

Contract J.A.C.K.

PORADNIK DO GRY



**NIEOFICJALNY
PORADNIK DO GRY**

CONTRACT J.A.C.K.™



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Contract J.A.C.K.

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Solucja	5
Misja 1 - Propozycja	5
Misja 2 - Próba ognia (karabinowego)	8
Misja 3 - Witamy w Czechosłowacji – Część 1	11
Misja 3 - Witamy w Czechosłowacji – Część 2	15
Misja 4 - Groza! Groza! – Część 1	17
Misja 4 - Groza! Groza! – Część 2	21
Misja 4 - Groza! Groza! – Część 3	25
Misja 5 - Księżycowy psychopata – Część 1	29
Misja 5 - Księżycowy psychopata – Część 2	32
Misja 5 - Księżycowy psychopata – Część 3	34
Misja 6 Na kolizyjnym kursie	35
Misja 7 - II Pazzo – Część 1	36
Misja 7 - II Pazzo – Część 2	39
Misja 7 - II Pazzo – Część 3	41
Misja 7 - II Pazzo – Część 4	43

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Contract JACK to prosta strzelanka, której głównym bohaterem jest najemny zabójca, nie wysilająca zbyt szarych komórek. Posiada jednak kilka trudniejszych momentów, w których można się na pewien czas zaciąć. I właśnie z myślą o tych osobach, które będą potrzebowały pomocy powstał ten krótki poradnik.

Ten opis przejścia zawiera w sobie wszystkie możliwe do znalezienia sekrety. Dla osób grających na wysokim poziomie trudności specjalnie oznaczyłem pomocne do przeżycia przedmioty. I tak kolorami:

BRAZOWY – oznaczone są apteczki i kamizelki kuloodporne,

POMARAŃCZOWY – oznaczona jest broń i amunicja.

Poradnik powstał z myślą o rodzimej wersji językowej gry.

Piotr „Zodiak” Szczerbowski

Solucja

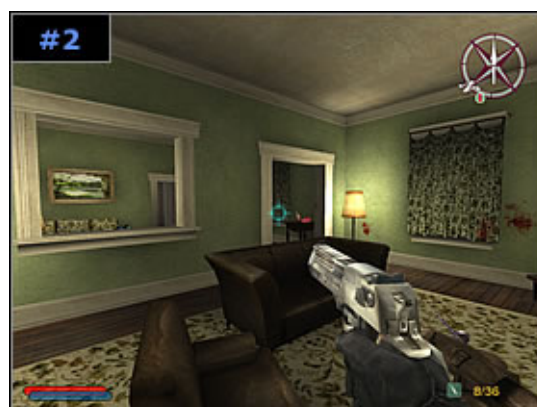
Misja 1 - Propozycja

Ilość sekretów: 1

[Dostań się do samochodu i uciekaj]

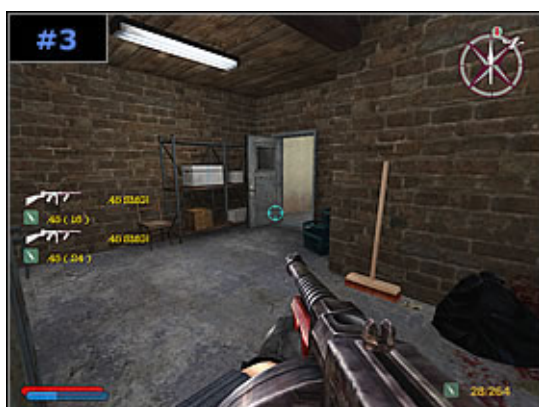
Nie było to przyjemne doświadczenie. Siedziałem skuty łańcuchami, przywiązany do krzesła a nade mną stało dwóch osiłków. Po odsłuchaniu wiadomości z automatycznej sekretarki na chwilę udało mi się wstać z krzesła. Skoczyłem do człowieka trzymającego broń i czym prędzej go dopadłem, odbierając karabin oraz zabierając stojącą pod ścianą paczkę amunicji. Czym prędzej otwarłem szafę z lewej i poczekałem, aż przez główne drzwi [#1] wpadnie para oprychów.

