

Clive Barkers Jericho Lösung

Diese Lösung ist frei und kann beliebig kopiert werden.

Steuerung PC

W, - vorwärts

S, - rückwärts

D, - rechts

A, - links

Leertaste - Heilen/Aktion/Besitzergreifung (gedrückt halten)/ Charakter wechseln

C - ducken ein/aus

R - Nachladen/Waffe konfigurieren (gedrückt halten)

V - Nahkampfangriff (mehrmals drücken für Angriffserie)

F - Taschenlampe

Maus Radtaste, - Zoom Modus umschalten

Mausrad nach oben - Folgen (Teambefehl)

Mausrad nach unten - Position halten (Teambefehl)

1 - Team Alpha an Position bewegen

3 - Team Omega an Position bewegen

Rechte Maustaste - primäre Waffe

Linke Maustaste - sekundäre Waffe

E - Hauptkraft

Q - Sekundärkraft

F1 - Hilfemenü

Hinweis

Das Spiel ist sehr linear deshalb beschreibe ich nicht alles sondern nur was wichtig ist. Spiele nie als Rawlings und belebe ihn immer wieder, wenn du kannst. Er ist der einzige anderer Heiler ausser Ross, und kann von weitem heilen. In dem Spiel wird viel geredet und es gibt viele Filmszenen. Man ist als Ross mit bis zu siebt unterwegs die auch kämpfen aber die Hauptarbeit muss man selber machen. Die einzelnen Charakteren haben verschiedene Fähigkeiten die man taktisch einsetzen kann, ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel kann man die anderen übernehmen. In dem Spiel kann man nicht beliebig speichern, das Spiel speichert automatisch an Kontrollpunkten

Lösung

Kapitel 1 - Al-Khali, aktuelle Zeit

Der Sturm

Nach den Filmszenen stehen wir in den Ruinen von Al-Khali. In diesem Abschnitt keine Feinde. Vorwärts gehen bis auf der rechten Seite ein verschlossenes Tor zusehen ist. Black öffnet es, hineingehen und der Abschnitt ist zuende.

Das Grab

Am Ende der Filmszene bricht die Decke ein und ein Quick Time Event beginnt. Schnell die angezeigten Tasten drücken, ich werde in der weiteren Beschreibung die Abkürzen QTE verwenden. Weiter durch den Gang nach draussen. Dem Weg folgen bis man auf 3 US Army Soldiers trifft sie sind Verwandelt und greifen an, erledigen. Weiter zu eine Bretterwand Black zerstört sie, Kontrollpunkt. Weiter bis wir in 2 Gruppen aufgeteilt werden. Wir Gruppe Omega gehen nach links. Weiter durch die Ruinen. 5 Feinde greifen an, eine Bretterwand Black klärt das, Kontrollpunkt. Du wirst jetzt eine schwarze Wolke sehen die sich formt und das Erstgeborene wird dir zurufen. Folge ihm jedes Mal, wenn es erscheint links an dem grossen Loch vorbei wieder links Feinde erledigen, zu einem runden Tor. Es wird von Church geöffnet und Rawlings und ich gehen durch, die anderen bleiben draussen. Abschnitt zuende.

Operation Vigil

Wir sind in einer Art Fabrikhalle (wie kommt die in die uralte Stadt?), vorwärts. Ein Tor öffnet sich und in die nächste Halle. Wir treffen eine alte Bekannte Muriel Green, sie benutzt den Computer. Vorwärts gehen durch das nächste Tor das rechts davon ist wo du reingekommen bin. Treppen hoch und weiter bis zu dem Runden Tor das Church geöffnet hatte, Abschnitt zuende.

Al-Kahli

Wir sind wieder im Freien und vereint, geradeaus weiter durch die Löcher in den Mauern. Eine kurze Treppe hoch Feinde erledigen. Ein neuer Feindtyp erscheint, Kultisten bei ihnen muss man die gelben Punkte auf dem Kopf und Körpermitte zerschliessen sonst gehen sie nicht tot. Wenn Kameraden verletzt sind heilen mit STRG-RECHTS drücken. Bretter versperren den Weg Black erledigt das, Kontrollpunkt. Weiter mehrere Feinde. Weiter vorwärts bis du zu einem Bereich kommst wo links eine Fläche ist, die mit Fleisch und Blut voll ist. Du kannst darüber laufen und einen Dialog hören. Jetzt beginnt der grosse Kampf, Feinde von allen Seiten immer in Bewegung bleiben. Danach weiter durch die Ruinen zu einem runden Tor zum Abschnitende.

