Contract Jack

Diese Lösung basiert auf der deutschen Version 1.1 und dem mittleren
durchaus optimal erscheint, aber vor allem für Nolf-Spieler in den ers
gewöhnungsbedürftig ist. Die Screenshots wurden mit dem Tool Fraps
und 2X anisotroper Filterung gemacht.

Tipps:

- Nehmen Sie sich zunächst etwas Zeit um sich an das Spielgefühl z
Zielfunktion ist durchaus etwas gewöhnungsbedürftig&
- &dafür jedoch einigermaßen realistisch und aus Nolf 2 bereits bek
stehen um das Fadenkreuz genauer zu machen und feuern Sie ste
verzieht die jeweilige Waûe mit jeden weiteren Schuss noch mehr!
- Gleichzeitig empfiehlt es sich auf oûener Fläche in die Hocke zu g
Ziel darstellt!
- Achten Sie daher vornehmlich darauf eine Deckung zu fûnden, wo m
Nachladen nicht mehr von Kugeln genervt sieht.
- Nutzen Sie zum Nachladen stets eine vorhandene Nische oder duck
hinter einen Gegenstand weg
- Achten Sie darauf, wo Ihre Gegner in Deckung gehen, denn beispie
kann man einen vortretenden Gegner kaum erkennen
- Sollte es mal knapp werden bezüglich der Lebenspunkte, empfiehlt
Deckung zu suchen und auf die Gegner zu warten, denn diese komm
wurden, fast immer in Ihre Richtung
- Lassen Sie sich durch die Schatten nicht täuschen, manchmal werd
an falschen Orten angezeigt..!
- Generell sind die Level recht einfach angelegt, trotz vieler Türen
verlaufen, da es stets nur einen richtigen Weg gibt..!
- Der Motorroller (Vespa) funktioniert wie die Mobile aus den Nolf-S
Besteigen in die Richtung steht, in die man auch davor gesehen ha
Stück ballern kann, sondern immer mal wieder eine regenerative N
muss
- Beim Laufen über die Waûen der toten Gegner, wird nicht immer je
aufgehoben, Sie sollten also bei Munitionsengpässen durchaus Ach
jede Waûe mitgenommen wird. Notfalls halt manuell aufnehmen&
- Wenn die Gegner mit Granaten werfen (Achtung Granate!) sollte
zur Seite ausweichen, denn nach vorne triût man auf die Granate,
- Nutzen Sie das Radar um schnell erkennen zu können, wo die Gegn
Feuer kommt, was vor allem im Weltraumkapitel sehr brauchbar is
- Wie üblich stelle ich Ihnen auch hier wieder meine Savegames zur
dazu den Ordner in Ihr Contract-Jack-Verzeichnis und beachten Si
vorhandene Savegames überschrieben werden, Sie sollten diese al

Save.RAR (0.9 MB)

Kapitel 1 - Der Vorschlag

Warten Sie zunächst die Ansprache ab, denn erst wenn ihm die Gegner per Kettensäge eins überziehen wollen, befreit sich Jack dank übermenschlicher Kraft. Dann gilt es aber auch schon schnell zu handeln, denn der linke Gegner feuert sofort drauûos. Man muss ihm also per Faust selbst eins drauf geben und sich dann sofort das MG schnappen. Der arme Teufel in der Ecke kauert dann hilûos neben dem Telefon, man sollte ihn daher einfach ignorieren und sich auf die Gegner vorbereiten, die kurz darauf, die Tür eintreten. Hat man diese erledigt, sollte man je nach schwere der Verletzungen erst mal im Kleiderschrank des Nebenraumes und im Bad Pûaster bzw. eine neue Rüstung aufnehmen. Danach kämpft man sich d Richtung Eingang durch, wo man nach links hin in den Gang ohne Verp Kämpfen Sie sich durch die dortige Abstellkammer zu der Bar durch, w Feinde triût. Glücklicherweise ûndet man dann neben den Waûen bei d Kampfschrotûinte hinter der Theke. Mit dieser geht es dann weiter bis Laden!), wo weitere Gegnermassen exekutiert werden.
Schließlich gelangt man dann zum Eingangsbereich, wo nach Ausschal klingelt. Nehmen Sie ab, lauschen Sie dem Angebot und wehren Sie d ab.
Kämpfen Sie sich dann durch die Lagerräume bis nach draußen durch, folgt und dabei zahlreiche Gegner erledigen muss. Da man aber selbst genügend Rüstungen und Medikits ûndet, sollte man weiterhin problem so lange man nicht überstürzt voran eilt!
Hinten geht man zur Holztür, die einem in eine Art Waschkammer führt zum eigenen Wagen durchkämpfen und dort die Nachricht lesen muss&

