Contract Jack

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

Tipps:

- Nehmen Sie sich zunächst etwas Zeit um sich an das Spielgefühl zu gewöhnen, denn die Zielfunktion ist durchaus etwas gewöhnungsbedürftig…
- …dafür jedoch einigermaßen realistisch und aus Nolf 2 bereits bekannt. Bleiben Sie einfach kurz stehen um das Fadenkreuz „genauer“ zu machen und feuern Sie stets nur kurze Salven, sonst verzieht die jeweilige Waffe mit jeden weiteren Schuss noch mehr!
- Gleichzeitig empfiehlt es sich auf offener Fläche in die Hocke zu gehen, da man so ein kleineres Ziel darstellt!
- Achten Sie daher vornehmlich darauf eine Deckung zu finden, wo man sich dann beim Nachladen nicht mehr von Kugeln genervt sieht.
- Nutzen Sie zum Nachladen stets eine vorhandene Nische oder ducken Sie sich, wenn möglich, hinter einen Gegenstand weg
- Achten Sie darauf, wo Ihre Gegner in Deckung gehen, denn beispielsweise hinter einer Pflanze kann man einen vortretenden Gegner kaum erkennen
- Sollte es mal knapp werden bezüglich der Lebenspunkte, empfiehlt es sich durchaus mal eine Deckung zu suchen und auf die Gegner zu warten, denn diese kommen nachdem Sie gesehen wurden, fast immer in Ihre Richtung
- Lassen Sie sich durch die Schatten nicht täuschen, manchmal werden sie etwas fehlerhaft oder an falschen Orten angezeigt..!
- Generell sind die Level recht einfach angelegt, trotz vieler Türen kann man sich nämlich kaum verlaufen, da es stets nur einen richtigen Weg gibt..!
- Der Motorroller (Vespa) funktioniert wie die Mobile aus den Nolf-Spielen, so daß man nach dem Besteigen in die Richtung steht, in die man auch davor gesehen hat und so daß man nicht am Stück ballern kann, sondern immer mal wieder eine regenerative Nachladepause einlegen muss
- Beim Laufen über die Waffen der toten Gegner, wird nicht immer jede Waffe automatisch aufgehoben, Sie sollten also bei Munitionsengpässen durchaus Acht geben, dass auch wirklich jede Waffe mitgenommen wird. Notfalls halt „manuell“ aufnehmen…
- Wenn die Gegner mit Granaten werfen („Achtung Granate!“) sollte man stets nach hinten oder zur Seite ausweichen, denn nach vorne trifft man auf die Granate, die dann sofort explodiert!
- Nutzen Sie das Radar um schnell erkennen zu können, wo die Gegner sind und woher somit das Feuer kommt, was vor allem im „Weltraumkapitel“ sehr brauchbar ist…
- Wie üblich stelle ich Ihnen auch hier wieder meine Savegames zur Verfügung. Entpacken Sie dazu den Ordner in Ihr Contract-Jack-Verzeichnis und beachten Sie dabei, dass bereits vorhandene Savegames überschrieben werden, Sie sollten diese also vorher sichern! 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 drauflos. Man muss ihm also per Faust selbst eins draufgeben und sich dann sofort das MG schnappen. Der arme Teufel in der Ecke kauert dann hilflos 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 erstmal im Kleiderschrank des Nebenraumes und im Bad Pflaster bzw. eine neue Rüstung aufnehmen. Danach kämpft man sich durch das Wohnzimmer Richtung Eingang durch, wo man nach links hin in den Gang ohne Verputz geht.
Kämpfen Sie sich durch die dortige Abstellkammer zu der Bar durch, wo man auf zahlreiche weitere Feinde trifft. Glücklicherweise findet man dann neben den Waffen bei den Leichen dort auch noch die Kampfschrotflinte hinter der Theke. Mit dieser gehts dann weiter bis zur nächsten Bar (interessanter Laden!), wo weitere Gegnermassen exekutiert werden.
Schließlich gelangt man dann zum Eingangsbereich, wo nach Ausschaltung aller Gegner das Telefon klingelt. Nehmen Sie ab, lauschen Sie dem „Angebot“ und wehren Sie dann die angreifenden Gegner ab. Kämpfen Sie sich dann durch die Lagerräume bis nach draussen durch, wo man dem Weg nach hinten folgt und dabei zahlreiche Gegner erledigen muss. Da man aber selbst hier draussen (Couch!) genügend Rüstungen und Medikits findet, sollte man weiterhin problemlos vorankommen, zumindest so lange man nicht überstürzt voraneilt!
Hinten geht man zur Holztür, die einem in eine Art Waschkammer führt, wo man sich dann nur noch zum eigenen Wagen durchkämpfen und dort die Nachricht lesen muss…