Green

Wir sind wieder in einer Halle. Feinde erledigen Treppe runter ins Untergeschoss weitere Feinde zu einem Kontrollpunkt. Zurück in der Halle mit den Computern. Muriel Green ist tot. Viele Feinde greifen an ein harter Kampf. Danach Filmscene dann Treppe hinter dem Computer hoch zum Abschnitende.

Tragischer Verlust

Im Freien. Geradeaus weiter die Feinde unterwegs erledigen bis man einen Kontrollpunkt erreicht. Geradeaus weiter bis zu einem grossen Loch links weiter durch Ruinen zu einem Platz wo die Feinde von allen Seiten angreifen. Danach weiter zu einer Freifläche mit Asyrischen Statuen auf der linken Seite, in der mitte der Fläche Kontrollpunkt. Filmscene, danach Angriff fliegender Feinde, schiesse mit der Primärwaffe, wenn sie nahe sind mit der Schrotflinte. Wenn sie alle tot sind Filmscene, das Erstgeborene erscheint, darauf zugehen. Filmscene, Abschnitt zuende.

Kapitel 2 - zweiter Weltkrieg, 1942

Ich bin bei euch

Filmscene wo erklärt wird das Ross jetzt im Körper von Delgado ist. Ab jetzt kann man in die Körper von Black und Delgado wechseln. Ich beschreibe in der Lösung manchmal wie ich die Körper gewechselt habe, der Spieler kann es natürlich machen wie er will ausser die Telekinese von Black wird verlangt. In den Körper von Black wechseln um die Bretter die den Ausgang versperren mit telekinetischen Kräften beiseite zu räumen. Wir sind in einer Halle, wieder zu Delgado wechseln. Weiter geradeaus die Feinde erledigen. Kurze Treppen hinauf bis zu Abschnitende.

Der Pfad der Seelen

Vorwärts als Black nach draussen Feinde beseitigen. Zu Delgado gewechselt und weiter, weiter als Black das Scharfschützengewehr benutzen weil eine neue Art von Feinden, Maschinengewehrschützen auftaucht, in den Kopf schiessen. Die Gefährten heilen wenn nötig, Treppen hoch zu einer Ebene die mit Blut bedeckt ist. Kontrollpunkt. Wir kommen in ein Gebiet das wie Schützengräben im Ersten Weltkrieg aussieht mit kleinen ein Mann Bunkern, Klappe öffnen und Granate rein schmeissen (3 Bunker). Im weiteren Verlauf werde ich von einer Granate getroffen QTE. Nach der Filmscene in der Delgado auf Rawlings schiesst ihn Heilen dann wieder Film danach Kampf. Dann in ein Gebäude zu Abschnitende.

Blackwatch

Die Treppe hoch nach draussen als Black weiter, harter Kampf die Gefährten Heilen nicht vergessen. In einen Tunnel als Delgado zu einem Kontrollpunkt, aus dem Tunnel raus viele Feinde. Kontrollpunkt. Wieder in einen Tunnel durch und raus zu Feinden. Das Ertsgeborene erscheint, folgen, wir sind an einem Gitter, zu Jones springen um seine Astralprojektion zu benutzen um durch das Gitter zu schweben zu dem Ertsgeborenen. Dann den Hebel betätigen um das Gitter zu öffnen. Filmscene dann Abschnittsende.

Hinterhalt

Filmscene. Durch das Loch in der Wand kommen Feinde durch gehen und weiter durch Ruinen. Diverse Feinde auf dem Weg, Kontrollpunkt. Weiter durch die Ruinen mit vielen Feinden. Filmscene dann Kampf, zu Black wechseln und den Detonator abschiessen. Weiter durch Ruinen zu einer kurzen Treppe um den Abschnitt zubeenden.