Kapitel 2 - Prüfung im Kugelhagel

Hinter dem ersten Tor ûndet man eine größere Kampfarena vor, wo alsbald aus drei Bereitschaftsräumen zahlreiche H.A.R.M.-Angreifer strömen. Bleiben Sie zunächst am besten hinter einer Deckung stehen und nutzen Sie die so verbesserte Zielmöglichkeit aus um die Gegner schnell und genau umzulegen.
Munition sollte man erstmal genug haben, notfalls stürmt man vor und schnappt sich die Waûen der Toten. Sind alle Gegner erledigt, sollte man dies dann natürlich ebenfalls machen und die Bereitschaftsräume

durchsuchen, wo man Munition, Rüstung und Medikits (und zahlreiche lustige Plakate - Kung Fu Hamster!) ûndet!
Weiter hinten geht man dann zum nächsten Abschnitt, wo man einen Sp
das Gitter hinter einem runter fällt.
Schnappen Sie sich vor Ihnen die Schrotûinte und erledigen Sie wiede
Gegner, wobei man hier aber zusätzlich auf Gegner weiter oben und H
Hat man wieder alle Gladiatoren getötet, sollte man sich genau umse
hintere Tor gehen, wo erneut ein herunterfallendes Gitter den Rückweg
Hier triû t man dann aber erstmal keine Gegner, sondern muss bis zum
nach dem Herabfallen zahllose Gegner u Schnappen Sie sich die Ecke Sie sich daher gan
die Handgranate und werfen Sie diese auf die Meute, was schnell Ruhe schaû t!
Laufen Sie dann um die Ecke nach rechts, wo direkt ein weiteres Gitter zuschlägt. Weitere Gegner greifen Sie hier von oben an. Laufen Sie dann unten weiter bis zur Falltür. Sobald diese ausgelöst wurde, öû net sich auch das hintere Gitter und lässt weitere Gegner frei.
Im Kampf mit diesen bricht dann auch die Treppe in der Mitte des Areals auf, wo man dem Weg bis zum hinteren hebel an der Wand folgen muss. Legen Sie ihn um und töten Sie die angreifenden Gegner. Danach gehts wieder nach oben, wo die Falltür wieder geschlossen ist und Jack gefahrlos überqueren kann.
Kämpfen Sie sich dann durch den säulenbesetzten Weg bis zum Ziel du
ein weiteres Gitter zuschlägt, so daß man nochmals zahlreiche Angrei
das Gitter erneut öû net und Jack durch das Ziel laufen kann&

Kapitel 3 - Willkommen in der Tschechoslowakei

Teil 1

Schnappen Sie sich nach der Fahrt (Cate steht da auch mal irgendwo am Strassenrand) schnell eine Waû e und nieten Sie die zahllosen Wachen um den Laster herum um (Wachturm!).
Danach kämpft man sich nach links hin durch, wo man durch die Doppeltür das Gebäude zur Rechten betritt. Kämpfen Sie sich dort unten bis zum versperrten Bereich weiter hinten durch, wo man das Schloss zerschießt und damit dann auch leider einen kleinen Brand verursacht.
Laufen Sie daher hier schnell weiter und kämpfen Sie dahinter wieder zahllose Gegner nieder. Über den kleinen Innenhof gehts in das

nächste Gebäude, wo man sich bis zum Raum mit der Turbine durchkän
Tonne, kann man durch sprengen selbiger einen Geheimraum freilegen
durch die untere Tür nach draussen, klettern Sie dort vorsichtig am Kr
dort die Tür und legen Sie dann einen Hebel um, wodurch das Schneem
Laufen Sie dann im Turbinenraum die seitliche Treppe nach oben und l
den Hebel am Fenster, der unten das Tor öû net, was leider auch dazu
Gegner herbei kommt!
Speichern Sie daher erstmal und gehen Sie dann hinter einer Kiste in
durch die hintere Tür ein erster Gegnertrupp. Da man über den bekann
kann (Feuer!) gilt es nun über den hinteren Bereich zum anfänglichen
Wehren Sie dazu, wie bereits erwähnt, den ersten Gegnertrupp ab und
Handgranate zu Hilfe um einen zweiten feindlichen Trupp mit Hilfe der
Raum auszuschalten.
Kämpfen Sie sich dann nach hinten über den metallenen Weg draussen zum anderen Gebäude durch, wo man sich alsbald in bekannten Territorium wähnt. Zwar sind hier neue Gegner anzutreû en, doch dafür kennt man den Weg die Treppe runter und bis zur oû enen Doppeltür zum Hof bereits.
Dort triû t man natürlich weitere Gegner, so daß man nur vorsichtig vorgehen sollte, da man hier auch recht wenige Medikits û ndet (ausser man hat beim Einmarsch kaum welche verbraucht!).
Springen Sie dann beim LKW über den Zug und erledigen Sie dahinter vorsichtig die angreifenden Gegner. Ob man dann zuerst die beiden Gebäude durchsucht, wo man neben einigen weiteren Gegnern a
Munition (z.B. auf den Containern) û ndet, oder direkt das Schneemobi
empfehle jede letzteren Weg.
Auf dem Schneemobil fährt man dann zum Tor, welches man direkt weg
Weg bis zur Unfallstelle, wo man nicht abbremsen darf, so daß man üb
kann&