Kapitel 2 - Prüfung im Kugelhagel



Hinter dem ersten Tor findet 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 Waffen 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!) findet!
Weiter hinten geht man dann zum nächsten Abschnitt, wo man einen Speicherpunkt durchläuft und das Gitter hinter einem runter fällt.
Schnappen Sie sich vor Ihnen die Schrotflinte und erledigen Sie wieder in einer Art Arena zahlreiche Gegner, wobei man hier aber zusätzlich auf Gegner weiter oben und Handgranaten achten muss.
Hat man wieder alle „Gladiatoren“ getötet, sollte man sich genau umsehen und dann durch das hintere Tor gehen, wo erneut ein herunterfallendes Gitter den Rückweg abschneidet.
Hier trifft man dann aber erstmal keine Gegner, sondern muss bis zum nächsten Tor laufen, wo dann nach dem Herabfallen zahllose Gegner um die Ecke kommen. Schnappen Sie sich daher ganz schnell die Handgranate und werfen Sie diese auf die Meute, was schnell Ruhe schafft!



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, öffnet 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 durch, wo dann natürlich erstmal ein weiteres Gitter zuschlägt, so daß man nochmals zahlreiche Angreifer ausschalten muss, bevor sich das Gitter erneut öffnet 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 Waffe 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 durchkämpft (im Zwischenraum mit der Tonne, kann man durch sprengen selbiger einen Geheimraum freilegen!). Gehen Sie dann zuerst durch die untere Tür nach draussen, klettern Sie dort vorsichtig am Kranaufbau nach oben, öffnen Sie dort die Tür und legen Sie dann einen Hebel um, wodurch das Schneemobil herunter fällt.
Laufen Sie dann im Turbinenraum die seitliche Treppe nach oben und betätigen Sie im Nebenraum den Hebel am Fenster, der unten das Tor öffnet, was leider auch dazu führt, dass ein Laster voller Gegner herbei kommt!
Speichern Sie daher erstmal und gehen Sie dann hinter einer Kiste in Deckung, denn alsbald kommen durch die hintere Tür ein erster Gegnertrupp. Da man über den bekannten Weg nicht mehr zurück kann (Feuer!) gilt es nun über den hinteren Bereich zum anfänglichen Hof zurück zu kommen.
Wehren Sie dazu, wie bereits erwähnt, den ersten Gegnertrupp ab und nehmen Sie dann eine Handgranate zu Hilfe um einen zweiten feindlichen Trupp mit Hilfe der explosiven Tonne im anderen 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 anzutreffen, doch dafür kennt man den Weg die Treppe runter und bis zur offenen Doppeltür zum Hof bereits.
Dort trifft man natürlich weitere Gegner, so daß man nur vorsichtig vorgehen sollte, da man hier auch recht wenige Medikits findet (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 auch Rüstungen, Medikits und Munition (z.B. auf den Containern) findet, oder direkt das Schneemobil besteigt, ist eigentlich egal, ich empfehle jede letzteren Weg.
Auf dem Schneemobil fährt man dann zum Tor, welches man direkt wegsprengt. Folgen Sie dann dem Weg bis zur Unfallstelle, wo man nicht abbremsen darf, so daß man über die Unfallstelle springen kann...

