

Clive Barker's Jericho

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Clive Barker's Jericho

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Mercury Stream Entertainment, Wydawca Codemasters Software
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

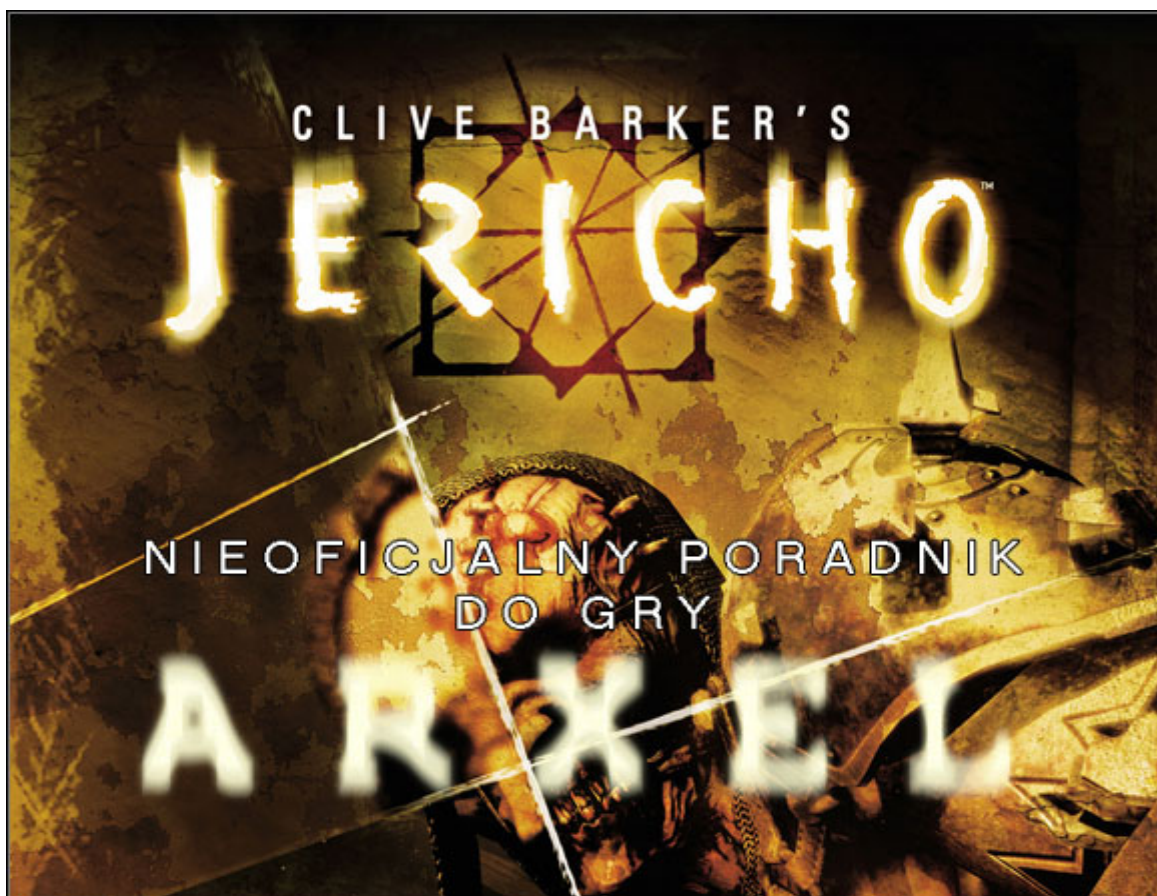
Spis treści

Wstęp	3
Jericho Squad	4
Opis przejścia	7
Al-Khali, Current Time	7
The Storm	7
The Tomb	8
Operation Vigil	11
Al Khali	12
Green	14
Man down!	15
World War II, 1942	17
Still with you	17
The Path of Souls	19
Blackwatch	23
Ambush	26
Flames of anger	29
Exorcism	31
Branderburg Gate	34
The Crusades, 1213	36
Rivers of blood	36
Motley Crew	40
Sewers	44
Out of the Frying Pan...	48
Tortuder souls	53
Black Rose	56
Roman Provinces, 38 A.D.	58
Imperium	58
The low road	62
Decadence	66
Temple of pain	68
Gardens of Hell	72
Morituri te salutant	74
Guts	76
Sumeria, 3000 B.C.	77
The GodSeal	77
Spiritual guide	78
Skin	80
Flesh	82
Blood	84
Sacrifice	85
Pyxis Prima	86
Extras	87

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



Wstęp

Witaj w nieoficjalnym poradniku do *Clive Barker's Jericho*. Znajdziesz tutaj opis przejścia wszystkich sześciu rozdziałów jak również spis bonusów, które możesz odblokować (wraz z podanymi wymaganiami). Dodatkowo możesz zapoznać się z krótkimi opisami wszystkich członków drużyny, którymi przyjdzie Ci pokierować, tak byś z góry wiedział kto co potrafi. *Jericho* to liniowa gra więc nie ma żadnych szans, byś się zgubił. Za kilkoma wyjątkami nie napotkasz w grze ślepych zaułków.

Twoim zadaniem w grze jest dotarcie i zglądzenie boskiego tworu – The Firstborn. Podczas gry będziesz cofał się w czasie, by w końcu dotrzeć do niedostępnej dla nikogo rzeczywistości – Pyxis Prima.