Teil 2

Fahren Sie bis zum ersten Kontrollpunkt, wo man dank der automatisch
Gegner beim Wachhäuschen und auf der Brücke bezwingen kann. Steig
durchsuchen Sie das Gebäude nach brauchbaren Gegenständen, bevor
folgen und dabei zum ersten mal von einem Hubschrauber attackiert w
ignorieren sollte, da man ihm deû nitiv keinen Schaden zufügen kann!
Folgen Sie daher einfach dem Weg durch die Schlucht und beschiesser
Gegner am Rand oder weiter hinten bei der Strassensperre mit zwei LK
Hinter dieser attackiert dann erneut der Hubschrauber und zerstört da
dann den normalen Weg blockiert, so daß man nach rechts ausweiche
Aussenposten û ndet. Sprengen Sie das Tor auf und fahren Sie in die A
die explosiven Tonnen feuert, was dann meist viele Gegner mitreisst!
Weiter hinten sieht man dann hinter einem Zaun einen Zug vorbeibrett
Man muss hier erstmal absteigen und das Tor mit dem Schalter zur Lin

Dann kann man aber immer noch nicht den Zug bespringen, so daß man sich eventuell überlegen sollte erstmal den Posten noch etwas zu durchwühlen.
Dann besteigt man wieder das Gefährt und springt per Rampe über den Zug. Auf der anderen Seite kämpft man sich bis zum nächsten Kontrollpunkt durch, wo man in der Hütte nochmals brauchbare Gegenstände
û ndet.
Folgen Sie dann dem Weg bis zur Brücke, die von einem der Hubschrauber gesprengt wird, so daß man nach links ausweichen muss, wo man am Laster vorbei nach unten zum gefrorenen Fluss fährt. Folgen Sie diesem und
erledigen Sie unterwegs zahlreiche Gegner am Ufer und auf den Baums
Hinter dem größeren See fährt man dann durch die enge Schlucht bis z
der Seite hochkämpft, da die Gegner in der Mitte zahlreiche Fässer he
dann das Tor zum Aussenposten weg und brettern Sie hinein. Schiesse
bietende Ziel, vor allem auf die zahlreichen explosiven Fässer und son
dadurch weiter hinten direkt mal ein Haus mehr oder weniger zerlegt.
Fahren Sie dort dann û ink hindurch und folgen Sie dem Weg nach oben
man auch eine kleine Sprungschanze im Bretterzaun û ndet, die Jack
bringt&

Kapitel 4 - Gefahr durch Danger Danger!

Teil 1

Erledigen Sie die Gegner bei dem LKW und laufen Sie dann zwischen den Container nach links hin zum Kran. Dort klettert man nach oben und legt einen Hebel um, so daß einer der Container nach oben gezogen wird und den Weg freigibt.
Folgen Sie dem Weg dann um den Kran herum bis zum kleinen Hinterhof, wo man mit den explosiven Tonnen den Weg freisprengt, welcher dann aber noch ziemlich unangenehm brennt. Schnappen Sie sich daher aus dem Regal in der Hütte den Holzeimer und kämpfen Sie sich wieder zum anfänglichen Bahnhof zurück, wo man am Gebäude neben dem geparkten LKW einen Wasserhahn û ndet, wo
man den Eimer dann mit Wasser füllt. Damit löscht man dann wieder be
springt dort dann nach unten, wo man schnellstens Deckung suchen so
angreifen.
Betreten Sie dann das Gebäude und schnappen Sie sich auf der Toilet

