

## **JA2 – Arulco**

- 1.) Einleitung - der Reiseführer zu Alruco
- 2.) Sehenswürdigkeiten in Arulco
- 3.) Geld verdienen in Arulco
- 4.) Quests oder Aufgaben, die keiner will
- 5.) Söldner
- 6.) Fähigkeiten der Söldner
- 7.) Ein Söldner, ein Team – Freund oder Feind
- 8.) Eine Basis – Sammelpunkt für Söldner
- 9.) Ausrüstung von Söldner
- 10.)Taktiken im Kampf
- 11.)Täuschen, Tarnen und Verpissen
- 12.)Basteln für Anfänger
- 13.)Wir sprengen den Weg frei
- 14.)Handel in Arulco - Öffnungszeiten der Läden
- 15.)Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad und wir in Arulco
- 15.)Hackfressen mal anders

*Geschrieben und zusammengestellt von Lokadamus – 2007 – 20XX ...*

## 1.) Einleitung – Der Reiseführer zu Arulco

( <http://jagged.gamigo.de/bof/#2> von Mibo)

Nachdem ich in Omerta die Babysitter-Quest erledigt habe, habe ich von Yanni diesen Reiseführer zu Arulco bekommen, der dem Spiel eine ganz andere Richtung gibt:

"Viele Menschen, die oft im Ausland arbeiten, also auch gerade Söldner, machen oft den Fehler, ihre Umgebung nur als Arbeitsplatz wahrzunehmen. Das kann leicht dazu führen, dass bei längerem Verbleib Stress und eine leichte Gereiztheit auftritt, die alsbald in Aggression münden.

Das können Sie vermeiden, indem sie versuchen, ihren Aufenthaltsort als positiv und reizvoll zu betrachten. Dieser kleine Führer zu Arulco soll Ihnen dazu helfen, indem wir ihnen mehr Informationen über das Land anbieten, als es ein einfacher Recon-Bericht kann. Beginnen möchten wir mit einer Aufstellung der verbreitetsten Berufe in Arulco:

1) Soldat - Arulco ist ein zutiefst durch militarisiertes Land. Schätzungsweise treten im gesamten Land etwa 800 Soldaten auf. Die Zahl der Zivilisten hingegen dürfte 200 nicht überschreiten. Das ist ein Verhältnis von 4:1. Daraus ergeben sich folgende Bedenken. Die so genannte "Befreiung" Arulcos, die von gewissen Personen im Ausland angestrebt wird, geschieht offensichtlich gegen den Willen eines Großteils der Einwohner, nämlich der 800 Soldaten. Zum anderen würde das "Befreien" Arulcos nicht nur die Ermordung des Staatsoberhauptes, sondern auch die Eliminierung von 80% der Bevölkerung bedeuten!

2) Rebell - Der Beruf des Rebellen ist traditionsreich in Arulco und weit verbreitet, in letzter Zeit jedoch vor allem im Norden anscheinend vom Aussterben bedroht.

3) Minenarbeiter - Erstaunlich viele Arulcaner scheinen sich unter Tage aufzuhalten.

4) Terroristen, Killer und Schläger sind in Arulco ebenfalls weit verbreitete Berufe. Dies darf man aber nicht überbewerten.

5) Prostituierte

6) Ladenbesitzer

7) Barbetreiber

Es zeigt sich, dass bis auf die Gruppe der Minenarbeiter alle Berufe im Dienstleistungssektor gelegen sind. Arulco hat eine moderne und weltoffene Wirtschaft! Weitere beliebte Berufe sind:

Kammerjäger (obwohl in letzter Zeit mit gewissen Risiken verbunden),

Einsiedler und Neben- Kisten- Rumsteher.

Ein großer Teil der Bevölkerung Arulcos scheint jedoch arbeitslos zu sein und verbringt den Tag damit, irgendwo rumzustehen. Gerade die Jugendarbeitslosigkeit ist erschreckend hoch. Viele Jugendliche wissen mit ihrer Zeit nichts Besseres anzufangen, als an den Fenstern von Betrieben der Unterhaltungsbranche zu spannen. Ein Projekt in Drassen, das helfen sollte, Jugendliche auf eine Arbeit im florierenden Textilgewerbe vorzubereiten, scheiterte jedoch durch einen brutalen Überfall auf die Einrichtung und die anschließende Ermordung der Projektleiterin.

Der Arulcaner selbst ist ein ganz besonderer Menschenschlag. Viele Arulcaner sind extrem schüchtern. Das geht so weit, dass sie sich niemandem zeigen. Es kann deshalb passieren, dass sich in Ansiedlungen nur etwa 10 Personen, die mutigsten von allen, überhaupt offen zeigen. Dass wesentlich mehr vorhanden sind sieht man erst, wenn man den Bewohnern Arbeit anbietet, etwa in einer Miliz. Dann zeigt sich, dass auch wenige Hütten mit Leichtigkeit 200 Einwohner beherbergen können. Das hat nichts mit mangelndem Wohnraum zu tun; die Arulcaner leben gern gesellig auf engem Raum zusammen. Höflichkeit bis hin zur Todesverachtung ist eine weitere Eigenschaft des Arulcaners.

