

Die Befreiung Arulcos

Jagged Alliance 2

Wir haben uns für Sie durch alle Sektoren des Strategie-Hits gekämpft.

Für das Taktikspiel Jagged Alliance 2 von Sir-Tech gibt es aufgrund des dynamischen Spielverlaufs keine einheitliche Lösung. Wir ordnen unsere Tips daher nach Städten. In welcher Reihenfolge Sie diese besuchen, entscheiden Sie. In den ersten, einfachen Städten verzichten wir darauf, die Kämpfe zu beschreiben. Im Abschnitt »Sonstige Sektoren« finden Sie interessante Orte außerhalb der Siedlungen. Allgemeine Tips und Tricks sowie ein exklusives Cheat-Programm gab es übrigens bereits in Ausgabe 7/99.

Omerta

Mit **FRAU**
reden

TIP 1: Bei (1) landet Ihre Söldnertruppe zu Beginn. Schicken Sie die Jungs nach (2). Dort begegnen Sie einer Frau (Gespräch »freundlich« führen), der Sie Enricos Brief geben und zum Nachbarsektor folgen.



Sektor A9: Im Startsektor haben Sie die erste Feindberührung.

FREUNDLICH
sprechen

TIP 2: Bei (1) wird die Frau den Türsteher überreden, Sie in den Keller (2) zu bringen. Sprechen Sie dort freundlich mit dem Anführer, und rekrutieren Sie Ira. Später können Sie auch noch Dimitri, Carlos und Miguel aufnehmen, letzteren aber erst, wenn Sie schon die Mehrzahl der Städte erobert haben.



Sektor A10: Treffen Sie Miguel im Keller (2), und reden Sie mit ihm.

Drassen

Durch den
ZAUN

TIP 3: Um den Flugplatz zu erobern, sollten Sie bei (1) durch den Zaun brechen (mit einer Drahtschere) oder bei (2) durch den Haupteingang gehen. Bei (3)



Sektor B13: Der wichtige Flughafen muß so früh wie möglich erobert werden.

und (4) sollten Sie mit den Bewohnern reden. In den Kisten bei (3) werden später Ihre Waren eintreffen.



Sektor C13: Obwohl der Flughafen nutzlos ist, sollten Sie diesen Sektor besuchen.

Bug-Probleme?

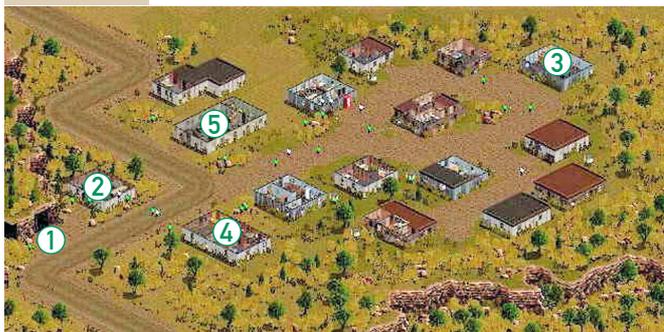
Bei einigen Benutzern traten Bugs auf, die laut Topware größtenteils auf den Laserlock-Kopierschutz zurückzuführen sind. Folgende Fehler waren am häufigsten:

- Programm stürzt ab, wenn Sie den Laptop schließen. Das passiert laut Topware nur dann, wenn Sie weniger als 32 MByte RAM (Mindestkonfiguration) haben.
- Die Aliens in den Minen fehlen, viele weitere inhaltliche Fehler. Laut Topware beheben die Patches 1.01 (finden Sie auf unserer Bonus-CD 7/99) und 1.02 (diesmalige Bonus-CD) diese Probleme.
- Programm startet nicht oder läßt sich nicht installieren. Das ist auf den Laserlock-Kopierschutz zurückzuführen. Auch diese Fehler soll der neue Patch 1.02 beseitigen.

FABRIK schließen **TIP 4:** Der Sportflughafen (1) ist unwichtig. Die Fabrik (2) sollten Sie schließen, da die Chefin Kinder schuffen läßt. Lassen Sie einen Führungskraft-starken Söldner mehrmals »freundlich« oder »direkt« mit ihr reden.

Auftrag vom KOPFJÄGER **TIP 5:** In der Bar bei (3) ist oft ein Kopfgeldjäger, der Aufträge vergibt. Der Aufenthaltsort der Gesuchten ist leider von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

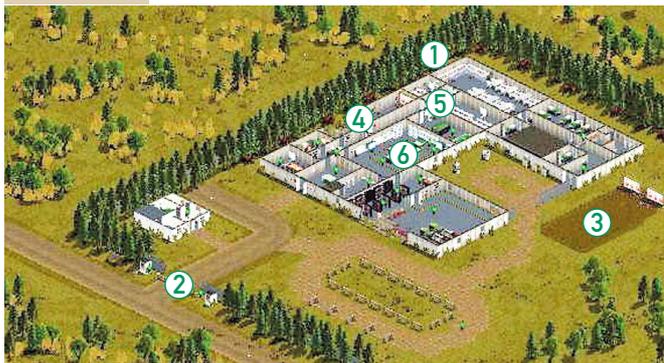
PFARRER überreden **TIP 6:** Die erste Mine liegt bei (1). Reden Sie mit dem Vorarbeiter »freundlich«. Kaufen Sie im Spirituosenladen (4) eine Flasche Wein. Suchen Sie den Pfarrer, er ist meist in einem der Läden oder in der Kirche (5). Schenken Sie ihm den Wein, und führen Sie das Gespräch »freundlich«.