Dann gehts zurück nach draussen, wo man hinter den beiden großen T
Maschendrahtzaun öffnet und hinter den beiden kleineren Tanks das Lo
Krabbeln Sie hindurch und lauschen Sie dann dem interessanten Gespr
dem nächsten Holzzaun.
Ist es zu Ende, stürmt man vor, nietet beide um und kämpft dann die Gegner im dahinterliegenden Hof nieder. Gegenüber betritt man dann wieder das Gebäude und vernimmt daraufhin auch bald eine Ankündigung vom Danger-Danger-Boss.
Hier trifft man vorerst keine Gegner, so daß man in aller Ruhe die Räume durchsuchen und die Schlösser der Spinde mit Gewalt öffnen kann. Erst wenn man bei selbigen durch die Tür wieder nach draussen geht, durchläuft man einen Speicherpunkt und trifft dann natürlich direkt auf die nächsten Gegner.
Säubern Sie dann nach und nach den ganzen hinteren Bahnhofsbereich mit den geparkten Zügen. Betreten Sie dann schräg auf der anderen Seite das Gebäude d
Arbeiten Sie sich dann dort bis zur größeren Lagerhalle durch, von wo
größeren Innenhof hat. Nutzen Sie hier das Scharfschützengewehr um
Wachtürmen auszuschalten.
Sobald man das Gebäude verlässt, braust ein LKW durchs nahe Tor un
weshalb man sich erstmal wieder zurückziehen sollte, denn Soldaten u
gemischt an! Sind alle erledigt, geht man nach draussen und dort erst
Schlafräumen eine Kiste mit einigen C4-Sprengladungen findet. Packer
dann wieder auf den Hof, wo es quer rüber zur anderen Tür neben dem
man dort dann den seitlichen Hebel um und öffnet so das Tor.
Nun gilt es mit Hilfe der Sprengladungen einige Tore gewaltsam zu öff
trifft man dann auf weitere Gegner, nach deren Ausschaltung man nach
der nächste Kapitelabschnitt beginnt&

Teil 2

Kämpfen Sie sich nach draussen in den Tunnel durch und nutzen Sie die vorgefundenen Medikits und Rüstungen nur mit Bedacht, denn hinter der Kurve im Tunnel trifft man auf zahlreiche Gegner, wobei einer der Oberen auch mit einem Raketenwerfer hantiert, was durchaus unangenehm zu schaffen machen kann! Erst wenn man die Gegner am Ende des Tunnels erledigt hat, sollte man daher die Rüstungsgegenstände an sich nehmen.
Durchsuchen Sie dann das dortige Lager, wo man auf einer Kiste eine C4-Ladung findet, die man dann auch direkt ein paar Meter weiter an einer Kiste im eingezäunten Bereich anbringt.
Warum gerade hier, bleibt völlig unklar, daher

einfach machen. Die Explosion reisst dann natürlich auch direkt ein Lo
sich die Treppe nach oben kämpfen kann.
Folgen Sie dem Gang bis zu einer Art Turbine in der Ecke. Da man nac
weiter kommt, muss man mit dem Schalter bei der Turbine den Gasû uss
kleine Flamme in der Seitennische verschwindet und man dort nach un
klettern kann (in der linken Nische kann man übrigens zu einem Gehei
Krabbeln Sie unter dem Gitter bis zum Raum hinter der verschlossener
großen Lagerhalle.
Nachdem man dort alle Gegner ausgeschaltet hat, folgt man dem Weg
einem Generator. Hier geht man nach links durch die Tür, die Treppe r
dort wieder bis zur großen Halle durch, wo erneut zahlreiche Gegner a
Kämpfen Sie sich den Weg bis zum kleinen Kontrollraum durch, wo man
die Treppe herunter lässt. Laufen Sie dort dann nach oben und arbeite
rundgewölbten Raum durch. Dort gehts dann nach links hin weiter, wo
Schreibtisch eine weitere C4-Ladung û ndet.
Folgen Sie dem Weg dann weiter nach oben,
wo man an der hinteren Tür einigen Stimmen
lauschen kann und dann dort die Bombe
anbringen muss.
Dahinter erledigt man dann im Raum mit der
seltsamen Apparatur die Gegner und springt
vorsichtig nach unten, wo man zum
Kontrollpult geht, womit man dann erstmal
den Auftrag erfüllt hat, denn der Insasse
zeigt sich gesprächig.
Danach kommen jedoch schon gleich
zahlreiche Gegner heran. Machen Sie sie
unschädlich und gehen Sie dann durch die nun
oû ene Tür neben der Zelle. Dahinter û ndet
man sich alsbald in bekannten Territorium
wieder. Man muss nun den ganzen Weg, an dem Generator vorbei und
wieder bis zum Verhörraum beschreiten, denn dort hat sich oben bek
(oder durch hereinströmende Gegner geöû net worden).
Das wird jedoch durch allerhand gegnerisches Material erschwert, so
Weg nur vorsichtig voranarbeiten sollte. Glücklicherweise û ndet man i
Seitenräumen meist auch immer Rüstungen oder Medikits..!
Schließlich wieder im Verhörraum angekommen, kämpft man sich durch
säulenbewehrten Saal vor, wo man nach rechts hin in eine weitere Hal
Gegner fein selbst hochjagen.
Schiessen Sie hier die zahllosen Gegner nieder kämpfen Sie sich nach
Weg die Sportarmbrust û ndet. Dahinter û ndet man dann an der Wand e
Schloss oben gehalten wird. Zerschiessen Sie es und klettern Sie nacl

