

## Profi-Taktiken zum Taktik-Hit

# Jagged Alliance 2

Arulcos Luft ist ziemlich bleihaltig – mit unseren Taktiken zum Söldnerspektakel und Tips zum Waffenbasteln (über-) lebt es sich gleich viel leichter.

**D**eidrannas Schergen, Aliens und anspruchsvolle Mitarbeiter erschweren Ihren Befreiungs-Feldzug im Strategiespiel Jagged Alliance 2. Doch die gewieften GameStar-Generäle haben Überlebenstaktiken gesammelt und von SirTech eine Liste aller Waffen-Basteleien für Sie ergattert.

## Die ersten Söldner

Punkte auf  
**DREI** Werte  
verteilen

**TIP1:** Verteilen Sie »Ihre« 40 Charakterpunkte auf die drei Fähigkeiten Treffersicherheit, Gesundheit und Beweglichkeit. Die anderen fünf Eigenschaften können Sie entweder später steigern oder die entsprechenden Aufgaben ganz Ihren Söldnern überlassen.

Drei  
**SÖLDNER**  
reichen

**TIP2:** Stellen Sie zunächst nur drei, maximal vier, Söldner ein, die eine Treffersicherheit von mindestens 80 haben. Beispielsweise Scope, die eine gute Schützin und relativ günstig ist – außerdem bringt sie eine MP mit. Achten Sie auch bei Ihren Begleitern noch hauptsächlich auf Gesundheit und Beweglichkeit.

**AKTE** voll-  
ständig lesen

**TIP3:** Neben den Charakterwerten beschreibt die Akte eines Söldners auch seinen »Lebenslauf«. Der enthält oft wichtige Hinweise. Grunty zum Beispiel ist sehr beliebt und erhöht die Moral in seinem Team. Falls er allerdings stirbt, verlassen Kollegen mit niedriger Moral schnell Ihre Truppe!

**EINE** Woche  
mieten

**TIP4:** Anfangs reicht eine Vertragslaufzeit von einer Woche. Zwei wären zu teuer, bei nur einem Tag be-



Zu Tip 3: Scope ist eine hervorragende Schützin – und gar nicht mal teuer.

steht die Gefahr, daß Ihr Angestellter Sie bald wieder verläßt. Sobald Sie es sich leisten können, schließen Sie nur noch zweiwöchige Kontrakte ab – das ist auf den Tag umgerechnet am billigsten.

**LAUFZEIT**  
checken

**TIP5:** Kontrollieren Sie auf dem Strategie-Bildschirm regelmäßig, wie lange ein Vertrag noch läuft: Unter 72 Stunden wird's kritisch, vor allem bei Söldnern, die noch nicht lange bei Ihnen sind. Verlängern Sie deshalb rechtzeitig, notfalls für nur einen Tag.

**M.E.R.C.-**  
Söldner im  
Hinterland  
einsetzen

**TIP6:** Nach einigen Tagen meldet sich Specky über E-Mail und bietet ebenfalls Söldner an. Seine Kämpfer sind zwar nicht doll, eignen sich aber in Hinterland-Städten für Aufgaben, die nicht besonders eilig sind, etwa Miliz trainieren oder Ausrüstung flicken. Durch eifriges Training steigern sie zumindest einen Wert recht schnell. Vorsicht – wenn Sie Specky nicht rechtzeitig bezahlen (über seine Webseite), gehen seine Lohnkrieger nach drei Mahnungen stiften.

**REBELLEN**  
schließen  
sich an

**TIP7:** Die Rebellen in Ost-Omerta (im Kellerraum des nordöstlichen Hauses) stellen Ihnen nach Ihren ersten Erfolgen weitere Gratis-Kämpfer zur Verfügung: Erst Dimitri, dann Miguel. Ein Besuch lohnt sich also, eventuell müssen Sie öfter vorsprechen.

## Waffen und Ausrüstung

Das **BESTE**  
für die  
Besten

**TIP8:** Beim Ausstaffieren Ihrer Trupps gilt die einfache Regel »Das Beste für die Besten«. Sehr gute Schützen sollten also die besten Waffen und Panzerungen bekommen. Sonnenbrillen, Gewehrständer, Zielfernrohr, Laserpointer und andere Upgrades gehören ebenfalls ins Inventar der Scharfschützen.