Er wird z.B. eine Tür immer hinter sich schließen, auch wenn im Angesicht des Gegners die letzten AP draufgehen und die nahe Hilfe eingesperrt wird. Auch Gastfreundschaft wird groß geschrieben. Der Fremde soll sich ganz wie zuhause fühlen. Ob man nun Schränke und Ablagen durchwühlt, Türen aufschießt oder Schrotthändler aus dem Schlaf reißt oder gar auf dem Klo anspricht, der Arulcaner wird immer mit unveränderter Höflichkeit antworten. Selbst das Herbeiführen von Sprengstoffexplosionen in Wohnräumen scheint die meisten Einheimischen nicht zu stören. Zuletzt erwähnt werden muss noch das enorm ausgeprägt Gerechtigkeitsgefühl der Bevölkerung. Jedem Besucher wird auffallen, dass es in Arulco zwar Polizeistationen, aber keine Polizei gibt. Trotzdem ist die Strafvollzugsanstalt Tixa gut gefüllt. Es muss deshalb davon ausgegangen werden, dass sich die Arulcaner nach begangenen Unrecht selbstständig im Gefängnis einfinden. Dort bleiben sie sogar dann, wenn bei dem qualifizierten und freundlichen Wachpersonal gelegentliche Unpässlichkeiten auftreten, die sogar bis zum kompletten Ausfall der gesamten Belegschaft führen können. Auch dann wird sich der pflichtbewusste Arulcaner nicht aus der Zelle begeben, selbst wenn die Tür offen steht. Zu den besonders gepflegten Wissenschaften gehört in Arulco die Medizin. In Cambria steht den Bewohnern und natürlich allen Besuchern ein hygienisch einwandfreies Hospital mit mehreren (ähm, zwei) qualifizierten Ärzten zur Verfügung. Die Abrechnung der Behandlungskosten erfolgt landesüblich einfach und unkompliziert. Leider werden keine Auslandskrankenscheine akzeptiert. Die Behandlungsmethoden sind enorm wirkungsvoll, wenn auch gelegentlich unkonventionell. So wird man z.B. feststellen (etwa, wenn sich unglücklicherweise ein Schuss aus den Waffen der hilfsbereiten örtlichen Ordnungshüter lösen sollte) dass die Sauerstoffflaschen tatsächlich Propangas enthalten. Auf das Rauchen sollte man nach der Behandlung für einige Zeit verzichten. Auch die Biotechnologien werden von der modernen Herrscherin des Landes gefördert. Andererseits sollen die wissenschaftlichen Kräfte auch nicht unter Druck gesetzt werden. Deshalb hat die komplette Universität seit einiger Zeit ein Forschungsfreisemester. Ansonsten findet man um Cambria herum die Idylle eines intakten Landlebens und bodenständiger bäuerlicher Kultur. Familienzusammenhalt und Tierliebe werden hier noch groß geschrieben. Die Tierwelt Arulcos zeichnet sich weniger durch Vielfalt als durch Einzigartigkeit aus. Allgegenwärtig sind unsere gefiederten Freunde, die Krähen. Vor allem deshalb, weil sie immer ein reichhaltiges Nahrungsangebot in diesem schönen Land finden. Eine besondere arulcanische Unterart der Leguane ist der nur hier heimische Iguana, aus dessen Eingeweiden Eingeborenen schamanen eine Tinktur gegen fast alle Beschwerden gewinnen können, der die Bevölkerung wahre Wunderkräfte zuschreibt. Eine weitere Spezialität des Landes sind die einheimischen Katzen, von der Bevölkerung scherzhaft (oder war's schmerzhaft?) "Bloodcats" genannt. Diese possierlichen Tierchen sind sehr verspielt, neigen dabei allerdings auch gelegentlich dazu, etwas ungestüm zu sein. Hier hilft es, ihnen mehrmals die Ohrspitzen zu massieren. Danach sollten keine Beschwerden mehr auftreten. In den zahlreichen idyllischen Grotten und Höhlen des Landes harren sicher ebenfalls zahlreiche bisher unbekannte Insekten freudig auf entdeckungslustige Tierfreunde. Wir hoffen zuversichtlich, ihnen demnächst auch weitere Informationen über Land und Leute zukommen lassen zu können."

Gr  
Mibo

## 2.) Sehenswürdigkeiten in Arulco



Bereisen Sie das flache Land von Arulco. Es bietet einige interessante Gebiete, wo die Touristenführer Frau Ira und Herr Dimitri einiges zu erzählen haben. Angefangen bei dem Flugplatz in Drassen (B13), über die zerstörten Ruinen in Chitzena (A2) bis hin zum Palast in Meduna (P3). Besuchen Sie weitere Sehenswürdigkeiten wie die Raketenbasen (D2, D15, I8 und N4), die Bloodcatshöhle (I16), das Gefängnislager Tixa (J9) oder das geheime Waffenlabor Omerta (K4). Es lohnt sich und falls Sie bestimmte Persönlichkeiten von Arulco suchen, bereisen Sie auch folgende Gebiete:

Gabby und sein Elixier: I4 oder H11 (*nur Sci-Fi-Modus*)  
 Dr. Madlab: E4, H7, H16 oder I11  
 Skyrider: B15, C16, D12 oder E14  
 Waffenlager (max. 2 pro Spiel): E11, H5, H10, J12 oder M9

## 3.) Geld verdienen in Arulco

Im friedlichen Land Arulco gibt es ein paar Möglichkeiten, um an Geld zu kommen.

A.) Minen erobern

Erobern Sie doch einfach ein paar der Minen. Die Minen in B2, D13, H3, H8 und I14 bieten über einen längeren Zeitraum gute Erträge an. Allerdings besteht eine hohe Chance, dass eine der Minen geschlossen wird.

Die Mine in San Mona (D4) sollte nur besucht werden, wenn Interesse an 25.000\$ besteht und ein Gespräch mit Herr Kingpin (D5) gewünscht wird. Nach spätestens 2 Wochen möge man die genommenen 25.000\$ doch wieder zurückzahlen oder ein paar freundliche Personen tauchen in den Städten auf, um das Geld einzutreiben. Zum Glück erscheint immer nur ein Geldeintreiber pro Stadt.

Teilerträge aus der Mine werden um 9:00, 12:00, 15:00 und 18:00 Uhr auf dem Konto gutgeschrieben.

#### B.) Boxkampf in San Mona (B5)

Nehmen Sie teil an den spannenden, alle paar Tage stattfindenden Boxkämpfen in San Mona. Alle Parteien, also Sie und der Veranstalter, bezahlen die gleiche Summe, welcher der Gewinner des Boxkampfes erhält. Es gibt bis zu 3 Runden und man kann max. 5.000\$ setzen. So kann man mit einem fähigen Söldner mit hoher Beweglichkeit, Geschicklichkeit und Stärke schnell 15.000\$ verdienen.

Besondere Fähigkeiten wie Kampfsport sind von Vorteil.

Numb, Maddog, Dr. Q und Ivan wären Söldner für die Boxkämpfe, allerdings kann auch jeder verlieren.

#### C.) Waffen an Tony (C5) verkaufen.

Flo von MERC bekommt 10% Preisvorteil beim Ein- und Verkauf von Waffen (nicht Messern) und Munition.