Flammen des Zorns

Geradeaus an den Sandsackbarrikaden vorbei die Feinde erledigen. Achtung Beschuss von Granatwerfern, in das Gebäude links und auf der anderen Seite wieder raus. Achtung Feinde mit Flammenwerfern, auf die Tanks in ihrem Rücken schiessen, wenn alle tot sind Kontrollpunkt. Geradeaus dann links in das Gebäude auf der anderen Seite raus Feind mit Flammenwerfer. Harter Kampf Heilen nicht vergessen. Beim vorgehen Granatwerferbeschuss, die Geisterkugeln von Black leisten gute Dienste man kann mit einer Kugel mehrere Feinde erledigen. Zu Jones springen und mit seiner Astralprojektion einen der Feinde auf der Mauer übernehmen mit Taste Q um den Treibstofftank auf seinem Rücken zur Explosion zu bringen, der Tank sollte natürlich in Richtung Mauer zeigen, die Kameraden aber vorher zurück schicken sonst töten sie alle Feinde auf der Mauer. Dann durch das Tor das jetzt offen ist. Ein Dialog die eine Hälfte der Mannschaft bleibt draussen, um eine Ablenkung zu bilden, und die andere Hälfte verfolgt Lichthammer. Abschnittende.

Exorzismus

Rawlings, Church und Cole verfolgen Lichthammer. Der Abschnitt beginnt mit Angriffen der Feinde in einer Halle, geradeaus weiter einen Gang runter Feinde erledigen weiter nach unten dann links Feinde greifen an. Nach dem Kampf links in einen Gang, Feind mit Flammenwerfer weiter die Feind erledigen wenn alle tot sind wird Kontrollpunkt angezeigt. Weiter bis wir in einer Kirche sind. Nach einigen Feinden springe zu Rawlings falls du ihn nicht spielst dann Filmscene mit Lichthammer. Ihr wird der Teufel ausgetrieben QTE, Billie erhält den Auftrag zu dem Ablenkungsteam zu gehen. Abschnittende.

Brandenburger Tor

Wie sind im Freien und mit den anderen vereint. Weiter geradeaus die Feinde erledigen. Als Black spielen vereinfacht den Kampf (Geisterkugeln). Harter Kampf dann rechts zu einem Schlauchlevel Kampf 15 Minuten oder länger bis keine Feinde kommen dann den Weg zurück bis zu einem Kontrollpunkt dann wieder in den Schlauchlevel und durch einen Tunnel der vorher mit Stacheldraht versperrt war (was der Unsinn soll ist mir ein Rätsel) Wieder im Freien heftiger Beschuss. Wenn wir das geschlossene Tor erreicht haben zu Jones springen und wieder mit seiner Astralprojektion einen der Feinde auf der Mauer übernehmen um den Treibstofftank auf seinem Rücken zur Explosion zu bringen um das Tor zu öffnen. Durch zum Brandenburger Tor zu Curch springen und rechts am Tor die Leiter hoch, Filmscene, der Spalt erscheint hinein. Abschnitt zuende.

Kapitel 3 - der Kreuzzug, 1213

Flüsse aus Blut

Wir sind jetzt im Jahr 1213. Es geht los in einem Flussbett aus Blut links und rechts Ruinen.

Granatwerferbeschuss und Angriff fliegender Monster am besten zu Rawlings springen und Vlags Fluch einsetzen das bringt die Lebensenergie der Feinde bei konventionellen Waffenbeschuss auf die Teammitglieder. Weiter geradeaus die üblichen Feinde mit den gelben Punkten erscheinen. Ein Kontrollpunkt. Weiter den Blutfluss entlang dann links ans Ufer über eine Brücke dann links weiter. Angriff von Fliegenden und laufenden Feinden. Wir kommen links zu einem Geröllhaufen den Black mit Telekinese beiseite Räumt. Kontrollpunkt. Weiter bis zu einem Behemoth wo oben mehrere lange Stachel raus kommen und zu ihm um ihn aufzuwecken dann schnell zurück und als Black die orange Punkte rund um seinen Kopf abschiessen, wenn alle weggeschossen wurden versinkt der Behemoth. Weiter zu einem Kontrollpunkt. Dann in einen kleinen Tunnel wieder draussen 2 Behemoths. In der Nähe des Tunnels bleiben und die Punkte abschiessen, der andere Behemoth hat oben auf dem Kopf einen gelben Punkt (Rune). Wenn alle orangenen Punkte weg sind zu Curch springen und das Vieh angreifen QTE, das Vieh versinkt. Weiter am Flussufer entlang einige Steinstufen hoch das Erstgeborene ist in der Nähe. Vor dem Gitter zu Jones springen damit er das Gitter öffnet, rechts hinten ist an der Mauer ein Hebel mit Astralprojektion betätigen. Die Zugbrücke sinkt, zu Delgado springen der das Gitter hochhebt, auf die Zugbrücke Angriff fliegender Feinde. Danach bricht der rückwärtige Teil der Zugbrücke ein und Team Omega (Cole, Jones, Rawlings) stürzt ab. Ein Templer spricht uns an und sagt das sie verloren sind, ihm folgen. Abschnitt zuende.

