner über dem Gegenstand steht. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, und der Söldner wird versuchen, ihn aufzuheben. Für den Fall, dass dort mehrere Gegenstände auf einem Haufen liegen, können Sie aus einer Liste verfügbarer Gegenstände wählen. Klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, den Sie haben wollen, oder drücken Sie "Alle Auswählen", um alle Gegenstände auszuwählen. Mit einem Druck auf den Button mit dem Häkchen nehmen Sie die ausgewählten Gegenstände dann an sich.



Die Gegend absuchen: Soll einer Ihrer Söldner die Gegend absuchen, so rufen Sie den Hand-Cursor auf, und ziehen Sie ihn über in der Nähe herumliegende Gegenstände. Falls etwas herumliegt, das der Söldner gebrauchen oder benutzen kann, wird der Hand-Cursor rot.

Türen und Kisten: Türen und Kisten sind ein Fall für sich. Ist eine Tür oder eine Kiste verschlossen oder schon offen, so rufen Sie mit einem Klick auf die linke Maustaste ein Pop-up-Fenster auf, das Ihnen in einem Bedienfeld eine Reihe Icons bietet. Welche Möglichkeiten Ihr Söldner letztlich hat, hängt ganz davon ab, welche Gegenstände er bei sich hat. Ohne Stemmeisen wird etwa die Option "Stemmeisen benutzen" eingegraut bleiben. Während eines Kampfs sind zudem alle Aktionen eingegraut, für die der Söldner nicht genug Actionpunkte hat.



Öffnen und Schließen: Diese Optionen haben Sie bei jeder Tür oder Kiste, egal, ob sie nun verriegelt sind oder nicht. Verriegelte Türen oder Kisten werden sich natürlich nicht öffnen lassen.

Aufschließen: Wenn Sie Glück haben und einen Schlüssel besitzen, wird es Ihnen keine größeren Schwierigkeiten bereiten, die Tür zu öffnen, wenn Sie den passenden Schlüssel haben.

 **Stemmeisen benutzen:** Wenn Sie ein Stemmeisen haben, können Sie versuchen, Türen oder Kisten mit Gewalt zu öffnen.

 **Auf Fallen untersuchen:** Diese Option sollten Sie nutzen, wenn Sie den Verdacht haben, ein Schloss könnte mit einer Falle versehen sein. Denken Sie allerdings immer daran, dass Ihr Söldner Ihnen aufgrund mangelnder Fähigkeiten nicht immer die Wahrheit sagt. Hier ist ein Experte gefragt.

 **Schloss knacken:** Söldner, die einen Schlossersatz mit sich führen, werden versuchen, das Schloss zu knacken. Sollte das nicht auf Anhieb klappen, versuchen Sie es noch ein paar Mal. Ihr Söldner sagt Ihnen schon, wenn er denkt, dass es nicht möglich ist.

 **Gewaltsam öffnen:** Wenn alle Stricke reißen, versuchen Sie's mit roher Gewalt. Ihr Söldner tritt dann einmal kräftig zu. Klar dass für diesen Fall Körperstärke die ausschlaggebende Eigenschaft ist.

 **Falle entschärfen:** Sollte sich bei der Untersuchung der Tür herausstellen, dass diese mit einer Falle versehen ist, können Sie mit dieser Option versuchen, sie zu entschärfen.

 **Sprengstoff an Tür benutzen:** Die lustigste Art, eine Tür zu öffnen. Wenn Sie das nötige Zubehör haben, können Sie eine Tür ebenso gut auf diese Weise aus den Angeln heben. Hinweis: A.I.M. weist ausdrücklich darauf hin, dass diese Arbeit nur Experten überlassen bleiben sollte.

 **Abbrechen:** Wenn Ihr Söldner nicht mehr weiter weiß oder die Türschlösser unerreichbar sind, gibt er mit dieser Option auf.

Versteckte Gegenstände: Nicht alle Gegenstände sind automatisch sichtbar. Manche Söldner haben schon viel Erfahrung im Feindesland gesammelt. Deswegen fallen ihnen leichte Unebenheiten im Boden oder merkwürdige Abdrücke im Gras auf. Wenn Söldner irgendwo einen vergrabenen Gegenstand vermuten, werden Sie versuchen, ihn mit einer blauen Flagge zu markieren. Natürlich ist damit nicht gesagt, was dort vergraben ist – wenn überhaupt. Es könnte auch eine Landmine sein, die Sie vierzig Meter in die Luft jagt, es könnte aber auch ein Gegenstand sein, den Sie schon tagelang suchen. Um den Gegenstand auszugraben oder zu entschärfen, benutzen Sie den Hand-Cursor mit der blauen Fahne.

Fahrzeuge benutzen: Zu Fuß reisen kann ganz schön nervig sein. Aber früher oder später werden Sie Fahrzeuge finden, mit denen Sie standesgemäß durch Arulco reisen können. Damit ein Söldner in ein Fahrzeug einsteigt, müssen Sie ihn auswählen, dann die -Taste drücken, damit der Hand-Cursor erscheint und dann auf das Fahrzeug klicken. (Der Cursor wird jetzt zu einem Lenkrad.) Dabei muss das Fahrzeug natürlich intakt sein. Es hat keinen Sinn, auf einen ausgebombten Haufen Schrott zu klicken. Ist der Söldner erst einmal eingestiegen, so hat er seinen Trupp vorübergehend verlassen, und sein Auftrag auf dem Kartenbildschirm wird mit "Fahrzeug" angegeben. Um wieder auszusteigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sicherheitsgurt-Icon im Slot für die zweite Hand des Söldners. Bis zu sechs Söldner können in einem Fahrzeug reisen. Im Taktikbildschirm können Sie mit Ihrem Fahrzeug nicht herumfahren. Aber Sie können Fahrzeuge von Sektor zu Sektor fahren. Rufen Sie dazu den Kartenbildschirm auf, geben Sie dem Trupp einen anderen Sektor als Zielort an, schalten Sie wenn nötig den Zeitraffer an und schon geht's los. Fahren ist besonders bei langen Strecken sehr zu empfehlen, weil es – logisch! – viel schneller und erholsamer ist als Laufen.

NICHTSPIELER-CHARAKTERE TREFFEN

Nicht jeder, den Sie treffen werden, ist Ihr Feind. Die Einwohner von Arulco sind Ihnen oft freundlich gesonnen. Sie stellen zudem eine hervorragende Quelle für Informationen und Nachschub dar.

Wenn Sie auf dem Taktikbildschirm eine neue Figur sehen, fahren Sie zuerst einmal mit dem Cursor über den Charakter. Erscheint dann ein Name und ein "Sprechen"-Cursor  über der Person, so können Sie mit ihr sprechen. Gehen Sie zu dem Charakter hin und beginnen Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste die Unterhaltung. Ist der von Ihnen ausgewählte Söldner in keiner guten Position für eine Unterhaltung, so blinkt der Sprechen-Cursor rot und grau. Während Sie sich mit einem Charakter unterhalten, sehen Sie sein Portrait sowie eine Liste verschiedener Einstellungen und Aktionen, mit welchen Sie die Unterhaltung beeinflussen können:

● **Wie bitte?:** Der NPC wiederholt das zuletzt genannte bzw. die zuletzt gestellte Frage.

● **Freundlich:** Das Wort sagt eigentlich schon alles. Vielleicht bekommen Sie ein paar Informationen, wenn Sie nett sind.

● **Direkt:** Damit kommen Sie sofort zur Sache. Aber auf diese schnörkellose Art reagieren manche Leute allergisch.

● **Drohen:** Erzwingen Sie sich die nötigen Informationen durch Gewalt oder Einschüchterung. Das ist natürlich nicht die feine Art, aber wenigstens bekommen Sie so, was Sie wollen. Aber Achtung, die Zivilisten sind ausgesprochen wehrhaft und nachtragend.

● **Geben:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie einem Nichtspieler-Charakter einen Gegenstand geben wollen. Das Inventarverzeichnis wird aufgerufen.

● **Rekrutieren:** Diese Option gibt einem NPC die Möglichkeit, sich Ihrem Team anzuschließen oder Ihnen etwas über jemanden zu erzählen, der sich Ihnen anschließen würde.



Reparieren: Manche NPCs haben nichts zu verkaufen, bieten aber nützliche Dienste an, z.B. reparieren sie Dinge gegen Bezahlung.

Kaufen und Verkaufen: Mit manchen NPCs können Sie Handel treiben. Der "Kaufen"-Button (befindet sich an der gleichen Stelle wie der "Geben"-Button) ruft sowohl ein Fenster mit den Gegenständen auf, die der NPC verkaufen will als auch Ihr Inventar, damit auch Sie Ihrerseits Dinge verkaufen können. Mit einem Klick der linken Maustaste werden die Gegenstände auf die "Ladentheke" gelegt. Nochmaliges Klicken mit der linken Maustaste gibt dem NPC den Gegenstand zurück. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Ihrer Gegenstände klicken, bieten Sie ihn zum Verkauf an.

4.1 TAKTIK: DEN FEIND BEKÄMPFEN

Natürlich werden Sie in Jagged Alliance 2 nicht nur die ganze Zeit herumlaufen, mit Arulcanern quatschen und Souvenirs sammeln. Sobald Sie auf Feinde stoßen, wird es richtig heiß. Der Kampf beginnt, sobald Sie auf Feinde treffen oder einer der Feinde einen Ihrer Söldner erspäht.

Wenn der Kampf beginnt, schaltet das Spiel automatisch vom Echtzeitmodus auf rundenbasierenden Modus. Im rundenbasierenden Kampf kostet jede Aktion eines Söldners Punkte. Diese so genannten Actionpunkte werden am Ende jedes Durchgangs erneuert.

WAFFEN ABFEUERN

Der erste Reflex eines Söldners, der auf einen Feind trifft, ist natürlich, zu feuern. Um dies zu tun, muss sich in der ersten Hand des Söldners eine geladene Waffe befinden.



Feinde anvisieren: Wenn Sie den Cursor über einem Gegner platzieren, erscheint automatisch ein Fadenkreuz. Durch Druck auf die rechte Maustaste können Sie das Fadenkreuz jederzeit aufrufen. Als nächstes klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Person oder das Objekt, auf welches Sie schießen wollen. Zielen und schießen verbraucht einige der Actionpunkte des Söldners für diese Runde. Die benötigten Actionpunkte werden in der Mitte des Fadenkreuzes angezeigt.



Während eines Kampfs fällt Ihnen vielleicht die Zahl in der linken oberen Ecke des Söldnerportraits auf. Das ist die Zahl der Feinde, die Ihr Söldner sehen und auf die er schießen kann. Um alle Feinde durchzugehen, die ein ausgewählter Söldner in Sichtweite hat, klicken Sie in die linke obere Ecke des Portraits oder drücken Sie die Taste **[E]**. Um alle Feinde durchzugehen, die das gesamte Team im Moment sehen kann, drücken Sie **[Enter]**. Wenn Ihre Feinde dicht beisammen stehen, ist es unter Umständen schwierig, diejenigen anzuvisieren, auf den Sie als erstes schießen wollen. Drücken Sie die Taste **[N]**, um alle Ziele durchzugehen, die auf dem Bildschirm überlappen.

Zielen und Actionpunkte: Eine Feuerwaffe in Schussposition zu bringen, erfordert ebenfalls Actionpunkte. Wie schnell ein Söldner dies tut, hängt von seiner Erfahrung und der Art der Waffe ab. Einen großen, sperrigen Granatwerfer richtig einzustellen, braucht mehr Zeit als das Zielen mit einer gut geölten Macc-18. Wenn Sie einen Feind zum ersten Mal anvisieren, sehen Sie, wie viele Actionpunkte Sie für den Schuss  mindestens benötigen.

Genauer Zielen: Falls Sie bereit sind, ein paar zusätzliche Actionpunkte zu opfern, können Sie das Anvisieren perfektionieren. Um dies zu tun, klicken Sie während des Zielens einfach auf die rechte Maustaste. Sie sehen dann, wie Punkte hinzugefügt werden. Der Söldner nimmt sich nun mehr Zeit, seinen Schuss zu perfektionieren. Denken Sie jedoch immer daran, dass Sie statt zweier guter auch drei normale Schüsse abgeben könnten. Wenn Sie sich aber auf keinen Fall einen Fehlschuss erlauben dürfen, kann sich sorgfältiges Zielen durchaus auszahlen. Hat Ihr Gewehr ein Zielfernrohr, so wird die zusätzliche Zeit benötigt, um es anzuwenden. Wie weit Sie das Zielen verbessern können? Maximal um vier Punkte. Nach einer bestimmten Zeit haben Sie alles getan, was getan werden konnte.