Wyszedłem na korytarz. Apartament z lewej był pusty, ale w łazience znalazłem bandaże. Na korytarzu, na stoliku leżał pistolet. Ruszyłem przed siebie, do zielonego pokoju [#2]. Na powitanie od razu wyskoczyła grupka, a potem kolejna. Przechodząc do pokoju obok, zabrałem leżący na stole ciężki pancerz.



Wchodząc do korytarza przebiełem się do schodów prowadzących w dół [#3]. Tam od razu zdjąłem parę strażników oraz przeszukałem szafkę z lewej, zabierając ciężki pancerz. W łazience na umywalce leżały bandaże. Wchodząc do korytarza prowadzącego do baru, zabrałem z półki z lewej granat ogłuszający.

W barze czekała dość spora ekipa, ale na szczęście szybko się nią zająłem. Nim do środka wpadła druga, zabrałem leżącą za ladą strzelbę. Nie zostawiłam też lekkiego pancerza czekającego na sofie. Przeszedłem krótkim korytarzykiem do drugiego baru [#4] i zacząłem go oczyszczać. Nim ruszyłem dalej, sprawdziłem pomieszczenie w poszukiwaniu sekretu.



Sekret #1:

Podszedłem do jednego z obrazów wiszących na ścianie. Ten z kobietą, po prawej od baru, wydawał się krzywo powieszony. Obejrzałem go, by odkryć ukryte za nim przedmioty: **paczkę amunicji** oraz **ciężki pancierz**.



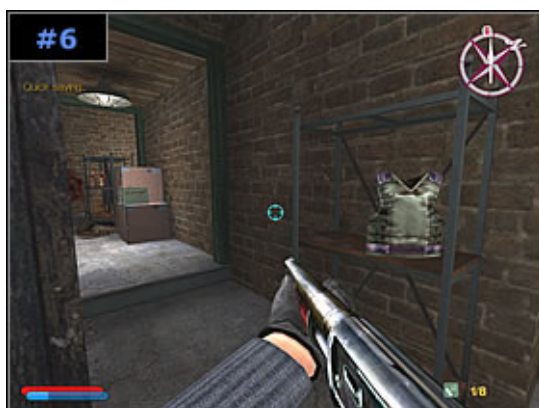
Ruszyłem korytarzem przed siebie, zajmując się napotkanymi po drodze oponentami i wychodząc na zastawioną samochodami ulicę. Nie było tu innej drogi, więc wróciłem do środka i wszedłem do pomieszczenia z telefonem **[#5]**. Odśledziłem nagranej na niej wiadomości i zabrałem leżące obok **bandaże** oraz **ciężki pancierz**.



[Przeczytaj kartkę na przedniej szybie]

Usłyszałem głosy za drzwiami obok, w korytarzu. Zaraz z korytarza wybiegło kilku żołnierzy. Wszedłem do magazynu i kierując się w stronę wiszącej na ścianie **lekkiego pancerza**. Zastrzeliłem od razu oprychów, jacy pojawili się w korytarzu obok **[#6]**. Przechodząc do niego zabrałem leżącą na skrzyniach **paczkę amunicji**.

Magazyn kończył się wyjściem na zewnątrz **[#7]**, jednak nim z niego skorzystałem, wziąłem leżącą wśród szafek **apteczkę**. Na świeżym powietrzu od razu zdjąłem strzelca stojącego na balkonie. Idąc aleją, natknąłem się na niemałą armię. Po drodze zabrałem leżący na sofie **ciężki pancerz**. W końcu dotarłem do drzwi prowadzących do garażu.



Wchodząc do pomieszczenia magazynowego, usłyszałem głosy w tle. Załatwiłem kilku oprychów, po czym zabrałem **apteczkę** z półki po prawej. Wchodząc do garażu, od razu odczytałem notatkę pozostawioną na przedniej szybie mojego wozu **[#8]**. To zakończyło moje zadanie.