Teil 2

Fahren Sie bis zum ersten Kontrollpunkt, wo man dank der automatischen Zielerfassung schnell die Gegner beim Wachhäuschen und auf der Brücke bezwingen kann. Steigen Sie dann ab und durchsuchen Sie das Gebäude nach brauchbaren Gegenständen, bevor Sie dann weiter dem Weg folgen und dabei zum ersten mal von einem Hubschrauber attackiert werden, den man aber einfach ignorieren sollte, da man ihm definitiv keinen Schaden zufügen kann!
Folgen Sie daher einfach dem Weg durch die Schlucht und beschiessen Sie im Vorbeifahren die Gegner am Rand oder weiter hinten bei der Strassensperre mit zwei LKWs.
Hinter dieser attackiert dann erneut der Hubschrauber und zerstört dabei sogar einen Wachturm, der dann den „normalen“ Weg blockiert, so daß man nach rechts ausweichen muss, wo man den zweiten Aussenposten findet. Sprengen Sie das Tor auf und fahren Sie in die Anlage, wo man vornehmlich auf die explosiven Tonnen feuert, was dann meist viele Gegner mitreisst!
Weiter hinten sieht man dann hinter einem Zaun einen Zug vorbeibrettern, deshalb aber keine Panik. Man muss hier erstmal absteigen und das Tor mit dem Schalter zur Linken öffnen.



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 findet.
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 Baumstämmen über dem Flussbett. Hinter dem größeren See fährt man dann durch die enge Schlucht bis zum Abhang, wo man sich an der Seite hochkämpft, da die Gegner in der Mitte zahlreiche Fässer herunter rollen. Sprengen Sie dann das Tor zum Aussenposten weg und brettern Sie hinein. Schiessen Sie dort dann auf jedes sich bietende Ziel, vor allem auf die zahlreichen explosiven Fässer und sonstige Behältnisse, da man dadurch weiter hinten direkt mal ein Haus mehr oder weniger zerlegt.
Fahren Sie dort dann flink hindurch und folgen Sie dem Weg nach oben zur kleinen Wachhütte, wo man auch eine kleine „Sprungschanze“ im Bretterzaun findet, die Jack dann endlich auf den Zug 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 findet, wo man den Eimer dann mit Wasser füllt. Damit löscht man dann wieder bei der Hütte das Feuer und springt dort dann nach unten, wo man schnellstens Deckung suchen sollte, da zahlreiche Gegner angreifen.
Betreten Sie dann das Gebäude und schnappen Sie sich auf der Toilette das Scharfschützengewehr.

Dann gehts zurück nach draussen, wo man hinter den beiden großen Tanks die Tür im Maschendrahtzaun öffnet und hinter den beiden kleineren Tanks das Loch im Holzzaun sucht. Krabbeln Sie hindurch und lauschen Sie dann dem interessanten Gespräch der beiden Wachen hinter 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 durch die einzig offene Tür. Arbeiten Sie sich dann dort bis zur größeren Lagerhalle durch, von wo aus man Aussicht auf einen größeren Innenhof hat. Nutzen Sie hier das Scharfschützengewehr um die Gegner auf den Wachtürmen auszuschalten.
Sobald man das Gebäude verlässt, braust ein LKW durchs nahe Tor und bringt neue Gegner heran, weshalb man sich erstmal wieder zurückziehen sollte, denn Soldaten und Gangster greifen nun gemischt an! Sind alle erledigt, geht man nach draussen und dort erstmal nach rechts, wo man in den Schlafräumen eine Kiste mit einigen C4-Sprengladungen findet. Packen Sie alle ein und laufen Sie dann wieder auf den Hof, wo es quer rüber zur anderen Tür neben dem Tor geht. Im Kontrollraum legt man dort dann den seitlichen Hebel um und öffnet so das Tor.
Nun gilt es mit Hilfe der Sprengladungen einige Tore gewaltsam zu öffnen. Erst hinter dem Letzten trifft man dann auf weitere Gegner, nach deren Ausschaltung man nach hinten zur Metalltür läuft, wo 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 Loch in die Wand, so daß man sich die Treppe nach oben kämpfen kann.
Folgen Sie dem Gang bis zu einer Art Turbine in der Ecke. Da man nach links hin hier nicht mehr weiter kommt, muss man mit dem Schalter bei der Turbine den Gasfluss unterbrechen, so daß die kleine Flamme in der Seitennische verschwindet und man dort nach unten, in eine Art Lüftungskanal klettern kann (in der linken Nische kann man übrigens zu einem Geheimraum mit Munition krabbeln!).
Krabbeln Sie unter dem Gitter bis zum Raum hinter der verschlossenen Tür und laufen Sie bis zur großen Lagerhalle.
Nachdem man dort alle Gegner ausgeschaltet hat, folgt man dem Weg weiter bis zum Raum mit einem Generator. Hier geht man nach links durch die Tür, die Treppe runter und kämpft sich dann dort wieder bis zur großen Halle durch, wo erneut zahlreiche Gegner angreifen.
Kämpfen Sie sich den Weg bis zum kleinen Kontrollraum durch, wo man den Hebel umlegt und damit die Treppe herunter lässt. Laufen Sie dort dann nach oben und arbeiten Sie sich bis zu einem rundgewölbten Raum durch. Dort gehts dann nach links hin weiter, wo man bald auf einem Schreibtisch eine weitere C4-Ladung findet.



