

# Jagged Alliance

Aussteigen Esc	Söldner 1 F1	Söldner 2 F2	Söldner 3 F3	Söldner 4 F4	Söldner 5 F5	Söldner 6 F6	Söldner 7 F7	Söldner 8 F8	Feinde Zeigen F9	Optionen F10	F11	F12	Druck	Rollen	Pause
-------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	------------------------	-----------------	-----	-----	-------	--------	-------

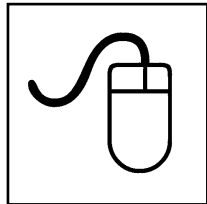
° ^ `	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	? _ ß -	+ =	←
Autom. Karte mit Sektors. Tab	Q	W	Söldner Entwaffn. E	Load R	Neuer Sektor T	Ver- größern Z Y	U	Inventar I	Optionen O	Pause P	Ü [	* + ]	Nächsten Feind Zeigen Enter
Caps	Tag ab- brechen A	Statistic Save S	DONE D	F	G	H	J	K	Letzte Meldung L	Ö ;	Ä ' ,	#	
Shift	> \ < \	Y Z	Spiel beenden X	Reele Zeit C	V	B	N	Karte M	: <	: >	? - /		Shift
Strg		Alt	Nächster Söldner									AltGr	Strg

Autom. Karte Einfüg	Pos1	Bild ↑
Entf	Ende	Bild ↓

	↑	
←	↓	→

Num	/	*	-
7	8	9	
4	5	6	+
1	2	3	
0	.		Enter

deutsches Tastaturlayout / english keyboard layout



**LMB:**     Bewegen zu Ziel / Action  
**Shift + LMB:**   Schleichen zu Ziel  
**LMB + RMB:**    Alle Bewegungen zu Ziel

## CHEATS taken from [dlh.net]

Wenn Dein Gegner wieder an der Reihe ist einen Zug zu machen, dann drücke einfach [Ctrl][F] und Du bekommst das Zug-Recht zurück, ohne das sich Dein Gegner bewegen konnte.

Noch ein bißchen Geld (kann ja nie schaden). Im Sektor 000050F0 die ersten drei Bytes auf FF FF FF setzen.

1. Speichert eine beliebige Mission mit [Alt][S].
  2. Nimm einen Gegenstand aus dem Inventory (dieser erscheint dann als Cursor).
  3. Lade den alten Spielstand mit [Alt][R] wieder und drückt [Return]
- Nun Hast Du den Gegenstand doppelt...

## HexCheats:

Lade eine Savegame-Datei in Deinen HexEditor und alle Deine Probleme können beseitigt werden. Suche nun den Namen eines Helden. In der Reihe darunter beginnt der Spaß. Kleine Übersicht:

```
00 00 00 00 00 00 00 00 00 NA ME HE RO 00 00
00 00 00 00 00 12 00 01 08 00 00 00 00 01 XX
XX 00 00 00 00 00 64 YY ZZ AA BB CC DD EE FF 00
```

Die meisten Werte können bearbeitet werden:

XX XX Gesundheit           nach belieben

```
-----
YY   Beweglichkeit
ZZ   Geschicklichkeit    Diese Werte sollten
AA   Weisheit            alle 63 sein, was
BB   Medizin             dem dezimalen Wert
CC   Sprengstoff         99 entspricht, da
DD   Mechanik            Jaggend Alliance nur
EE   Treffsicherheit     zweistellige Werte
FF   Erfahrung           kennt
```

more keyboard layouts:  
[keycard.mogelpower.de](http://keycard.mogelpower.de)