#### D.) Der kleine Dealer in Ihnen

Laserpointer in Balime (L12) von Franz kaufen und bei Tony verkaufen.

Pistolen beim Schrotthändler Estonia (I6) kaufen, reparieren und bei Tony verkaufen.

Granaten bei Franz verkaufen.

#### E.) Quest - Seien Sie mal ein Held

Machen Sie doch mal einen auf Helden und befreien Maria aus ihrer Gefangenschaft. Dazu sprechen Sie in San Mona (C6) mit dem Händler Angel im Shop für Lederklamotten. Er bittet Sie darum seine Schwester Maria aus dem Puff Shady Lady (C5) zu befreien.

Nachdem Sie seine Schwester befreit und zu ihm gebracht haben, gibt er Ihnen eine Besitzurkunde zu seinem Laden.

Diese Besitzurkunde bringen Sie zum tuffigen Tätowierer Kyle (C5), welcher Ihnen 10.000\$ dafür gibt.

Sollten Sie der festen Überzeugung sein, dass Sie kein Held sein wollen, können Sie auch einfach den Laden von Kyle durchsuchen und das Geld aus der Kiste nehmen.

#### F.) Quest – Balime wird befreit oder Erpressung für Anfänger

Befreien Sie doch einfach Balime und lassen einen Psychopathen wie Razor mit der dortigen Familie reden. Schon haben Sie 10.000\$ für nichts.

Wenn weder Razor noch anderer Psychopath zur Stelle ist, können Sie die Wohnung auch einfach leer räumen und das Geld aus der Kiste nehmen.

#### G.) Seien Sie ein Jäger

Jagen Sie doch einfach in der Wildnis von Arulco. Die artenreiche Tierwelt von Arulco bietet viele Tierarten wie Bloodcats, Bugs (nur im Sci- Fi- Modus) oder Terroristen zur Auswahl an. Wenn Sie einen Terroristen erledigt haben, vergessen Sie nicht seinen Kopf mitzunehmen.

An Köpfen von Terroristen ist der Händler Carmen interessiert, an Tierteilen der Händler Mickey, wobei beide Händler sich gerne in einen der verschiedenen Kneipen aufhalten.

### **4.) Quests oder Aufgaben, die keiner will**

0.) Tony (C5) besuchen, das Videoband aus dem nördlichen Haus oder aus dem Puff einfach dem Mädels bei Hans im Videoverleih in die Hand drücken. Alternativ die Wand zu Tony sprengen, wozu hat man sonst Sprengstoff?

1.) Bring doch mal jemand den kleinen Bengel vom Puff heim. Nachdem Sie mit seiner Mutter in Cambria gesprochen haben, steht er vor dem örtlichen Puff in San Mona.

2.) Ein paar Reisende wollen von Chitzena zum Flugplatz in Drassen gebracht werden. Als Belohnung gibt es ein paar Tage später per Post 2 Pistolen.

3.) Ein Kelch wurde in Balime ausgestellt, gehört aber nach Chitzena. Sollten Sie es schaffen, den uninteressanten Kelch zu Kingpin zu bringen, gibt es 25.000 Dollar Belohnung. Bringen Sie den Kelch zu Yanni in Chitzena gibt es überall 20% Loyalitätsbonus als Belohnung.

4.) Mike erschießen. Sehen Sie es als Ihre Pflicht an jeden feindlichen Söldner als Rothemd zu betrachten und keine Unterschiede zu machen. Nebenbei ist das ein einfacher Weg um an ein G11 zu gelangen.

5.) Deidranna überreden das Land nicht mehr zu behelligen.

### **5.) Söldner**

Söldner werben ist nicht schwer, alleine sein dagegen sehr.

Da man nicht gerne alleine durch die Wildnis von Arulco wandern möchte, gibt es ein paar verschiedene Möglichkeiten, um an Begleitung heranzukommen:

1.) AIM bietet eine nette Auswahl von verschiedenen Persönlichkeiten, damit die Reise nicht eintönig wird.

2.) MERC meldet sich am 3. Tag bei Ihnen per Email, um Sie darauf aufmerksam zu machen, dass es eine Alternative zu AIM gibt. Die Qualität der Söldner ist etwas gewöhnungsbedürftig, doch gibt es dort sehr interessante Persönlichkeiten, weshalb ein Besuch bei MERC nicht schaden kann.

Die Anzahl der Söldner von MERC erhöht sich mit der Zeit wie folgt:

<u>Söldner</u>	<u>Bezahlter Betrag</u>	<u>frühester Tag, ab wann Sie verfügbar sind</u>
Bubba	5.000 \$	8. Tag
Larry	10.000 \$	15. Tag
Numb	15.000 \$	20. Tag
Tex	16.000 \$	21. Tag <i>(nur bei 1.13)</i>
Biggins	18.000 \$	23. Tag <i>(nur bei 1.13)</i>
Cougar	20.000 \$	25. Tag
Gaston	25.000 \$	30. Tag <i>(nur bei 1.13)</i>
Stogie	26.000 \$	31. Tag <i>(nur bei 1.13)</i>

Kleiner Tipp noch zum Anwerben, mietet die Leute erst ab 0:00 Uhr, wenn sie schon gegen 23:59 oder noch eher geholt werden, darf der Tag auch noch bezahlt werden.

3.) Einwohner von Arulco

Es gibt einige Einwohner in Arulco, die sich als Reisebegleiter anbieten.

Ira – Ärztin, lässt sich im Keller der Rebellen anheuern.

Dimitri – Mechaniker, nachdem die Kontakte zwischen Omerta und Drassen stehen, lässt er sich anheuern.

Shank – ???, hat sich in Tixa versteckt, wer ihn findet, möge ihn bitte in Estoni (I6) vorbeibringen.

Dynamo – Mechaniker, wohnt in Tixa und wird in Alma vermisst.

Maddog – Mechaniker, lässt sich gerne überreden Estoni zu verlassen, um die Queen zu entmachten.

Hamous – ???, fährt mit seinem Icecream- Truck durch Arulco.

Iggy – Söldner, erscheint irgendwann in San Mona.

Vince - Arzt, mal im Krankenhaus nachfragen, aber nicht die Kisten in der Lagerhalle leer räumen.