Feuerstoß: Wenn Sie über eine automatische Waffe verfügen, können Sie gleichzeitig eine Reihe von Schüssen auf Ihre Feinde abgeben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihren Söldner. Das Inventar erscheint. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Button "Feuerstoß" . Noch einfacher kann man den Feuerstoß-Modus einstellen, indem man auf die Taste **[B]** drückt. Der Modus bleibt so lange aktiv, bis Sie ihn abschalten. Im Feuerstoß-Modus haben Sie nicht die Möglichkeit, genauer zu zielen. Man kann seinen Gegner einfach nicht mit einer präzisen Salve überziehen.

Sperrfeuer: Ist die Waffe eines Söldners auf Feuerstoß eingestellt, so können Sie Ihre Salven auch über ein bestimmtes Gebiet auf mehrere Ziele verteilen. Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie den Cursor über das Gebiet, das Sie mit dem Sperrfeuer abdecken wollen. Eine Anzahl kleiner roter Kreuze markiert das Zielgebiet. Lassen Sie nun die linke Maustaste los; mit **[E]** brechen Sie das Sperrfeuer ab.

Den Abzug drücken: Nun haben Sie also die Waffe gezogen und gezielt. Drücken Sie nun die linke Maustaste, um abzudrücken. Jagged Alliance 2 zeigt Ihnen den von Ihnen angerichteten Schaden durch eine blinkende Zahl über dem Ziel an. Die Schmerzensschreie der Feinde erfüllen allerdings den gleichen Zweck.

Schüsse wiederholen: Da Sie den Feind bereits im Visier haben, kostet es Sie in der Regel weniger Punkte, einen Schuss einfach noch einmal zu wiederholen.

Das Ziel treffen: Die Treffsicherheit des Söldners, die Qualitäten seiner Waffe und die Ent-

fernung zum Ziel spielen eine große Rolle für einen guten Schuss. Aber es gibt auch noch andere Faktoren. Wenn Sie zum Beispiel durch ein paar Bäume hindurch auf einen Gegner schießen wollen oder beim Zielen kurz vor der Ohnmacht stehen, sind Ihre Chancen, einen Treffer zu landen, reichlich gering. Zielen ist eine Frage der Sicht, des Könnens und manchmal auch schlicht und ergreifend des Glücks. (Man kann ja nie wissen, ob ein Schuss, der normalerweise meilenweit vorbei gehen würde, nicht vielleicht doch von einem Spatz abgelenkt wird, der zur falschen Zeit am falschen Ort ist...)

Nachladen: Wenn Ihrem Söldner die Kugeln knapp werden, wird aus dem Fadenkreuz ein Munitions-Cursor. Mit der linken Maustaste laden Sie nach. Nachladen kostet 5 APs. Sie sollten also in Deckung gehen, ehe Sie ein neues Magazin laden. Fehlt dem Söldner die richtige Munition oder hat er überhaupt keine Kugeln mehr, so erscheint der Cursor grau (und der Söldner sagt Ihnen ein paar passende Worte).

Ladehemmung: Es kann passieren, dass Ihre Waffen Ladehemmung haben – besonders dann, wenn sie in keinem guten Zustand mehr sind. Dann sollten Sie vielleicht einen Spezialisten, einen Mechaniker, aufsuchen. Es heißt aber, dass sich das Problem gelegentlich von selbst löst, wenn eine Waffe trotz Ladehemmung abgefeuert wird...

Auf Objekte schießen: Manchmal erhält man einen strategischen Vorteil, indem man auf Objekte anstelle von Personen zielt (und manchmal werden Sie es nur so zum Spaß tun wollen). Platzen Sie den Cursor über dem Objekt und klicken Sie auf die rechte Maustaste, so dass das Fadenkreuz erscheint. Ist es rot, so können Sie versuchen, das Objekt zu zerstören. Ist das Fadenkreuz dagegen grau, so können Sie noch immer schießen, aber der Schuss wird wahrscheinlich ohne Wirkung auf das Objekt bleiben.

Zielen auf andere Ebenen: Ab und zu wird sich Ihr Söldner auf einer Ebene über oder unter den feindlichen Kräften befinden. Um den Cursor-Level zu ändern, drücken Sie  oder den  entsprechenden Button im Inventarbildschirm des jeweiligen Söldners. Ein Feind auf einem Dach leuchtet gelb, Feinde auf dem Boden hingegen rot.

NAHKAMPF

Zur Not können Ihre Söldner auch mit bloßen Fäusten kämpfen. Entfernen Sie dazu nur alle Gegenstände aus der ersten Hand des Söldners und klicken Sie auf die rechte Maustaste, so dass ein Cursor in Form einer Faust erscheint. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Ziel. Natürlich müssen die Söldner möglichst nahe an Ihren Gegnern sein, um Sie in einem Nahkampf zu verwickeln. Kugeln richten in der Regel mehr Schaden an als Schläge, aber Sie werden sich wundern, wie wirkungsvoll auch ein Nahkampf sein kann.

UNTERBRECHUNG UND ACTIONPUNKTE

Es wird vorkommen, dass Sie einen Zug beenden wollen, obwohl Sie noch nicht alle Actionpunkte Ihrer Söldner verbraucht haben. Verfügt Ihr Söldner über genügend Erfahrung, so kann er einen Feind unterbrechen, während dieser gerade seinen Zug macht. Während einer solchen Unterbrechung kann Ihr Söldner einen Schuss abgeben, sich entfernen oder etwas völlig anderes tun. Ihre Söldner können eine Unterbrechung nicht nutzen, wenn Sie in der vorangegangenen Runde all Ihre Actionpunkte verbraucht haben. Aber denken Sie daran, dass Sie auch unterbrochen werden können.

Wenn Sie einen Söldner mit niedriger Erfahrungsstufe, vor eine feindliche Gruppe schicken, unterbrechen vielleicht alle Feinde gleichzeitig und schießen ihn in Stücke.

Dies ist um so wahrscheinlicher, wenn ein Söldner rennt, verwundet ist oder von anderen Gegnern abgelenkt wird. Wenn Sie während eines Zugs oder einer Unterbrechung nicht alle Actionpunkte verbrauchen, haben Sie in der nächsten Runde bis zu fünf Punkte gut. Haben Sie mehr als fünf Actionpunkte übrig, so verfallen die überzähligen Punkte mit Beginn der neuen Runde.

SPRENGSTOFFE UND GRANATEN

Sprengstoffe sind das Spielzeug für Söldner. Früher oder später werden Sie entweder mitten in eine Explosion oder einen Giftgasangriff hineingeraten oder davor weglaufen. Nun mögen Sie sich ja gegen das Giftgas noch wappnen können (z.B. indem Sie Gasmasken  tragen), aber so eine kleine Explosion kann Sie, Ihr Team, die ganze Ausrüstung und das Umland leicht platt machen wie eine Flunder. Wie stark Ihre Söldner von einer Explosion oder einem Gasangriff in Mitleidenschaft gezogen werden, kommt ganz darauf an, wie nah sie am Ort der Detonation sind, wie gefährlich Sprengstoff oder Gas sind und wie gut sie gegen den Angriff geschützt sind.

Granaten: Aber natürlich wollen Sie viel lieber Dinge in die Luft jagen, als in die Luft gejagt zu werden. Um etwas Kleines in die Luft zu jagen, werden Sie Granaten brauchen. Plazieren Sie die Granate in der ersten Hand. Drücken Sie die rechte Maustaste, und ein spezieller Cursor zeigt Ihnen an, dass Sie den Gegenstand werfen können. Wählen Sie jetzt das Ziel aus und drücken Sie die linke Maustaste. Aber Vorsicht! Ein schlechter Wurf kann Ihrem Team mehr schaden als dem Gegner!

Hinweis: Während des Zielens sehen Sie einen roten Cursor auf dem Boden. Dort wird die Granate wahrscheinlich landen. Das ist in zwei Fällen wichtig:

1. Bei echt ungewöhnlichen Manövern, z.B. eine Granate von einer Wand abprallen lassen.
2. Wenn Sie sichergehen wollen, dass die Granate nicht von der Mauer abprallt und Ihnen direkt auf den Kopf fällt.

Wenn Sie versuchen, eine Granate weiter zu werfen als maximal möglich, stoppt der Cursor an der äußersten Grenze. Wenn Sie absolut keine Chance haben, Ihr Ziel mit der Granate zu erreichen, wird der Cursor schwarz.

Um etwas Großes in die Luft zu jagen, brauchen Sie Sprengstoffe. Diese plazieren Sie, indem Sie den Sprengstoff in die erste Hand eines Söldners legen, auf die rechte Maustaste drücken, so dass ein wie eine Bombe geformter Cursor erscheint und dann mit der linken Maustaste auf die Stelle klicken, an der Sie die Sprengladung anbringen wollen.

Sprengstoffe: Es gibt zwei Arten von Sprengstoffen: Solche mit Zeitzünder und solche, die ferngezündet werden. Wenn Sie sich für einen Sprengstoff mit Zeitzünder entscheiden, werden Sie gebeten, eine bestimmte Dauer bis zur Detonation einzustellen. Achten Sie darauf, dass Ihnen genug Zeit bleibt, sich in Sicherheit zu bringen. Ferngezündete Bomben bestehen aus zwei Teilen: Dem Sprengstoff und dem Zünder. Wenn Sie den Sprengstoff anbringen, wird das Spiel Sie bitten, eine Frequenz zwischen eins und vier auszuwählen. Wollen Sie dann die Explosion auslösen, muss ein Söldner den Fernzünder bedienen. Sie werden dann abermals gebeten, eine Frequenz auszuwählen. Der Zünder läßt dann alle auf diese Frequenz eingestellten Bomben auf einmal explodieren. All dieses Gezündel mit Sprengstoffen führt uns dann wahrscheinlich zu unserem nächsten Kapitel: Wunden und Erste Hilfe.

WUNDEN UND ERSTE HILFE

Verwundet werden: Wie schlimm die Wunden sind, die ein Söldner davonträgt, hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab. Trägt der Söldner etwa eine Kevlar-Weste, so spürt er möglicherweise zwar die Wucht des Schusses, bleibt aber ansonsten unverletzt. Wird er hingegen vom Splitter einer Mörsergranate am Kopf getroffen, so bleibt von ihm wahrscheinlich kaum mehr etwas übrig. Wird ein Mitglied Ihres Teams getroffen, so erleidet es einen gewissen Schaden, der sich mit medizinischer Behandlung wieder beheben lässt. Dieser Schaden wird gelb angezeigt. Bleiben die Wunden unbehandelt, verschlechtert sich der Gesundheitszustand des Söldners weiter. Sinkt der Gesundheitswert unter 15 Punkte, fällt das Teammitglied um, kann sich nicht mehr bewegen, wird dann langsam ohnmächtig und stirbt schließlich.

Am wichtigsten aber ist: Ist der Wert für Gesundheit einmal unter 15 Punkte gefallen, so wird jeder weitere Gesundheitspunkt, den der Söldner verliert, permanent von seinem Maximalwert abgezogen.

Liegt ein Söldner erst einmal am Boden, kann er sich nicht mehr bewegen oder schießen, sondern nur noch einige sehr einfache Dinge tun, z.B. reden oder seinen Kameraden zuhören. Sinkt der Gesundheitswert eines Söldners unter 10, so wird er ohnmächtig, und ein dunkles Gitter erscheint über seinem Portrait. Ein bewusstloses Teammitglied, das nicht auf der Stelle behandelt wird, kann sterben.

Wunden verbinden: Jedes Teammitglied mit medizinischen Fähigkeiten und einem Verbandskasten oder einem Arztkoffer kann Wunden verbinden. Als erstes müssen Sie dazu den Verbandskasten in die erste Hand des Söldners legen. Rufen Sie anschließend durch einen Klick auf die rechte Maustaste den Erste-Hilfe-Cursor **+** auf. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Söldner, den Sie behandeln wollen. Der Arzt **●** begibt sich dann neben den **●** verletzten Söldner und beginnt daraufhin mit der Behandlung. (Damit ein Arzt sich selbst behandelt, müssen Sie mit der rechten Maustaste den Erste-Hilfe-Cursor aufrufen und dann mit der linken Maustaste auf den Arzt klicken.) Sobald **●** alle Verbände angebracht sind, wird der gelbe Teil des Gesundheitsdiagramms des verletzten Söldners langsam wieder **●** rosa.



Sowohl Arzt als auch Patient sind während der Behandlung leicht angreifbar. Der Patient kann möglicherweise zwar einen oder zwei Schuss abgeben, aber durch das Bandagieren wird er nicht sonderlich gut zielen können.