Teil 3

Ducken Sie sich direkt unter dem Raketenangriû weg und schnappen Sie sich zur Linken die C4-Ladung. Danach rennt man sofort in Deckung und wehrt die angreifenden Gegner ab. Über die Wendeltreppe gehts dann nach oben, wo man das Loch im Weg überspringt und im dahinterliegenden Raum die Sprengladung anbringt.
Lauschen Sie dann der Durchsage samt Familiendrama und folgen Sie dem Weg nach unten, wo der Weg erneut gesprengt wird.
Schalten Sie die Gegner aus und laufen Sie zum Loch im Weg, wo man vorsichtig auf die darunterliegenden Gasleitungen springt.
Arbeiten Sie sich dann geduckt wieder in die andere Richtung vor, wo man das Ventil betätigt. Dann gehts wieder ü zurück, wo man nun von keiner Flamme mehr am weiterkrabbeln behind dann ein Gitter, welches zu einem Treppenhaus führt. Kämpfen Sie sic Lagerhalle für Raketenteile durch. Dort geht man rechts hinten in den nächsten Tür durch die Gegner ein Regal herumgeworfen wird, so daß Schalten Sie die auftauchenden Gegner aus und kehren Sie dann zur L gegenüber neue Gegner erscheinen. Kämpfen Sie sie nieder und folger Sie über dem Raum mit dem ungeworfenen Regal sind.
Springen Sie hier vorsichtig nach unten und laufen Sie bis zur Kontrol davonûiegt!
Kämpfen Sie sich dann weiter bis zur Lagerhalle durch, wo sich einige sprengen. Hierûndet man rechts hinten im Büro den Bakalov Korrekto bereits aus dem ersten Teil bekannt sein könnte.
Kämpfen Sie sich so gestärkt durch die gesprengte Tür bis zur Startkontrolle, wo man dann Vorbereitungen für einen zweiten Start triût (alles ganz easy, dieses Raumfahrding!).
Um die Startsequenz einzuleuten, folgt man dann dem Weg nach links, wo sich nahe der Startrampe Soldaten und Gangster bekriegen.
Kämpfen Sie sich hier vorbei nach unten, wo man die Positionskontrolleûndet und per Schalter direkt eine zweite Rakete in Position bringt. Folgen Sie dem Weg dann weiter bis zur Tankstation, wo man das Geschoss bespritet .
Folgen Sie dann dort dem Weg weiter nach oben, wo man bei der zweiten Tür nahe der Startkontrolle rauskommt, welche leider durch einen Schlüsseldieb lah Kämpfen Sie die angreifenden Gegner nieder und schiessen Sie sich b wo man im hinteren Büro (Fundort des Bakalov Korrektors) auch schon Mit diesem gehts dann zurück zur Startkontrolle, dort wird der Schlüss Startsequenz initiiert. Gehen Sie dann wieder durch die linke Tür in R jedoch noch einmal einige Gegner durch die nahe Tür sprengen, was J der Startrampe und der Rakete abhalten sollte..!

Kapitel 5 - Mondpsychopath

Teil 1

Klettern Sie an der Leiter bei der Schleuse eine Etage tiefer und wehren Sie dann dort die angreifenden Gegner ab. Danach gehts dann nochmal per Leiter ganz nach unten, wo man per Knopf ein Wegstück nach oben fahren lässt, so daß der dortige Weg wieder begehbar ist.
Da man unten ansonst nichts wirklich interessantes ûndet, sollte man direkt wieder nach oben klettern und auf der mittleren Ebene durch die Schleuse gehen.
Dahinter triû t man auch bald auf weitere Gegner. Schlagen Sie sie zurück und laufen Sie an der Luftschleuse nach draussen (ohne Raumanzug nicht zu öû nen!) vorbei nach hinten zur Treppe bei der beschädigten Luftschleuse.
Dort kämpft man sich dann oben durch den Gang bis zum Kontrollraum hinteren Leiter eine Etage nach unten klettert und dort die Notfallabs Knopf aktiviert. Danach gehts wieder zurück bis zum anfänglichen Ra nach unten klettert und dort durch die Luftschleuse geht. Im Raum dah nach oben und krabbelt durch den û achen Schacht bis zum vorhin umg dann direkt zur anderen Seite, wo man einen weiteren Schacht ûndet, führt.
Hier klettert man direkt an den Leitern bis ganz nach oben und geht dort durch die Luftschleuse, wo man dann auch direkt von zahlreichen Gegner empfangen wird.
Klettern Sie dann an der seitlichen Leiter nach unten und folgen Sie dort dem Weg bis zur Kontrollkonsole, wo man an der Kompressionssteuerung herumspielen kann, so daß im Raum hinter den Fenstern die Gegenstände zu Boden fallen.
Gehen Sie dann in den Raum und nehmen Sie die Sauerstoû -Flasche an sich. Folgen Sie dann dem Gang nach hinten, wo man eine nach oben führende Treppe û ndet. Diese führt zu einer beschädigten Luftschleuse, wo man zur Linken die Sauerstoû -Flasche einsetzen muss bevor man hindurchgehe Unter der Kuppel kämpft man sich dann vorsichtig den Weg entlang bis Munition und eine Rüstung û ndet. Wer beides nicht braucht, kann direk zweiten Schleuse folgen.
Dort folgt man dem Gang einige Meter bevor der nächste Teilabschnitt