4.) Starten Sie mit ihren eigenen Charakteren durch. Einfach bei IMP/ BSE wieder xep624 eingeben und jeweils bis zu 3 männliche und 3 weibliche AEs erstellen. Oder einfach den Nick von einem der vorherigen Söldner eingeben und schon wird dieser wieder geladen *(nur bei 1.13 oder mit Hacks)*

## **5.) Fähigkeiten der Söldner**

Falls man bestimmte Fähigkeiten sucht, erleichtert eine Liste die Suche sehr.

*(Hab vergessen, von wem ich die Liste erhalten habe, sirwißt vielleicht?)*

### **Automatische Waffen:**

Terry	(Dach-Treffer-Bonus)	RPC (nur mit inoff. Patch)
Conrad	(Lehren)	RPC
Ice	(Lehren)	A.I.M.
Len	(Lehren)	A.I.M.
Haywire	(Messer)	M.E.R.C.
Raven	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Cougar	(Schleichen)	M.E.R.C.
Buzz	(Schwere Waffen)	A.I.M.
Ivan	(Schwere Waffen)	A.I.M.

### **Dach-Treffer-Bonus:**

Terry	(Automatische Waffen)	RPC (nur mit inoff. Patch)
Reaper	(Schleichen)	A.I.M.

### **Elektronik:**

Red	(Lehren)	A.I.M.
Devin	(Messer)	RPC
Lynx	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Static	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Barry	(Schlösser knacken)	A.I.M.
Steroid	(Schlösser knacken)	A.I.M.
Trevor	(Schlösser knacken)	A.I.M.
Gumpy	(-)	M.E.R.C.

### **Geschickt:**

Fox	(Lehren)	A.I.M.
Vince	(Lehren)	RPC

Meltdown	(Schwere Waffen)	A.I.M.
Vicky	(Werfen)	A.I.M.
Danny	(-)	A.I.M.

**Getarnt:**

Shadow (Schleichen)		A.I.M.
---------------------	--	--------

**Kampfsport:**

Dr. Q	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Numb	(Nachteinsatz)	M.E.R.C.
Blood	(Werfen)	A.I.M.

**Lehren:**

Buns	(Experte)	A.I.M.
Ira	(Experte)	RPC
Raider	(Experte)	A.I.M.
Conrad	(Automatische Waffen)	RPC
Ice	(Automatische Waffen)	A.I.M.
Len	(Automatische Waffen)	A.I.M.
Red	(Elektronik)	A.I.M.
Vince	(Geschickt)	RPC
Fox	(Geschickt)	A.I.M.
MD	(Messer)	A.I.M.
Scope	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Stephen	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Wolf	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Hitman	(Werfen)	A.I.M.
Biff	(-)	M.E.R.C.
Flo	(-)	M.E.R.C.

**Messer:**

Razor	(Experte)	M.E.R.C.
Scully	(Experte)	A.I.M.
Haywire	(Automatische Waffen)	M.E.R.C.
Devin	(Elektronik)	RPC
MD	(Lehren)	A.I.M.
Miguel	(Nachteinsatz)	RPC
Malice	(Nahkampf)	A.I.M.

**Nachteinsatz:**

Raven	(Automatische Waffen)	A.I.M.
Lynx	(Elektronik)	A.I.M.
Static	(Elektronik)	A.I.M.
Dr. Q	(Kampfsport)	A.I.M.
Numb	(Kampfsport)	M.E.R.C.
Scope	(Lehren)	A.I.M.
Stephen	(Lehren)	A.I.M.
Wolf	(Lehren)	A.I.M.
Miguel	(Messer)	RPC
Spider	(Schleichen)	A.I.M.
Gruntz	(Schwere Waffen)	A.I.M.

**Nahkampf:**

Bull	(Experte)	A.I.M.
Malice	(Messer)	A.I.M.
Thor	(Schleichen)	A.I.M.
Grizzly	(Schwere Waffen)	A.I.M.
Bubba	(-)	M.E.R.C.
Fidel	(-)	A.I.M.

**Schleichen:**

Cougar	(Automatische Waffen)	M.E.R.C.
Reaper	(Dach-Treffer-Bonus)	A.I.M.
Shadow	(Getarnt)	A.I.M.
Spider	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Thor	(Nahkampf)	A.I.M.
Larry	(Schlösser knacken)	M.E.R.C.
Magic	(Schlösser knacken)	A.I.M.
Carlos	(Werfen)	RPC
Hamous	(-)	RPC
Igor	(-)	A.I.M.

**Schlösser knacken:**

Dynamo	(Experte)	RPC
Maddog	(Experte)	RPC
Barry	(Elektronik)	A.I.M.
Steroid	(Elektronik)	A.I.M.
Trevor	(Elektronik)	A.I.M.
Larry	(Schleichen)	M.E.R.C.

Magic	(Schleichen)	A.I.M.
Gasket	(-)	M.E.R.C.
Nails	(-)	A.I.M.

**Schwere Waffen:**

Gus	(Experte)	A.I.M.
Iggy	(Experte)	RPC
Buzz	(Automatische Waffen)	A.I.M.
Ivan	(Automatische Waffen)	A.I.M.
Meltdown (Geschickt)	A.I.M.	A.I.M.
Grunty	(Nachteinsatz)	A.I.M.
Grizzly	(Nahkampf)	A.I.M.

**Werfen:**

Dimitri	(Experte)	RPC
Shank	(Experte)	RPC
Sidney	(Experte)	A.I.M.
Vicky	(Geschickt)	A.I.M.
Blood	(Kampfsport)	A.I.M.
Hitman	(Lehren)	A.I.M.
Carlos	(Schleichen)	RPC

**6.) Ein Söldner, ein Team – Freund oder Feind**

Nicht jeder Söldner versteht sich mit jedem Söldner und einige verstehen sich besser mit einigen als anderen. Damit sich die Söldner nicht gegenseitig eliminieren, sollten nur die Söldner langfristig im selben Sektor sein, die keine Probleme miteinander haben. Ansonsten kann es passieren, dass die Söldner kurzen Prozess machen und ihr Team sich ohne das Eingreifen von Rothemden verkleinert.