Automatisch verarzten: Am Ende eines Kampfs haben Sie die Möglichkeit, Ihre Söldner automatisch verbinden zu lassen. Automatisch

verarzten funktioniert nur im Echtzeitmodus wenn im Sektor keine Feinde mehr sind. Die Funktion Automatisch verarzten kann im Echtzeitmodus mit der Taste **A** aktiviert werden. Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend medizinische Vorräte dabei haben. Es ist ziemlich peinlich, zuerst eine Schlacht zu gewinnen und danach das Team zu verlieren, weil Ihre Söldner wegen unbehandelter Wunden eines langsamen und qualvollen Todes sterben... Durch Verbände lassen sich zwar Blutungen stoppen, aber zur endgültigen Genesung des Söldners tragen sie nicht bei. Vollständig wiederhergestellt wird ein Söldner nur, wenn Sie ihn als Patienten und einen anderen Söldner als Arzt einteilen.

Automatisch Erste Hilfe leisten?

JA

NEIN

SPIELZUG BEENDEN

Ein Klick auf den Button mit dem Häkchen beendet Ihren Zug.

EINEN KAMPF BEENDEN

Der rundenbasierte Kampf endet, wenn Ihre Söldner ein paar Runden hinter sich haben, ohne dabei auf einen lebenden Feind zu stoßen. Das Spiel schaltet dann wieder auf Echtzeitmodus um. Ihre Söldner

FEINDEBEGEGNUNG									
ORT: Sektor 810, Was. Straße									
FEINDE 4		SÖLDNER 4		MILIZ 0					
PC KAMPF		GEHE ZU DEKTOR		RÜCKZUG					
IN ENGSETZ									
NAME	AUFTRAG	STATUS	HP	CP					
GARRY	TRUPP 2	DEHR. GUT	100%	60%					
SCHAM	TRUPP 2	DEHR. GUT	100%	60%					
DHTRI	TRUPP 2	DEHR. GUT	100%	60%					
IRA	TRUPP 2	DEHR. GUT	100%	65%					
NORTH ERSETZT									
NAME	AUFTRAG	ORT	ZIEL	ZEIT					
SMOOTHY	TRUPP 1	(85)	CS	N.A.					
FOX	TRUPP 1	(85)	CS	13T					
GRUITY	TRUPP 1	(85)	CS	13T					
BALL	TRUPP 1	(85)	CS	13T					
HALICE	TRUPP 1	(85)	CS	13T					
GRIZLY	TRUPP 1	(85)	CS	13T					
NAAS	TRUPP 1	(85)	CS	6T					

lassen Sie wissen, ob alle Feinde eliminiert worden sind oder sich möglicherweise irgendwo noch welche herumdrücken. Wenn Sie alle Feinde vertrieben haben, haben Ihre Söldner die Gelegenheit, ihre verwundeten Teamkameraden automatisch zu heilen. Eine weitere Möglichkeit, den Kampf zu beenden, besteht darin, die Schlacht von Ihrem Computer im PC-Kampf entscheiden zu lassen. In diesem Fall werden Ihre Söldner vom Computer gesteuert, und der PC teilt Ihnen das Ergebnis mit. Wenn Sie ein Gefecht im PC-Kampf entscheiden lassen wollen, rufen Sie den Kartenbildschirm auf und versuchen Sie, den Zeitraffer einzuschalten. (Im Kapitel "Kartenbildschirm" steht mehr zum Thema Zeitraffer.) Es erscheint eine Nachricht, ob Ihnen der PC-Kampf zur Verfügung steht oder nicht. In bestimmten Situationen, z.B.

beim Angriff auf feindliche Sektoren oder Hinterhalte, kann der PC-Kampf nämlich nicht benutzt werden.

5.0 DER KARTENBILDSCHIRM

Wahnsinns-Waffen und Super-Söldner sind eine Sache, aber wenn Sie das Spiel gewinnen wollen, brauchen Sie die richtigen Informationen über Arulco. Sie müssen genau wissen, wo Sie gewesen sind, wohin Sie gehen und was der Gegner vorhat. Der Kartenbildschirm hilft Ihnen dabei. Er zeigt Ihnen alle Minen und Milizen an, die Sie haben, und ermöglicht Ihnen die Überwachung Ihrer Söldner.



Links oben auf dem Bildschirm sehen Sie alles, was Sie über die von Ihnen angeheuerten Söldner wissen müssen. Neben dem Namen jedes Söldners sind wichtige Informationen wie sein Auftrag, sein Aufenthaltsort, sein Ziel und sein Abreisedatum aufgeführt.

Ganz oben im Söldner-Display steht der Name des momentan ausgewählten Söldners. Um einen anderen Söldner auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen des Söldners in der Liste. Sie können sich auch das Inventar eines Söldners ansehen. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das Gegenstandsfeld unterhalb seines Portraits.

• SÖLDNERN AUFTRÄGE ERTEILEN

Der Kartenbildschirm ermöglicht es Ihnen, den Söldnern Aufträge zu erteilen. Aufträge bestimmen, womit ein Söldner seinen Tag verbringt – ob im Dienst, mit der Reparatur von Gegenständen oder dem Training einer aus Arulcanern zusammengestellten Miliz.

Um einem Söldner einen neuen Auftrag zu erteilen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Eintrag des Söldners in der Spalte "Auftrag". Es erscheint ein Menü mit Aufträgen, aus denen Sie wählen können. (Um einem Söldner über den Taktikbildschirm Aufträge zuzuweisen, müssen Sie den Cursor über ihm platzieren, bis Sie die Positionspfeile sehen, und dann die rechte Maustaste gedrückt halten.)

Dies funktioniert nur wenn der Söldner gerade einen anderen Auftrag als „Im Dienst“ ausführt und keine Feinde in der Nähe sind. Folgende Aufträge gibt es:

Im Dienst: Einen Söldner dem aktiven Dienst zuzuweisen, hat zwei Vorteile: Erstens entbindet es ihn von allen anderen Aufgaben – Training, Reparaturen usw. – und macht ihn kampfbereit, Zweitens können Sie ihn auf diese Weise anderen Trupps zuweisen.

Trupps: Alle Ihre im Dienst befindlichen Söldner in Jagged Alliance 2 sind in Trupps aufgeteilt. Ein Trupp ist ein Team, das gemeinsam reist, gemeinsam kämpft und sich gemeinsam hinter Ihrem Rücken über Sie beschwert. Ein Trupp besteht aus maximal sechs (bei Jagged Alliance 2) bzw. zehn (bei Wildfire) Söldnern. Sie können maximal 6 Trupps bilden. Söldner, die gerade eine Miliz trainieren, etwas reparieren, jemanden verarzten oder selbst Patient sind, gehören während dieser Zeit keinem Trupp an. Reisende oder kämpfende Söldner müssen jedoch einem Trupp oder Fahrzeug zugewiesen sein. Wenn Sie einen Söldner nicht dazu bewegen können, weiterzureisen oder den Feind zu stellen, dann liegt das vielleicht daran, dass der betreffende Söldner gerade als Trainer oder Mechaniker im Einsatz ist und somit keinem Fahrzeug oder Trupp angehört. (Um auf dem Taktikbildschirm den Trupp zu wechseln, klicken Sie auf den Button "Trupp wechseln" unten rechts in der Ecke.)



Hinweis: Ihre Söldner brauchen Schlaf. Normalerweise achten sie selbst darauf, aber wenn Sie einen Trupp ständig vom einen Sektor in den nächsten scheuchen und ununterbrochen kämpfen lassen, dann brechen Ihre Söldner irgendwann zusammen. Gönnen Sie ihnen deshalb auch einmal eine Ruhepause, und lassen Sie sie ganz in Ruhe. Erteilen Sie Ihnen keine neuen Aufträge.

Söldner einem neuen Trupp zuweisen: Um einen Söldner einem neuen Trupp zuzuweisen, müssen Sie auf das Auftragsfeld des Söldners klicken und dann "Im Dienst" wählen. Die Liste der Trupps erscheint. Sie können nun einen neuen Trupp bilden, indem Sie den Söldner einem Trupp zuweisen, in dem momentan noch niemand ist. Dabei können Sie den Söldner natürlich keinem Trupp zuweisen, der meilenweit entfernt ist. Wenn Sie einen Söldner einem anderen Trupp zuweisen wollen, müssen sich beide Trupps im selben Sektor befinden.

Doktor: Dieser Auftrag kann nur ausgeführt werden, wenn der Wert der medizinischen Fähigkeiten des Söldners größer ist als Null und der Söldner irgendeinen Verbandskasten hat. Im Gegensatz zum vorübergehenden Bandagieren und Verbinden auf dem Schlachtfeld heilt das Verarzten Wunden dauerhaft. Es ist die schnellste Möglichkeit, Wunden für immer zu heilen.

Achtung: Ein als Arzt ausgewiesener Söldner, der über weniger als 10 Punkte in der Fähigkeit "Medizin" verfügt, wird wenig ausrichten können.

Patient: Ein Patient wird von einem Söldner mit dem Auftrag "Doktor" behandelt. Dazu müssen sich beide im selben Sektor befinden, und natürlich muss der Patient auch eine Verletzung haben. Patienten genesen auch von selbst, wenn Ihnen kein Arzt zugewiesen wird, aber dieser natürliche Heilungsprozess kann sehr langsam verlaufen. Die Geschwindigkeit des natürlichen Heilungsverlaufs hängt davon ab, was der Söldner macht und wie schwer seine Verwundungen sind. Wunden heilen schneller, wenn der Söldner sich ausruht, schläft oder Patient ist.

Fahrzeug: Dieses Wort erscheint, wenn sich ein Söldner in einem Fahrzeug bewegt. Der Söldner verlässt das Fahrzeug, sobald Sie ihm einen neuen Auftrag erteilen, z. B. "im Dienst".

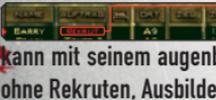


● **Reparieren:** Wenn Sie einem Söldner den Auftrag erteilen, etwas zu reparieren, kann er beschädigte Gegenstände oder Waffen mit Ladehemmung wieder auf Vordermann bringen. Er repariert so viele beschädigte Gegenstände wie möglich und fängt dabei mit dem in seiner zweiten Hand an. Aber auch anderes Equipment im gleichen Sektor kann repariert werden, z.B. Fahrzeuge. Söldner mit dem Auftrag "Reparieren" müssen einen Werkzeugkasten ● mit sich führen.

Fähigkeit trainieren: Wählen Sie eine Fähigkeit oder Eigenschaft, die der Söldner "üben" soll. Diese übt der Söldner dann. Das Ergebnis kann je nach Söldner recht unterschiedlich ausfallen. Je besser die Fähigkeit oder Eigenschaft, desto langsamer verbessert sie sich. Ab Level 85 macht Training zudem nur noch wenig Sinn.

Miliz trainieren: Wenn Sie diesen Auftrag einem Söldner in einer Stadt erteilen, die noch nicht über eine Miliz verfügt, rekrutiert er eine Miliz für Sie. Ist die Miliz in der Stadt jedoch schon komplett, so trainiert der Söldner diese. Jedes Mal, wenn ein neuer Trupp Milizen mit dem Training beginnt, kostet dies Geld für das Rekrutieren und die Ausrüstung.

Ausbilder trainieren: Von einem Söldner, der eine bestimmte Fähigkeit unterrichtet, können alle anderen Söldner im selben Sektor viel besser lernen, denn als Autodidakten. Allerdings muß der Ausbilder auch etwas von seinem Handwerk verstehen, um erfolgreich zu sein. Den Ausbilder müssen Sie in diesem Fall zum "Trainer" machen, und den Auszubildenden als "Rekrut" ausweisen. Je nach Auftrag erscheinen bei manchen Söldnern zwei Zahlen in ihrem Portrait. Bei einem Arzt könnten das etwa die Zahlen 23/42 sein. Das bedeutet, er kann unter den gegebenen Umständen 23 Schadenspunkte in einer Stunde heilen. Könnte er jedoch sein Potential voll ausreizen (etwa mit perfekter Ausrüstung und in gesundheitlichem Topzustand), so wäre er in der Lage, 42 Schadenspunkte zu heilen.



● Wenn der Auftrag eines Söldners rot blinkt ●, so bedeutet das, der Söldner kann mit seinem augenblicklichen Auftrag nichts anfangen. Beispiele: Ärzte ohne Patienten, Trainer ohne Rekruten, Ausbilder in Städten, die Ihrer Sache nicht mehr loyal gegenüberstehen.

Schlaf: Söldner erlassen ganz langsam wieder ihre Maximalenergie, wenn sie nur herumstehen und nichts tun. Aber Schlaf ist bei weitem das beste Mittel gegen Übermüdung. Um einem Söldner eine Mütze voll Schlaf zu verordnen, rufen Sie den Kartenbildschirm auf und klicken dann auf die Spalte mit dem Bett-Icon. Der Söldner wird sich auf der Stelle hinlegen und so lange schlafen, bis seine Müdigkeit verfliegen ist. Sie können ihn auch wieder wecken, indem Sie abermals auf seinen Namen unter dem Bett-Icon klicken. Söldner, die nicht müde sind, legen sich auch nicht schlafen.



