



## Nieoficjalna solucja do gry Apocalypse Weekend <sup>™</sup>

By MrocZ

### Witaj!

Ten poradnik ma na celu naprowadzić Cię na najłatwiejszą drogę do ukończenia dodatku Apocalypse Weekend dla gry Postal 2. AW jest na tyle liniowy, że mało kto ma problemy jego przejściem, jednak na pewno znajdzie się jakaś osoba w potrzebie. Zatem czytaj... no i życzę powodzenia!

### *Sobota*

- **Szpital**

Po filmiku rozpoczynającym grę znajdziemy się na korytarzu szpitalnym. Przechodzimy przez drzwi na lewo od tablicy informacyjnej. Znajdziemy tam nożyczki. Po wyjściu z pomieszczenia na szafce leży kolejna paczka nożyczek. Idziemy teraz naprzód korytarzem. Możemy wejść przez ostatnie drzwi w korytarzu na prawo. Znajdziemy tam nożyczki i faję zdrowia. Idziemy w głąb korytarza. Skręcamy w prawo, a na zakręcie w lewo. W pomieszczeniu z trzema kanapami wchodzimy do windy. Gdy znajdziemy się na właściwym piętrze rozpocznie się cut-scenka. Po niej możemy wrócić się trochę za siebie do magazynu. Znajdziemy tam cztery paczki nożyczek. Wracamy na korytarz. Drzwi wyjściowe na lewo są zamknięte. Musimy iść w takim razie w prawo. Idziemy cały czas korytarzem. Powinniśmy w końcu dojść do szklanych drzwi z napisem „Wydział Badawczy”. Przechodzimy przez nie. Teraz mamy przed sobą dwoje drzwi. Wchodzimy do tych na lewo z napisem „Prace ręczne”. Po cut-scence idziemy naprzód korytarzem. Koleś będzie miał demoniczne wizję przez co będzie widział całe ściany we krwi, klony Garry’ego Colemana z obracającą się głową oraz wiele innych nieciekawych rzeczy. Gdy straciliśmy dużo życia przy walce z Colemankami możemy wrócić się do magazynu na prawo od drzwi z napisem „Prace