Sektor D13: Trotz Diktatur gibt's in Drassen noch immer eine Kirche.

Alma

Tod dem GENERAL **TIP 7:** Auch hier gilt: Entweder bei (1) durch den Zaun brechen oder durch den Haupteingang (2). Bei (3) und (4) sind Schießstände aufgebaut (Ausrüstung!). Der General bei (5) wird von den Einwohnern gehaßt: Wenn Sie ihn umbringen, steigt die Loyalität. Für den Colonel bei (6) gilt das gleiche.



Sektor H13: Erledigen Sie den fiesen General und den Colonel.

Mann BEHANDELN **TIP 8:** Bei (4) treffen Sie auf einen Mann, den Sie verarzten müssen, bevor er mit Ihnen redet. Rekrutieren Sie ihn danach. Den Sold (5.000 Dollar) können Sie im Gespräch drücken.

Fässer gegen SOLDATEN **TIP 9:** In der östlichen Halle (1) von Sektor H14 werden Fässer und Gasflaschen gelagert, in der westlichen (2) ist Munition versteckt. Die Fässer (2) explodieren bei Beschuß und können als taktische Waffe genutzt werden. Die Alarmanlagen an den Toren stellen Sie mit dem Schalter im Wärterhäuschen (3) ab.



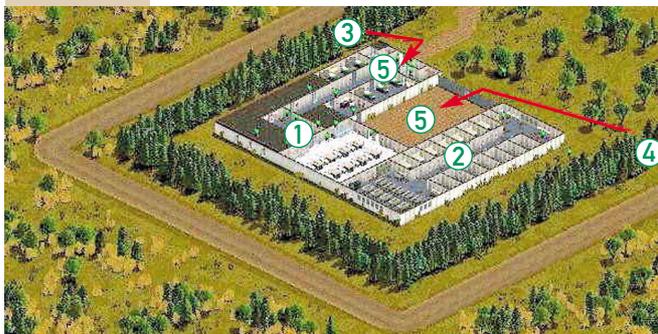
Sektor H14: Im Waffenlager müssen Sie zuerst die Alarmanlage (3) abstellen.

SCHERE schnappen **TIP 10:** Bei der zweiten Mine (1) ist wieder ein Vorarbeiter (2), der für Sie arbeiten wird. Bei (3) ist ein kleiner Laden, und im Nachbarhaus (4) finden Sie eine der wichtigen Drahtscheren. Mit der können Sie zu den Gegnern hinter dem Zaun im Nordwesten vorstoßen.



Sektor I14: Hier haben sich Deidrannas Männer unter die Zivilisten gemischt.

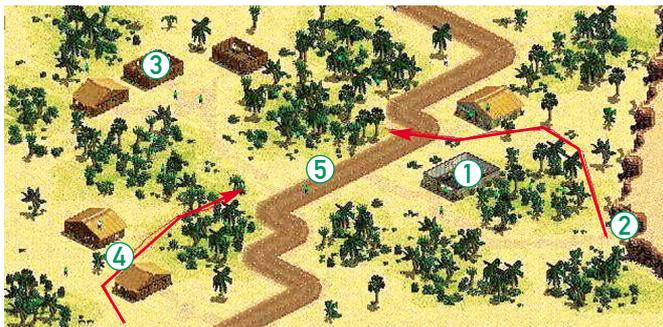
Vorsicht, SPEZIALTRUPPEN **TIP 11:** Hier kommen Sie ohne Drahtschere nicht voran. Um wirkungsvoll vorgehen zu können, sollten Sie zwei Gruppen mit Scheren haben, um von (3) und (4) nach (5) vorzurücken. Suchen Sie notfalls zuerst Sektor I14 auf. Im Vollzugsgebäude begegnen Sie erstmals den Spezialtruppen. Vorsicht: Die sind nicht nur besser ausgerüstet, sondern tarnen sich auch. Die Schalter bei (1) öffnen den Gefängnistrakt (2).



Sektor I13: Um in das Gebäude zu gelangen, benötigen Sie eine Drahtschere.

Chitzena

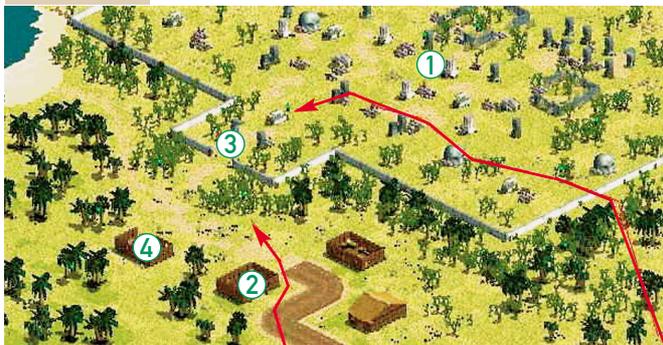
DÄCHER meiden **TIP 12:** Das Haus des Vorarbeiters (1) liegt auch in Chitzena direkt neben dem Mineneingang (2). Die Wohnhäuser (3) und (4) dienen als Deckung beim Vorgehen. Kreisen Sie die Gegner von (1) und (4) aus ein, und rücken Sie in die Mitte des Dorfes (5) vor.