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 offene Tür neben der Zelle. Dahinter findet man sich alsbald in bekannten Territorium wieder. Man muss nun den ganzen Weg, an dem Generator vorbei und durch die größere Lagerhalle, wieder bis zum „Verhörraum“ beschreiten, denn dort hat sich oben bekanntlich eine Tür geöffnet (oder durch hereinströmende Gegner geöffnet worden).
Das wird jedoch durch allerhand „gegnerisches Material“ erschwert, so daß man sich trotz bekannten Weg nur vorsichtig voranarbeiten sollte. Glücklicherweise findet man in den sich öffnenden Seitenräumen meist auch immer Rüstungen oder Medikits..!
Schließlich wieder im Verhörraum angekommen, kämpft man sich durch die Doppeltür in den kahlen, säulenbewehrten Saal vor, wo man nach rechts hin in eine weitere Halle gelangt, wo sich direkt einige Gegner fein selbst hochjagen.
Schiessen Sie hier die zahllosen Gegner nieder kämpfen Sie sich nach hinten durch, wo man auf dem Weg die Sportarmbrust findet. Dahinter findet man dann an der Wand eine Leiter, die durch ein Schloss oben gehalten wird. Zerschiessen Sie es und klettern Sie nach oben...

Teil 3



Ducken Sie sich direkt unter dem Raketenangriff 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 über die beiden Leitungen zurück, wo man nun von keiner Flamme mehr am weiterkrabbeln behindert wird. Am Ende findet man dann ein Gitter, welches zu einem Treppenhaus führt. Kämpfen Sie sich dort dann weiter bis zur Lagerhalle für Raketenteile durch. Dort geht man rechts hinten in den Lagerraum, wo bei der nächsten Tür durch die Gegner ein Regal herumgeworfen wird, so daß der Weg vorerst versperrt ist. Schalten Sie die auftauchenden Gegner aus und kehren Sie dann zur Lagerhalle zurück, wo gegenüber neue Gegner erscheinen. Kämpfen Sie sie nieder und folgen Sie dort dann dem Weg bis Sie über dem Raum mit dem ungeworfenen Regal sind.
Springen Sie hier vorsichtig nach unten und laufen Sie bis zur Kontrollstation, wo alsbald eine Rakete davonfliegt!
Kämpfen Sie sich dann weiter bis zur Lagerhalle durch, wo sich einige Gegner durch die linke Tür sprengen. Hier findet man rechts hinten im Büro den „Bakalov Korrektor“, eine feine Waffe, die bereits aus dem ersten Teil bekannt sein könnte.