● **Verträge erneuern und Söldner feuern:** Um den Arbeitsvertrag mit einem Söldner zu modifizieren, klicken Sie im Kartenbildschirm seinen Namen an. Als nächstes klicken Sie dann auf die Spalte "Datum" (in der die Zahl der Tage bis zur Abreise des Söldners steht). Von

hier aus können Sie einen weiteren Tag, eine weitere Woche oder zwei weitere Wochen anheuern. Die Vertragsdauer wird zum laufenden Vertrag hinzugerechnet. Sie können den Vertrag eines Söldners aber auch mit sofortiger Wirkung kündigen.

DIE KARTE BENUTZEN

Die Karte verschafft Ihnen einen Überblick über das ganze Land. Wie Sie sehen, ist Arulco in rechteckige Sektoren unterteilt. Wenn Sie einen Aufklärungsbericht über einen bestimmten Sektor einsehen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Sektor. Über manche Gegenden gibt es nur allgemeine Informationen ("Straße", "Ebene"), über andere wiederum um so mehr. Klicken Sie z. B. mit der rechten Maustaste auf eine Stadt, und Sie erfahren alles über deren Bewohner. Außerdem sehen Sie die Zahl der im Sektor befindlichen Feinde (zumindest die Zahl derer, von denen Sie wissen) und die Zahl der im Sektor herumliegenden Gegenstände.



FILTER: Mehr Informationen über Arulco erhalten Sie durch die verschiedenen Kartenfilter. Diese Filter enthalten Informationen zu speziellen Themen. Man bedient Sie mit den Buttons unterhalb der Karte.



Städtefilter: Dieser Filter zeigt an, welcher Sektor Teil welcher Städte ist und wie loyal die Bewohner Ihrer Sache gegenüberstehen.



Minenfilter: Zeigt die Position der verschiedenen Minen an. Sobald eine Mine unter Ihrer Kontrolle ist, zeigt der Filter auch die Produktionskapazität der Mine und das Tageseinkommen an.



Teamfilter: Zeigt Ihre Söldner und Fahrzeuge, sowie deren Position auf dem Kartenbildschirm an.



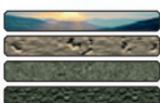
Milizenfilter: Zeigt Position und Zahl der Milizen in Städten an. Sie müssen diesen Filter aktivieren, wenn Sie Ihre Milizen bewegen wollen.



Luftraumfilter: Mit der Eroberung bestimmter wichtiger Städte und Einrichtungen in Jagged Alliance 2, reinigen Sie auch den umliegenden Luftraum. Dadurch besteht in den von Ihnen besetzten Sektoren keine Gefahr mehr durch Fallschirmjäger. Anfangs ist die Karte noch ganz rot, aber sie wird nach und nach grün, wenn Sie die entscheidenden Sektoren erobern. Sie sehen ein goldenes Icon, wenn Sie den Luftraumfilter aktivieren. Dieses Icon stellt den Absprungpunkt neu angeheuerter Söldner dar. Wollen Sie den Absprungpunkt ändern, so klicken Sie auf das Icon, halten es so fest und klicken dann auf einen anderen Sektor, wo Sie das Icon wieder ablegen. Sämtliche neuen Söldner werden fortan zu diesem Ort geflogen. Fällt der Absprungpunkt in die Hand des Feindes, so landet der Hubschrauberpilot im nächstgelegenen befriedeten Sektor.



Gegenstands-Button: Der kastenförmige Gegenstands-Button erlaubt es Ihnen, alle Gegenstände unter die Lupe zu nehmen, die Sie in einem Sektor zurückgelassen haben. Klicken Sie einfach auf den Gegenstands-Button und dann auf den Sektor. Wenn Sie im Sektoreninventar mit dem Cursor über einen Gegenstand fahren, so wird seine Position auf der kleinen Karte unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Befindet sich einer Ihrer Söldner im Sektor, so können Sie den Gegenstand direkt aus dem Sektoreninventar in das Inventar des Söldners transferieren. Eingegraute Gegenstände sind nicht erreichbar und können auf diese Weise nicht erworben werden.



MAP LEVEL: Mit diesen Schaltern wechseln Sie von der normalen Ebene zu einer der drei Untergrundebenen. Map Level 1 ist dabei die Erdoberfläche, und Map Level 4 bezeichnet die am tiefsten gelegenen Minen oder Kellergeschosse.

NACHRICHTEN UND LOGBUCH ANZEIGEN: Unten links auf dem Kartenbildschirm befindet sich eine Bedienleiste, in der Nachrichten, Unterhaltungen und Ereignisse angezeigt werden. Benutzen Sie den Scrollbalken, um ältere Nachrichten zu lesen.



EINSTELLUNGEN: Dieser Button unterhalb der Karte führt zum Bildschirm für die Einstellungen. Es ist auch möglich, die Taste (für Optionen) zu drücken. Diesen Button müssen Sie auch klicken, wenn Sie das Spiel verlassen möchten.



LAPTOP-BUTTON: Führt Sie zu Ihrem Laptop, mit dem Sie A.I.M. kontaktieren, Ihre Finanzen überprüfen, E-Mails lesen können und so weiter.



TAKTIK-BUTTON: Klicken Sie auf den Button mit dem Dreiecks-Icon oder drücken Sie , um den Taktikbildschirm für den aktuellen Sektor aufzurufen.



ZEITANZEIGE: Die Zeitanzeige zeigt die Einstellung des Zeitraffers an: Pause, 5 Minuten, 30 Minuten und 60 Minuten. Je größer die Zahl, desto schneller verstreicht die Zeit. Sind 60 Minuten eingestellt, vergeht ein ganzer Tag in weniger als einer Minute Echtzeit. Sobald etwas Wichtiges passiert, schaltet das Spiel jedoch automatisch in den Pause-Modus. Wenn Sie während einer Schlacht versuchen, den Zeitraffer zu aktivieren, werden Sie gefragt, ob der Computer den Kampf an Ihrer Stelle automatisch entscheiden soll. Wählen Sie den PC-Kampf, so übernimmt der PC die Schlacht und teilt Ihnen das Ergebnis mit.



Beachten Sie, dass der Zeitraffer und der PCKampf nicht in jeder Schlacht verfügbar sind.



EINKOMMEN AUS DEN MINEN: Auf dem Kartenbildschirm wird Ihr Kontostand und Ihr Tageseinkommen angezeigt. Je mehr produzierende Minen Sie dabei unter Kontrolle haben, desto höher Ihr Tageseinkommen.

Um eine Mine unter Kontrolle zu bekommen, müssen Sie zuerst alle Feinde aus dem Sektor eliminieren, in dem sich die Mine befindet und dann mit dem Vorarbeiter sprechen. Er gibt Ihnen dann jeden Tag das in der Mine erwirtschaftete Geld. Die Minen sind Ihre Haupteinkommensquelle. Bewachen Sie sie also gut. Ihre Gegner werden versuchen, die Minen zurückzuerobern.

MILIZEN: Milizen sind Ihre beste Verteidigung gegen die Armee der bösen Herrscherin Deidranna. Um eine örtliche Miliz zusammenzustellen, beauftragen Sie einen oder maximal zwei Söldner in einer loyalen Stadt mit dem Trainieren der Miliz. Daraufhin wird von Ihrem Konto ein Betrag für das Rekrutieren und die Ausrüstung abgebucht. Nachdem die Miliz trainiert worden ist, können Sie Ihre neuen Truppen in der ganzen Stadt verteilen. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Milizenfilter und dann mit der rechten auf den jeweiligen Sektor. Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf den Button "Auto" verteilen Sie in jedem Sektor der Stadt gleich viele Einheiten der Miliz.



Sie können aber auch mit der linken Maustaste eine Miliz aufnehmen und Sie mit der rechten Maustaste platzieren. Es gibt drei Arten von Milizen. Grüne Milizen sind, wie es die Farbe schon vermuten lässt, noch Anfänger. Hellblaue Milizen verfügen schon über etwas Kampferfahrung oder haben zumindest ein intensives Training hinter sich. Dunkelblaue Milizen sind Veteranen. Diesen Status können sie nur durch Kampferfahrung erlangen.

Wenn Sie Städtesektoren aus Deidrannas Hand befreit haben, müssen Sie dafür sorgen, daß diese Sektoren von starken Milizenverbänden verteidigt werden. Passen Sie außerdem gut auf Ihre Minen auf – auf die haben es Ihre Gegner nämlich besonders abgesehen!

1.0 WELCOME TO ARULCO

And even if it is a totally rotten and corrupt regime, don't suppose for one moment that you as the liberator will be greeted with open arms...

In the small Latin-American country of Arulco an unscrupulous dictator by the name of Deidranna rules. You hold a nation's fate in your hands. Enrico Chivaldori, deposed ruler of the war-torn country of Arulco, has hired you to return him to power. It's not an easy task. You'll need the strategic insight of a general, the negotiating skills of a diplomat, the financial savvy of a CEO—and a squad of some of the deadliest mercenaries to ever hit the streets.

In the year 1999 a coup-d'etat failed his goal of liberating the land and introducing democratic elections. No one knows exactly what fate befell the members of mercenary units operating in the country. The hard fact is that the small country is now, as it was before, completely in hands of the originally Romanian wife of the rightful ruler, Enrico Chivaldori who is now in exile. Now there is new trouble in Arulco! US investigations have brought to light secret drug channels. US investigations about secret drug trafficking channels have brought to light that in this already plundered land there is a newly formed and extremely active drug Mafia with international connections. The drug cartel seems in the meantime to be an all-penetrating power, which is why Arulco has again become the focus of international political interest.

You'll be operating under contract from the Central Intelligence Agency and will be smuggled into the land with a troop of mercenaries. It is your task to bring to an end that which in the year 1999 was not achieved and to smash the ever-present drug cartel in Arulco. Your authorization is a letter that you carry with you from the exiled President Enrico Chivaldori, whose contacts to the rebels in the country could prove to be very useful. Believe us when we declare, that there is no easy task awaiting you! Should you fail, your "client" will deny all knowledge of your existence.

This is Jagged Alliance 2 and Jagged Alliance 2 WildFire, an exciting mix of strategy and role-playing that puts you in charge of a nation's fight for freedom. You'll hire a core group of skilled professionals through A.I.M., the Association of International Mercenaries. You'll win the local population over to your side by displaying courage and loyalty. You'll train your men around the clock, then send them into dangerous missions and lethal fire fights. You'll conquer the depths of underground mines, reap their riches, and discover their secrets. Each success will bring you closer to total victory; each failure must be overcome with iron determination. Sometimes a tactical withdrawal can bring more than a battle at any price. Use the possibility of retreating from one sector only to surprise the enemy by attacking another flank.

Here you will have to become stronger step by step and slowly gain your ground. In the end you will prevail, if you remember a few things. Stay focused on your goal. Keep your men well supplied with both ammunition and inspiration. And keep the cash flowing--there's nothing, nothing, nastier than a mercenary whose pay check just bounced.

2.0 THE LAPTOP SCREEN

2.1 HIRING MERCS

THE A.I.M. HOMEPAGE

The first step in acquiring some good hired guns is by contacting the Association of International Mercenaries (A.I.M.). A.I.M. acts as the employment agency for the best of the best in the merc community. To contact them, use your laptop. The laptop is opened automatically at the beginning of the game. Later, you can open it by clicking on the laptop symbol in the bottom right of the map screen. From the Web button on the left side of the screen, select A.I.M. from your bookmarks. On the A.I.M. homepage you'll find several useful and interesting buttons. At the moment we're only interested in the direct route to the mercenary team of your dreams. Now or click on the Members button.



A.I.M. ROSTER

The options available in the A.I.M. Members section allow you to view available mercs. You can sort the merc roster by Price, Experience, Marksmanship, Medical, Explosive, and Mechanical—very handy for making your employment decisions. You can also view the mug shot index, read individual mercenary files, and read about A.I.M. alumni. After you have selected the sorting category, there are two possibilities to view the Register and File Cards of each mercenary:

- a) Button : View photo index b) Button : View File Card

Possibility A is in our opinion the most practical option. Click on the button with the letter F and you come to a Photo Index of all 40 A.I.M. mercenaries. Here you have an overview of everything. If you have sorted the register in descending order, the photo of the most able mercenaries appears of on the top left of the screen. By clicking on a portrait of the mercenary you come to File Card with a list of his abilities, a short character description and the contract arrangements and procedures. You will discover for example, how much money you need to commit the chosen mercenary for one or two weeks. Right click on the portrait to return to the Photo Index. You can scroll through the File Cards using the cursor keys on your keyboard and call up the Photo Index with a right click. If you want to re-sort the register, click on the Members Button on the lower edge of the screen to get to the selection of desired abilities.