Die passende  
**WAFFE**  
wählen

**TIP9:** Die ideale Waffe schlechthin gibt es nicht: Je nach Einsatzort sind unterschiedliche Qualitäten gefordert. Im offenen Gelände und auf lange Distanzen ist ein Karabiner oder Scharfschützengewehr gut – in Gebäuden oder unübersichtlichem Terrain können Sie beide vergessen, weil sie keine Feuerstöße abgeben, die auf kurze Entfernungen wahre Wunder wirken. Bei Maschinenpistolen ist's genau andersherum: Draußen pfui, innen hui.

Eine Waffe  
als **RESERVE**

**TIP10:** Ihr Trupp sollte mindestens eine Waffe mehr mitführen, als er Mitglieder hat: Falls ein Schießprügel ausfällt oder Munition fehlt, steht der betroffene Kämpfer nicht mit leeren Händen da.

**Verbandszeug für ALLE**

**TIP 11:** Spendieren Sie jedem Söldner Verbandszeug, damit er Wunden selber versorgen kann. Falls genug Platz ist, sollten Sie auch die Feldflaschen verteilen, um einen Bewußtlosen notfalls mit seinem eigenen Wasser aufzupäppeln (dazu im Einzel-Inventar mit der Flasche auf den Mund klicken).

**Nur wenige KALIBER wählen**

**TIP 12:** Vor allem in der Anfangsphase ist Munition knapp. Ihre Belegschaft sollte sich daher auf wenige Waffen-Kaliber beschränken, damit sie sich gegenseitig mit Patronen aushelfen kann. Ideal sind 5.56er und 9 mm, denn 7.62 mm, 5.45 mm oder .45er-Projektile sind zunächst Mangelware.

**Granaten VERTEILEN**

**TIP 13:** Es bringt wenig, wenn einer alle Granaten schleppt: Verteilen Sie an jeden gleiche Typen in Zweierpacks (also zwei Betäubungs- an Söldner A, zwei Spreng- an B, zwei Tränengasgranaten an C). Falls Sie nicht genug Wurfkörper haben, sollten die beweglichsten Kämpfer die Granaten tragen, denn ein Wurf kostet einige Punkte, und man will ja nach der verheerenden Explosion noch in Deckung...

**STEMMEISEN und DIETRICH**

**TIP 14:** Jeder Trupp sollte ein Stemmeisen mitführen, das der Kräftigste bekommt; außerdem ein Schloßersset für den technisch Versiertesten. So sind Sie auf widerspenstige Türen und Kisten gut vorbereitet.

**SCHROT gegen Schlösser**

**TIP 15:** Wenn Sie Schlösser aufschließen wollen: Nehmen Sie eine Schrotflinte. Granaten oder Sprengstoff sind hingegen Verschwendung. Falls Sie trotzdem



Tip 15: Schrotflinten sind gegen Schlösser ideal. Bei knapper Munition sollten Sie vorher speichern.

zu Explosivstoffen greifen wollen, speichern Sie vorher ab – wenn sich die Sprengung nicht gelohnt hat, können Sie den Spielstand wieder laden.

**TIP 16:** Mit etwas Feintuning lassen sich im Inventar die knappen Slots freimachen: Schlüssel kommen an den

**PLATZ im Inventar sparen**

Schlüsselbund eines einzigen Söldners. Zwei halbvolle Magazine, Verbandskästen oder Arztkoffer fügen Sie zu einem zusammen. Außerdem muß nicht jeder Kämpfer einen Arztkoffer schleppen – besser ist es, wenn einer zwei trägt, so spart der erste einen Slot.

**GEWICHT reduzieren**

**TIP 17:** Kontrollieren Sie in jedem Einzelinventar, wie schwer sein Inhalt ist – mit mehr als 100 Prozent Auslastung kämpft es sich schlechter. Legen Sie vor Gefechten nicht benötigtes Zeug (Werkzeugkästen, Arztkoffer, überflüssige Waffen und Munition) ab.

### Waffen-Basteleien

**Objekte KOMBINIEREN**

**TIP 18:** Viele Gegenstände können Sie kombinieren, um Waffen und Ausrüstung zu basteln oder zu verbessern. Die meisten Objekte werden bei jedem Neustart allerdings zufällig verteilt – wir können Ihnen also nicht sagen, wo sich welcher Gegenstand befindet.