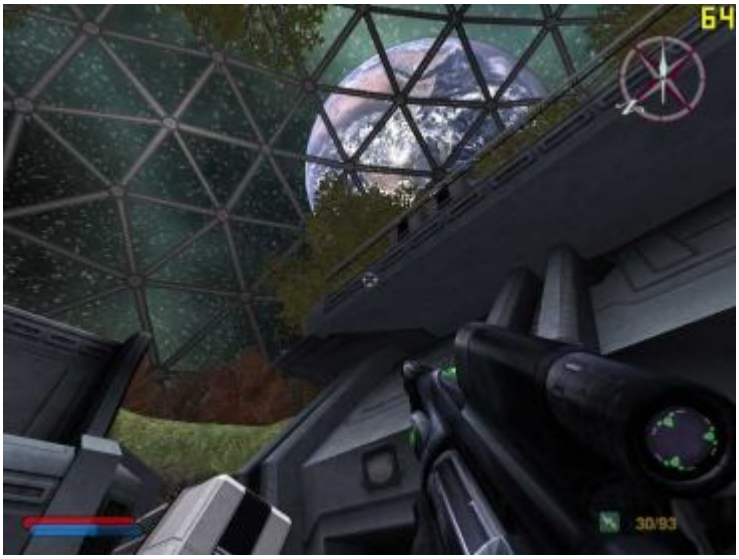
Kämpfen Sie sich so gestärkt durch die gesprengte Tür bis zur Startkontrolle, wo man dann Vorbereitungen für einen zweiten Start trifft (alles ganz easy, dieses Raumfahrding!). Um die Startsequenz einzuleuten, folgt man dann dem Weg nach links, wo sich nahe der Startrampe Soldaten und Gangster bekriegen. Kämpfen Sie sich hier vorbei nach unten, wo man die Positionskontrolle findet 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 lahmgelegt wurde.
Kämpfen Sie die angreifenden Gegner nieder und schiessen Sie sich bis zurück zur Lagerhalle durch, wo man im hinteren Büro (Fundort des Bakalov Korrektors) auch schon den Schlüssel wiederfindet. Mit diesem gehts dann zurück zur Startkontrolle, dort wird der Schlüssel gesteckt und per Button die Startsequenz initiiert. Gehen Sie dann wieder durch die linke Tür in Richtung Startrampe, wo sich jedoch noch einmal einige Gegner durch die nahe Tür sprengen, was Jack jedoch nicht vom Betreten 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 findet, sollte man direkt wieder nach oben klettern und auf der mittleren Ebene durch die Schleuse gehen.
Dahinter trifft man auch bald auf weitere Gegner. Schlagen Sie sie zurück und laufen Sie an der Luftschleuse nach draussen (ohne Raumanzug nicht zu öffnen!) vorbei nach hinten zur Treppe bei der beschädigten Luftschleuse.
Dort kämpft man sich dann oben durch den Gang bis zum Kontrollraum durch, wo man an der hinteren Leiter eine Etage nach unten klettert und dort die „Notfallabschaltung“ mit dem gelben Knopf aktiviert. Danach gehts wieder zurück bis zum anfänglichen „Raketensilo“, wo man wieder ganz nach unten klettert und dort durch die Luftschleuse geht. Im Raum dahinter klettert man die Leiter nach oben und krabbelt durch den flachen Schacht bis zum vorhin umgestellten Generator. Dort gehts dann direkt zur anderen Seite, wo man einen weiteren Schacht findet, der zum zweiten Raketensilo 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 Sauerstoff-Flasche an sich. Folgen Sie dann dem Gang nach hinten, wo man eine nach oben führende Treppe findet. Diese führt zu einer beschädigten Luftschleuse, wo man zur Linken die Sauerstoff-Flasche einsetzen muss bevor man hindurchgehen kann.
Unter der Kuppel kämpft man sich dann vorsichtig den Weg entlang bis zur ersten Schleuse, wo man Munition und eine Rüstung findet. Wer beides nicht braucht, kann direkt weiter dem Weg bis zur zweiten Schleuse folgen.
Dort folgt man dem Gang einige Meter bevor der nächste Teilabschnitt lädt…