Kilka podstawowych rad:

- Korzystaj z postaci, która najbardziej Ci pasuje, odpowiadają Ci jej umiejętności oraz posiadane wyposażenie. Przełączaj się tylko wtedy, gdy zabraknie Ci amunicji bądź w aktualnym momencie musisz skorzystać z czyjejs mocy;
- Checkpoint automatycznie zapisuje rozgrywkę oraz odnawia amunicję;
- Obserwuj całe pole, doglądając czy któryś z towarzyszy nie leży ranny. Przeważnie ojciec Rawlings będzie Cię wyręczał w ich leczeniu lecz może zdarzyć się, że i on sam będzie w potrzebie.

Artur „Arxel” Justyński

Jericho Squad



CPT. DEVIN ROSS

Pozycja w zespole: Squad leader

Specjalizacja: Healer

Strzał (PPM): strzał z karabinu

Strzał (LPM): strzał z shotgun-a

Po jego śmierci dostajemy możliwość wnikania i przejmowania kontroli nad pozostałymi członkami drużyny

CPT. XAVIER JONES

Pozycja w zespole: Reconnaissance

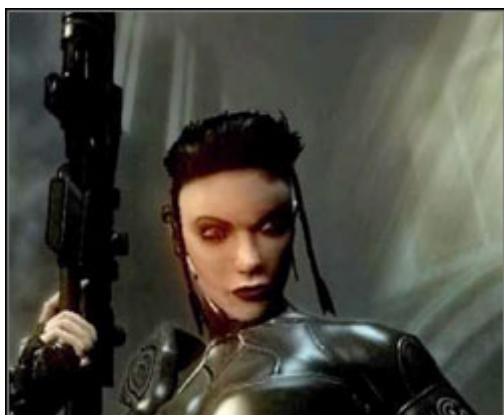
Specjalizacja: Seer

Strzał (PPM): strzał z karabinu

Strzał (LPM): strzał z shotgun-a

Moc (E): projekcja astralna

Moc (Q): brak



LT. ABIGAIL BLACK

Pozycja w zespole: Sniper

Specjalizacja: Telekinetic

Strzał (PPM): Zwykły strzał pociskiem snajperskim

Strzał (LPM): strzał z RPG

Moc (E): sterowanie pociskiem snajperskim; jeden pocisk – do trzech wrogów

Moc (Q): telekineza (odpychanie przeciwników, przedmiotów)

SGT. FRANK DELGADO

Pozycja w zespole: Heavy weapons

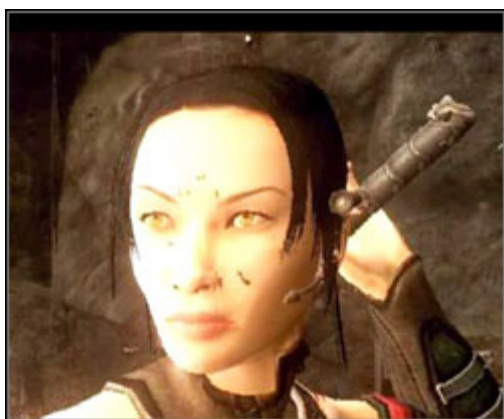
Specjalizacja: Pyromancer

Strzał (PPM): strzał z miniguna

Strzał (LPM): strzał z pistoletu

Moc (E): ognisty pocisk; gdy rozpali wroga wraca

Moc (Q): ściana ognia; gdy wróg nadzieje się na ciebie zapali się



SGT. WILHELMINA 'BILLIE' CHURCH

Pozycja w zespole: Support

Specjalizacja: Blood Scribe

Strzał (PPM): strzał z automatycznego pistoletu

Strzał (LPM): użycie miecza

Moc (E): tworzy znak krwi – kulę, która zapala wrogów będących w pobliżu

Moc (Q): tworzy znak krwi – kulę, która za pomocą kłaczy przytrzymuje wrogów

CPRL. SIMONE COLE

Pozycja w zespole: Support

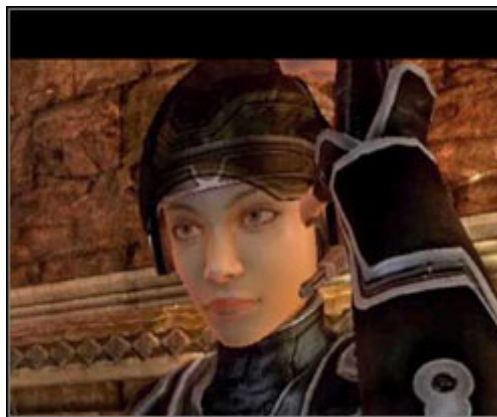
Specjalizacja: Reality Hacker

Strzał (PPM): strzał z karabinu maszynowego

Strzał (LPM): Rzut granatem

Moc (E): spowolnienie czasu

Moc (Q): tworzy płonące strzały wszystkich członków drużyny





FATHER PAUL RAWLINGS

Pozycja w zespole: Medic/Chaplain

Specjalizacja: Exorcist

Strzał (PPM): Strzał z pistoletu

Strzał (LPM): Strzał z pistoletu

Moc (E): Leczenie innych na odległość

Moc (Q): Wypala dusze wrogów, zadaje obrażenia

Opis przejścia

A I - K h a l i , C u r r e n t T i m e

The Storm

Pierwsza misja prócz wprowadzenia do fabuły gry stanowi także tutorial – poruszanie się, przeładowanie, atak z kolby, strzelanie, zmiana trybu broni itp. Rozpoczynasz na pustyni. Po wylądowaniu przejmujesz kontrolę nad kapitanem Rossem. Będzie ci towarzyszył przez cały pierwszy rozdział gry. Udaj się na wprost w kierunku fragmentu pomnika – głowy wystającej z piasku **#1**, za nią skręć w prawo i idź prosto. Droga jest na tyle prosta, że w końcu dojdiesz do jaskini **#2**, której wejście wyważy Abigail za pomocą telekinezy.