MERCENARY FILES

The File Cards contain a plethora of information. One very important aspect is the careful consideration of the strengths and weaknesses of your future team members. The scale ranges from 0 to 100. Zero means that the mercenary is a total loser in this category and 100 makes him a real whiz-kid. Some mercenaries can improve their abilities through training and deployment in the field. The value of that soldier then also increases and he will of course demand more money in return.

SALARY: is the amount a merc charges for his services. A merc charges differing amounts depending on whether the contract is for a day, a week, or two weeks. A merc's salary comes directly out of your main bank account, and must be paid in advance. Don't blow your entire wad on expensive mercs until you can afford their exceptional talents.

HEALTH represents both the physical well-being of a mercenary and the amount of damage he can take before death. A mercenary with 100 health is in perfect physical condition. A mercenary with 10 health could be killed by a stubbed toe. Health also influences the overall performance of a mercenary and the effectiveness of other statistics and skills. After all, it's hard to perform any job well when your arm is falling off.

AGILITY measures how well a mercenary reacts physically to a new situation, whether it's a shotgun blast or a pesky mosquito. Agility affects the speed, coordination and control a merc displays while recognizing and reacting to an event, as well as the merc's traveling speed.

DEXTERITY measures a mercenary's ability to perform delicate or precise movements correctly. For certain skills, like medical talents, a high dexterity is very important. Having read all the books doesn't do much good if your hands shake during surgery....

STRENGTH represents a mercenary's muscle and brawn. You'll find it particularly important in hand-to-hand combat and forcing things open.

LEADERSHIP measures charm, respect, and presence. Leadership affects your mercs' performance in the field and their interactions with non-player characters.

WISDOM affects a mercenary's ability to learn from experience and training. Naturally, it also affects his interpretation of things. Highly intelligent mercs have no difficulty mastering the inner workings of complex military items. Those not so mentally blessed take more time to absorb the intricacies of a skill or action. (Hey guys! Look at the funny metal pineapple with the pin in it!)

MERCENARY SKILLS

In addition to statistics, everyone on your team has four basic skills that lie at the heart of the mercenary trade. Like statistics, skills range from zero to 100 and may increase with practice. A skill of zero, however, will never improve. Some people just aren't cut out to be doctors or mechanics.

EXPERIENCE LEVEL is the most important mercenary trait. It reflects the sum of their abilities: their years in A.I.M., the amount of combat they've seen, and how knowledgeable they are in the field. As mercenaries gain in experience class, they also gain certain benefits:

- ⊕ Their ability to detect booby traps and ambushes improves
- ⊕ They become sneakier and their stealth increases
- ⊕ They are able to focus their sights on an enemy target more quickly and accurately.
- ⊕ They become more effective at interrupting enemies (and avoiding being interrupted themselves.)
- ⊕ Their overall proficiency in field operations increases
- ⊕ Their salary increases (mind you, it's a benefit to them.)

MARKSMANSHIP: A keen eye and a steady hand contribute to the sought-after talents of the marksman. A mercenary's marksmanship skill reflects his ability to hit, precisely, any given target with a firearm.

MECHANICAL: Mercenaries use all sorts of gadgets—their weapons, radios, locks, and so on. Mechanical skill rates a merc's ability to repair damaged, worn-out or broken items or equipment (such as vehicles), jimmy locks, and to combine existing objects to form new ones.

EXPLOSIVE: A member's explosives skill determines his ability to create, use, and disarm explosives without blowing himself sky-high. A highly skilled merc could disarm the most complex bomb without breaking a sweat, while an unskilled merc might destroy the building just by trying to light a sparkler.

MEDICAL: Since they seldom get into firefights near hospitals, injured mercs must rely on one another for treatment. A member's medical skill represents his current medical knowledge and ability to heal the wounded. A mercenary with a high medical skill could perform brain surgery with a can opener and a sewing kit, while a low skilled mercenary would have trouble applying a Band-Aid correctly.

A.I.M. HIRING MERCS

As soon as you have seen and considered the File Cards, you can employ one mercenary after another. If you want to offer one a job, simply click left on his portrait. If nothing happens, then you have selected to a mercenary who just happens to be on a well-earned holiday, or is doing something else in his own private circles. In this case you can leave a message by clicking on the message button.

An available mercenary will report to you on the videoconference screen. Now set the duration of the contract. If the mercenary has an insurance contract, you have to accept the costs. The possibility of ordering the recommended to equipment for a mercenary is voluntary. If you have selected this option, the mercenary brings his equipment with him. This investment usually pays off, but in the end everything is a question of costs. As soon as you have made your selection click on "**Transfer Money**", otherwise you can hang up. After hiring a mercenary a window appears telling you when and where, which sector, he will arrive in. It may well be that you must wait several game hours before your man catches the next plane to Arulco. At the beginning, newly hired mercenaries are dropped off in the town of Omerta. If you want, you can have them arrive at another location. You should always make your selection very carefully and always hold some money back, because you never know when or if another source of funds will be available for you. A general rule for beginners of the game: you should always have at least one third of your starting credit in reserve! You should also keep money back for the creation of a "Custom Character".

Do you want to employ a more mercenaries? Good. Then right click on the portrait and you will return to the Photo Index. Alternatively, you can click on the Members Button on the bottom edge of the screen to return to the selection of criteria. You can also scroll through the member File Cards with the cursor keys on your keyboard. Done! Newly hired mercs will initially be dropped off in the town of Omerta. Later on, if you like, you can have them dropped off at other locations.

A.I.M. VETERANS, HISTORY AND LEGAL

In addition to their main function of recruiting mercenaries the A.I.M homepage has many other elements, which are well worth having a look at. On the Start Page you will find all the important links, although all the A.I.M connected sites can also be controlled over buttons on each page in the bottom edge of the screen.

a) Veterans: Click on button K on the A.I.M homepage and then on button V . Now you come to a list of veterans. Here you will find the life stories of many old retired to A.I.M veterans.

b) Story: The button G brings you to a self-presentation of the famous A.I.M mercenary agency. Here you can read about how it all began.

c) Legal: The button marked "Rules" on the A.I.M homepage leads you to the General Terms of Business of the agency. Here you can read about insurance and basic contractual conditions.

Health insurance: for some mercenaries you must arrange a type of health insurance. This payment is compensation for a mercenary laying his life on the line. If the mercenary survives in your service the money is returned. If he is injured, a part of the payment is refunded. If he comes back from his mission in a body bag, the whole sum is lost.

d) **Links:** There is a button on their A.I.M homepage with a double ring, which links you to the A.I.M connected internet sites. Read more in the chapter "Other Websites".

2.2 CREATING A CUSTOM CHARACTER

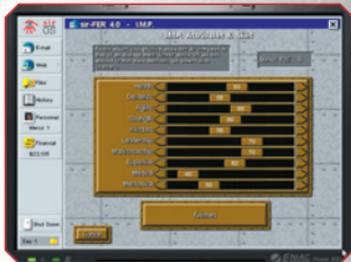
Open your laptop, click on the button E-mail, and see if you have a message from Psych Pro Inc. If yes, we can assure you that it is in no way Spam or any dubious virus. Here you're being offered the chance of creating a custom character, in return for a certain sum of money, of course. Accept this offer! It is certainly worthwhile. Flip through to the last page of the mail, where you can find the activation code for the organization's website. The code is XEP624 (Jagged Alliance 2) resp. CIA003 (Wildfire). Close the e-mail and remember the code.

It's time to pay a visit to I.M.P., the Institute for Mercenary Profiling. Click on the Web button and select I.M.P. from the menu of bookmarks.

Once at the I.M.P. site, enter the access code and press the ENTER key. To start character creation, click on the BEGIN button. Enter your character's full name (e.g. "Herman Noodleman"), plus your character's cool nickname (like "Flayer"). You also select the character's gender at this stage.

The next task is to complete the character's personality profile. While some of the questions are a bit, um, unusual, your answers will determine the personality of your creation and influence their behaviour and characteristics in the game. Be sure to answer the way you feel your merc would. After outlining his quirks and oddities, you will allocate attribute points to your character. These determine the character's strengths and weaknesses in important areas such as Health and Agility. While allocating your points, keep in mind that a skill of 0 can never be improved. After deciding on your attributes, choose a portrait and style of voice that fits your character.

Confirm your selection. After you have run the test you receive a message saying that your Custom Character is moving to his target location. He or she will arrive at the start sector together with the A.I.M engaged mercenaries.



2.3 OTHER WEBSITES

On your Laptop you will find various other websites. Click on "Web" and then on "A.I.M". on the A.I.M homepage click on Links for the following affiliated websites.

SHOPPING AT BOBBY RAY'S

You'll find a link to Bobby Ray's Gubs 'n Things on the Links page of the A.I.M. Web site. It takes a while for Bobby Ray to open up his shop. Presumably it will take so long that you will already have Drassen under your control, a great milestone in your mission, which is only realisable in an advanced stage of the game. But when he does you'll find he sells everything on your wish list. Once in Bobby Ray's, just left-click on the items you want to put them in your shopping cart. To remove an item from your shopping cart, right-click its picture instead. After you have selected the appropriate items, go to the Order Form page. Here you'll find an inventory of the items you're ordering.

Select a destination for your goods, and a method of shipping. Then click on the "Order"-Button. Your weapons will be delivered to the destination town in a few days. Meduna and Drassen are the only two towns with airports in all of Arulco, so expect to pick up your order in one of those two sites. The enemy holds these towns at the beginning of the game, so you'll have to do some fighting before you can pick up your deliveries.

NOTE: Bobby Ray's isn't the only place you can stock up on new items. You can also buy and sell from characters you'll meet in Arulco. Though they might not have the selection, you won't have to pay hundreds of dollars in shipping charges or wait several days for your goods to arrive.

MCGILLIGUTTYS UNDERTAKERS

It is also possible to place some very interesting orders at McGilliguttys Undertakers. Take the time to visit the site as often as you like.

THE INSURANCE AGENCY HAMMER, ANVIL AND STIRRUP

At the Insurance Agency Hammer, Anvil and Stirrup you can take out insurance for your mercenaries. Insurance offers you the possibility to secure your heavy investment in the mercenaries. For a small premium, to be paid in advance, each remaining working day that a dead soldier can no longer fight is refunded. Imagine the following situation, you hire a mercenary for the duration of one week, for \$1,000 per day, and the soldier dies on the third day. If you have taken out insurance on him you're refunded \$4,000 that could otherwise have gone up in smoke. Further information can be found on the website of Hammer, Anvil and Stirrup.

2.4 THE LAPTOP - YOUR INFORMATION CENTER



E-Mails: If you have new e-mail when you start up your laptop, you'll be notified. Select E-mail from the list on the left, and the new messages will be bolded to set them apart from the rest. Besides giving you information, some e-mail will give you new Web sites to visit, which then appear as bookmarks in your Web browser.

File Viewer: Over the course of your liberation of Arulco, you'll acquire computer files which can be read in this viewer. Initially, the only file present is a reconnaissance report on Arulco.

Personnel Manager: On the left of the laptop screen you will see the "Personnel" button. Click on this and you arrive at the Mercenary Manager. The personnel manager provides detailed information on your mercs and their accomplishments. The main screen is made up of an index of mercs. You can view the statistics and inventory of each mercenary. The statistics section compares the attributes and skills of all your mercs. It also contains miscellaneous personal information on your mercs, such as the number of kills they have, and information on their contracts and prices. This information can be essential for deciding who to retain and who to give the old heave-ho.

Finances: On the left of your laptop screen is the finance button. You should check this quite often, especially when you want to make some new expenditure and there is no it's source of foreseeable income. The financial overview determines the balance of accounts from the credits and debits of the previous day and gives a prognosis on the balance of the current game day, taking into consideration the foreseeable income. You know of course that money is all-important to mercenaries in the business of war. What you don't have you can't spend.

TIP: at the beginning of the game you should not invest all your money in the first group of mercenaries. It is recommended that you keep one third of the available monies in reserve so that you have the possibility of extending their contracts. In case you begin hiring soldiers on the A.I.M site, you should remember to keep some money back to create your custom character.

2.5 LEAVING THE LAPTOP AND SWITCHING TO THE TACTICAL SCREEN

Surfing alone will not help you win the war in Arulco in the Long Term. To get your field of operations please close the laptop. To do this click on the "Close" button on the laptop screen, bottom left. Each time you close the laptop you will find yourself in the Map Screen. This has many functions that you will need later in the game. For more info read the chapter "Map Screen".

If you engaged mercenaries at the beginning of the game, you will now want to go to the field of operations to meet your men. To do this you must leave the map screen and go to the "Tactical Screen". To do this, click on the arrow symbol between the "Pause" and "Game Time" displays in the bottom right corner of the screen. Wait until the sector has loaded. Later in the game you must click on the triangle above that to get to the Tactical Screen you can always switch between the Map Screen and the tactics screen with the help of the triangle button. In the Tactical Screen the triangle can be found above the mini-map in the bottom right of your monitor.