Teil 2

Gehen Sie hier zunächst einige Meter vorwärts, denn der Levelübergang ist ausnahmsweise mal fliessend, so daß man beim Rückwärtsgehen sofort wieder beim Ladebildschirm landet. Folgen Sie dann dem Gang bis zum hinteren Raum, wo zahlreiche Gegner über die Leiter nach oben kommen, 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 findet man dann auf dem Tisch auch endlich eine weitere Waffe, das Energiegeschütz. Damit kann man nun größere Gegneransammlungen gut auflösen, muss jedoch darauf achten, sicht nicht selbst damit wegzupusten!
An den angreifenden Gegnern kann man die neue Waffe dann auch gleich mal ausprobieren. Kämpfen Sie sich nun wieder zurück in Richtung des Startpunktes, wo man dann auch direkt einige Gegner erspäht, die aber überraschenderweise mal nicht stur angreifen, sondern die Flucht ergreifen.
Speichern Sie hier und gehen Sie dann durch die Luftschleuse. Sobald man an der Nächsten ankommt, werden dort die Sprengladungen aktiviert und es folgt eine unangenehme Explosion, der Sie möglichst schnell entkommen sollten.
Drehen Sie sich daher um und laufen Sie, entgegen dem Luftstrom, wieder zurück, wobei man dabei den hinunterstürzenden „Kisten“ ausweichen muss. Erst wenn man die andere Schleuse wieder betreten hat, ist man wieder in Sicherheit.
Ein paar Meter in die andere Richtung kommen dann bei der Leiter zahlreiche Gegner durch die vorhin noch defekte Luftschleuse. Kämpfen Sie sich dort dann bis zum Labor durch, wo man eine Batterie findet und sich das Ladegerät an der Wand genau ansehen sollte, da man es später noch brauchen wird.
Folgen Sie dem Weg dann nach unten zum Umkleideraum, wo man eine weitere Batterie und endlich auch einen Raumanzug findet (wie Jack ohne diesen hier raufgekommen ist, bleibt weiterhin ungeklärt).
Sobald man beide an sicfh genommen hat, kann man endlich durch die nahe Luftschleuse nach draussen gehen, wo man um den „Bohrer“ weitere Gegner, die interessanterweise sogar von oben angeschwebt kommen, ausschalten muss.
Setzen Sie dann die beiden vollen Batterien in den Bohrer ein und entfernen Sie die leere Zelle. Mit dieser läuft man dann ins Gebäude, wo man beim nahen Ladegerät neue Ladungen ziehen kann. Hat man dann drei geladene Batterien im Bohrgerät, kann man man dieses endlich aktivieren und ein 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 Sauerstoff-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 Gegenstände durch die Gegend schweben.
Nutzen Sie die verringerte Schwerkraft und springen Sie auf einen der seitlichen Computerschränke. Von dort gehts dann über das Geländer auf den obigen Weg und durch die dortige Luftschleuse. Im dahinterliegenden Raum springt man über die Kisten vorsichtig nach unten und folgt dem Weg weiter bis zum Raketensilo, wo gerade die Rakete startet...

Kapitel 6 - Kollisionskurs



Scheint eine gewaltige Explosion gegeben zu haben, denn plötzlich findet 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 Waffe 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 Treffer zerplatzen, muss man nur stets wachsam sein, wo die Rakete neue Feinde ausspuckt. Nach einiger Zeit wird man dann direkt auf eine erste Rüstung zuschweben, die man dann auch ganz automatisch aufnimmt. Kurz darauf wird man jedoch vom Bordcomputer vor einer Kollision gewarnt, die man diesmal nicht verhindern kann, was jedoch auch gut ist, da man dadurch auf einen entscheidenden Kurs gebracht wird. Erledigen Sie dann weitere Gegner und spitzen Sie die Ohren, denn alsbald kommen weitere Kollisionsmeldungen. Diesmal handelt es sich um anfliegende Asteroiden, die man mit gezielten Schüssen aus dem All pusten muss, sonst gibt es ein unschönes Treffen.
Nachdem die Gegner dann einen ihrer eigenen Männer ins All befördert haben, ziehen diese ab und Jack treibt weiter auf die andere Rakete zu, was den kleinen Ausflug auch schon beendet...