ręczne”. Znajdziemy tam masę apteczek, pięć paczek nożyczek oraz faję zdrowia. Wracamy do dotychczas zamkniętych drzwi. Schodzimy na sam dół. W międzyczasie wybiegnie klon Colemana, który ma łopatę oraz paczkę nożyczek. Możemy zajrzeć do magazynu. Znajdziemy tam cztery paczki nożyczek oraz masę apteczek. Wchodzimy do pokoju z napisem „Sala pokazów”. W niej skaczemy na szafkę znajdującą się za stołem operacyjnym. Skaczemy na wyższą półkę i wchodzimy na górne piętro. Po przejściu przez drzwi wizję Kolesia znikną, ale nie na długo. Zglądamy do magazynu na prawo. Znajdziemy tam cztery paczki nożyczek oraz masę apteczek. Wychodzimy i kierujemy się na prawo. Za ladą znajdziemy paczki, torebki z fast-foodem oraz krowi łeb. Wchodzimy przez drzwi na prawo od lady. Idziemy po schodach na samą górę. Idziemy przed siebie. Po drodze znajdziemy pistolet. Skręcamy w prawo. Ostrożnie skaczemy na murek za okno. Idziemy na prawo. Na końcu murku skręcamy w prawo. Gdy dojdziemy do przepaści skaczemy jak najdalej przed siebie. Powinniśmy znaleźć się na murku z Colemanem. Skaczemy na dalszą część budynku, po czym na niższy murek z kotem. Wchodzimy przez okno. Na prawo mamy magazyn z jedną paczką nożyczek oraz kilkoma apteczkami. Wychodzimy i schodzimy po schodach. Przy sali pokazów skręcamy w lewo. Skręcamy na lewo do drzwi z napisem „Chirurgia”. Biegniemy do drzwi naprzeciwko. Skręcamy w prawo. Przy położnictwie skręcamy w lewo. Idziemy naprzód, po czym skręcamy w prawo. Z sufitu wyskoczy kręcący się kot, więc miej nożyczki w zapasie. Schodzimy na dół. Idziemy korytarzem, aż natkniemy się na zablokowane wejście do oddziału psychiatrycznego. Tam skręcamy w lewo. Bierzymy pistolet i wychodzimy drzwiami naprzeciwko. Zabijamy koty i bierzemy torbki z fast-foodem leżące na stoliku. Wchodzimy na oddział psychiatrii. Na końcu pomieszczenia z łózkami skręcamy w prawo. Znajdujemy się teraz w pokoju podobnym do tego co na początku gry. Skręcamy w lewo i idziemy w głąb korytarza, skręcamy w prawo i kierujemy się do wielkich drzwi. Schodzimy na sam dół i schylamy się pod bramą. Schodzimy po schodach. Wchodzimy przez drzwi. W pomieszczeniu z rurami bierzemy koktajle Mołotowa, apteczki, benzynę oraz paczki nożyczek. Idziemy na koniec pokoju i skręcamy w prawo. Idziemy korytarzem. Trudno się w nim zgubić. Na końcu skręcamy w prawo. Znajdujemy się teraz w ogromnym pomieszczeniu z wieloma wielkimi rurami. Zapisujemy grę i idziemy mostkiem przed siebie. Przeskakujemy przez poręcz na rurę. Na końcu niej spadamy na dolną rurę. Idziemy na koniec i przeskakujemy na drugą. Wchodzimy po jej górze, a następnie wdrapujemy się na drabinę. Skręcamy w lewo i idziemy do małych rur wystających ze ściany. Przeskakujemy po nich na jedną wielką rurę. Idziemy po niej, aż dojdziemy do rury do której możemy wejść. Wchodzimy. Na jej końcu znajdziemy się w pomieszczeniu z wodą. W nim skręcamy na lewo i wchodzimy do kolejnej rury. Na końcu skaczemy na dolne rury. Wchodzimy po drabinie na górę. Bierzymy obrzyna i amunicję do niego. Idziemy po mostku przed siebie. Przechodzimy przez wielkie drzwi. Skręcamy w lewo i idziemy przed siebie. Na końcu skręcamy w prawo do drzwi. Wchodzimy na samą górę po czym skręcamy w lewo. Przy Diagnostyce

skręcamy w lewo. Idziemy korytarzem uważając na płonące koty. Skręcamy na prawo do poczekalni. Znajdziemy się w pokoju z ladą. Bierzymy paczkę nożyczek oraz pieniądze, po czym rzucamy nożyczkami w skrzynkę elektryczną. Teraz kierujemy się szybko do szklanych drzwi.

- **Podziemia Paradise**

Schodzimy na dół po schodach, po czym skręcamy w prawo. Idziemy naprzód. Możemy zajrzeć do sklepu z napisem „DESIPLEXXX”. Znajdziemy tam 10 pączków. Od wyjścia kierujemy się naprzód do chińskiego baru. Wchodzimy przez duże czerwone drzwi. Rozpocznie się cut-scenka. Po niej musimy zniszczyć 20 zombiaków. Pamiętaj aby strzelać im w łby! Jeśli masz mało amunicji do obrzyna lub w ogóle jej nie masz to wróć się na początek baru i weź obrzyna leżącego na jednym ze stołków. Kilka zombie znajduje się na górnym piętrze budynku. Po zakończonej eksterminacji zaczepi Ciebie policjant, który proponuje Ci pracę w policji. Zostaniesz przydzielony do usuwania wściekłych krów.