(Geklaut von [Azrael](#) )

**AIM**

Söldner	Buddy-Mercs	Learn to like Merc	Hate-Mercs	Learn to Hate Merc	Hass-Nation	Sonstiges
Barry	Red	---	---	---	---	Nicht-Schwimmer
Blood	Magic	---	Cliff	Bubba	Südafrika	---
Lynx	Ice	---	Buzz	---	---	Sexist, Pessimist
Grizzly	Bull, Shadow	Wolf	Dr. Q	---	China	Rassist
Vicki	---	Spider	---	Gasket	---	Sexist, Klaustrophobie
Trevor	---	Thor	Fidel	---	Amerika	---
Grunty	Ivan	Buns	---	---	---	Optimist
Ivan	Igor, Grunty	---	---	Bubba	---	---
Steroid	---	Grizzly	Ivan, Igor	---	Russland	Sexist
Igor	Ivan, Grunty	---	---	---	---	---
Shadow	---	---	---	---	Russland	Einzelgänger
Red	---	---	Buns	---	Dänemark	Sexist, Pessimist
Reaper	---	---	---	Numb	---	Einzelgänger
Fidel	Razor	Haywire	---	Flo	Irland	Psycho, Sexist, Aggressiv
Fox	Wolf	Grizzly	Steroid	Haywire	---	Pessimist, Angst vor Insekten
Sidney	Scope	Stephen	---	Haywire	Australien	Sexist, Optimist
Gus	Len	Scully	---	Flo	Frankreich	Einzelgänger
Buns	---	Sidney	Fox, Reaper	Gumpy	---	Sexist, Angst vor Insekten
Ice	Magic, Grizzly	Blood	---	Bubba	Südafrika	---
Spider	Vicky, Static	Raven	---	Buns	---	Sexist, Angst

						vor Insekten
Cliff	---	---	---	---	Amerika	Rassist, Arrogant
Bull	---	Nails	---	Biff	---	Aggressiv
Hitman	Grunty	Raven	---	Raider	---	Nicht-Schwimmer
Buzz	---	---	Lynx	Lynx	Arulco	Sexist, Rassist, Aggressiv, Psycho
Raider	Raven	---	---	Hitman	---	---
Raven	Raider	Spider	---	---	---	---
Static	Larry (Drogen), Spider	---	Larry (clean), Stephen	Razor	Schweiz	Angst vor Insekten
Len	Vicki	Dr. Q	---	Numb	---	---
Danny	---	---	Steroid, Bubba	Biff	---	Sexist, Einzelgänger
Magic	Blood, Ice	---	Buns	Bubba	Dänemark	Arrogant, Rassist
Stephen	---	Meltdown	Static, Larry (Drogen)	Nails	Amerika	---
Scully	---	---	---	---	---	Sexist
Malice	Fox, Spider	Meltdown	---	---	England	Sexist, Rassist, Aggressiv
Dr. Q	---	Vicki	---	---	---	Pessimist
Nails	Fox	Bull	Biff	---	---	Sexist, Rassist, Klaustrophobie
Thor	Ice, Static	Spider	---	---	---	---
Scope	Sidney	---	---	---	Frankreich	---
Wolf	Fox, Lynx	---	---	Numb	---	Pessimist
MD	---	Danny	---	---	---	Optimist, Hitze empfindlich
Meltdown	---	Stephen	Biff	Flo	---	Sexist, Rassist, Aggressiv
<b>Söldner</b>	<b>Buddy-Mercs</b>	<b>Learn to like Merc</b>	<b>Hate-Mercs</b>	<b>Learn to Hate Merc</b>	<b>Hass-Nation</b>	<b>Sonstiges</b>

### M.E.R.C.

<b>Söldner</b>	<b>Buddy-Mercs</b>	<b>Learn to like Merc</b>	<b>Hate-Mercs</b>	<b>Learn to Hate Merc</b>	<b>Hass-Nation</b>	<b>Sonstiges</b>
Biff	Larry (clean)	Flo	Larry (Drogen)	---	---	Feigling, nervös
Haywire	Razor	Numb	Biff	---	---	Sexist, Rassist, Aggressiv, Psycho
Gasket	Vicki	---	Ivan	Igor	Russland	Sexist, vergesslich
Razor	Haywire	Fidel	Flo	Biff	Arulco	Sexist, Aggressiv, Psycho
Flo	Biff	Lynx	---	Meltdown	---	Feigling, nervös
Gumpy	---	---	---	---	---	Pessimist, Hitze empfindlich
Larry (clean)	Biff	Flo	Static	Steroid	---	---
Larry (Drogen)	Static	Steroid	Biff	Flo	---	Sexist,

						Einzelgänger, vergesslich
Cougar	Wolf, Len	---	---	---	---	---
Numb	---	Malice	Sidney, Vicki	Scope	England	Rassist, Einzelgänger
Bubba	Bull	Buzz	---	---	Arulco	Sexist, Rassist, Aggressiv
Gaston	Fox, Buns	Buzz	Malice, Flo	Biff	Amerika	Nicht- Schwimmer, arrogant
Stogie	Bull, Biff	Gus	Trevor, Meltdown	---	---	Sexist, Aggressiv
<b>Söldner</b>	<b>Buddy-Mercs</b>	<b>Learn to like Merc</b>	<b>Hate-Mercs</b>	<b>Learn to Hate Merc</b>	<b>Hass-Nation</b>	<b>Sonstiges</b>