From ● Tacticalscreen to ● Laptop and back (over the mini-map)

PLEASE NOTE: as long as you have no mercenaries you will not be able to go to the Tactical Screen.

3.0 THE TACTICAL SCREEN

You can only switch to the tactical screen if you have at least one mercenary. Please read the chapters Exit Laptop and Switching to the Tactical Screen. Please note that you can only call up the laptop over the Map Screen. The map screen, which has its own chapter, is the so-called switching centre in Jagged Alliance 2.

Reconnaissance in real time: To complete your liberation campaign, you must explore Arulco thoroughly and interact with its inhabitants. You'll accomplish these missions from the Tactical Screen. From the Tactical Screen you can move your mercs, obtain information about them, and use the items you find in Arulco. As the name suggests, the Tactical Screen is also where you'll do your fighting. As soon as you meet an enemy, the real time mode of the reconnaissance phase switches to the turn based mode of battle.

MERCENARY PORTRAITS

Along with your surroundings, the Tactical Screen also displays some of your mercs' portraits along with their vital statistics.



- **Portrait:** Left-click on a merc's portrait to select him; right-click to bring up his Inventory Panel.
- **Name:** During combat, the amount of action points a mercenary has left is displayed to the right of the merc's name.
- **Indicator:** These track the current level of three important mercenary statistics, Health, Energy, and Morale.



- **Health:** The red bar tracks the mercenary's current physical state. If a mercenary is wounded, the health bar drops to reflect the damage and leaves an "injury tracker" in its place. Injuries left untreated are shown in yellow, while treated injuries show pink. Untreated, injuries have the potential to permanently lower a mercenary's health rating.
- **Energy:** The blue bar tracks a character's breathing rate and energy. The bar will fall as the merc performs activities and rise when the character rests. How quickly a merc regains energy depends on the member's wellbeing and how tired he was in the first place. Sleep (or lack thereof) can greatly affect a merc's available energy. A merc who hasn't been sleeping will have his potential energy decrease as well, and will eventually collapse from exhaustion.
- **Morale** is a measurement of how a merc is feeling. A normal merc is at the morale midpoint, stable. The higher the morale bar, the happier the merc is. Though your mercs probably won't quit on you if they're unhappy, their performance may suffer, or they may refuse to renew their contracts.



- **The main and the secondary Hand:** The items a merc has in his hands are displayed here. To swap an item from the Secondary Hand to the Main Hand, right-click on the Secondary Hand. For more information, see the section on the Inventory Panel.

MOVEMENT

Selecting mercs: To get a mercenary to follow your orders, you must first select him. Mercenaries may be selected by left-clicking on their portraits, pressing **[F1]** through **[F10]** or by left-clicking on their figures on the playing field. A selected merc's panel is highlighted.

Getting a clearer view: If trees are blocking your view, you can get a better view by pressing the **[T]** key to toggle Treetops on and off. (If you toggle Treetops off, the trees are still there, but only their stumps show on screen.) The **[W]** key (for Wireframe buildings) serves a similar function for buildings. For an overhead view of the entire sector, either press the **[Home]** key or right-click on the small map in the lower right corner of the Tactical Screen.

Walking around: In real-time mode, the normal destination cursor is a square. Leftclick with this cursor on the destination, and the currently selected mercenary will attempt to travel there. A mercenary's movement speed depends on their physique, energy level, and the type of terrain. In combat, it also depends on the number of action points a merc has. You can also make a merc run to his destination by double-clicking there.

Determining a route: Mercs will avoid obstacles in their path and generally choose the easiest and shortest route. Of course, what a merc considers the best route may not be the one you would have chosen! To plan a precise route, hold down the SHIFT-key while choosing your destination. The SHIFT-key displays the exact path your mercenary will take. It also makes the cursor "hug the ground." This is helpful in close quarters, where walls or other obstacles may block the way.

Group Movement: You may select a group of mercenaries by left-clicking and dragging to draw a box around them. You may also -left-click on an individual merc's body to add him to the selected group. (If the merc is already part of the selected group, -left-click will remove him from the selected group.) All mercenaries in a team all move at varying speeds meaning that sometimes you have to wait for the slower members. You should also note that in a turn based fight you cannot move the whole group. In the middle of a fire fight you will want to move your men singularly- believe us!

Sometimes you want all mercs in a squad to gather together at one location. Jagged Alliance 2 provides a convenient way to move all of your mercs to the same destination.

1. Left-click on the destination and hold the mouse button down. A red square will appear.
2. Press down on the right mouse button. Another red square will appear inside the first red square.
3. Now release both mouse buttons. All squad members will walk towards that destination.

Note that the group movement modes don't work during turn-based combat. The mercenaries can only be moved singularly. Ambling along in a nice ordered line is the last thing your mercs are going to want to do when they're surrounded by hostile forces.

Continuing an action: During turn-based combat, your merc may pause while en route to a destination and report on something he's seen. To make the merc continue on his way, click on the merc's portrait indicates he was interrupted in midaction.

Movement modes: Normally, your mercs just saunter along. However, just sauntering along in a battlefield will get you your head blown off, which is why Jagged Alliance 2 offers you several additional movement modes.

 **Stand/Run:** When you have the need for speed. Running is the fastest way to move, but it also depletes the blue Energy bar the fastest. Running mercs are less perceptive and more likely to make noise.

 **Crouch/Squat:** Makes mercs less visible and safer from enemy fire.

 **Prone/Crawl:** Hugging the ground is the safest way to travel under heavy fire. It's also the slowest, and quite exhausting to boot.

THERE ARE A NUMBER OF WAYS TO CHANGE YOUR MOVEMENT MODE:

1. The Cursor: Place the cursor over the merc. An arrow will appear. To make a standing merc  crouch, left-click and hold, then pull the mouse cursor down. To make the crouching merc lie  prone, repeat the process. You can make a crouching character stand up by holding the cursor over the merc, left-clicking and holding, and then pulling up instead of down. If you drag up or down far enough to see two arrows, you can go directly from standing to lying prone, or vice versa.

2. The Merc Options Panel: Right-click and hold. The Merc Options Panel will appear, allowing you to change your movement mode.

3. The Inventory Panel: Right-click on a mercenary portrait at the bottom of the screen to bring up that merc's Inventory Panel. From here you can change your movement mode, along with a number of other options.

4. The Keyboard: The **[R]** key switches to Run mode, **[S]** changes to Standing stance, **[C]** changes to Crouching stance, and **[P]** changes to Prone stance.

5. Scrolling through Movement Modes: This method is only available during turn-based combat. Left-click on the destination and hold. Now right-click repeatedly to scroll through the different movement types available. An animated cursor will display the movement mode during combat, along with the cost in action points.

Change facing: If someone sneaks up behind you with a shotgun, you'll need to turn around in a hurry. To make a mercenary look in a different direction, right-click and hold to bring up the Merc Options Panel, then left-click on the arrows icon. Now left-click again in the direction you want the merc to face. You may also press the **[L]** key to bring up the Look cursor directly.

Backing up/Sidestepping: Hold down the **[Alt]** key while you left click on a target square, and the selected merc will back up or sidestep all the way to their destination. This is perfect for times when you're trying to move away from the enemy while still providing cover fire for your other mercs. You can perform this movement regardless of whether the merc is standing, crouched or crawling.

Exchanging Mercs: To exchange two mercs (or a merc and a civilian), select one and put the  cursor on the other. Then press **[X]** on the keyboard. This can also be done in combat, but both parties need enough action points to do it.

Climbing: This technique allows you to climb walls or jump fences. Walk right up to the wall, left-click and hold, then pull the cursor up to get a  arrow. If you don't get that cursor, you won't be able to climb that wall. Note that you may only climb onto flat surfaces. Once a merc has climbed up, the cursor will raise up to the rooftop level. To change the cursor elevation level between roof level and ground level, either use the buttons inside the inventory panel, or press the **[Tab]** key.

Stealth Mode: Sometimes, a merc needs to move as silently as possible to sneak up on the enemy. Stealth Mode prevents you from raising a racket, but it comes at a high price in terms of action points. To start sneaking, bring up the merc's Inventory Panel and press the Stealth Mode button . This button will be highlighted while Stealth Mode is active. While in Stealth Mode, the movement cursor will appear in yellow, and a yellow rectangle will appear around the merc's portrait. You can toggle Stealth Mode on and off by pressing the **[Z]** key, or make your entire squad sneak by pressing **[Alt] + [Z]**.

Swimming: Your team will encounter various streams, lakes and rivers in their campaign. Mercs can navigate these water hazards, but, unless there's a handy bridge nearby, it will involve getting wet. Swimming can be very exhausting. Before a mercenary takes the plunge, check his blue Energy bar. As he swims across the waterway, often laden with heavy gear, he tires and the Energy bar falls. Mercenaries with watery destinations will tread as long as they can until given a new destination, or they run out of energy. When the merc's Energy bar reaches zero, the mercenary drowns and becomes fish food. There is always a chance that your mercenary's inventory may be damaged by the water while swimming.

If you are concerned about damaging a particular item, avoid deep-water areas where the mercenary has to swim with a submerged inventory. After crossing a river, review each mercenary's inventory to get an up-to-date report on the working status of each item.

Moving to adjacent sectors: If all the mercs in a squad are close to a stairway or the edge of a sector, you will be able to travel to the neighboring sector. Move your mouse to the edge of the screen that corresponds with the edge of the sector, and an Exit Cursor will appear . Left-click to bring up a window containing several travel options:

Selected Merc: This will move only the currently selected merc into the adjacent sector.

All Mercs in Squad: This will move the entire squad into the adjacent sector.

Go to Sector: This is useful if you are moving only part of a squad. Check this box to 'follow' the selected mercs into the new sector. Otherwise, the screen will stay on the current sector. For information on making long journeys to non-adjacent sectors, see the section on the Map Screen.

INVENTORY

Each of your mercenaries is equipped with all sorts of gadgets essential to his survival. To access a mercenary's Inventory Panel, right-click on the item box below the mercenary's portrait or press the  key. The Inventory Panel for that mercenary will appear.



● **The Main Hand:** You equip a merc with new weapons and items by using the different item slots. The most important of these is the Main Hand slot. The item a mercenary has in his Main Hand is the item he will use in play. This is most often a weapon, but it could be a medical kit, an explosive, or other items.

● **The Secondary Hand:** Mercenaries also have a Secondary Hand where they hold items that may be called into play. Items in the Secondary Hand can be transferred to the Main Hand quickly and easily during play by right-clicking on the item in the Secondary Hand. For example, suppose Hitman has a pistol in his Main Hand and a grenade in his Secondary Hand. To transfer the grenade to Hitman's Main Hand so he can throw it, right-click on the grenade in the Secondary Hand.



NOTE: Certain large items, such as rifles and shotguns, require ● both the Main Hand and the Secondary Hand to operate. Also, you can put pistols (or other one-handed weapons) in each hand, and fire them together for double the fun. There are also slots for ● headgear, ● chest armor, ● leg armor, and a helmet ●, plus ● twelve inventory slots in your pack. Jagged Alliance 2 will only allow you to place items in their proper places—for example, you cannot wear a grenade for a helmet, or use a medical kit as body armor.

Examining an item: While in the inventory panel, right-click on an item to get its full description.

New items: Any items that your mercs have recently picked up will have a glowing aura around them.

Selecting multiple items: Left-click to select an item and pick it up. To pick up several items in the same slot—three clips of .45 ammunition, for example—SHIFT leftclick on the items.

Viewing other squad members inventory: Click on the arrows beneath a portrait in the Inventory Panel to bring up the Inventory Panels of other squad members.



Drop on floor: Select the item to drop or throw. If you hold the selected item close to the merc's body on the Tactical Screen, the word "drop" will appear. Left-click to drop the item at your merc's feet.

Transferring items: While viewing a mercenary's inventory, you may trade items with other nearby mercs. All mercenaries who are within reach are highlighted, and mercs who are next to one another will form a chain to pass items along. Mercenaries who are too far away will be grayed out. You can also pass or throw an item to another squad member. Left-click on the item to pass in the Inventory Panel, then put the cursor over another mercenary's body on the Tactical Screen. Beside the target merc's name, the word "pass" or "catch" will appear below the cursor. Just left-click, and the selected merc will pass or throw the item to the other merc. (If the words "pass" or "catch" do not appear, or the recipient merc's inventory panel is grayed out, the recipient merc is too far away.)

Giving an item: This functions just like passing, except the target is a non-player character instead of a merc. (Don't bother trying to butter up non-player characters with random gifts, as they'll only take certain specific items.)

Ejecting ammo: Right-click on the gun, to bring up its full description. Next, left-click on the colored bullet that shows how much ammunition is inside. This will take the ammo out of the weapon.