Sektor B2: Nehmen Sie die Gegner von zwei Seiten in die Zange.

AMIS nach Drassen eskortieren

TIP 13: Achten Sie bei den Ruinen (1) auf Gegner hinter Säulen oder Statuen. Im Haus (2) und beim Eingang (3) versteckt sich jeweils ein Feind. Im Haus bei (4) finden Sie Amerikaner, die gerne nach Drassen gebracht werden möchten. Als Belohnung winken 2.000 Dollar und einige modifizierte Waffen (wie die Automag III), die Sie nachträglich per Post erhalten.



Sektor A2: Helfen Sie den Amerikanern, indem Sie sie nach Drassen bringen.

Kingpin ANGREIFEN

GELD aus Mine rauben

San Mona

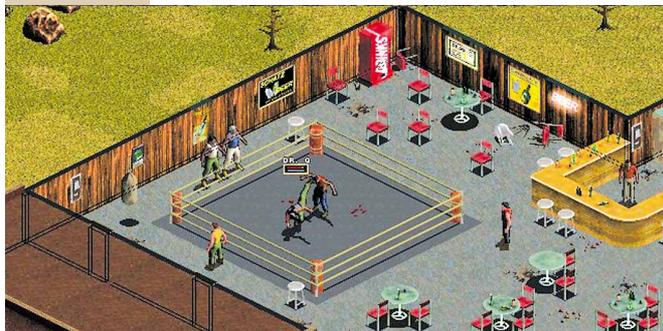
TIP 14: Kingpin finden Sie bei (1). Reden Sie mit ihm, um zu erfahren, daß er einen Auftrag für Sie hat. Wenn Sie ihn berauben, schickt er Ihnen äußerst gefährliche Killer (in schwarzen Anzügen) hinterher. Klauen Sie ihm das Geld aus dem Bergwerk, und greifen Sie ihn danach direkt an, um die Killerplage zu vermeiden. Führen Sie den Angriff von den Flachdächern (2) und (3) her aus. Eine alternative Methode ist es, direkt neben Kingpin eine Senfgasgranate fallen zu lassen (nicht direkt auf ihn) und dann zu verschwinden. Man wird Sie dann nicht für das Ableben des Verbrechers verantwortlich machen.



Sektor D5: Ob Boxkampf oder Besuch bei Kingpin – dieser Ort hat's in sich.

MINIAUFTRÄGE ausführen

TIP 15: Sprechen Sie mit allen Leuten, da es hier jede Menge Miniaufträge gibt. Im Eingangsbereich des Bordells (1) finden Sie eine Videokassette, die Sie der Frau in der Videothek (2) schenken. Der Besitzer wird Sie



San Mona: Bei den Boxkämpfen in der Kneipe können Ihre Leute Erfahrungspunkte sammeln – netterweise ohne jegliches Risiko.

MARIA aus Bordell befreien

Das **BIKER-Zertifikat**

zum Dank ins Hinterzimmer zu Tony bringen, der Waffen und Munition verkauft. Im Bordell (1) wird im letzten Zimmer (4) eine Frau namens Maria festgehalten. Sie muß befreit werden (klauen Sie den Schlüssel aus dem Warteraum, und legen Sie den Hebel um). Außerdem sollten Sie noch in Sektor C6 mit dem Mann aus dem Bikershop reden. Sobald Sie das Biker-Zertifikat bekommen haben, können Sie beim Mann vom Tattoo-Laden 10.000 Dollar dafür absahnen.



Sektor C5: Jede Menge Rätsel erwarten Sie in San Mona.

LÄDEN abklappern

TIP 16: Alkoholische Getränke können Sie bei (1) und (2) erwerben; in den Gebäuden (3),(4) und (5) sind Geschäfte untergebracht. Im Bikershop (4) müssen Sie mit dem Besitzer reden (siehe Tip 15). Die restlichen Häuser in diesem Sektor sind ziemlich uninteressant und bergen keine Geheimnisse.

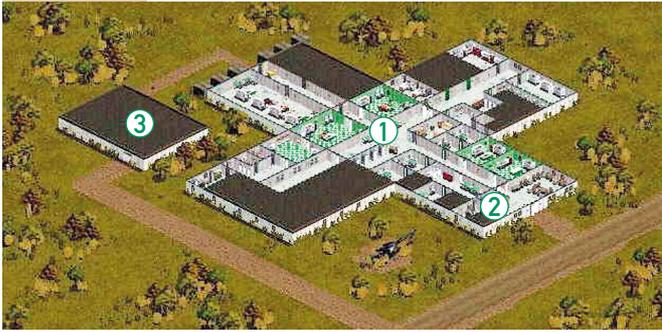


Sektor C6: Außer ein paar Läden sollte Sie hier nichts halten.