**REICHWEITE erhöhen**

Da hilft nur Stöbern in Schubladen und Schränken...

**TIP 19:** Kombinieren Sie ein Stahlrohr (kein Aluminiumrohr!) mit Klebeband und Sekundenkleber. Das ergibt eine Laufverlängerung; wenn Sie die in ein Gewehr einbauen, feuert es fortan zehn Felder weiter. Reparieren Sie den neuen Lauf regelmäßig – vor allem bei Feuerstößen fällt er Ihnen sonst vor die Füße.

**Schneller FEUERN**

**TIP 20:** Aus einem Aluminiumrohr und einer Metallfeder wird ein besserer Schlagbolzen. Die Waffe, in die er eingebaut wird, hat anschließend eine um 20 Prozent höhere Schußfrequenz; Sie brauchen pro Schuß also weniger Aktionspunkte.

**Super-PANZERUNG**

**TIP 21:** Söldner, die Spectra-Helm, -Weste sowie -Leggings tragen und alle drei mit Compound 18 härten, bekommen einen Rüstungsbonus: Wenn alle Teile unbeschädigt sind, steigt der Panzerungswert auf 100 Prozent. Noch höher wird er, wenn Sie zusätzlich eine Keramik- oder Kevlarplatte unter die Weste stopfen. Die (sehr seltenen) Platten gehen allerdings nach dem ersten Treffer meistens flöten.

**PLATTEN einlegen**

**MOLOTOW-Cocktails**

**TIP 22:** Wenn Sie ein T-Shirt (gibt's in der »Kinderfabrik« in Drassen) mit einem Messer zerschneiden, den Stoffstreifen mit einer Flasche (gibt's in jeder Bar) und Benzin kombinieren, erhalten Sie einen Molotow-Cocktail, den Sie wie eine Granate werfen.

**MURMEL-Falle**

**TIP 23:** Streuen Sie Murmeln auf Fußböden oder Straßen – wenn der Gegner drüberläuft, fällt er auf die Nase und bleibt für eine Runde hilflos liegen.

**ALARM-Anlage**

**TIP 24:** Wer eine Dose mit einem Faden verbindet, bekommt kein Kinder-Feldtelefon, sondern eine praktische Lärmfalle: Klicken Sie mit der Dosen-Faden-Kombi auf eine Tür. Wenn sie ein Feind öffnet oder hindurchgeht, werden Sie lautstark gewarnt.

**RADAR-Gerät für die Mini-Karte**

**TIP 25:** Komplizierter ist ein Radargerät zu basteln, das versteckte Gegner auf der Mini-Taktikkarte anzeigt. Dafür müssen Sie eine Röntgenröhre mit Kaugummi kombinieren, anschließend einen »Lame Boy« mit Kupferdraht. Stecken Sie die beiden neuen Gegenstände zusammen, fügen Sie Batterien hinzu, und fertig ist das sehr hilfreiche Mini-Radar.

### Kampftaktiken

**Volle DECKUNG**

**TIP 26:** In umkämpften Sektoren lautet die erste Regel: »Kopf runter!« Zum Rundenende sollte kein Söldner stehen, sondern immer liegen oder zumindest knien. Nutzen Sie Deckung wie Bäume, Büsche oder Zäune grundsätzlich aus, auch wenn es Aktionspunkte kostet. Schützen mit Zweibein am Gewehr feuern möglichst immer liegend.

**GEMEINSAM vorrücken**

**TIP 27:** Solange Sie noch im Echtzeit-Modus sind, also keinen Gegner gesichtet haben, muß Ihr Trupp unbedingt dicht beieinander bleiben. Schnellere Kämpfer preschen nämlich gerne vor; nach dem ersten Feindkontakt dauert es dann ewig, bis die anderen nachkommen. Legen Sie beim Anmarsch also Pausen ein, damit die Langsameren nachrücken können.