### RPCs

<b>Söldner</b>	<b>Buddy-Mercs</b>	<b>Learn to like Merc</b>	<b>Hate-Mercs</b>	<b>Learn to Hate Merc</b>	<b>Hass-Nation</b>	<b>Sonstiges</b>
Miguel	Carlos, Ira	Shadow	Iggy	---	Deutschland	---
Carlos	Miguel, Dimitri	Ira	Iggy	---	---	Sexist, Pessimist
Ira	Dimitri, Miguel	---	---	Malice	Amerika	Nicht- Schwimmerin
Dimitri	Miguel, Carlos	---	---	Stephen	---	vergesslich
Devin	---	Red	---	Buns	England	Rassist, Sexist, Einzelgänger
Roboter	---	---	---	---	---	---
Hamous	---	---	---	---	---	---
Terry/Slay	---	Magic	---	Flo	Amerika	Nicht- Schwimmer
Dynamo	Shank	Blood	---	Bubba	Ungarn	Aggressiv, Psycho
Shank	Dynamo	Ivan	---	---	---	Optimist, Nicht- Schwimmer
Iggy	---	Ivan	---	Fidel	---	Sexist, Rassist
Vince	---	---	---	---	---	Klaustrophobie
Conrad	Iggy	Stephen	---	Larry (Drogen)	Amerika	Sexist, Nicht- Schwimmer
Maddog	---	Fox	---	---	---	Aggressiv, Psycho
Manuel	---	---	---	---	---	Einzelgänger
Biggins	---	---	---	---	---	Optimist, Hitze empfindlich
John	---	Gus	Ivan, Igor	Numb	Kuba	Sexist, Hitze empfindlich
Tex	Fox, Larry (Drogen)	---	---	---	---	Sexist, Klaustrophobie
<b>Söldner</b>	<b>Buddy-Mercs</b>	<b>Learn to like Merc</b>	<b>Hate-Mercs</b>	<b>Learn to Hate Merc</b>	<b>Hass-Nation</b>	<b>Sonstiges</b>

Meine Teams bestehen meistens aus folgenden Leuten:

Name:	Psycho / Ratpack		Nacht / Eule (Team 2)		Packesel (Team 3)	
1	Razor	Kämpfer	Dr. Q	Doc	Gasket	Mechaniker

2	Haywire	Kämpfer	Grunty	Mechaniker	Dimitri	Mechaniker
3	Maddog	Mechaniker	Raven	Kämpfer	Ira	Packesel
4	Numb	Doc (umgelernt)	Scope	Kämpfer	Flo	Verkäuferin bei Tony
5	Fidel	Sprengmeister	Static	Mechaniker	Shank	Packesel
6	Dynamo	Mechaniker	(AE)			
Reserve:	Buzz		Stephen			
	Meltdown		Wolf			
			Lynx			

## **6.) Eine Basis – Sammelpunkt für Söldner**

Sammeln Sie alle Sachen in einem bestimmten Sektor, um einen schnellen Überblick über alle Ausrüstungsgegenstände zu erhalten. Nebenbei können Sie dort Söldner wie Gasket den ganzen Tag über reparieren lassen. Fertig ist ihre Basis. Nicht empfehlenswerte Plätze sind Sektoren, wo Rothemden immer wieder durchgehen. Nebenbei sollte der Platz über eine gute Straßenanbindung verfügen, damit nicht stundenlang Waffen und Ausrüstung transportiert werden müssen und wenn möglich sollte die örtliche Miliz den Platz verteidigen können. San Mona (C5) wäre ein idealer Ort für eine Basis, allerdings gibt es dort keine Miliz und so gut wie nie Rothemden.

Eine Miliz kann erst erstellt werden, wenn die Loyalität in der Stadt min. 20% beträgt und die Stadt grün angezeigt wird.

## **7.) Ausrüstung der Söldner**

Bestimmte Gegenstände sollte jeder Söldner dabei haben:

1. Eine Waffe, klingt unglaublich, aber mit einer Waffe fällt es dem Söldner leichter die Rothemden zu erledigen.
2. Munition für die Waffe. Die Munition sollte zur Waffe passen und die Magazine sollten gefüllt sein. Halbe Magazine sind schlecht, ebenso Magazine in der falschen Größe. Ohne Munition wird empfohlen, die Waffe auseinander zu bauen und mit den Einzelteilen die Rothemden zu bewerfen.
3. Ein kleines Medikit. Dummerweise werden hin und wieder die Söldner verwundet und müssen sich selber verarzten können.
4. Wasser in der Feldflasche. Eine leere Feldflasche hilft einem nicht wirklich, wenn der Söldner durch einen Kampf oder Granaten erschöpft ist (blauer Balken wird schwarz). Alkohol ist keine Alternative, damit wird nur die Laune gehoben (grüner Balken).
5. Einen Helm, im Notfall als Pisspot zu benutzen.
6. Eine Rüstung, damit Weicheier sich darin verkriechen können.
7. Eine Hose, Bermudashorts sind out und nackt wird nicht durch die Pampa gerannt!
8. Leuchtstäbe, damit den Blindschleichen ein Licht aufgehen kann.
9. Ein Wirecutter, um Zäune aufzuschneiden.
10. Ein Messer, man weiß nie, wo man es mal gebrauchen kann.

*Ab 1.13 möglich: Ein KCB Messer kann als Wirecutter eingesetzt werden.*

*Ein Rambo- Messer kann als Crowbar/ Eisenstange eingesetzt werden.*

*Ein Utilitymesser/ Schweizer Taschenmesser kann als Dietrich eingesetzt werden.*

Je nach Fähigkeiten wird der Söldner ausgestattet:

Als Arzt: Medizinskill + Arztkoffer + Regbooster

Als Mechaniker: Mechanikerskill + Koffer + Dietrich

Als Dieb: Beweglichkeit, Geschicklichkeit, Schleichen und/ oder Nachteinsatz wären vorteilhaft + Betäubungspistole

Als Sprengmeister: Explosives + Sprengstoff

Als Terrorist: Sprengstoff, 0 Punkte in Explosives. So kommt man am schnellsten in Einzelteilen in den Himmel.

Je nach Neigung wird der Söldner bewaffnet:

Als Scharfschütze mit einem Scharfschützengewehr.

Als Dieb mit einer Waffe für kurze - mittlere Reichweite, eventuell Schalldämpfer, Betäubungspistole bzw. Betäubungsgranaten.

Als Frontschwein mit einer Waffe für mittlere Reichweite (ca. 300 – 500 oder mehr).

Als Psychopath mit einer Waffe für Autofire auf mittlere Reichweite und viel Munition.

Als Packesel mit allen Waffen, die verkauft werden können und auf zu Tony.

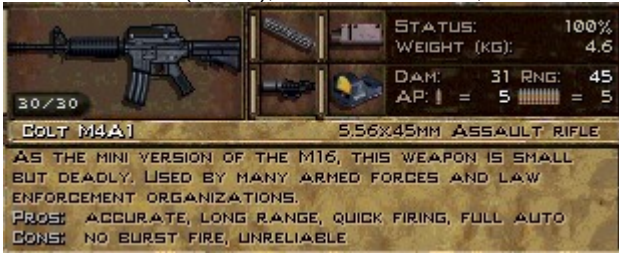
Als Opfer keine Waffe.