- **Cow Pasture**

Dostaniesz nową broń – młot. Będzie Ci on potrzebny do usuwania wściekłych krów. Na początku masz do zabicia cztery krowy. Po ich zabiciu zejdź na dół obok dużego drzewa. Na dolnym poziomie czeka na Ciebie jedna krowa. Zejdź na dół obok kolejnego sporego drzewa. Idź przed siebie doliną. W pewnym momencie znany już Tobie policjant podrzuci Ci granaty, które też nadają się do eksterminacji krów. Przy budynku w którym mieszkają przeciwnicy zabijania krów znajdziesz trzy mućki. W środku mieszkania znajdziesz torebkę z fast-foodem, kawałek pizzy oraz 2 pączki. Wróć do doliny i idź nią cały czas. Dojdiesz do rozwidlenia dróg. Najpierw wybierz górną drogę i tam zabij wszystkie krowy. Przejdź przez most na koniec górnego poziomu. Zabij wszystkie krowy. W budynku znajdziesz kamizelkę kuloodporną, paczkę nożyczek oraz apteczki. Wróć się do rozwidlenia i wybierz dolną drogę. W końcu natrafisz na polanę gdzie wykończysz wszystkie pozostałe krowy. Zostaniesz awansowany na inżyniera od spraw usuwania gołębi. Dostaniesz wyrzutnię rakiet, ale... w tą misję nie będziemy mogli zagrać z powodu wielkich problemów budżetowych ☹.

- **Podziemia Paradise**

Idziemy drogą na górę. Teraz w sklepie „DESIPLEXXX” możemy znaleźć maczetę oraz kilka pączków. Wychodzimy ze sklepu i kierujemy się w stronę czołgu. Na lewo od czołgu znajdują się schody. Wchodzimy po nich na górę. Nieopodal automatu znajdują się drabina. Wchodzimy po niej i podnosimy magazynki do karabinu maszynowego. Skaczemy z dachu na drogę. Kierujemy się do bramy wydawnictwa Bullfish Interactive. Przechodzimy przez nią i kierujemy się do wejścia budynku.

- **Biuro Wydawcy**

Kierujemy się do bramek wykrywających metal. Przechodzimy przez jedną z nich i bierzemy wszystkie bronie jakie tylko leżą na stołku. Możemy wejść do 'kibli'. W nich znajdziemy młot, apteczkę oraz koktajl Mołotowa. Wracamy na korytarz i wchodzimy po schodach. W portierni znajdziemy: młot, maczetę, benzynę, obrzyna, amunicję do niego, granaty oraz kamizelkę. Wychodzimy z pomieszczenia i kierujemy się do działu marketingu. Koleś zacznie mieć znowu wizję. Aby wyjść z pomieszczenia skieruj się w prawo na drugim skrzyżowaniu, a potem do Break Room. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia. Odwróć się w prawo i zejść na dół. W pokoju z napisem Development znajdziesz dwa kawałki pizzy leżące na pierwszym biurku po lewej, jeden kawałek na następnym biurku oraz kilka kawałków na biurkach naprzeciwko. W pomieszczeniu naprzeciwko zejścia z góry znajdziesz karabin maszynowy. Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się w prawo. Na zakręcie skręć w lewo. Na stoliku leżą trzy granaty. Wejdź przez szklane drzwi na stołówkę. Na niektórych stolikach znajdziesz torebki z fast-foodem. Wyjdź przez szklane drzwi na lewo od wejścia do kuchni. Znajdziesz się na zewnątrz. Idź naprzód, a gdy będziesz pod zadaszeniem skręć w prawo. Idź ścieżką, aż dojdiesz do kolejnych szklanych drzwi. Przejdź schodami na górę i idź przed siebie korytarzem. Dojdiesz do szarych drzwi z napisem EXIT. Przejdź przez nie i wejdź na górne piętro. Wejdź przez drzwi i na korytarzu skręć w prawo. Wejdź przez duże drzwi. Uruchomi się cut-scenka. Zacznie się walka z 'bossem'. Czemu wziąłem słowo boss w cudzysłów? Ano ten 'boss' będzie tylko stał w miejscu i nic nie robił. RWS nie wysiliło się zbyt w tym momencie :/. Po pokonaniu 'bossa' Koleś weźmie złoty master-dysk i wróci do Vince'a.