Cambria

Ins KRANKENHAUS

TIP 17: Im Krankenhaus (1) können Sie sich ärztlich versorgen lassen. Wenn Sie an der Rezeption (2) vorbei sind, kommen Sie nach wenigen Türen zum Chefarzt, der Sie behandeln wird. Im Lager (3) werden jede Menge Arztkoffer und Erste-Hilfe-Sets gelagert. Außerdem finden Sie Regenerationsbooster (Wunden heilen damit schneller).



Sektor F8: Lassen Sie Ihre verletzten Söldner im Hospital zusammenflieken.

Vorsicht GASBOMBEN

Vom DACH feuern

TIP 18: Das große Gebäude ist mit Senfgasbomben gespickt: Seien Sie bei (1), (2) und (3) besonders vorsichtig. Außerdem sind die Ausgänge (4) und (5) vermint. Gehen Sie auf das Dach, und erledigen Sie die Gegner bei (6) und (7). Die verfallenen Häuser bei (6) können Sie als Deckung verwenden.



Sektor F9: In den Ruinen liegen Minen und Sprengfallen verborgen.

Mit MICKEY reden

TIP 19: Bei (1) ist eine Bar und bei (2) ein Bekleidungsgeschäft. Kaufen Sie etwas Alkoholisches und gehen Sie zu (4). Dort treffen Sie Mickey. Er wird Ihnen Felle, Zähne und Klauen der Bloodcats und die Überreste der Monster (SciFi-Modus) abkaufen. Vor



Sektor G9: Verkaufen Sie Bloodcat-Felle und Monsterreste an Mickey (4).

einem Gespräch sollten Sie ihm Alkohol schenken. Das Gebäude (3) dient als Gefängnis. In diesem Sektor treffen Sie außerdem auf einen Mann, der Ihnen gegen ein kleines Entgelt Ausrüstung repariert.

JUNGEN suchen

TIP 20: Im Haus (1) treffen Sie auf eine Frau, die ihren Sohn vermißt. Er versteckt sich in San Mona. Wenn Sie ihn zurückbringen, werden die Ärzte im Hospital Sie behandeln. Um ihn zurückbringen zu können, sollten Sie »freundlich« und »direkt« mit ihm reden und dann mindestens ein Teammitglied als Eskorte abstellen.



Sektor G8: Kümmern Sie sich um die Nöte der Bevölkerung.

Über das DACH

TIP 21: Vom Hausdach (1) und von den Felsen (2) aus können Sie die Gegner leicht in die Zange nehmen. Rücken Sie vorsichtig vor, und nutzen Sie große Steine als Deckung. Vom Gebäudedach (1) aus können Sie das gesamte Feld (3) überblicken. Der Schuppen birgt ein paar Kisten mit Ausrüstung.



Sektor H8: Klettern Sie für eine optimale Schußposition auf das Hausdach (1).

Balime

FENSTER nutzen

TIP 22: Von den Fenstern bei (1), (2) und (3) aus können Sie perfekt das ganze Gelände mit Feuer eindecken. Für



Sektor L11: Die Einwohner von Balime sind Freunde von Deidranna.

das Haus (4) benötigen Sie jedoch Sprengstoff, einen Mörser oder einen LAW. Alternativ können Sie auch mit Magic oder Maddog die Türen öffnen. Achten Sie jedoch auf die Elektroschockfallen an der Tür.

Hier ist der **KELCH**

DOPPELT absahnen

DÄCHER besetzen

TIP 23: Im Museum (1) wird der »Kelch des Glücks« aufbewahrt. Für den zahlt Kingpin 20.000 Dollar. Alternativ können Sie ihn auch zu Iggy nach Chitzena bringen – das erhöht die Loyalität. Besonders elegant ist die Variante, zuerst bei Kingpin abzusahnen und ihn dann mit Senfgas (siehe Tip 14) um die Ecke zu bringen. Bei seiner Leiche werden Sie dann den Kelch finden, den Sie an Yanni weitergeben. Erledigen Sie allerdings zuvor den Museumswärter. Dringen Sie bei (2) ein, und klettern Sie auf die Dächer der beiden Häuser (3) und (4). Von hier aus können Sie alle Gegner bei (5) ausschalten.

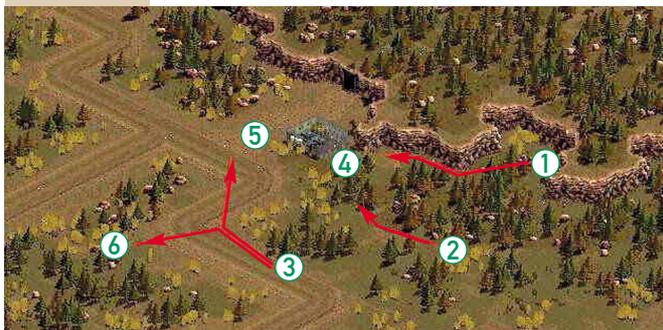


Sektor L12: Den Kelch des Glücks finden Sie im Museum.

Grumm

SEKTOR sichern

TIP 24: Gehen Sie bei den Punkten (1), (2) und (3) hinter den Steinen in Deckung. Von hier aus können Sie entweder langsam nach (5) und (6) vorrücken oder die Feinde mit einem Schuß in die Luft anlocken. Da Grumm nur über diesen Sektor von außen zu erreichen ist, sollten Sie ihn besonders gut sichern.