### **Rüstung**

Als beste Rüstung hat sich die Dyneema- Rüstung herausgestellt. Sie ist leicht, widerstandsfähig und kann mit dem Alienschleim eingerieben werden.

Ein weiteres Ziel sollte ein minimales Gewicht des Söldners sein.  
 Folgende Waffen haben sich als Vorteilhaft herausgestellt:  
 5,56mm

Die Colt M4A1 (330m), leichtes Gewicht, aber schnell kaputt



Die Tar 21 (370m), relativ leichtes Gewicht



6,8mm  
 Bushmaster M3A4

7,62mm  
 G3AK4 (450m)



HK417 bzw. modifizierte FN Scar

Bei der Waffenwahl sollte noch überlegt werden, welche Waffen das gesamte Team benutzt.  
 Viele Scharfschützengewehre benutzen 7,62mm, weshalb Waffen mit dieser Munition vorzuziehen sind.

Übersicht über Laserpointer:

szLongItemName	Ub Weight	Us Price	bRepairEase	Sinks	ToHit Bonus	Best LaserRange	PercentAP Reduction	NightVision RangeBonus	CaveVision RangeBonus
Laser Sight	4	1500	-1		20	90			
Rifle LAM	4	1500	-2		20	300			
Rifle LAM-Flashlight Combo	6	2500	-2		20	300		30	20
Insight LAM-200	2	2000	-2	1	20	100		10	10
Reflex Sight	2	1400	-4	1			20		

Das Insight LAM-200 wiegt am wenigsten, hat aber nur eine effektive Reichweite von 100.

### Munition

Die eingesetzte Munition kann die Effektivität der Waffe verbessern.

Hohlspitz Munition wirkt gegen ungeschützte Rothemden, Bugs und Tiere sehr gut, während panzerbrechende Munition gegen geschützte Rothemden und die Mutter der Bugs wirkt.

Match- Munition erhöht die Reichweite, wodurch einige Waffen interessant werden. Zum Beispiel ist das OICW mit seiner Reichweite von 28 Feldern nicht so gut, wird aber durch Match- Mun um 12 Felder verbessert und ist mit einer Reichweite von 40 Feldern wieder interessant.

Typ	Farbe	Körper	Rüstung	Geht durch mehrere Ziele	Lautstärke reduziert (40%)	Bemerkung
Ball/	Grau	1	1	Nein	Nein	Standardmuni

normal						
HP (hohlspitz)	Blau	1,7	1,5	Nein	Nein	Schaden von 0, wenn Rüstung die Kugel aufhält
AP (panzerbrechend)	Dunkelrot	1	0,75	Ja	Nein	
XAP	Rot	1	0,5	Ja	Nein	Entweder es gibt AP oder XAP, aber selten/gar nicht beide Arten für eine Waffe
HE (hochexplosiv)	Hellorange	1	1	Nein	Nein	Explodiert kurz vor Körperkontakt
HEAP (hochexplosiv panzerbrechend)	Orange	1	0,75	Nein	Nein	Nur Rocket Rifle
Dart	%	1	1	Nein	Nein	Ignoriert Rüstung, schläft bei Treffer das Ziel ein
AET	Violett	1,7	0,75	Ja	Nein	Die beste Muni im Spiel, Waffe nimmt schneller Schaden
Glas	Grün	3,4	3	Nein	Nein	Gegen gepanzerte Gegner fast unbrauchbar (Kopftreffer), gegen Bloodcats, ungeschützte Ziele ein Segen
Tracert/Leuchtspur	Gelb	1	1	Nein	Nein	Burst- Penalty ist stark reduziert
Tracert-AP/Leuchtspur panzerbrechend	Gelb	1	0,75	Ja	Nein	Burst- Penalty ist stark reduziert
Match	Weiß	1	1	Ja	Nein	Erhöht die Reichweite um 7 Felder
Match- AP	Weiß	1	0,75	Ja	Nein	Erhöht die Reichweite um 12 Felder
Unterschall (Cold)	Grau	0,95	1	Ja	Ja	
Unterschall - HP (Cold)	Hellblau	1,6	1,5	Nein	Ja	Schaden von 0, wenn Rüstung die Kugel aufhält
Unterschall - AP (Cold)	Hellrot	1?	0,75	Ja	Ja	
Unterschall - XAP (Cold)	?	0,75	0,5	Ja	Ja	Schaden reduziert
Unterschall - Glas (Cold)	Hellgrün	3,2	3	Nein	Ja	Schaden von 0, wenn Rüstung die Kugel aufhält
Unterschall - Glas (Cold)	Hellgrün	2,6	3	Nein	Ja	Schaden von 0, wenn Rüstung die Kugel aufhält, Kaliber 5.56x54mm, 7.62x51mm
Uran- Muni	Dunkelgrün	1	0,5	?	Nein	Offiziell noch nicht enthalten. Reduziert beim Treffer die Rüstung, Waffe nimmt schneller Schaden
Lockbuster	Weiß	X	X	Nein	Nein	Sehr kurze Reichweite (-10 Felder), dient zum Schlösser öffnen, Kaliber 12 gauge
Buckshot	Tan?	X	1	Nein	Nein	9 kleine Kugel, treffen alle, ist der Schaden um 2,25 erhöht, jede Kugel ist schwächer als eine normale Kugel
Schrott-		1	1	Nein	Nein	Erhöht die Reichweite um 5 Felder

muni						
------	--	--	--	--	--	--

## **8.) Taktiken im Kampf**

Nachteinsatz ist aufgrund der Nachtsichtgeräte und der Nachteinsatzfähigkeit zu bevorzugen.

Es ist leichter sich an Gegner anzuschleichen und sie zu überwältigen.

Tagsüber an Häuserwänden langschleichen, Nachts auf offener Strasse, freien Flächen schleichen und Lichtquellen meiden.

*Nur 1.13* Scharfschützen (Zielfernrohr ab x4 gibt eine höhere Sichtweite) oder Söldner mit Ferngläsern sollten die Umgebung überprüfen.