Merging items: You can merge two partially used items (e.g. two partially depleted .45 ammo clips) together by putting one item in the merc's Main Hand, then putting the second item on top of it. You'll be asked if you want to merge. If you do, your two items will become one.

Attachments: You can enhance the abilities of certain items by adding attachments. Place the weapon in the mercenary's Main Hand. Select an attachment, such as a scope or silencer, and then left-click on the gun in the Main Hand. You'll see four slots to the right of the item's picture. Left-click in an empty slot to "attach" the attachment. You can also add or merge some items together, or apply one to the other. This works the same way as with weapon attachments.



Using an item on yourself: A merc can use some items, such as canteens and camouflage kits, on himself. Left-click on the item, and then, while it's selected, left-click on the large figure of your merc's body in the Inventory Panel.

Other information: The Inventory Panel lists three important pieces of information directly affected by the items the merc is using: his armor rating, the weight he's carrying, and his camouflage rating.



● **Armor:** The higher the percentage, the better protected your mercenary is. Note that this rating is an average for the merc's entire body. Even the best chest armor won't help you if you take a bullet in the noggin and you're not wearing a helmet..

● **Weight:** Your mercs can only carry so much. As you keep loading them up with more stuff, you'll notice that their listed weight value increases. Be sure this doesn't go above 100%, or your merc will be hindered by the weight..

● **Cam:** The higher the percentage, the harder it is for the enemy to see you. Use a camouflage kit to increase the rating. Camouflage will eventually wear off, especially if the merc gets wet.

Pockets: Last, but not least, each merc has pockets where he keeps his bank card and his key ring. These items are accessed by the buttons shaped like a dollar bill  and a key, respectively.

Depositing and withdrawing money: If your merc finds himself in need of a little cash, he can withdraw funds from your main account. Just click on the Deposit/Withdraw Money button, shaped like a dollar sign. This will open up a new window, from which you can choose dollar amounts in units of \$1000, \$100, and \$10. Left-click each of the dollar amounts until you reach a desired total, and then press Done. (You can right-click to reduce the amount.)

Depositing cash is simple by comparison. Pick up the money, move it over the Deposit/Withdraw Money button, and left-click to increase the amount deposited. (Right-click to reduce the amount.)

Finally, you can divide bills in your inventory into two separate piles of cash. Just rightclick on the bills, and you'll be confronted with an interface identical to the one for withdrawing money. Just pick an amount of cash, and you'll then have two piles of bills.

 **Key ring:** If you pick up one or more keys and want to save space in your inventory, pick up the key, move it over the key ring icon, and left-click. If you want to retrieve it in the future, just left-click on the key ring icon without a key selected.

ITEMS AND INTERACTION

Using items: Now that you understand the Inventory Panel, you'll want to try out all those interesting items your mercs carry. To use an item in Jagged Alliance 2, place the item in the selected mercenary's Main Hand then right-click in the Tactical Screen. (If you have all the squad's portraits showing on the screen, you can also left-click on the item in the Main Hand to get the Use cursor.)

Depending on the item's nature, different Use cursors will appear. Firearms, for instance, will show a crosshairs cursor, a first aid kit shows a red cross cursor and so on. If you try to use an item, but get a "?" cursor, then the item has no immediate use in the playing field. However, a merc may be able to use that item on himself, if the merc figure in the center of the inventory panel glows when you select it with the mouse cursor. With the Use cursor showing on the field, left-click on the target or object, and action begins. For instance, a mercenary with a medical kit will attempt to heal someone who's feeling a bit under the weather. If the target is out of range, the merc will proceed toward the destination until in range and then perform the selected action. A small icon will appear on the mercenary's portrait to show their current activity.

The Hand-Cursor: You can change the cursor to a Hand at any time on the Tactical Screen by holding down the  key. While holding down the  key, left-click on the object or item you wish to manipulate, and the mercenary will move into range, then search, open or otherwise handle the item or object. You can use -left-click to pick up items on the ground, open and close doors and crates, and more. (Experiment!)

Picking up items: If you see an item out on the field, hold the cursor over it for a second, and it will automatically turn to a Hand Cursor, even if your merc is standing over the item. Left-click and the mercenary will try to go to it and pick it up. If there are several items stacked together, you'll be able to pick from a list of the available items. Left-click each of the items you want, or press Select All to select all of the items. You can then press the Checkmark to take the selected items.

Searching an area: To have a merc search an area, bring up the Hand Cursor and move it over nearby items. If there's anything there the merc can pick up or use in some way, the Hand Cursor will turn red.

Doors and crates: Doors and crates are a special case. If the door or crate is locked or already open, left-clicking on it will cause a small window to pop up, offering a number of icons laid out in a panel. The options available to your merc will depend on the items he's carrying. For instance, if your merc doesn't have a crowbar, the Use Crowbar option will be grayed out. During combat, actions will also be grayed out if the merc does not have enough action points to perform the action.

 **Open/Close:** These options are available on any door or crate, whether it is locked or unlocked. Of course, if it's locked, it's not going to open.

 **Unlock:** If you are lucky enough to have a key, this is all you'll need to open the door. Assuming, of course, that it's the right key.

 **Use crowbar:** If you have a crowbar, you can try to pry open a door or crate with it.

 **Examine for traps:** If you suspect a lock is trapped, try this option. Bear in mind that what your merc tells you might not necessarily be the truth.

 **Lockpick:** If the merc has a lockpick kit, he will attempt to pick the lock. If you fail, give it a few more tries. Your merc will tell you if he thinks it's impossible.

 **Force open:** If all else fails, try brute strength. Your merc will give it a good solid kick.

 **Untrap:** If Examine for Traps suggests the door is trapped, your merc may attempt to disable the trap with this option.

 **Use door explosive:** The fun way to get a door open. If you have the right stuff, you might just be able to blow the door off its hinges. Note: A.I.M. recommends that only explosives experts try this.

 **Cancel:** If your merc is clueless and the door looks unbreachable, select this option to give up.

Hidden items: Not all items are immediately visible. Some mercenaries have seen a lot of hostile territory and tend to take particular notice of bumps on the ground or strange patterns in the grass. Other mercs, those equipped with metal detectors, might just be able to find items even the best trained eyes would have passed over. When mercenaries find what they believe is an item buried in the ground, they'll place a blue flag over it. Of course, what's actually buried there—if anything at all—is anybody's guess. It might be a land mine that'll blow you 40 feet into the sky . . . or the item you've been seeking for days. To dig up or disarm the item, use the Hand Cursor on the blue flag (and cross your fingers).

Using vehicles: Slogging along on foot can be a drag. Sooner or later, you'll find vehicles that allow you to zip across Arulco in style. To have a merc enter a vehicle, select a merc, hold down  to get the hand cursor, and then click on the vehicle. (The cursor will change to a steering wheel.) It has to be a working vehicle, of course—clicking on a bombed-out heap won't work. Once a merc enters a vehicle, he temporarily leaves his squad, and his assignment on the Map Screen shows up as "Vehicle." To get out, left-click on the seatbelt icon in the merc's Secondary Hand slot. Up to six mercenaries can ride in one vehicle. You cannot drive a vehicle around on the tactical screen. You can, however, drive vehicles from sector to sector. Just go to the Map Screen, give a squad inside a vehicle another sector as a destination, speed up time if needed, and zoom! off they go. Driving is the preferred travel method for long trips, because it's far faster than walking. As any resident of Los Angeles knows, stray gunfire may damage both vehicles and the people inside them. You may have to repair a vehicle to make it work properly.

MEETING NON-PLAYER CHARACTERS

Not everyone you'll meet is an enemy. The local population is often friendly, and is an excellent source of information and supplies.

When you run across a new character on the Tactical Screen, place the cursor over their body. If a name and the Talk cursor, a pair of lips , appear over the character, you may speak with them. Walk up to the character and left-click to start a conversation. If the selected mercenary isn't in a good position to talk to the other character, the Talk cursor will flash red and gray. While talking to a character, you see his portrait plus a list of different attitudes and actions you can take during the conversation:

- **Come again?:** The NPC repeats the last words or the last question.
- **Friendly:** Friendly is just that, in the hope that being nice will get some information.



● **Direct:** Cut right to the point. Blunt comments may offend some people.

● **Threaten:** Get what you want out of an NPC by force or intimidation.

No one likes being threatened, but at least you might have the chance to get what you want.

● **Give:** Choose this option to give an item to a non-player character, and it will bring up your inventory panel.

● **Recruit:** Recruit gives the NPC the opportunity to join your team, or tell you about someone who will.

Repair: Some NPCs don't have anything for sale, but will offer a useful service: repairing your items for a fee.

Buy / Sell: Some NPCs are willing to trade. This button brings up a window showing the items the NPC has for sale, along with your inventory so you can sell your own items. Left-click on the NPC's items to put them on the "counter top". To return an item to the NPC's stock, leftclick on it. You can also left-click on your own items to offer to sell them, and back out with a right-click. Once you have selected all the items you want to buy or sell, press the Transact button to finish the deal. Don't forget to pick up your purchases before leaving.

3.1 TACTICS: FIGHTING THE ENEMY

You won't spend all your time in Jagged Alliance 2 strolling around talking to the locals and picking up souvenirs. As soon as you encounter an enemy, things will quickly heat up. Combat begins when one of your mercs spots an enemy, or an enemy spots one of your mercs.

When combat starts, the game will automatically switch from real-time mode to turn-based mode. During turn-based combat, everything a merc does costs him action points. Action points are replenished at the beginning of each turn.

FIRING WEAPONS

A mercenary's first instinct when he sees an enemy is to fire. To do so, make certain there's a loaded weapon in the merc's Main Hand. (Of course, to those trained in the martial arts, an empty hand can be a loaded weapon . . .)



Targeting Enemies: If you move the cursor over a bad guy, a crosshairs will automatically appear. You can also right-click to bring it up the crosshairs at any time. Next, leftclick on the item or person you wish to shoot.



Targeting and firing uses up some of the merc's action points for the turn. The action points required are shown in the center of the target.

During combat, you may notice a number in the upper left corner of a mercenary's portrait. This is the number of enemies he sees (and can shoot at). To cycle through all the enemies the selected merc has in visual range, either click on the number in the upper left corner of the portrait or press the **[E]** key. To cycle through all the enemies your entire team currently knows about, press **[Enter]**. If the enemies are tightly bunched together, it may be hard to get a fix on the one you want to shoot first. Press the **[N]** key to cycle through targets that overlap on the screen.

Targeting and Action Points: Bringing a gun up to a shooting position takes a certain amount of action points. How quickly a mercenary can do it depends on his experience and the nature of the gun. A big honking grenade launcher will take more time, and more actions points, to draw than a well-oiled Mac-10. When you first target the enemy, you'll see the minimum amount of action points required to make the shot.

5 Concentrating your aim: If you're willing to expend the action points, you can perfect your aim. To do so, just right-click while targeting. You'll see points being added. As a result, your mercenary is taking a bit more time to perfect his shot. Keep in mind, though, that for the cost of two good shots, you might be able to fire off three cheap ones. However, if you can't afford to miss, the extra time might just pay off. If the gun is equipped with a scope, this extra time is required in order to make use of it. How much can you increase your aim? At most, four points. After a certain amount of time, you've pretty much done all you can do.

Burst fire: If you have an automatic weapon, you can spray a number of shots into your enemies at one time. Right-click on your merc to bring up their inventory panel, then left-click on the burst button . An even easier way to toggle burst mode is to press the **[B]** key. Burst mode will stay on for that mercenary until you turn it off. You won't be able to concentrate your aim while using burst mode. There's no such thing as carelessly spraying your enemy with a torrent of bullets.

Spread fire: Once a merc's gun is in burst mode, you can also spread his shots out over an area, and a number of targets. While the burst mode cursor is up, left-click and drag the cursor over the area you want to fire at. A number of little red crosses will appear depicting the target area. Release the left mouse button to fire; press **[Esc]** to cancel spread fire.

Pulling the trigger: Once your gun is drawn and aimed, left-click to deliver the bullet to its destination. Jagged Alliance 2 will let you know of any damage you've done by flashing the damage inflicted above the target. Of course, the enemy's howl of pain will, too.

Refires: Since you've already turned to meet your enemy and readied the gun, refires typically cost fewer points than first shots.

Hitting the target: A mercenary's marksmanship, his gun's abilities, and the range to the target all play a large part in his chances of being successful, but other factors also come into play. For instance, if you're trying to shoot at an enemy through trees or while you're nearly unconscious, your odds of hitting the target are slim. Accuracy is a matter of sight, skill and, sometimes, plain ol' luck. (You never know when your shot will head dead on toward a target, only to be deflected by a sparrow who happened to be in the wrong place at the wrong time . . .)

Reloading: If a mercenary runs out of ammo, the targeting cursor will be replaced by an ammo cursor.