**ABSTAND halten**

**TIP 28:** Im Gefecht dürfen Ihre Teammitglieder nicht zu dicht nebeneinander liegen, sonst trifft ein feind-



**Tip 28:** Wenn der Gegner Granaten hat, sollten Ihre Söldner sechs Felder Abstand voneinander halten.

licher Fehlschuß schnell den Nachbarn. Halten Sie deshalb mindestens ein Feld Abstand; wenn der Gegner Granaten einsetzt, erhöhen Sie den Zwischenraum auf sechs Felder. Zu groß dürfen die Entfernungen zwischen den Söldnern aber

auch nicht werden. Falls ein Kollege mal Erste Hilfe oder Munition braucht, muß er schnell erreichbar sein. **TIP 29:** Die folgende Taktik hat sich beim Annähern an den Gegner bewährt: Während die Söldner an der Spitze (idealerweise drei von sechs) liegen bleiben und sichern, robben die hinteren an ihnen vorbei ein kurzes Stück vor, um daraufhin selbst in Deckung zu krabbeln. Jetzt folgen die neuen Hintermänner, um wiederum vor den Liegenden die Sicherung zu übernehmen. So haben Sie bei einem überraschenden Feindkontakt immer drei Kämpfer in Deckung, die sich mit voller Punktzahl plus fünf Bonuspunkten gegen die Angreifer wehren können.

*Im Wechsel*  
**SICHERN**

**ERST DREHEN, dann hinlegen**

*Schlechte Schützen feuern* **ZUERST**

**PANZERBRECHER** zuerst

*Zwei* **DREIERTRUPPS** bilden

*Lange* **ZIELEN**

**TIP 30:** Falls Sie stehend oder kniend einen Gegner erspäht haben, aber noch nicht ganz in seine Richtung schauen: Drehen Sie sich erst zu ihm um, bevor Sie sich hinlegen. Stehend kostet das Umdrehen nämlich nur einen Aktionspunkt, kniend zwei und liegend satte sechs – Sie sparen also bis zu fünf Punkte.

**TIP 31:** Ihre schwachen Schützen sollten zuerst schießen: Ein getroffener Gegner geht nämlich meist in Deckung – dann haben es die schlechten Schützen noch schwerer, ihn zu treffen, während die guten ihn oft noch erwischen können.

**TIP 32:** Verfeuern Sie zuerst panzerbrechende oder Hohlspitz-Munition, bevor Sie zu den Standard-Geschossen greifen. Es sei denn, die besseren Projektile reichen nicht mehr für einen Feuerstoß.

**TIP 33:** Nehmen Sie den Gegner in die Zange, indem Sie Ihre Kämpfer in zwei Dreiergruppen aufteilen. Die sollten nicht zu weit auseinander operieren; rund zehn Felder Abstand genügen meistens, um einzelne, in Deckung gegangene Feinde aus einem günstigeren Winkel oder sogar seitlich zu erwischen.

**TIP 34:** Schießen Sie nie sofort, sondern spendieren Sie fürs Zielen mindestens einen Extrapunkt. Ausnahmen: Der feuernde Schütze ist sehr gut (mindestens 95 Treffsicherheit), das Ziel kaum zu verfehlen, oder ein Gegner ist bereits »kritisch« verwundet, und Ihr Team hat nur noch Punkte für einen Schuß.

**BEWUSST-LOS** schießen

**TIP 35:** Ein Gegner ist so stark gepanzert, daß Ihre Schüsse nicht durchdringen? Halten Sie trotzdem drauf: Nach fünf oder sechs Treffern wird der Opponent durch den wiederholten Aufprall ohnmächtig und bleibt für mindestens eine Runde wehrlos liegen.

Granaten um die **ECKE** werfen

**TIP 36:** Sie wissen, wo genau in einem Gebäude ein Gegner lauert, sehen ihn aber noch nicht? Vor allem bei kleinen Räumen sind Tränen- oder Senfgasgranaten ideal, um ihn aus seiner Stellung zu locken oder gleich zu erledigen. Dazu geht Ihr Trupp in Deckung, und ein Söldner wirft den Sprengkörper dicht an die Feindposition. Entweder rennt das Opfer vor ihre Waffen oder bleibt bewußtlos liegen.



Tip 36: Scope weiß, daß ein Feind zwischen den rechten Kisten lauert und hat eine Gasgranate geworfen.

Schnell bei **VAKUUM-Granaten**

**TIP 37:** Vakuum-Granaten schicken Ihren Gegner nur sehr kurz ins Land der Träume; nach einer Runde (oder zwei Sekunden Echtzeit) rappelt er sich wieder auf. Im Echtzeitmodus müssen Sie diese kurze Chance nutzen und mit gezogenen Waffen zum Opfer rennen. Bei Sichtkontakt geht so die entscheidende erste Runde an Sie.