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 verschaffen 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 weitere Bedrohung darstellt, so daß man nach hinten zum Durchgang laufen kann.
Dort kämpft man sich bei der Treppe nach oben zu einem weiteren kleinen Innenhof mit einigen Tischen. Erneut strömen aus dem nahen Gebäude zahlreiche Gegner, die man zuerst erledigen muss, bevor man dieses betreten kann. Dort läuft man bis zur Küche und verlässt das Gebäude durch die dortige Tür wieder.
Kämpfen Sie sich dann durch die Strassenszene und achten Sie hier besonders auf die Balkone über Ihrem Kopf, denn dort tauchen einige Gegner, mitunter hinter Ihnen, auf, was durchaus unangenehm werden kann.
Generell muss man hier recht vorsichtig vorgehen, da man nicht mehr ganz so viele Rüstungen und Medikits findet.
Weiter hinten wird man dann durch einen Gegner mit Raketen oder sonstigem Explosivzeug beschossen, greifen Sie hier zum Scharfschützengewehr. Hat man den Feind aber erstmal erledigt, muss man nur noch einige Meter bis zum hinteren Holztor laufen und schon endet dieser Teil...

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 schaffen!
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 dann weiter folgt, sollte man nochmal kurz nach rechts hinter die Strassensperre laufen, wo man den Bakalov Korrektor findet -

feine Waffe!
Kämpfen Sie sich dann durch die Strassen bis zum oberen Dorfausgang.
Eine Verzweigung gibt es nicht, so daß man sich auch nicht verlaufen kann. Oben findet man dann eine weitere Vespa, mit der man den weiteren Weg wieder recht gut bestreiten kann. Alternativ gehts natürlich auch hier wieder zu Fuss recht passabel, vor allem wenn man auf das Scharfschützengewehr setzt!



Beim Fluss angekommen kann man dann zwar erstmals auf den flüchtenden 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 findet man Munition und eine Rüstung. Weiter hinten findet 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 Strassenblockade darauf nicht mit dem entgegenkommenden Fahrzeug zu kollidieren. Weiter hinten findet man dann ein größeres Gebäude vor, wo man zahlreiche Gegner abschiessen muss, bevor man durch das Tor hinein gehen kann...

Teil 3



Sobald man die Tür öffnet, wird man auch schon direkt von den ersten Salven empfangen.
Feueren Sie daher schnell und genau zurück, so daß man dann auf den Hof hinaus kann. Dort folgt man der Strasse nach links bis zum Fluss. Springen Sie hier am besten direkt ins Wasser und schwimmen Sie nach rechts, wo man zum kleinen Geheimnis (Rüstung und Energiegeschütz!) hinter der verschlossenen Tür kommt.
Laufen Sie dan wieder zurück zum Wasserweg und erledigen Sie dort alle Gegner. Sobald man das Gebäude beim Anlegesteg betritt, wo man Munition und Rüstungen findet, bekommt man dann aber auch Besuch von draussen, so daß man hier sehr schnell reagieren muss, denn man sitzt hier wirklich in der Falle!
Folgen Sie dann weiter dem engen Weg bis zur Biegung, wo man plötzlich mit Raketen (oder sontigem Explosiven Zeug) beschossen wird. Zielen Sie hier ganz genau, denn man darf sich nicht mehr allzuviel Schaden gönnen! Läuft man die Strasse dann weiter nach oben, kommt plötzlich ein Auto herbei, das den direkten Weg erstmal versperrt, so daß man durch die schmale Gasse zur Linken

muss, wo ein Gegner überraschend durch eine Tür kommt.
Hinter der Strassensperre gehts dann weiter durch die engen Gassen, wo man erneut vor allem auf Gegner auf Balkons achten muss. Bei der Szene mit den parkenden Fahrzeugen muss man dann über die Mauer nach unten zum Innenhof springen, wo man Munition, Medikits und Rüstungen findet, die man auch unbedingt alle einsammeln sollte bevor man durch die Tür geht, denn dort erwartet einen der finale Kampf!