Sektor H3: Mit List und Tücke schleichen Sie von Stein zu Stein.

Trupp TEILEN

TIP 25: Teilen Sie Ihre Truppe. Ein Teil öffnet den Zaun bei (1) per Drahtschere und macht sich mit Sprengstoff an der Mauer bereit. Der zweite Trupp schleicht von (2) bis nach (3). Von hier aus können Sie die Gegner bei (4) erledigen. Die Bar bei (5) kann ignoriert werden. Lassen Sie Ihre Kämpfer neben der großen Halle in Deckung gehen. Nun sprengen Sie bei (1) ein Loch in die Wand und rücken mit dem er-

Durch die **WAND**

sten Trupp nach (6) vor. Der zweite operiert von den vorderen Toren (7) aus (vom Dach herunter springen). Achten Sie auf die Sprengfallen am Förderband.



Sektor H2: Diese Fabrik ist mit viel Sprengstoff vollgestopft.

Von den **DÄCHERN feuern**

TIP 26: Bei (1) finden Sie eine Näherei, bei (2) einen Elektronik-Fachhandel. Dort repariert Ihnen der Besitzer gegen Bezahlung Ihre Ausrüstung (auch Ihre Raketengewehre lassen Sie hier wieder funktionsfähig herrichten). Die Gegner können Sie leicht von den Flachdächern (3) und (4) ausschalten.



Sektor H1: Im Elektroschop können Sie Geräte reparieren lassen.

Flachdach BESETZEN

Gegner kommt von **ALLEIN**

TIP 27: Die Kisten bei (1) enthalten nützliche Gegenstände. Der Inhalt variiert von Spiel zu Spiel. Vom Flachdach (2) aus können Sie die gesamte Kreuzung in der Mitte des Dorfes unter Beschuß nehmen, von (3) und (4) den Rest des Dorfes. Für den Südwesten benötigen Sie keinen Söldner, da die Wachen angegrannt kommen, sobald Sie das Feuer eröffnen.



Sektor G1: Viele Häuser, wenig Nutzen. Erobern Sie den Sektor trotzdem.

Zwei **TRUPPS bilden**

TIP 28: Teilen Sie Ihren Trupp wieder in zwei Gruppen ein. Bei (1) und (2) brechen Sie durch den Zaun und schleichen auf das Dach von Gebäude (3). Von

hier erspähen Sie die Feinde bei (4) und machen den Weg zum Haus (5) frei. Der zweite Trupp öffnet den Zaun bei (6) und dringt nach (7) vor. Bei (8) kriechen Sie auf das Haus zu und brechen die Tür auf. Vom Dach (9) aus können Sie die restlichen Feinde erledigen. Führen Sie anschließend ein »freundliches« Gespräch mit dem Zivilisten im Sektor.



Sektor G2: Die Drahtschere ist in diesem Sektor Ihre wichtigste Waffe.

Meduna

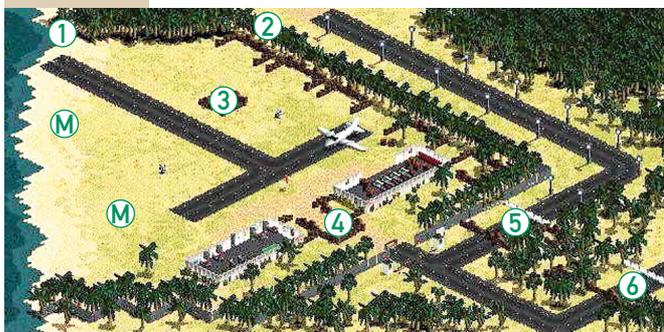
Durch die **PANZER**

TIP 29: Meduna ist von Panzern eingekreist. Um sich durchzumogeln, können Sie folgendes tun: Von Sektor M2 nach M3 vorrücken und am Anfang des Sektors die Söldner ganz nach Süden setzen. Dann können Sie ohne Probleme durch die tödlichen Panzer gleich zum Flugplatz wechseln.

Vorsicht, **PANZER**

TIP 30: Teilen Sie Ihre Truppe, und starten Sie bei (1) und (2). Trupp 1 legt sich getarnt auf den Boden. Trupp 2 schneidet ein Loch in den Zaun und kriecht hinter den Sandsäcken in Deckung. Achten Sie besonders auf das Minenfeld (M) und die Männer bei (3), die mit Mörsern ausgerüstet sind. Wenn Sie selber einen dabei haben, sprengen Sie damit die Sandsackbarriere weg. Einer Ihrer Söldner sollte in Richtung der Sandsackreihe am Zaun entlang schauen, da sich die Gegner gern von dort anschleichen. Trupp 1 arbeitet sich derweil kriechend auf der Startbahn vor. Vorsicht: Bei (4), (5) und (6) sind ebenfalls Panzer versteckt.