Simply left-click to reload. Reloading takes 5 AP, however, so you may want to take cover before you put in a new clip. If a merc doesn't have the right type of ammo or is out entirely, you'll have a grayed out cursor (and, of course, he'll let you know with a few choice words).

We're jammin': Guns will occasionally jam, especially if they're in poor condition. A trip to a repair specialist, a mechanic, may be necessary. It's also been reported that the re-firing of a jammed gun sometimes also clears up the problem..

Aiming at terrain: Sometimes there's a strategic advantage in blowing up objects instead of people. (And sometimes you'll want to do it for sheer fun.) Move the aiming cursor over the object and right-click to bring up the crosshairs. If the crosshairs shows red, as it does over an enemy, you can attempt to destroy it. If the crosshairs is gray, you may still fire, but the shot is unlikely to affect the object..

Aiming at other elevation levels: Occasionally you'll find your merc located above or below an enemy. To change the cursor's elevation level, press  or press the appropriate button  inside your mercenary's inventory screen. An enemy on a rooftop is easily picked out by his yellow glow, compared to enemies on the ground, who have a red glow.

HAND-TO-HAND COMBAT

Your mercs can fight with their bare hands, if the need arises. Simply remove all items from the merc's Main Hand, right-click to bring up a fist cursor, and then left-click on the target. Of course, your merc will need to be quite close to the enemy to carry out a physical attack. Bullets usually do more damage than a punch, but mercs trained in martial arts can be surprising deadly in hand-to-hand combat.

INTERRUPTS AND ACTION POINTS

Sometimes, you'll want to end a turn even though you haven't used all of a merc's action points. If a merc is experienced enough, he may be able to interrupt an enemy while the enemy is in the middle of his move. During the interrupt, your merc will be able to take a shot at the enemy, move away, or take any other action. However, any action your merc takes during the interrupt requires action points. Your merc won't be able to make use of the interrupt if you spent all of his action points in the preceding turn.

If you make a green Level 1 merc dash out in front of a group of experienced enemies, they may all get interrupts and blow him to pieces before he can escape. This is even more likely if the merc is running, wounded, or distracted by other enemies. If you don't use all of your action points in a turn or an interrupt, up to 5 points will roll over to the next turn. If you have more than that left over, the extra is lost when your next turn begins.

EXPLOSIVES AND GRENADES

Explosive devices are the play toys of mercenaries. Sooner or later, you'll run into (or away from) an explosion or a deadly gas. While certain things, like gas masks , may protect you from the effects of gases (if you're wearing them), a sudden explosion can easily level you, your team, your equipment, and the surrounding countryside. The damage your mercenaries take from explosions and gases depends on how close you are to them when they detonate, how deadly the explosion or gas is and how well protected you were when the blast or gas hit.

Grenades: Naturally, you'd much rather blow stuff up than be blown up yourself.

To blow something small up (like an enemy), you'll need a grenade. Put the grenade in your Main Hand. Right-click and a special cursor will appear to designate that you are throwing the item. Now just pick a target and left-click. Be careful. A poor throw can damage your own team more than it damages the enemy.

Note: While targeting, you'll see a red cursor on the ground. This marks where the grenade is most likely to land. This information is vital in two cases: 1) trying really fancy moves, like banking a grenade off a wall, and 2) checking that a grenade won't hit the wall and bounce back right on top of you. If you try to aim farther with a grenade than its range will allow, the cursor will stop at the maximum range. If you're trying to put your grenade somewhere in which there's absolutely no chance of it reaching its target, the cursor will go black.

To blow something really big up, you'll need explosives. To place the explosives, put them in the merc's Main Hand, right-click to bring up a bomb-shaped Use cursor, then left click on the spot where you wish to place them.

Explosives: Explosives come in two main varieties: timed and remotely detonated. When you place a timed explosive, you will be prompted to choose an amount of time that will pass before it goes off. Be sure to leave yourself enough time to escape the blast. Remotely detonated devices come in two parts: explosives and a remote detonator. When you place the explosive, the game will prompt you to pick a frequency from one to four. To set off the explosive, have a merc use the remote detonator. It will prompt you to pick a frequency. The detonator will cause all the explosives "tuned" to the chosen frequency to explode at once. All of this messing around with explosives will probably lead you to the subjects of wounds and first aid.

WOUNDS AND BANDAGING

Getting wounded: How much damage a mercenary takes when injured depends on many factors. If the mercenary was wearing a Kevlar vest, for instance, he might feel the impact of a bullet, but otherwise suffer no damage. If a mercenary is hit in the head with a mortar shell, though, you'll probably be left with nothing more than a grease spot. A merc's wounds shown as yellow on his health bar. If left unbandaged, the mercenary will continue to lose health. Should their health fall below 15, the member falls down, becomes immobile, and slips toward unconsciousness and death.

MOST IMPORTANTLY: if he slips below 15, each time he loses a point of health, it comes off his maximum health permanently.

Once down, a merc can't shoot or move but can perform some very basic tasks like talking or listening to his teammates. If a mercenary's health drops below 10, he will fall into a state of unconsciousness, and a dark grille will appear over his portrait. An unconscious member who does not receive treatment quickly may die.

Bandaging wounds: Any member with some medical skill and a first aid or medical kit may bandage wounds. First, move the kit to the medic's Main Hand. Next, rightclick to bring up the first aid cursor , then left-click on the mercenary whom you wish to treat. The medic will move into position next to the injured mercenary and begin applying first aid. (To have a medic treat himself, right-click to bring up the first aid cursor, then left-click on the medic.) As the bandages are applied, the yellow portion of the injured merc's health bar will begin to turn pink. Both the medic and patient are very vulnerable to attack during treatment.



A patient may be able to fire off a shot or two, but his aim will be hindered by the bandaging process.

Autobandage: At the end of combat, you'll have the option to automatically bandage your mercs. The Autobandage feature may also be invoked by pressing the **[A]** key if you're in real-time mode and the sector is clear of enemies. Keep a good stock of medical supplies on hand. It's embarrassing to win a battle, only to have your team die a slow death from untreated wounds. While bandaging stops the bleeding, it does not permanently restore the injured merc's Health. Permanent healing is done by using the Doctor and Patient mercenary assignments. See Merc Assignments in the Map Screen section.

ENDING A TURN

The checkmark button  is used to end your turn.

ENDING A COMBAT



Turn-based combat automatically ends when your mercenaries go for a couple of turns without spotting a live enemy. The game then switches back to real-time mode. Your mercs will let you know whether you have eliminated all enemies, or if some are still skulking about. If you have defeated every enemy, then your mercs will have the chance to automatically heal their wounded teammates. Another way to finish a combat is to have the computer  Auto Resolve the battle. In that case, the computer controls your mercs and reports the battle results to you. To Auto Resolve combat, go to the Map Screen and try to compress time. (See the Map Screen section of the manual to learn about time compression.) A message will appear, telling you whether Auto Resolve is available. In certain situations, such as attacking a hostile sector or ambushes, Auto Resolve cannot be used. If the tide of battle turns against, you can also end combat by retreating—moving all your mercs to the edge of the sector and leaving the sector.

4.0 THE MAP SCREEN

Powerful guns and skilled mercs are great, but the real key to winning the game is having the right information. You'll need to keep track of where you've been, where you're going, and what the enemy is up to. The Map Screen lets you monitor all this. It also gives you the lowdown on any militias and mines you may have, and allows you to supervise your mercenaries.

 The upper left portion of the screen contains everything you need to know about the mercenaries in your employ. Each merc is listed, along with such vital information as his assignment, location, destination, and when he will depart.



The top part of the mercenary display shows the currently selected merc; to select another merc, left-click on the merc's name in the mercenary list. You may also check out a mercenary's inventory from this screen—just leftclick on his portrait.

CHANGING A SQUAD ASSIGNMENT

To assign a mercenary to a new squad, click on the "Assign" field for that mercenary, then select "On Duty." A list of squads will appear. You can start a new squad by assigning a merc to a squad that doesn't currently have anyone in it. Of course, you can't transfer a merc to a squad that's a zillion miles away. To transfer a merc from one existing squad to another, both squads must be in the same sector.

USING THE MAP

The map displays the entire country in one grand overview. As you can see, Arulco is broken down into rectangular sectors. To see an intelligence report on a particular sector, rightclick on that sector. Some areas simply provide a general description but others have more detailed information. Right-click on a city, for example, and you'll learn about its inhabitants. You'll also see the number of enemies you know (or think you know) are in a sector, plus the number of known items scattered around in the sector.

FILTER: For more information on Arulco, use the various map filters. The filters give you information on specific topics, and can be accessed by using the buttons below the map.



Town filter: This explains which sectors are part of what towns, and the loyalty of the inhabitants to your cause.



Mine filter: This shows the locations of the individual mines. Once a mine is under your control, it also displays the mine's efficiency and the amount of money it earns per day.



Team filter: This shows your mercs and vehicles, and their locations on the Map Screen.



Town militia filter: Shows militia locations and numbers. You'll need to turn this filter on to move your militias.



Airspace filter: As you take over certain key sites in Jagged Alliance 2, you'll "clear" the surrounding airspace. This keeps the areas clear of SAM attacks. Though the map is all red at first, it will turn green as you take over the right sectors. You'll see a gold icon when you turn on the Airspace Filter. This icon represents the drop-off point for newly hired mercs. To change the drop-off point, click on the icon to pick it up, then click on another sector to put it back down. All new mercs you hire will be flown to this location. If the drop-off point falls into enemy hands, the helicopter pilot will land in a nearby friendly sector instead.

MAP LEVEL SELECTORS: Use these to change the view from the normal ground view to one of the three underground views. Map Level 1 is ground level, while Map Level 4 displays the deepest areas of mines.



ITEMS BUTTON: The box-shaped Items button lets you see items you've left behind in a sector. Just click on the Items button, then click on the sector. (You can also right-click on a sector, then click on the Inventory button.)

If you move the cursor over an item in the sector inventory, its location will highlight on the small map in the lower right-hand corner of the screen. If your merc is in that sector, you can transfer the item directly to your merc's inventory from the sector inventory. Grayed-out items are not available and can't be obtained using this method.

HOTLINE & SUPPORT

Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

Welches Betriebssystem nutzen Sie?

Was für einen Prozessor besitzen Sie und mit wie viel Hauptspeicher (RAM) ist

Ihr Rechner ausgestattet?:

Welche DirectX Version ist auf Ihrem Rechner installiert?

Was für eine Grafikkarte und Soundkarte ist in Ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine Treiberversion der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX Diagnoseprogramm (unter Windows) dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start-Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine E-Mail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei DxDiag.txt als gepackten Anhang mit. Klicken Sie hierfür auf "Alle Informationen speichern" im DirectX Diagnoseprogramm.

Bitte stellen Sie sicher, dass sämtliche Gerätetreiber auf dem aktuellsten Stand sind. Unter www.treiber.de finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d. R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

HINWEIS: Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber oder Ihren Soundkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich, DirectX erneut zu installieren.

FROM GERMANY

TopWare Entertainment GmbH

Otto Strasse 3

D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

E-Mail: support@topware.de

Tel: 01805-8679273 (TopWare)*

Fax: +49 (0) 721 - 91510222

(*: aus dem deutschen Festnetz 0,14 Eur/Min. Anrufe, aus Mobilfunknetzen sind deutlich teurer)

Before contacting our technical support, have the following information on your hardware system ready at hand:

What operating system are you using?

What processor do you have?

How much RAM does your computer have?

Which version of DirectX is installed on your computer?

Which graphic card and sound card does your computer have?

Which driver version do you have for your graphic card and sound card?

If you don't have the above information handy, you can use the DirectX diagnostics program. Click on Start - Run (Start - Search for Windows Vista and Windows 7) and type in DXDIAG. In the system menu, you'll see the exact information about your computer. If you send us an email, attach the file (compressed, of course) DxDiag.txt. To get this file, open the DirectX diagnostics program and click on the button "Save all information".

Before contacting us please make sure your operating system and device drivers (video card, sound card) are fully up to date, as this is usually the main problem when experiencing difficulties. You can find a list of hardware manufacturers under www.windrivers.com

NOTE: if you update your graphic card driver, it is absolutely necessary that you reinstall DirectX. For queries regarding the replacement of disc or manuals (after the 90 day warranty period) or other queries, please contact customer services at the address below:

EUROPE (ENGLISH ONLY)

TopWare Interactive AG

Otto Strasse 3

D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

E-Mail: support@topware.com

Tel: +49 (0) 721 - 91510555

Fax: +49 (0) 721 - 91510222

WWW.JA2.DE

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

© 1996-2012 by TopWare Interactive AG.

Wildfire, TopWare Interactive and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of TopWare Interactive AG.

All rights reserved.

TopWare Interactive AG • Otto Str. 3 • 76275 Ettlingen, Karlsruhe • Germany

FIGHT FOR FREEDOM

KILL FOR CASH

MN1048