Teil 4



Sobald man hier die Tür öffnet geht das finale Gefecht los. Dazu gilt es mehrere Phasen zu überstehen, die allesamt recht unterhaltsam sind. Zunächst sollte man vorsichtig die Tür öffnen und die Gegner in Reichweite ausschalten. Danach stürmt man vor und versucht nachfolgend möglichst wenig stehenzubleiben, denn vom „gegnerischen Schloss“ wird regelmäßig mit Kanonen auf Sie gefeuert! Diesem Spuk kann man auf zweierlei Art begegnen: Man nutzt die „eigenen“ Kanonen um die Festung kaputtzuschiessen oder man versucht die Gegner nahe den feindlichen Kanonen auszuschalten, so daß diese dann zumindest für kurze Zeit verstummen, um genau zu sein so lange, bis neue Feinde aus dem Gebäude strömen.
Die erste Taktik erweist sich dann natürlich als deutlich effizienter, da man sie so oder so nutzen muss um überhaupt weiterzukommen. Trotzdem sollte man auch immer wieder auf die einzelnen Feind zielen um das gegnerische Kanonenfeuer zumindest etwas zu reduzieren, denn die Schüsse sind mitunter sehr genau platziert!
Schnappen Sie sich also schnellstmöglich die erste Kanonenkugel auf der Kiste nahe dem „Startpunkt“. Diese muss man dann einfach nur in die Kanone „einführen“ und diese feuert dann ganz automatisch, womit je ein feindliches Geschütz zertrümmert wird.
Zwischen durch muss man dann aber immer auch weitere Gegner im eigenen Bereich erledigen. Um dies überhaupt schaffen zu können, wurden an verschiedenen Stellen Rüstungen und Medikits platziert, die immer wieder „nachgefüllt“ werden. Diese Stellen sind nach Nutzung des jeweiligen Gegenstandes durch ein grünes Symbol („Schatten“) des jeweiligen Objektes gekennzeichnet, so daß man hier bei Gelegenheit wieder vorbei schauen sollte, ob denn schon ein neuer Gegenstand aufgetaucht ist. Durchsuchen Sie dann den Bereich nach Kanonenkugeln, die Sie jeweils in eine Kanone schieben müssen um das Gegenüber wegzusprengen.
Erst wenn man alle vier feindliche Kanonen erledigt hat, beginnt der eigentliche Kampf. Dazu öffnet sich zuerst das Tor am mittleren Turm, wo zahlreiche Gegner herausströmen, nach deren Ausschaltung man dann endlich auch den gesuchten Doktor findet.
Gleichzeitig taucht jedoch auch der feindliche Boss, Il Pazzo, auf, der fortan die Fensterläden an der „Burg“ öffnet und von dort dann mit einem Raketenwerfer oder ähnlichem auf Sie feuert. Sobald man ihn jedoch aus Korn nimmt, verschiesst er seine Munition gleich deutlich schneller und verschwindet dann wieder ins Gebäude, nur um kurz darauf an einem anderen fenster zu erscheinen.



Zusätzlich muss man sich dabei dann auch noch gegen weitere Angreifer verteidigen, die vornehmlich in der Ecke erscheinen, wo man selbst vor kurzem durch die Tür gekommen ist. Um diese abzuwehren und mal etwas Ruhe zu haben, ist es durchaus empfehlenswert sich in den Raum im mittleren Turm zurückzuziehen, wo Il Pazzo nicht hinschiessen kann und man genug Deckungsmöglichkeiten findet.
Um den Doktor muss man sich dabei eigentlich keine Probleme machen, denn dieser wird interessanterweise scheinbar ignoriert und kann sich daher bei jeder Aktion gegen Il Pazzo einige Meter weiter in Richtung des Flusses vorarbeiten.
Hat man den Boss soweit niedergekämpft, dass der Balken verschwindet und Il Pazzo sich fluchend in seine Burg zurückzieht, ist der Kampf auch schon bestanden, denn der Doktor wartet dann alsbald beim Boot nur noch auf Ihre Ankunft. Es folgt eine durchaus wendungsreiche Abschlusssequenz ohne große Aha-Effekte, dafür mit einigen netten Kommentaren für Nolf-Kenner…

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

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/contractjack?rev=1367360673

Last update: **2014/08/27 16:42**