Ungleiche Gefährten

Mit Delgado Curch und Black weiter dem Templer folgen. Der Templer verschließt ein Gitter, eine Falle der Seraphim Gabriel erscheint und gibt den Befehl uns den Kinder vorzuwerfen. Wieder handlungsfähig als Curch weiter durch die Gänge bis zu einem Feind der einen Menschen malträtiert, ihn erledigen weiter geradeaus Feinde erledigen. Treppe hoch weitere Feinde zu einer kurzen Zugbrücke, mit Telekinese umstossen und rüber, Kontrollpunkt. Die unterirdischen Gänge sind ziemlich verwinkelt den Weg im einzelnen zu beschreiben ist zuschwierig am besten nach den Feinde richten da wo sie sind geht der Weg weiter, immer weiter bis zu einem Kontrollpunkt. Weiter bis zu einer Wand mit Black Telekinese anwenden die Wand bricht. Den Holzbalken umschossen der die Zugbrücke blockiert und rüber Feinde mit gelben Punkten erscheinen weiter bis eine Wand den Weg versperrt Telekinese. Filmscene. Abschnittende.

Kanalisation

Filmscene dann weiter durch die Unterirdischen Gänge die 2 Feinde auf dem Weg erledigen. Eine kurze Treppe hoch, 3 Feinde die man mit einer Geisterkugel erledigen kann. Ein Hinderniss auf dem Weg mit Blacks Telekinese beseitigen in den Gang hinein den Feind erledigen. Treppe hoch 3 Feinde erledigen mit einer Geisterkugel oben noch mehr Feinde, Kontrollpunkt. Weiter, wir werden von Kreuzfahrerkämpfern angegriffen weiter den kleinen Blutfluss entlang wieder Treppen hoch Feinde erledigen. Wir erreichen ein grosses Tor Feinde springen aus einer Öffnungen in der Wand heruter. Zu Curch springen und in die Öffnung klettern durch den Gang Feinde beseitigen Curch kommt zu einem Brunnen QTE, Kontrollpunkt. Unten angekommen den Feuerbann anwenden einige Feind verstecken sich im Dunkeln. Nach oben gehen zum Tor, links vom Tor eine Winde, Hebel betätigen Tor öffnet sich. Mit den Kameraden vereint Treppen hoch zum Abschnittsende.

Vom Regen in die Traufe

Wir beginnen am Anfang einer Treppe. Hoch, Feinde abschiessen am besten als Black und über den Brettersteg weiter Treppen hoch. Durch Ruinen fliegende Monster erledigen Kontrollpunkt. Nach links in den Gang weiter durch Ruinen Feinde erledigen dann Treppen runter viele Feinde als Black spielen erleichtert die Arbeit. Über die Brücke dann wieder Treppen hoch oben angekommen Kampf mit fliegenden und laufenden Feinden, Kontrollpunkt. Bretterwand mit Telekinese zerstören weiter über Brettersteg Treppe hoch wieder Brettersteg Feinde in einer Reihe mit Geisterkugel abschiessen. Treppen hoch dann rechts weiter links, links bis wir draussen sind. Fliegende Monster weiter in einen Gang über einen Brettersteg weiter, wenn wir zu einem Gitter kommen das

geschlossen ist heisst das dass noch Feinde in der Umgebung sind. Wenn alle tot sind ist das Gitter offen. Wieder Brettersteg wir kommen nach draussen Feinde, wenn alle Fliegenden Monster vernichten wurden auf der linken Seite ist ein Gang nach unten, reingehen Abschnitt zuende.