## *Niedziela*

- **Dom Vince'a**

Budzimy się w domu Vince'a. Już po chwili dowiemy się, że cały dom jest oblężony przez hordy zombiaków. Mamy teraz za zadanie zabić 80 truposzy. Ich odnalezienie jest banalne, więc ominę punkt 'Gdzie są zombie?'. Powiem tylko że w domu jest ukryty pokaźny arsenał przeróżnych broni. Aby go odnaleźć wchodzimy do pomieszczenia za nami (gdy jesteśmy na balkonie) i schodzimy po schodach na dół. Wchodzimy przez drzwi na lewo i w taki właśnie sposób odnaleźliśmy arsenał. Po wykonaniu zadania będziemy mogli opuścić dom.

- **Rezerwat słoni**

Za zadanie mamy zabić 21 słoni. Za to otrzymamy wspaniałą kosę. Zabieramy się za polowanie! Zadanie to nie należy do najłatwiejszych, ponieważ, gdy będziemy

podcinać słonie kosą, będą one z wściekłością na nas szarżować. Taki kontakt z rozwścieczonym zwierzęciem zaowocuje stratą dużej ilości punktów życia. Najlepiej się stanie gdy będziemy w nie strzelać z karabinu maszynowego z jak największej odległości. Jeśli podczas polowania stracimy dużo życia możemy wkroczyć do małej budki (znajduje się nieopodal miejsca w którym zaczęliśmy) gdzie znajdziemy pączki oraz torebki z fast-foodem. Po zakończonym polowaniu rozpocznie się cut-scenka.

- **Terrorist Training Camp**

Znajdziemy się w obozie terrorystów Al-Kaidy. Idź do ściany zbudowanej z opon (znajduje się obok kaktusa). Skręć przy niej w lewo i wejdź przez dziurę w ścianie. Weź wszystkie potrzebne Ci bronie oraz pączki które leżą na stoliku. Idź teraz ścieżką na dół. Przy wieży strażniczej skręć w prawo i naprzód ścieżką. Na końcu skręć w lewo i przejdź przez brudną wodę na drugą stronę. Teraz idź ścieżką na dół. Masz teraz dwie rury do wyboru. Nie ważne którą wejdiesz. Obie prowadzą w te same miejsce. Wejdź po drabinie, a gdy podest się skończy zeskocz na dół. Znajdziesz się na polu minowym. Uważaj na małe okrągłe miny. Bliskie spotkanie z tą rzeczą zakończy się stratą sporej ilości punktów życia. Idź ścieżką, aż dojdiesz do budynku w którym mieszkają terroryści. Weź całą amunicję, granaty oraz apteczki, po czym wejdź do mieszkania. W każdym pokoju jest tylko jedno wyjście, więc nie ma mowy o zgubieniu się. Ominę ten punkt. Znajdziesz się w końcu w kuchni. Tam weź całą amunicję i wyjdź przez drzwi w pomieszczeniu z makietą żołnierza celującego do krowy. Idź dalej korytarzami. Zejdź po schodach i wyjdź na zewnątrz. Znajdziesz się w dalszej części obozu treningowego. W drewnianym domku skręć w prawo. Skręć w lewo do wyjścia. Skieruj się do wieży strażniczej. Z tamtego miejsca skręć w prawo. Skieruj się teraz do miejsca z rurą w ziemi. Wskocz do niej. Idź na dół korytarzem i skieruj się do drzwi. Zejdź po schodach na sam dół i skręć do drzwi na prawo. Przejdź przez pierwsze drzwi po lewej stronie. Znajdziesz tam pokaźny arsenał broni. Wyjdź z powrotem na korytarz. Skieruj się na lewo i idź przed siebie. W końcu znajdziesz się w pomieszczeniu z wieloma kontenerami. Zejdź na dół pomieszczenia. Dojdź na koniec pomieszczenia i znajdź drabinę. Wejdź po niej na górę. Od drabiny skieruj się w lewo i wejdź przez drzwi. W pomieszczeniu z telewizorami skręć w prawo. Wejdź na górę do pomieszczenia z niebieskimi światłami. Rozpocznie się cut-scenka. Po niej wróć na sam początek mapy. Gdy tam będziesz rozpocznie się kolejna cut-scenka, po której znajdziesz się w więzieniu.