Zwei Runden **LAUERN**

**TIP 38:** Wenn Sie einen Gegner erledigt haben und keinen weiteren mehr sehen, obwohl noch welche im Sektor sind: Bleiben Sie für zwei Runden in Deckung. Oft taucht dann der nächste Feind auf und wird von Ihrer gesamten Mannschaft (mit voller Punktzahl) heiß empfangen – meistens sogar per Unterbrechung.

Jede Waffe **NACH-LADEN**

**TIP 39:** Nachladen kann Leben retten: Spätestens nach dem Wechsel vom Runden- in den Echtzeitmodus sollten Sie jede Waffe aufmunitionieren. Füllen Sie MPs erst mit Pistolenmagazinen gleichen Kalibers nach, bevor Sie MP-Magazine nehmen. Im Kampf greifen Sie dann auf letztere zu – das spart enorm Punkte. Vergessen Sie nicht, die Granatwerfer (auch die an den Gewehren) mit einem neuen Geschos zu bestücken, falls Sie damit gefeuert haben.

**GRANATWERFER** auffüllen

**MILIZ** komplett trainieren

**Gebiete sichern**

**TIP 40:** Eroberte Sektoren mit Städten, Minen oder Raketenstellungen lassen sich mit Miliz sichern. Trainieren Sie die immer, bis der Quadrant 20 Reguläre enthält. Dabei dürfen nur zwei Söldner pro Sektor ausbilden. Aber: Bei Städten, die sich über mehrere Sektoren erstrecken, können Sie die Trainer paarweise auf die einzelnen Stadtfelder verteilen, um die Ausbildung zu beschleunigen.

**AUSBILDER** paarweise

Ein **FESTER** Söldner pro Stadt

**TIP 41:** Teilen Sie Sektoren mit Miliz einen billigen Söldner zu (bei Städten reicht einer pro Ortschaft). Falls der Feind einzelne Milizionäre erledigt, können Sie schnell neue ausbilden und das Maximum halten.

Lücken in **ZÄUNE** schneiden

**TIP 42:** In manchen Sektoren behindern Drahtzäune das Vorwärtskommen Ihrer verteilt positionierten Bürgerwehr – zum Beispiel in Drassen. Wenn Sie die Sperren an einigen Stellen mit einer Drahtschere aufknipsen, kommt die Miliz schneller zum Feind.

**Kampf gegen die Aliens**

Falls Sie mit »Science Fiction«-Option spielen, gibt's früher oder später Zoff mit Aliens. Wir verraten, wie Sie die Viecher erbarmungslos erledigen.

Drei **Alien-TYPEN**

**TIP 43:** Die Aliens gibt's in drei Versionen: kleine schwache, behäbigere große und schließlich die fette Queen. Alle drei spucken Säure, die sich beim Aufprall flächendeckend verteilt und vorübergehend blind machen kann. Die Schwaden bleiben für einige Runden bestehen. Während die kleinen Viecher meist mit zwei Gewehrschüssen erledigt sind, verkraften die größeren zwei bis vier volle Feuerstöße. Die Queen ist ein Kapitel für sich – siehe Tip 50.

Kein **RÜCKZUG**

**TIP 44:** Erledigen Sie die Monster in einem Aufwasch; wenn Sie vor Vernichtung der Queen an die Oberfläche zurückkehren, schlüpfen weitere Viecher aus.

Viel **MUNITION** mitnehmen

**TIP 45:** Mit weniger als sechs Söldnern haben Sie keine Chance in der befallenen Mine. Jeder Teilnehmer braucht zumindest ein Sturmgewehr und vier Magazine; nehmen Sie auch alle vorhandenen Granaten mit. Idealerweise ist je eine Tränen- (oder Rauch-) und Senfgasgranate dabei – falls Sie welche bei Bobby Ray's kaufen können: tun Sie's. Unterwegs findet sich zwar Nachschub, da Sie aber viele Feuerstöße abgehen müssen, zählt jede Patrone.

**BRILLEN** ab

**TIP 46:** Sonnenbrillen behindern unter Tage, ersetzen Sie die Augengläser durch Nachtsichtgeräte.

Keine **HEILUNG** Nach jedem Sektor **SPEICHERN**

**TIP 47:** Sie können nur an der Oberfläche Wunden vollständig heilen, in der befallenen Mine dürfen Sie Verletzte lediglich verbinden. Speichern Sie deshalb spätestens nach jedem geräumten Level ab, bevor Sie weiter vorrücken. So können Sie jederzeit neu laden, falls ein Söldner schwerer verletzt wird.