Gequälte Seelen

Wir sind in einem Gang Treppen runter 2 Feinde, in die Kanalisation Feinde auch von hinten. Kontrollpunkt. Nach links in einen Gang weiter wieder in die Kanalisation Feinde erledigen. Weiter bis zu einem Kontrollpunkt in einem Gang, Treppen hoch. Oben angekommen wird die Platte zurückgeschoben, wir sind auf eine Art Friedhof und werden von fliegenden Kinderseelen angegriffen. Sind leicht zu töten. Wenn alle erledigt sind die Treppe runter Abschnitt zuende.

Schwarze Rose

Wir beginnen in einem Unterirdischen Gewölbe und treffen die anderen Gefährten von Team Alpha, Filmszene. Danach Angriff der Kinderseelen. Weiter durch die Gänge Treppen hoch keine Feinde oben angekommen sind wir in einer Kirche. Maltheus, er ist durch die Schwarze Rose geschützt, Bosskampf Kinderseelen greifen an. Bei dem Kampf auf die Kameraden achten und sie immer wieder heilen. Wenn Maltheus in der blauen Kugel ist ist er geschützt, ist er von Blütenblättern umgeben greift er an, wenn sie weg sind ist er für kurze Zeit verwundbar. Man muss sehr schnell handeln, man kann die Granaten von Black benutzen oder den Katana von Church wenn man nahe ist oder die Endlosschleife von Cole was auch immer benutzt wird am Schluss zerbricht die Rose und die Kinderseelen greifen ihn an und töten ihn. Ein Spalt öffnet sich durchgehen. Abschnittsende

Kapitel 4 - römische Provinzen, 38 n. Chr

Imperium

Wir sind in römischen Ruinen, geradeaus dann links als Black an der Mauer bis zum ersten Feind ein Legionär. Achtung die Legionäre tragen Schilder die sie schützen, warten bis sie ihren Kopf rausstrecken. Mit Kopfschuss erledigen. Treppe hoch auf einen Platz dann in den Gang. Als Delgado das Gitter hochheben dann links die Treppe runter Feinde erledigen. Harter Kampf. Weiter nach oben zu einem Kontrollpunkt. Geradeaus Treppen hoch Feinde beseitigen bis wir zu einem Behemoth kommen, als Black kämpfen, die Punkte an seinem Kopf abschiessen bis auf den gelben ganz oben das ist eine Rune, mit Church zerstören QTE. Dann rechts bei den Mauerstücken hoch Treppe hoch 4 Legionäre bei einem Gekreuzigten, (wenn man als Delgado spielt kann man die Legionäre umkreisen und mit Dauerfeuer aus dem MG einfach erledigen) wenn sie tot sind Filmszene. Danach Treppe runter durch Felsgebiet zu offenen Gelände rechts zu einem Kontrollpunkt. Weiter zu Legionären und fliegenden Feinden. Wenn alle erledigt sind in einen Unterirdischen Gang. Abschnittsende.

Ganz unten

Wir sind in einem Römischen Badegebäude, als Delgado weiter gehen seine Feuerbarriere wird benötigt. Wir kommen zu einem Loch wo der Boden mit Feuer bedeckt ist Delgados Feuermagie einsetzen und runter springen, durchgehen bis zu einer Treppe und hoch. oben Feinde erledigen Treppe hoch dann über das Geländer ins Becken steigen Feinde kommen aus dem Blutbedecktem Boden hervor. Danach Gitter öffnen, Kontrollpunkt. Feuermagie einsetzen und über den glühenden Boden am Ende Gitter hochheben Feinde kommen, erledigen. Treppe hoch über Geländer klettern, Kontrollpunkt. Durch die Gänge laufen über ein Geländer und einen Hebel ziehen, Kontrollpunkt. Wir sind wieder mit den Teammitgliedern vereint. Menge von Feinden erscheinen von 2 Seiten. Treppe runter und unten mit Jones das Gitter öffnen weiter Treppen hoch zum Abschnittsende.

Dekadenz

Vorwärts dann rechts 3 Legionäre in die Halle Fliegende Feinde und Legionäre. Nach einiger Zeit erreicht man in der Halle einen Kontrollpunkt. Zu einem Gitter gehen wo links und rechts Statuen stehen, Rawlings betet, zu Jones springen und zum grossen Gitter gehen das Erstgeborene erscheint.