- **Baza wojskowa**

### Część 1/4

Nie mamy żadnej broni – jedynie zapałki. Rzucamy jedną zapałkę na naszego łatwopalnego kolegę z celi. Talib zacznie się palić i wszystkie cele zostaną otwarte. Podnosimy wszystkie napotkane bronie. Na końcu korytarza leżą karabin

maszynowy. Idź teraz przed siebie. Z windy wyjdzie czwórka wojaków. Skręć w prawo, po czym wejdź po schodach na górę. Na górze znajdziemy apteczkę, łopatę, a w następnym pomieszczeniu granaty. Wybieramy dowolny mostek i przechodzimy przez niego. Kierujemy się na schody. Wchodzimy po nich i idziemy naprzód korytarzem. W windzie znajdziemy obrzyna. Dochodzimy do schodów i wchodzimy po nich. Skręcamy w prawo i podnosimy granaty. W korytarzu skręcamy w lewo i wchodzimy do magazynu. Znajdziemy tam młot oraz amunicję do obrzyna. Od wyjścia kierujemy się na lewo i idziemy cały czas naprzód. Gdy dojdziemy do zamkniętej bramy skręcamy w prawo do drzwi. W pomieszczeniu skręcamy w prawo do schodów po których wchodzimy na górę.

#### Część 2/4

Skręcamy na lewo i bierzemy karabin snajperski. Wchodzimy przez drzwi na prawo. Spadamy na dolną część dachu, po czym na podłogę. Skręcamy w prawo, idziemy przed siebie, aż do pierwszego czołgu przy którym skręcamy w prawo. Dochodzimy do schodów po których wchodzimy na górę. Wchodzimy przez metalowe drzwi. Skręcamy w prawo i idziemy korytarzem. W pokoju z metalowymi szafkami możemy wejść do pokoju na lewo. Znajdziemy tam paczki nożyczek. Po wyjściu z pomieszczenia skręcamy w lewo kierując się na schody. Na górze idziemy przed siebie korytarzem. Mamy dwie drogi do wyboru. Najpierw szybko skieruj się na lewo i z jednego pokoju weź granaty, a z drugiego apteczki. Idź teraz długim korytarzem na lewo od wyjścia z pokoju z apteczką. W pierwszym pokoju na prawo zdobędziesz koktajle Mołotowa. Dalej na korytarzu znajdziesz amunicję do snajperki. W ostatnim pokoju znajdziesz zaś paczki nożyczek. Wyjdź z tego pomieszczenia i skieruj się na lewo do stołówki. Na ladzie leżą dwie torebki z fast-foodem. Kierujemy się na schody. Idź korytarzem aż dojdiesz do kolejnych drzwi. Przejdź przez nie. Idź teraz po metalowym mostku na drugą stronę. Przejdź przez dwoje drzwi i odwróć się w lewo. Idź naprzód korytarzem. Przejdź przez następne drzwi. Znajdziesz się na zewnątrz. Idź w stronę hangarów (kierunek jest podany na tablicy z kierunkami do innych miejsc). Gdy znajdziesz się przy blokadzie przy której stoją żołnierze odwróć się w prawo i przejdź po schodach na drugą stronę. Na dole eliminujemy żołnierzy. Idziemy cały czas naprzód. Dojdziemy w końcu do hangaru. W nim skręcamy w prawo do metalowych drzwi z napisem EXIT. Na zewnątrz wchodzimy do następnych drzwi. Przy krzesłach skręcamy w lewo. Przechodzimy przez drzwi.

#### Część 3/4

Idziemy naprzód i przy drewnianych skrzynkach skręcamy w prawo. Idziemy do podestu po lewej od wózka widłowego. Podest zawiezie nas na dół. Skręcamy w lewo do przejścia z napisem 'Strefa zagrożona wybuchem'. Skręcamy w prawo i idziemy do końca korytarza. Tam skręcamy w prawo i idziemy naprzód. Po wyjściu z korytarza