SÄCKE wegsprengen

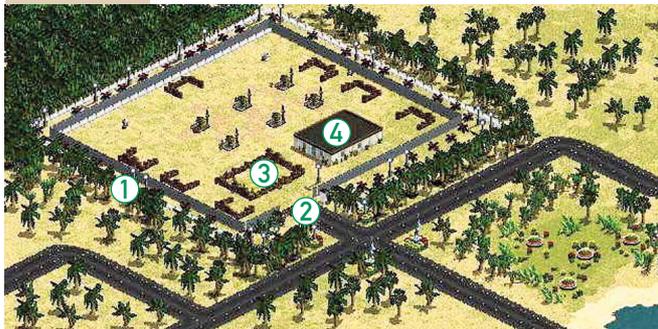


Sektor N3: Der Flughafen wird von Panzern und Soldaten bewacht.

PANZER ausschalten

TIP 31: Gehen Sie durch den Haupteingang (2), da der Zaun (1) von Stacheldraht umgeben ist. Schleichen Sie sich vorsichtig von Süden zur Straßenkreuzung, und schicken Sie einen Späher näher an die Basis heran. Sobald Sie den Panzer (3) sehen, sollten

Sie ihn mit LAWs oder mit dem Mörser beschießen. Vorsicht: Auf dem Dach (4) ist ein Scharfschütze.



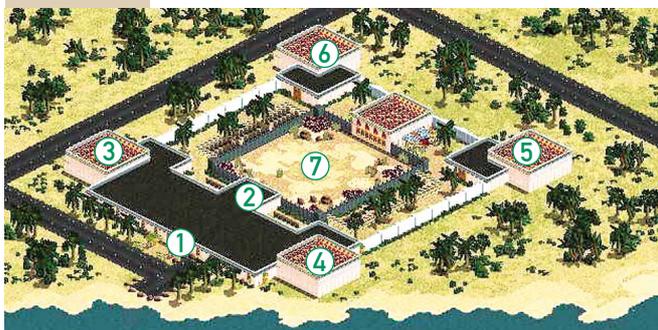
Sektor N4: Mit dem letzten Raketengelände haben Sie es geschafft.

Bei den **BLOODCATS**

TIP 32: Die Kampfarena hat nur einen Eingang (1). Bei (2) ist der Zugang zur Arena mit den Bloodcats. Meiden Sie ihn. Sprengen Sie in Turm (4) ein Loch, und rücken Sie dadurch in das Gebäude vor. In der Schleuse zur Arena verschanzt sich ein Soldat, gehen Sie rechtzeitig vor ihm in Deckung. Dann nehmen Sie Turm (5) ein. Nun müssen Sie zurück zu Turm (3) und von da aus Turm (6) angreifen. Vergessen Sie danach nicht, Deidrannas Logenplatz zu kontrolllieren. Da die Bloodcats (7) manchmal durch die Schleuse ausbrechen, sollten Sie eine oder zwei Wachen in der Nähe des Eingangs zurücklassen. Der Sektor gilt erst als befreit, wenn auch die Bloodcats getötet sind.

Von **TURM** zu Turm

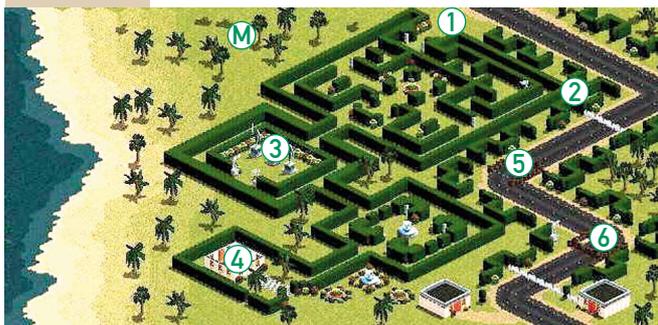
Alle **BLOODCATS** töten



Sektor N5: In der Gladiatorenarena müssen Sie alle Bloodcats erlegen.

Vorsicht, **MINENFELD**

TIP 33: Kommen Sie von oben in den Sektor, und setzen Sie Ihre Söldner bei (1) zum Startpunkt. Starten Sie auf keinen Fall bei (M). Dort ist ein großes Minenfeld, das sich über den gesamten Strand hinweg bis nach Süden zieht. Ein Teil Ihrer Leute wird mit LAWs und



Sektor O3: In Deidrannas Garten stoßen Sie auf den Eingang zu ihrem Bunker.

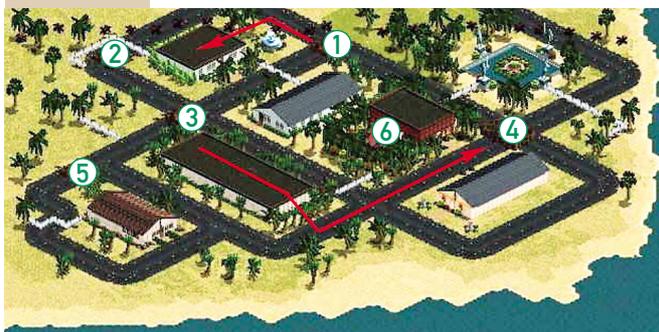
BUNKER öffnen Mörsern bewaffnet und bei (2) postiert. Der Rest Ihrer Truppe durchkämmt das Labyrinth nach Gegnern.