Teil 2

Gehen Sie hier zunächst einige Meter vorwärts, denn der Levelübergan
ûiessend, so daß man beim Rückwärtsgehen sofort wieder beim Ladebi
dann dem Gang bis zum hinteren Raum, wo zahlreiche Gegner über die
dabei aber furchtbar einfach abgeschossen werden können.
Sind alle erledigt, klettert man hinunter und folgt dem Gang nach hinten zu einem Raum mit einem seltsamen, grünen Tisch (vielleicht ein Modell?). Wundern Sie sich nicht über die Bomben an den Verbindungsstreben, sie blinken zwar gefährlich, können jedoch nicht versehentlich hochgejagt werden! Im hinteren Raum ûndet man dann auf dem Tisch auch endlich eine weitere Waûe, das Energiegeschütz. Damit kann man nun größere Gegneransammlungen gut auûösen, muss jedoch darauf achten, sicht nicht selbst damit wegzupusten!
An den angreifenden Gegnern kann man die neue Waûe dann auch gleich mal ausprobieren. Kämpfen Sie sich nun wieder zurück in Richtung des Sta
direkt einige Gegner erspäht, die aber überraschenderweise mal nicht
Flucht ergreifen.
Speichern Sie hier und gehen Sie dann durch die Luftschleuse. Sobald
ankommt, werden dort die Sprengladungen aktiviert und es folgt eine u
Sie möglichst schnell entkommen sollten.
Drehen Sie sich daher um und laufen Sie, entgegen dem Luftstrom, wie
den hinunterstürzenden Kisten ausweichen muss. Erst wenn man die
betreten hat, ist man wieder in Sicherheit.
Ein paar Meter in die andere Richtung kommen dann bei der Leiter zah
vorhin noch defekte Luftschleuse. Kämpfen Sie sich dort dann bis zum
Batterie ûndet und sich das Ladegerät an der Wand genau ansehen sol
brauchen wird.
Folgen Sie dem Weg dann nach unten zum Umkleideraum, wo man eine
auch einen Raumanzug ûndet (wie Jack ohne diesen hier raufgekomme
ungeklärt).
Sobald man beide an sicfh genommen hat, kann man endlich durch die
draussen gehen, wo man um den Bohrer weitere Gegner, die interess
angeschwebt kommen, ausschalten muss.
Setzen Sie dann die beiden vollen Batterien in den Bohrer ein und ent
dieser läuft man dann ins Gebäude, wo man beim nahen Ladegerät neu
man dann drei geladene Batterien im Bohrgerät, kann man man dieses
kleines Loch in die Station schiessen.
Dort springt man hinein und geht durch die Luftschleuse&

Teil 3

Laufen Sie zur nächsten Schleuse, die wieder nach draussen führt. Dort kämpft man sich nach links hin zur nächsten Luftschleuse durch. Dahinter sollte man sich dann wieder etwas auskennen und den Weg zurück zur Rakete erneut freikämpfen.
Bei dem Labor, wo man einst die Sauerstoû - Flasche aus dem zunächst schwerkraftlosen Raum mitnehmen musste, wird dann der weitere Weg durch eine Sprengung versperrt, so daß man wieder durch die Luftschleuse in den erneut (evakuierten?) Raum gehen muss, wo zahlreiche Gegenstän schweben.
Nutzen Sie die verringerte Schwerkraft und springen Sie auf einen der Von dort gehts dann über das Geländer auf den obigen Weg und durch dahinterliegenden Raum springt man über die Kisten vorsichtig nach u bis zum Raketensilo, wo gerade die Rakete startet&