schodzimy po schodach. Skręcamy w prawo i bierzemy głowicę atomową. Po jej zgarnięciu Koleś zacznie mieć wizję. Skręcamy w lewo i idziemy naprzód. Skaczemy na głąz po lewej stronie. Z niego skaczemy na następny itd. aż znajdziemy się na ogromnym głązie z ruinami jakiegoś budynku. Idziemy naprzód i skaczemy na kolejny głąz. Przechodzimy pod kamiennym głązem i skaczemy na kolejny głąz, potem na kolejny itd. W końcu znajdziemy się na kolejnym ogromnym głązie. Na nim kierujemy się w prawo na czarno-białą posadzkę. Wchodzimy po przewróconych metalowych drzwiach na górę głązu i przechodzimy przez drzwi. Kierujemy się do następnych. Skręcamy w prawo przy pudłach i kierujemy się do drzwi. Wejść po schodach na samą górę. Skręcamy w lewo, a na końcu pomieszczenia odwracamy się w tą samą stronę. Wchodzimy na górę po schodach. Odwracamy się w lewo i przechodzimy po metalowym mostku na drugą stronę. Skręcamy w lewo do następnych drzwi.

#### Część 4/4

Skręcamy w prawo i wychodzimy przez drzwi na zewnątrz. Idziemy naprzód, aż do schodów przy których skręcamy w lewo. Idziemy cały czas naprzód. Wchodzimy po schodach do metalowych drzwi przez które przechodzimy. Idziemy korytarzem. Na końcu skręcamy w prawo. Koleś zacznie znowu mieć wizję. Coleman y pobiegną do Ciebie na górę, a więc szybko zeskocz przez poręcz na dół. Odwróć się w prawo i idź korytarzem. Na jego końcu skręć w prawo. Zejdź po schodach na dół. Idź korytarzami aż wyjdiesz na zewnątrz. Gdy zejdziesz po schodkach skręć w prawo. Idź teraz na sam koniec bazy. Tam skręć w lewo.

#### ● **Podziemia Paradise**

Za samochodem skręć w lewo i idź przed siebie. Przy chińskim barze skręć w prawo i idź przed siebie na górę. Przy czołgu skręć w prawo. Idź naprzód. Za przewróconym kontenerem skręć w lewo. Na końcu drogi skręć w lewo. W ten sposób dojdiesz do Bullfish Interactive.

#### ● **Biuro Wydawcy**

Idziemy na górę i skręcamy w lewo. Idziemy przed siebie i znowu skręcamy w lewo. Ponownie wchodzimy na górę. Skręcamy w prawo. Dochodzimy do szyby. Wybijamy ją i ze środka bierzemy całe uzbrojenie. Wychodzimy i kierujemy się do drzwi z napisem TYLKO DLA PERSONELU. Schodzimy po schodkach i skręcamy w prawo do drzwi. Przechodzimy do następnych. Schodzimy po schodach na dół. Otwieramy drzwi, przechodzimy do następnych. Schodzimy na dół. Skręcamy w prawo. Bierzemy kosę i amunicję do strzelby (leży na stoliku). Otwieramy drzwi. W pomieszczeniu z zombie idziemy naprzód do następnych drzwi. W następnym pomieszczeniu do kolejnych. Przechodzimy przez korytarz na koniec. Na korytarzu zakręcamy w prawo i wdrapujemy się po drabinie. Znajdziemy się w portierni. Skręcamy w prawo i wychodzimy przez drzwi. Idziemy naprzód, a gdy znajdziemy się w dziale marketingu skręcamy w prawo. Przy

zablokowanym wejściu do Break Roomu, skręcamy w lewo. Gdy droga nam się skończy skręcamy w lewo. Dochodzimy do końca i skręcamy w lewo, a potem w prawo. Przy zadrwionej tablicy skręć w prawo. Przy palącej się zasłonie biurowej skręcamy w prawo. Wchodzimy na górę po zawalonej rurze. Na górze dojdź do końca pomieszczenia i skręć w prawo. Wejdź do rury wentylacyjnej. Po jej przejściu powinieneś znaleźć się w stołówce. Idź naprzód i skręć w prawo przy ławce stojącej w pionie. Skręć do szklanych drzwi. Powinieneś znaleźć się na zewnątrz. Skręć w prawo. Ścianę przebije czołg, a z niego wyjdzie sporo żołnierzy. Pędź teraz szybko w prawo do szklanych drzwi. Wejdź po schodach na górę i dojdź do drzwi z napisem EXIT. Wejdź na wyższe piętro. Przejdź przez drzwi i skręć w prawo. Skieruj się do otwartych drzwi. Przejdź nad zawalonym filarem i pędź do biurka. Uruchomi się cut-scenka.