Mit Astralprojektion zu ihm springen dann zu einem Legionär dann zum nächsten und nächsten und noch einem, mit Telekinese eine Hebel bewegen der das Gitter bei den Statuen öffnet. Legionäre greifen an weiter durch die Gänge links ein Gitter hochheben, Kontrollpunkt. Weitere Legionäre auf dem Weg, Kontrollpunkt im Becken. Am Ende der Halle nach rechts in einen Gang, Treppe hoch weiter durch die Gänge eine kurze Treppe hoch links in einen Raum. Nach hinten gehen. Abschnitt zuende.

Tempel der Schmerzen

Wir sind in einem römischen Palast, vorwärts bis zum ersten Legionär. Treppen runter 8 weitere Legionäre. Weiter in eine grosse Halle wo der Boden mit Blut bedeckt ist, weitere Feinde, mit Delgados Maschinengewehr sie umkreisen und abknallen geht am einfachsten, am Ende der Halle Kontrollpunkt. Wenn wir aus der Halle rausgehen kommt ein Riesenhafter Galdiator (Bosskampf). Der Gladiator hat am Rücken eine Wunde auf die man schiessen muss, er ist nur dort verletzlich. Währendes Kampfes zu anderen Kameraden springen die in seinem Rücken stehen, der Galdiator geht auf die Figur zu die der Spieler gerade spielt man kann schlecht in seinen Rücken kommen weil er sich immer zu dem Spieler dreht. Solange schiessen bis er auf den Rücken fällt, wenn er auf die Knie fällt steht er bald wieder auf. Dann recht in den Gang wider rechts in eine andere Halle Feind erledigen. Weiter in eine Halle mit einer riesigen sitzenden Statue, in der Mitte der Halle eine grosses Grube. Mit Jones Besitzergreifung auf die andere Seite zu einem Legionär springen dann zu einem anderen und einen Hebel an der Wand betätigen. Zu Church springen und auf der linken Seite der Grube vorwärts QTE. Drüben angekommen auf die Bodenplatte stellen und das Team anweisen sich auf die anderen Beiden zu stellen. Weise das Omegateam an sich auf die eine und das Alphateam sich auf die andere Bodenplatte zustellen. Eine Brücke erscheint. Nach links in einen Gang Abschnittende.

Gärten der Hölle

Im Palast, die Stufen hoch Feinde erledigen mit Delgado ein Gitter hochheben in den Raum Feinde erledigen. Die Gänge weiter bis wir zu einer Gruppe Legionäre kommen. Treppen hoch Feinde auf dem Weg beseitigen bis wir an einem Gitter ankommen Delgado hebt es hoch. In eine grosse Halle mit einem Lichteinlass von der Decke, Filmscene. Abschnittende.

Morituri Te Salutant (Die Totgeweihten grüssen dich)

Wir befinden uns in den Abwasserleitungen, geradeaus zu einer Arena. Arenakampf fliegende Monster greifen an danach Legionäre. Teammitglieder Heilen nicht vergessen. Vorsicht im Boden befinden sich Löcher. Es gibt hier Bodenplatten wie im Abschnitt vorher draufstellen die Teams zuweisen, Kontrollpunkt. Angriff fliegender Monster dann ein blinder Behemoth. Wenn der erledigt ist kommt noch einer. Dann ein riesiger Galdiator wieder in die Wunde am Rücken schiessen wenn er erledigt ist in den Gang unter der riesigen Statue gehen. Abschnitt zuende.

Gedärme

Wir sind in einem Kellergewölbe vorwärts bis zu Vicus der von der Decke hängt. In der Mitte befindet sich ein Galdiator der nicht getötet werden kann seine Schläge vermeiden und ganz auf Vicus konzentrieren. Er ist einfach zutöten wenn man weiss wie. Vicus bewegt sich an einem Mechanismus im Kreis durch den Raum. Wenn er seinen Bauch öffnet um Blut zuerbrechen darauf schiessen am besten ein Teammitglied verwenden mit unaufhörlich schiessender Waffe (Delgado) immer auf den Bauch halten. Wenn er Tot ist ist der Legionär verschwunden. Dann zu Black springen und mit ihrer Telekinese ihn an der Vorrichtung in die Mitte zustossen damit sein Blut den Spalt öffnet. Abschnittende.

Kapitel 5 - Sumerien, 3000 vor Chr

Das Gottessiegel

Wir sind draussen, eine Menge fliegender Monster die aber weiterfliegen. Links der erste Feind weitere voraus wenn alle erledigt sind zum Tor gehen, Filmszene Antadurunnu spricht durch Jones zu uns. Das Tor ist danach offen wir kommen in eine runde Halle mit riesigen Statuen von denen jeder einen Strahl abgibt. Abschnitt zuende.