Zu Tip 41: Billige Söldner (vor allem die von M.E.R.C.) bleiben im Hinterland, um eliminierte Miliz sofort durch frisch trainierte Verteidiger zu ersetzen.

**HÖHLEN**  
nutzen

**TIP 48:** Die Minenstollen sind sehr eng, ab und zu gibt's jedoch größere Höhlen. Versuchen Sie, die Aliens von diesen Hallen aus zu erwischen, wenn sie aus einem schmalen Gang kommen. So kann sich Ihr Trupp besser verteilen, während die Monster einzeln herankommen. Ideal sind auch Biegungen: Ein Söldner lockt die Viecher an, rennt um die Ecke zu seinen liegenden Kollegen, und der gesamte Trupp nimmt die einzelnen Verfolger unter Feuer.

**Söldner als**  
**LOCKVOGEL****RAN** an den  
Feind

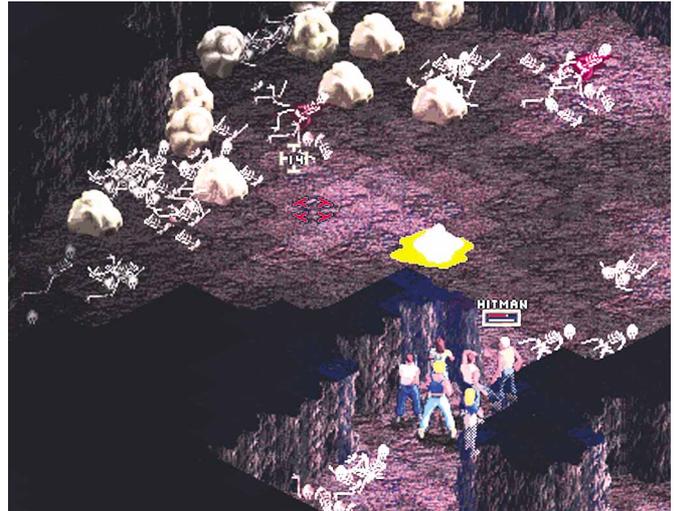
**TIP 49:** Die Aliens sehen im Dunkeln besser. Vorsicht also bei langen, geraden Gängen oder großen Höhlen mit mehreren Zugängen – die Viecher versprühen ihre Säure sonst lange bevor Sie sie erblicken.

Die **QUEEN**  
knacken

**TIP 50:** Die Queen hockt bewegungslos im untersten Level in der Höhle im Osten. Unser Bild zeigt, von wo Sie Ihre Granaten werfen können, ohne von der dick gepanzerten Alien-Mama gesehen und besprüht zu werden. Falls Sie Senfgasgranaten dabei haben, sollten die zuerst zum Einsatz kommen, sobald die giftigen gelben Schwaden verschwunden sind, werfen Sie den nächsten Sprengkörper; als letztes eine Rauch- oder Tränengasgranate, bevor Ihr gesamter Stoßtrupp in den Nahkampf übergeht.

**SENFAS**  
zuerst**VERTEILEN**  
und feuern

**TIP 51:** Gegen Schußwaffen ist die Queen gut gepolstert – ein Feuerstoß per Sturmgewehr zieht ihr meist nur ein oder zwei Trefferpunkte ab. Verteilen Sie das Team gut in der Höhle, und feuern Sie aus al-



**Tip 50:** Werfen Sie von Hitmans Position aus Granaten auf die markierte Stelle – dort hockt die Queen, die Ihren Trupp weder sehen noch angreifen kann.

**SCHLEIM**  
verbessert  
Rüstung

len Rohren. Wenn Sie vorher genug Granaten geworfen haben, dürfte der Spuk bald vorbei sein. Eventuell müssen Sie hier noch die wehrlosen Brütlinge töten, die Ihre Granaten überlebt haben.

**TIP 52:** Die Queen hinterläßt Schleim; wenn Sie den auf Rüstungsteile schmieren, die noch nicht mit Compound 18 gehärtet sind, verbessern sie sich um jeweils rund zehn Prozent. MD