## ● **Schronisko dla psów**

Naszym ostatnim zadaniem jest wydostanie Champa z odmóźdzarni. Idziemy więc naprzód wąskim przejściem. Skręcamy w prawo i wchodzimy przez szklane drzwi. Idziemy w przód do drzwi, przez które przechodzimy. W pokoju diagnostycznym (naprzeciwko) znajdziemy apteczkę. Od wyjścia skręcamy w lewo i idziemy naprzód. W pomieszczeniu z napisem „eutanazja” znajdziemy maczetę. Od wyjścia kierujemy się w prawo. Idziemy do końca korytarzem i schodzimy po schodach na sam dół. Najpierw skręcamy w prawo i stamtąd bierzemy: psie przysmaki, młot, apteczki oraz pistolety. Wychodzimy i kierujemy się naprzód. Wchodzimy do pomieszczenia po prawej stronie. W nim zaatakują nas psy. Kierujemy się do dużych drzwi. Powinniśmy znaleźć się na zewnątrz. Tam zaatakuje nas jeszcze więcej psów. Wchodzimy przez drzwi. Wchodzimy po schodach na górę. Wchodzimy do pomieszczenia z napisem „magazyn” i bierzemy wszystkie pistolety. Wychodzimy i teraz kierujemy się do drzwi z napisem „eutanazja”. Przechodzimy przez drzwi naprzeciwko. Idziemy naprzód a przy skrzyżowaniu skręcamy w lewo. W pokojach diagnostycznych możemy znaleźć apteczki. Idziemy korytarzem naprzód. Przy skrzyżowaniu skręcamy w prawo do małych drzwi. Na zewnątrz skręcamy w lewo. Gdy dojdziemy do muru skręcamy w tym samym kierunku. Znowu skręcamy w lewo do schodów. Gdy znowu znajdziemy się w środku budynku, skręcamy w prawo korytarzem. W pokoju „Licensing” znajdziemy pistolety, a w poczekalni karabin maszynowy. W okrągłym pomieszczeniu przechodzimy na drugą stronę tegoż pokoju. W korytarzu skręcamy w lewo. Znajdziemy się w ślepym zaułku otoczeni przez psy. Jednak ni z tą niż z ową pojawi się Champ, który nas uratuje.

## ● **Most**

Idziemy cały czas w dół miasta, aż dojdziemy do mostu. Tam bardzo trudno się zgubić, więc ominę ten punkt. Jednak w pewnym momencie dojdziemy do kontenera, który blokuje nam drogę. Skręcamy teraz w lewo i wchodzimy po drabinie na górę. Przechodzimy na drugą stronę i schodzimy po drabinie na dół. Wracamy na most w



którym trudno się zgubić. W końcu dojdziemy do końca mostu. Tam znajdziemy kontener wypchany bronią. Gdy zabierzemy wszystko co nam potrzebne skręcamy w prawo od kontenera i idziemy w głąb doliny. Na końcu czeka na nas nasz samochód. Jednak przed zakończeniem tego horroru czeka na nas finałowy boss. Aby go pokonać strzelaj w małe główki latające obok jego wielkiego łba. Po zestrzeleniu wszystkich strzelaj do niego z jak najsilniejszych broni. Tą operację należy powtórzyć kilka razy, dopóki boss nie padnie.

Po jego pokonaniu, uruchomi się krótka cut-scenka kończąca grę.

**Gratulacje! Właśnie ukończyłeś grę Apocalypse Weekend!**

## **Solucja wykonana dla:**



***Made by Mroczny Mrocz***

***Copyright 2008 All rights reserved***

Czas wykonania solucji: 1 dzień