Dabei ist auf eine gute Abdeckung in die wahrscheinlichste Angriffsrichtung der Rothemden zu achten. Die Sichtweite und damit Übersicht eines Söldners kann man sich mit der Taste „Ende“ anzeigen lassen.

Gegner niederschlagen und ausrauben. Sobald der Zustand „sterbend“ ist, kann ein Gegner nicht mehr ausgeraubt werden. Der Gegner kann verarztet werden, bis der Zustand wieder „critical“ ist. Danach kann er wieder ausgeraubt werden.

Es ist nicht verkehrt, ein paar Betäubungspistolen bzw. Betäubungsgranaten im Team zu haben. So kann man den einen oder anderen Gegner mit einer interessanten Waffe aufhalten und ausrauben.

Die allgemeine Bewegung der Rothemden ist ziemlich einfach. Dadurch kann man an bestimmten Stellen die Rothemden abfangen und hat seine Ruhe.

Die Rothemden werden alle, bevor sie aufbrechen, von Deidranna in einem persönlichen Gespräch motiviert.

Das führt dazu, dass die Rothemden immer in Meduna starten.



## **9.) Täuschen, Tarnen und Verpissen**

Wood/Jungle:

Low grass

High grass

Flat ground

Desert:

Flat ground

Train tracks

Dirt road

Urban:

Paved road

Flat floor (= in buildings)

Snow:

Nowhere

## **11.) Basteln für Anfänger**

Diese Informationen wurden von der [Basis](#) genommen:

**Waffen:**

Alustange + Feder = Zum Abschießen benötigte AP's sinken.

Stahlrohr + Sekundenkleber + Klebeband = Laufverlängerung

Laufverlängerung + beliebige Waffe = Reichweite wird erhöht (+ Zustand in Prozent/10 also 0-10 Punkte)

**Rüstung:**

Compound 18 + beliebige Rüstung = Verstärkte Rüstung

Keramikplatte + beliebige Schutzweste = Verstärkte Schutzweste

Spucke von Monsterkönigin + beliebige Rüstung = Verstärkte Rüstung (funktioniert nicht mit Compound 18 zusammen)

**Sprengstoff:**

TNT + Cyclonit = HMX (höhere Sprengkraft als TNT und stabiler als Cyclonit)

C1 + Cyclonit = C4 (im Gegensatz zu C1 geruchlos)

**Misc:**

LameBoy + Kuperdraht = Display

Röntgenröhre + FumblePack+ Kaugumie = Röntgengerät

Röntgengerät + Display = Röntgendetektor

--> Man kann die Feinde auf der Übersichtskarte sehen! Zum Betrieb sind Batterien nötig und zum Zusammenbauen Elektronikfähigkeiten.

Murmeln auf glattem Boden = Feinde rutschen aus.

Schnur + Dose = Alarmanlage (an eine Tür hängen um die Feinde früher kommen zu hören)

**12.) Wir sprengen den Weg frei**

(Gültig ab JA2 Version 1.05)

Tony:



Boxring:



Orta:

Granaten, Granaten, billig abzugeben, aber bitte selber auffangen.



Gewehre haben ebenfalls die Möglichkeit mit Granaten zu schießen:



### 13.) Handel in Arulco - Öffnungszeiten der Läden

Arni	Grumm 08:00 - 21:00	Schmied, Reparatur, keine Elektronik
Fredo	Grumm 09:00 - 21:00	Elektronikreparatur
Perko	Cambria	Reparatur, keine Elektronik
Keith	Cambria	Kleinigkeitenladen, gute Preise außer Waffen (Tony) und Junk (Jake) 1.400\$
Franz	Balime 09:00 - 17:00	Elektronik und Rüstungenhandel, pro Tag max. 5.000\$
Sam	Balime 10:00 - 18:00	Eisenwarenladen (Batterie, Leuchtstäbe)
Howard	Balime 09:00 - 21:00	Apotheke
Jake	Estonia 00:00 - 00:00	Schrottplatz
Tina	Grumm 09:00 - 17:00	Schneiderin
Tony	San Mona 0:00 - 00:00	Waffenhändler, pro Tag max. 15.000\$, ab 09:00Uhr wieder 15.000\$
Mike	??? 12:00 -	Tierhändler, 10.000\$

### 14.) Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad und wir in Arulco

Es gibt 2 Wagen in Arulco zu erstehen.

Der eine Wagen, der Icecream Truck, wird von Hamous benutzt. Er ist an einer zufälligen Stelle in Arulco zu finden. Benutzen Sie die Karte von oben, um Hamous in einem Sektor wie C9 zu finden.

Der 2. Wagen ist der Hummer in Sektor L10, welcher für 10.000 Dollar den Besitzer wechselt und 24 Stunden später abgeholt werden kann.

Benzin erhält man in Estoni, nachdem Shank befreit wurde.

Die Vorteile eines Wagen:

- 1.) Jeder Sektor mit einer Straßenanbindung wird innerhalb von 30 Minuten durchquert. Schneller geht es nur mit dem Helikopter.
- 2.) 6 Personen können in einem Wagen sitzen, wobei nur einer wach sein muss. Die anderen Söldner können während der Fahrt schlafen und ausgeruht am Ziel ankommen.
- 3.) Ab 1.13 kann ein Wagen wie eine Person beladen werden. Dadurch kann im Wagen ein Reservekanister gelagert werden, so dass man immer etwas Sprit dabei hat.

### 15.) Hackfressen mal anders

Sind Sie es leid, immer wieder in die gleichen Gesichter zu schauen?

Ron Portraits:

<http://www.ja-galaxy-forum.com/board/ubbthreads.php/ubb/showflat/Number/73726/page/1/fpart/1>

Rerranged Portraits von MarlboroMan:

<http://www.ja-galaxy-forum.com/board/ubbthreads.php/ubb/showflat/Number/149497/page/0/fpart/1>

Kaerar Faces:

<http://www.ja-galaxy-forum.com/board/ubbthreads.php/ubb/showflat/Number/156721/page/2>

JA2 Basis

[http://jagged.gamigo.de/ja\\_forum/showthread.php?t=15208](http://jagged.gamigo.de/ja_forum/showthread.php?t=15208)