Kapitel 6 - Kollisionskurs

Scheint eine gewaltige Explosion gegeben zu haben, denn plötzlich û ndet man sich (unversehrt) im All wieder. Warten Sie zunächst ab, bis ein Gegner von einem Leoniden (oder so) erfasst wird, was Ihnen dann sofort eine Waû e beschwert! Es folgt nun eine längere Sequenz, bei der man wahnwitzige Mengen an Gegnern abschiessen muss, die allesamt aus der Rakete kommen, da fragt man sich nur noch wie die da alle reinpassen und vergisst dabei dann auch glücklicherweise die Munitionsproblematik, so daß man hier absolut bedenkenlos rumballern kann!
Da die Gegner auch, im Gegensatz zu Jack, mit einem Treû er zerplatzen, muss man nur stets wachsam sein, wo die Ra Nach einiger Zeit wird man dann direkt auf eine erste Rüstung zuschw automatisch aufnimmt. Kurz darauf wird man jedoch vom Bordcomputer die man diesmal nicht verhindern kann, was jedoch auch gut ist, da ma entscheidenden Kurs gebracht wird. Erledigen Sie dann weitere Gegne denn alsbald kommen weitere Kollisionsmeldungen. Diesmal handelt es Asteroiden, die man mit gezielten Schüssen aus dem All pusten muss, Treû en.
Nachdem die Gegner dann einen ihrer eigenen Männer ins All beförder Jack treibt weiter auf die andere Rakete zu, was den kleinen Ausû ug a

Kapitel 7 - Il Pazzo

Teil 1

Kurz nach der Landung , natürlich mitten in der Feindbasis , kommen auch schon zahlreiche Gegnern heran. Zunächst nur oben, so daß man sich hinter den Säulen ganz gut Deckung verschaû en kann, später dann aber auch durch die beiden unteren Türen.
Kämpfen Sie die Gegner einfach so lange nieder, bis keine mehr nachkommen. Durch die Leichen sollte man ausreichend Munition erhalten, was man aber auch noch durch Plünderung des unteren Raumes hinter einer der Türen bewerkstelligen kann.
Gehen Sie dann durch die andere Tür und folgen Sie dem Weg durch zahlreiche Kellergewölbe bis nach oben zum Rundgang beim Innenhof. Dort stürzt dann auch die Rakete um, was aber keine w
daß man nach hinten zum Durchgang laufen kann.
Dort kämpft man sich bei der Treppe nach oben zu einem weiteren klei
Tischen. Erneut strömen aus dem nahen Gebäude zahlreiche Gegner, d
bevor man dieses betreten kann. Dort läuft man bis zur Küche und ver
dortige Tür wieder.
Kämpfen Sie sich dann durch die Strassenszene und achten Sie hier b
Ihrem Kopf, denn dort tauchen einige Gegner, mitunter hinter Ihnen, a
werden kann.
Generell muss man hier recht vorsichtig vorgehen, da man nicht mehr
Medikits û ndet.
Weiter hinten wird man dann durch einen Gegner mit Raketen oder son
beschossen, greifen Sie hier zum Scharfschützengewehr. Hat man den
muss man nur noch einige Meter bis zum hinteren Holztor laufen und s

Teil 2

Kämpfen Sie sich, der Strasse folgend, nach links durch und schnappen Sie sich dort die Kampf-Vespa. Alternativ kann man den Weg zwar auch zu Fuss zurücklegen, doch mit der Vespa ist es doch ein gutes Stückchen schneller und einfacher zu schaû en!
Bei dem nächsten Dorf muss man dann aber so oder so wieder zu Fuss weiter. Kämpfen Sie sich dazu durch den Lagerraum der Kneipe nach hinten durch, wo man die Leiter hochklettert und dann wieder zur Strasse springt. Bevor man dieser da
nochmal kurz nach rechts hinter die Strassensperre laufen, wo man de

feine Waû e!
Kämpfen Sie sich dann durch die Strassen bis zum oberen Dorfausgang
Eine Verzweigung gibt es nicht, so daß man sich auch nicht verlaufen
eine weitere Vespa, mit der man den weiteren Weg wieder recht gut be
natürlich auch hier wieder zu Fuss recht passabel, vor allem wenn mar
setzt!
Beim Fluss angekommen kann man dann zwar erstmals auf den û üchtenden Boss feuern, wird aber nichts ausrichten können. Folgen Sie daher weiter der Strasse und sehen Sie sich die Ruinen zur Linken mal genauer an, denn dort û ndet man Munition und eine Rüstung. Weiter hinten û ndet man dann eine weitere Strassensperre vor, wobei man hier erstmal über das blockierende Fahrzeug hinwegspringen kann. Kämpfen Sie sich dann vorsichtig durch die Ruinen durch und sehen Sie sich genau um, denn es gilt einige Rüstungsgegenstände mitzunehmen. Beim Ausgang der Anlage sind natürlich zahlreiche weitere Gegner umzulegen, was aus der Deckung der Ruinen mit dem Scharfschützengewehr recht gut klappt.
Folgen Sie dann weiter der Strasse und achten Sie bei der kleinen Str
dem entgegenkommenden Fahrzeug zu kollidieren. Weiter hinten û ndet
Gebäude vor, wo man zahlreiche Gegner abschiessen muss, bevor man
kann&