SENDER im Schrank **TIP 34:** Bei (3) finden Sie drei Statuen, wobei von der mittleren nur noch der Sockel übrig ist. Dieser Sockel gibt später den Eingang zu Deidrannas Bunker frei. Zunächst bringen Sie Ihre Söldner zum Gartenhaus (4). Im Schrank finden Sie einen Sender, mit dem Sie den Bunker öffnen können. Sie müssen den Rest von Meduna nicht erledigen, um das Spiel zu gewinnen. Springen Sie jetzt zu Tip 40, wenn Sie's gleich zu Ende bringen wollen.

PANZER ausschalten **TIP 35:** Gehen Sie mit dem ersten Trupp von (2) zum Panzer bei (5) vor. Der zweite Teil pirscht sich auf dem Bauch von hinten an den anderen Panzer (6) und die verbleibenden Söldner heran.

Der Weg zum PALAST **TIP 36:** In Sektor O4 schalten Sie zunächst die Soldaten bei (1) aus und möglichst gleichzeitig die Wachen bei (4). Sobald Sie sich hinter den Sandsäcken verstecken, kommen die Feinde angelaufen. Die Stellungen bei (2) und (3) sind schon etwas schwieriger, da die Soldaten Sie zuerst sehen. Gehen Sie südlich um die Stellung herum und auf das große Flachdach. Nun können Sie mit Ihren Scharfschützen die Stellungen (3) und (5) zerstören. Die Barriere (2) stellt dann kein Problem mehr dar. Das Gebäude (6) dient als Wirtshaus, die anderen sind unwichtig.

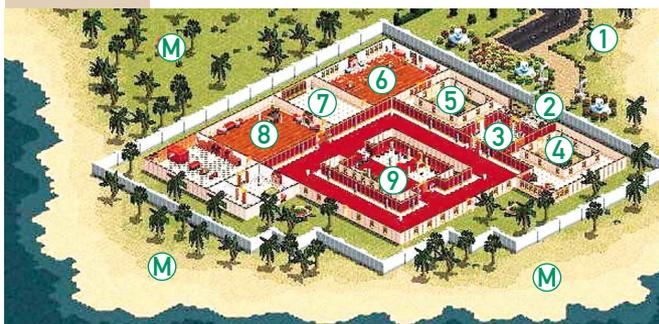
Vom DACH schießen



Sektor O4: Schwer befestigte Stellungen machen Ihnen hier zu schaffen.

Angriff auf den PALAST **TIP 37:** Die Mauern um den Palast sind so stark, daß Sie selbst mit einer LAW und Sprengstoff nicht durchkommen. Gehen Sie hinter dem Baum (1) mit einer LAW in Stellung, und verstecken Sie Ihre Leute links und rechts neben dem Tor. Auf keinen Fall sollten Sie in das Minenfeld (M) hinter dem Haus eindringen. Sprengen Sie mit der LAW oder einem

MINEN meiden



Sektor P3: Endlich am Ziel – doch wo ist Deidranna?

MÖRSER einsetzen Mörser das Tor auf. Sobald die ersten Gegner hinausstürmen, decken Sie den Vorhof mit dem Mörser ein. Wenn die Gegner ziehen, wird es extrem gefährlich, da die Palastwachen schwer bewaffnet sind. Gehen Sie immer wieder in Deckung.

Zum THRONSAAL **TIP 38:** Sobald die erste Angriffswelle zurückgeschlagen ist, sollten Sie mit einem schnellen Söldner durch den Vorhof in Richtung (2) laufen. Erledigen Sie zunächst die Gegner bei (3). Von dort aus rücken Sie nach (4) vor, wo Sie Elliott begegnen. Ihr Trupp wendet sich nun nach (5). Gehen Sie durch das Eßzimmer (7) und das Wohnzimmer (8). Nun öffnen Sie gleichzeitig die Türen bei (3) und (8). Nachdem alle Gegner im Flur erledigt sind, postieren Sie Ihre Kämpfer neben den beiden Türen zum Thronsaal (9).

Von ZWEI Seiten **TIP 39:** Legen Sie jeweils einen Sprengsatz vor beide Türen, gehen Sie in Deckung und ziehen Sie alle vorhandenen Gasmasken über. Mit Tränengas-, Senfgas- und Rauchgranaten vernebeln Sie den Eingang. Achten Sie besonders auf die Soldaten hinter den Blumenkästen, da die schlecht zu sehen sind.

Türen AUFSPRENGEN **TIP 40:** Im Verbindungstunnel (Bild siehe nächste Seite) gibt es keine Gegner. Sie erreichen den Tunnel durch die Öffnung in Sektor O3. Gehen Sie von (1) durch den Gang nach (2), und wechseln Sie den Sektor Richtung Süden. Die herumliegenden Gegenstände können Sie ignorieren.

Durch den TUNNEL

In den BUNKER



TIP 41: Sie betreten Deidrannas Bunker bei (1). Schalten Sie per Hebel (3) die Alarmanlage an den Türen ab, und rücken Sie vorsichtig bis (2) und (3) vor. Bei (4) werden Sie von (6) aus unter Feuer genommen. Kriechen Sie zur WC-Tür, und knien Sie sich hin. Die Wache bei (6) ist nun leicht zu erledigen. Der Tunnel bei (7) führt Sie zurück ins Schloß. In diesem Raum finden Sie außerdem auch einen Gegner, den Sie jedoch austricksen können, indem Sie durch das WC in den Raum gehen.