Brüder im Geist

Wir sind als Ross im Körper von Black alleine unterwegs nach links in eine Halle mit Feinden. Nachdem sie erledigt sind weiter vorsichtig durch die Hallen, auf Feinde achten Geisterkugeln und Scharfschützengewehr helfen ungemein. Mit Telekinese eine Tür öffnen nach links in den Gang. Die Gänge sind wie ein Labyrinth, nach den Feinden richten, wenn man sich dem Ziel nähert ertönt eine Stimme die das sagt. In einer grossen Halle ein Gitter hinter dem Jones steht in seinen Körper springen. Mit seiner Astralprojektion in den Körper springen der an der Wand hängt und den Hebel rechts betätigen Gitter öffnet sich. In die Halle nach links Feinde erledigen zum Abschnittende.

Haut

Bosskampf, töte zuerst Ki die in der Mitte steht und Feuerbälle auf dich wirft achte auch auf andern Feinde die einzeln erscheinen. Wenn Ki tot ist springe zu Jones benutze seine Astralprojektion um zu einem Opfer zu springen das in der Röhre an der Wand hängt und betätige einen Schalter um Ninnil verwundbar zu machen. Zurück in den eigenen Körper und schiessen bis sie tot ist. Raus aus der Halle und treffen mit den Teamgefährten. Weiter zu einem Gitter das Delgado hochhebt durch die Treppe hoch zum Abschnittende.

Fleisch

Treppen hoch in eine offene Halle fliegende Monster greifen an. Weiter in eine Halle wo an der Wand aus einem Brunnen Blut fliesst. Ein Riesiger Gladiator erscheint Ignoriere ihn wenn er stirbt erscheint immer wieder ein neuer. Die 4 Opfer die an der Wand rechts und links vom Brunnen um den Boss hängen töten, man kann erkennen wenn sie tot sind es führen rotleuchtende Leitungen zu ihnen durch die Blut fliest, wenn sie tot sind sie dunkel. Dann kommt ganz oben Enlil heraus. Schiess in seinen Rücken, nur dort ist er verwundbar und wiederhole das ganze sooft bis er tot ist. Jezt kommt der nächste Boss dran Inanna. Der Gladiator ist gegen Anhänger des Kults ausgetauscht. Wieder die 4 Opfer an der Wand töten damit die Barriere von Inanna fällt dann auf sie schiessen bis sie erledigt ist. Danach ist der Abschnitt zuende

Blut

Wir sind wieder vereint, vorwärts durch den Level und die von der Decke hängenden Fliegenester zerstören aus ihnen beziehen die Dämonen ihre Kraft. Es teleportieren sich 2 Bosse Utu und Nanna schiesse in ihre Brust aber zerstöre zuerst die Fliegenester, Anhänger des Kults bewachen sie. Wenn alle Feinde erledigt sind Filmscene. Abschnittende.

Opfer

Wir sind im freien. Sumerische Statuen rundherum Antadurunnu erwartet uns. Filmscene, Delgado glaubt ihm nicht und schiesst Antadurunnu in den Kopf. Das Team springt in das Portal. Abschnittende.

Pyxis Prima

Das ist der Finale Level. Wir befinden uns unter Wasser. Filmscene. Das Erstgeborene erscheint, es versucht die Magische Kraft des Teams gegen das Team selbst zu verwenden. Schiessen ist nutzlos die Geschosse können es nicht verwunden. Es kann nur durch die Magie verletzt werden die es gerade selbst gegen das Team benutzt. Du musst von Teammitglied zu Teammitglied springen. Heilen der Teamgefährten nicht vergessen. Benutze Black und Telekinese bis es Rawlings Vlads Fluch benutzt springe zu Rawlings und benutze den Fluch gegen es danach Delgado mit Feurdämon, wenn es Curchs Blutmagie anwendet zu Curch springen und die Blutmagie gegen es

verwenden, das muss einigemal gemacht werden bis es geschwächt ist. Dann erscheint Leach der es beenden will. Filmszene, wir gehen unter Wasser und tauchen in einem Ozean auf der Abspannung läuft das Spiel ist zuende!