Teil 3



Sobald man die Tür öû net, wi
schon direkt von den ersten S
empfangen.
Feueren Sie daher schnell und
so daß man dann auf den Hof
Dort folgt man der Strasse na
Fluss. Springen Sie hier am b
Wasser und schwimmen Sie na
man zum kleinen Geheimnis (F
Energiegeschütz!) hinter der v
Tür kommt.
Laufen Sie dan wieder zurück
und erledigen Sie dort alle Ge
man das Gebäude beim Anlege
man Munition und Rüstungen û ndet, bekommt man dann aber auch Besuch von draussen, so daß man hier sehr schne
sitzt hier wirklich in der Falle!
Folgen Sie dann weiter dem engen Weg bis zur Biegung, wo man plötzl
sontigem Explosiven Zeug) beschossen wird. Zielen Sie hier ganz gena
mehr allzuviel Schaden gönnen! Läuft man die Strasse dann weiter nac
Auto herbei, das den direkten Weg erstmal versperrt, so daß man durc

muss, wo ein Gegner überraschend durch eine Tür kommt.
Hinter der Strassensperre gehts dann weiter durch die engen Gassen,
Gegner auf Balkons achten muss. Bei der Szene mit den parkenden Fa
die Mauer nach unten zum Innenhof springen, wo man Munition, Mediki
man auch unbedingt alle einsammeln sollte bevor man durch die Tür ge
der û nale Kampf!

Teil 4



Sobald man hier die Tür öû ne
Gefecht los. Dazu gilt es meh
überstehen, die allesamt rech
sind. Zunächst sollte man vor
öû nen und die Gegner in Reic
ausschalten. Danach stürmt m
versucht nachfolgend möglichs
stehenzubleiben, denn vom g
Schloss wird regelmäßig mit
gefeuert! Diesem Spuk kann m
Art begegnen: Man nutzt die
Kanonen um die Festung kapu
oder man versucht die Gegner
feindlichen Kanonen auszusch
diese dann zumindest für kurze Zeit
verstummen, um genau zu sein so lange, bis neue Feinde aus dem Geb
Die erste Taktik erweist sich dann natürlich als deutlich eû zienter, da
um überhaupt weiterzukommen. Trotzdem sollte man auch immer wiede
zielen um das gegnerische Kanonenfeuer zumindest etwas zu reduziere
mitunter sehr genau platziert!
Schnappen Sie sich also schnellstmöglich die erste Kanonenkugel auf
Startpunkt . Diese muss man dann einfach nur in die Kanone einführe
automatisch, womit je ein feindliches Geschütz zertrümmert wird.
Zwischen durch muss man dann aber immer auch weitere Gegner im eig
dies überhaupt schaû en zu können, wurden an verschiedenen Stellen F
platziert, die immer wieder nachgefüllt werden. Diese Stellen sind na
Gegenstandes durch ein grünes Symbol (Schatten) des jeweiligen Ob
man hier bei Gelegenheit wieder vorbei schauen sollte, ob denn schon
aufgetaucht ist. Durchsuchen Sie dann den Bereich nach Kanonenkuge
Kanone schieben müssen um das Gegenüber wegzusprengen.
Erst wenn man alle vier feindliche Kanonen erledigt hat, beginnt der e
sich zuerst das Tor am mittleren Turm, wo zahlreiche Gegner herausst
Ausschaltung man dann endlich auch den gesuchten Doktor û ndet.
Gleichzeitig taucht jedoch auch der feindliche Boss, Il Pazzo, auf, der
Burg öû net und von dort dann mit einem Raketenwerfer oder ähnliche
ihn jedoch aus Korn nimmt, verschiesst er seine Munition gleich deutli
dann wieder ins Gebäude, nur um kurz darauf an einem anderen fenste



Zusätzlich muss man sich dab
noch gegen weitere Angreifer
vornehmlich in der Ecke ersch
selbst vor kurzem durch die T
Um diese abzuwehren und mal
haben, ist es durchaus empfeh
den Raum im mittleren Turm z
wo Il Pazzo nicht hinschiesse
genug Deckungsmöglichkeiten
Um den Doktor muss man sich
keine Probleme machen, denn
interessanterweise scheinbar
kann sich daher bei jeder Akti
einige Meter weiter in Richtun
vorarbeiten.
Hat man den Boss soweit niedergekämpft, dass der Balken verschwind
seine Burg zurückzieht, ist der Kampf auch schon bestanden, denn der
beim Boot nur noch auf Ihre Ankunft. Es folgt eine durchaus wendungs
große Aha-Eû ekte, dafür mit einigen netten Kommentaren für Nolf-Ken

Text	A. Neumann	(2005)
Screenshots	A. Neumann	(2005)
Savegames	A. Neumann	(2005)

From:
https://kultloesungen.de/ - Kultloesungen.de

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/contractjack?rev=1

Last update: 2015/04/01 15:03