TIP 42: Der Wachraum (5) muß aufgesprengt werden, da der Soldat Sie attackiert, sobald die Tür geöffnet wird. Legen Sie den Schalter um, und das Minenfeld bei (6) ist deaktiviert. Eine der getöteten Wachen trägt einen Schlüssel für die Tür (6) bei

Zu Tip 40: Der Zugangstunnel zum Bunker wird nicht von Gegnern gesichert.

Deidranna SUCHEN

sich. Öffnen Sie die Tür, und suchen Sie Deidranna in den Räumen bei (8). Reden Sie mit ihr, auch wenn das Gespräch zu nichts führt. Erledigen Sie die Herrscherin, und Arulco ist frei. Glückwunsch, Sie haben eines der kniffligsten Taktikspiele geschafft.



Sektor P3: Sie sollten das Minenfeld (6) mit dem Schalter (5) deaktivieren.

Sonstige Sektoren

Sektor E3 **TIP 43:** Südöstlich von Chitzena begegnen Sie Hamous mit seinem Eiswagen. Reden Sie »freundlich« mit ihm, und rekrutieren Sie den Mann. Er kann sich manchmal auch in einem anderen Sektor aufhalten.

Sektor L10 **TIP 44:** Sie finden hier eine Tankstelle. Dem Besitzer können Sie für 10.000 Dollar den nützlichen Geländewagen abkaufen. In das Fahrzeug paßt ein Trupp.

Sektor N7 **TIP 45:** Hier werden Ihre Leute festgehalten, die die Armee gefangengenommen hat. In den Gebäuden finden Sie massenhaft Panzerabwehrwaffen, die Sie in Meduna gut gebrauchen können.

Sektor F10 **TIP 46:** Sollten Sie einen unwichtigen weiblichen Söldner dabei haben, können Sie die Kämpferin mit Daryl verheiraten. Anschließend dürfen Sie sich über Zugriff auf das hauseigene Waffenarsenal freuen.

Sektor I6 **TIP 47:** Hier treffen Sie den potentiellen Rekruten Maddog. Zum Rekrutieren sollten Sie einen Söldner mit hoher Führungsqualität nehmen. Außerdem finden Sie dort den Händler Jack. **GUN**

Alle Waffen auf einen Blick

Waffe	Munitionstyp	Schuß	Schaden	Reichweite	Aktionspunkte normal/Feuerstoß
-------	--------------	-------	---------	------------	--------------------------------

Pistolen

Pfeilpistole	Pfeile	1	2	10	7/-
Glock 17	9mm	15	21	12	7/-
Glock 18	9mm	15	21	12	7/11
Beretta 92F	9mm	15	22	12	6/-
Beretta 93R	9mm	15	22	12	7/11
38er Special	.38 Kal	6	22	13	11/-
45er Colt	.45 Kal	7	23	12	7/-
Barracuda	.357 Kal	6	24	13	11/-
Desert Eagle	.357 Kal	9	24	13	11/-
Automag III (Big Bertha)	7,62mm NATO	5	29	22	10/-

Maschinenpistolen

Typ-85	7,62mm WP	30	23	20	9/13
H&K MP5K	9mm	30	23	20	6/10
AKSU-74	5,45mm	30	24	20	5/9
Thompson M1A1	.45 Kal	30	24	20	9/13
H&K MP53	5,56mm	30	25	20	7/11
FN-P90	4,7 mm	50	30	23	6/10
Mac-10	.45 Kal	30	27	20	7/11
Colt Commando	5,56mm	30	29	20	6/10

Schrotflinten

Spas-15	12 Kal	7	32	13	9/-
Remington M870	12 Kal	7	32	13	13/-
Caws	Caws	10	40	13	9/13

Gewehre

Ruger Mini-14	5,56mm	30	30	25	7/-
SKS	7,62mm WP	10	31	30	7/-

Scharfschützengewehre

M-24	7,62mm NATO	5	32	80	13/-
Dragunov	7,62mm WP	10	33	75	13/-

Sturmgewehre

AK-74	5,45mm	30	28	35	5/9
AKM	7,62mm WP	30	29	25	5/9
H&K G41	5,56mm	30	29	30	7/11
H&K G11	4,7mm	50	27	25	6/8
Steyer Aug	5,56mm	30	30	50	7/11
Fa-Mas	5,56mm	30	30	25	5/9
C-7/M-16A2	5,56mm	30	30	40	6/10
H&K G3A3	7,62mm NATO	20	31	30	7/11
FN-Fal	7,62mm NATO	20	32	42	5/9
M-14	7,62mm NATO	20	33	33	7/11

Leichte MGs

FN-Minimi	5,56mm	30	28	50	7/11
RPK-74	5,45mm	30	30	50	7/11

Messer

Wurfmesser	-	15	-	-	7
Kampfmesser	-	18	-	-	7
Machete	-	24	-	-	10

Sonstige Waffen

M79	40mm-Granaten	1	50	variabel	36/-
Talon-Aufsatz	40mm-Granaten	1	45	variabel	13/-
Mörser	60mm-Granaten	1	55	variabel	77/-
LAW	Rakete	1	50	variabel	21/-
Raketengewehr	Raketen	5	50	60	9/-