



## Nieoficjalna solucja do gry Eternal Damnation

**By Mrocz**

**Witaj!**

**Ten poradnik ma na celu naprowadzić Cię na najłatwiejszą drogę do ukończenia gry Eternal Damnation. Gra moim zdaniem jest łatwa do przejścia, ale niektórzy jednak mają problemy z jej ukończeniem. Zatem czytajcie... no i powodzenia!**

### Happy Hill Basement – ucieczka z psychiatryka

Grę zaczyna krótka wstawka filmowa w której dowiadujemy się za co John dostał się do zakładu psychiatrycznego. Po filmiku zobaczymy, że stąd ni z owąd jakiś prawdziwy psychopata zabija strażnika, a drzwi naszej celi same z siebie się otwierają. Wychodzimy z celi i kierujemy się w prawo do wyłamanych drzwi. Przechodzimy do następnych drzwi. Tam znajdujemy wdzianko, które John będzie nosił do końca gry. Przechodzimy przez pokój z komputerami i skręcamy w prawo , gdy znajdziemy się w ciemnym zaułku. Wychodzimy przez wyłamane drzwi i skręcamy w lewo. Możemy teraz przetestować naszą pierwszą broń

– pięści. Skręcamy w lewo przy zamkniętej bramie. Możemy wejść do małego pokoiku i zabrać stamtąd paczkę krwi (podnosi poziom życia). Idziemy za śladami krwi. Wchodzimy przez drzwi z napisem „Tylko dla obsługi”. Przechodzimy teraz przez wąski korytarz. Na końcu z sufitu, a dokładniej rury wyskoczy delikwent, którego należy zlikwidować. Skręcamy w lewo i idziemy aż do tabliczki z napisem „EXIT”. Nie skręcamy w lewo, no chyba że koniecznie chcesz bójkę. Po drodze przez długi ciemny korytarz możemy wejść do małego pokoiku w którym leży zabity człowiek. Znajdziemy tam paczkę krwi. Idziemy dalej przez pokój z migającym światłem. Na końcu znajdziemy drzwi przez które należy przejść. W pokoju z hakami skręcamy w lewo. Tutaj czeka nas lekki pojedynek. Jeśli straciliśmy trochę życia podczas walki możemy wziąć dwie paczki krwi. Jeśli zauważysz duży pokój z rurami z buchającą parą, zapisz koniecznie grę. Psychol, który zabił strażnika będzie rzucał w nas krzesłami. Zetknięcie się z tym przedmiotem powoduje natychmiastową śmierć. Idziemy dalej za psychopatą. Na końcu korytarza poczekaj chwilę, aż strażnik rzuci dwoma nożami w ścianę. Potem od razu biegnij i zabij go. Po drodze weź paczkę krwi. Skręcamy w prawo. Zapisz grę, bowiem czeka na Ciebie walka z już znanym psychopatą. Walka będzie trudniejsza niż z poprzednimi przeciwnikami, ponieważ psychol posiada nóż. Po zabiciu go, dostaniemy drugą broń - wspomniany wyżej nóż. Bierzymy paczkę krwi i idziemy dalej. Wejdź teraz do pokoiku z telewizorem. W pokoju obok coś wybuchnie, więc lepiej odsuń się od drzwi. Idziemy przez kratkę wentylacyjną. W wentylacji trudno się zgubić, więc pominę tę część. Po ukończonej wyprawie przez wentylację wchodzimy przez otwarte drzwi.

### Happy Hill Asylum – ucieczka z psychiatrika

Warto tutaj zapisać grę. Zabijamy strażnika i idziemy dalej, skręcamy w lewo. Tutaj dorwają nas dwaj goście z pistoletami. Sprawnymi ruchami zabijamy ich nożem i odbieramy naszą nową zdobycz – pistolet z celownikiem laserowym. Schodzimy na dół po schodach i bierzemy amunicję do pistoletu. Zapisujemy grę. Czekają nas teraz walki z kilkoma strażnikami. Zabieramy ze stołu pistolety. Możemy teraz strzelać z dwóch pistoletów naraz. W niektórych celach będą ukryte paczki krwi oraz pigułki. Teraz schodzimy cały czas na dół. Po drodze zabijamy strażników. Jeśli na dole stracimy dużo życia możemy wrócić na górę i zabrać paczkę krwi. Wracamy na dół i wchodzimy przez wielkie drzwi. Zapisujemy grę. Na dole będą nas atakować zamaskowani ludzie. Ich pokonanie zajmie Ci zaledwie chwilę. Przechodzimy przez kolejne wielkie drzwi. Teraz mamy do pokonania ludzi przebranych za rzeźników. Kopiemy w skrzynkę elektryczną i wracamy na początek mapy. Po drodze zabijamy strażników. Gdy już doszedłeś do drzwi na początku mapy idź prosto przez korytarz. Nie sposób się w nim zgubić. Wybuchnie pożar w pokoju obok. To dobry znak że trzeba zapisać grę. Zobaczysz pokój wypchany strażnikami zakładu. Zabijamy wszystkich zaczynając od przeciwników posiadających pistolety. Wychodzimy przez drzwi. Na zewnątrz czeka na nas policja. Chyba wiecie co macie z nią zrobić? ;) Idziemy więc dalej drogą, zabijając policjantów. Możemy wejść do budynku z napisem Motel. Zabieramy stamtąd paczkę krwi oraz kamizelkę kuloodporną. Gdy trafimy do ślepego zaułku wejdź na górę po schodach, które znajdują się po lewej stronie. Przeszukaj domy. W niektórych są paczki krwi, które mogą się nam przydać.

Zejdź na dół po schodkach. Idź dalej ulicą. Po drodze przeszukuj domy. Idziemy przed siebie aż dojdziemy do zwężenia drogi. Wchodzimy przez drzwi w budynku. Zabijamy dwóch policjantów i Idziemy przez korytarz aż do drzwi. Wchodzimy do ciemnego tunelu.

### Downtown – droga do domu dziewczyny Johna

Idziemy cały czas przed siebie. Po drodze zaatakują nas gangsterzy. Skręcamy w prawo. Idziemy przed siebie. Na skrzyżowaniu skręcamy w prawo. Idziemy przed siebie aż do budynku z windą. Przyjdzie nam tam zmierzyć się z oddziałem SWAT. Musimy wyróżnić 10 swaciaków. Po ich zabiciu otworzy się nam winda. Możesz zawrócić i przeszukać budynki. Na pewno znajdziesz tam dużo potrzebnego stuffu. Jeśli jesteś gotowy do dalszej drogi wejdź do windy.

### Girlfriend's Apartment – szukając schronienia

Wchodzimy przez drzwi z numerem 2 (mamy je naprzeciwko siebie od razu po wyjściu z windy). Rozpocznie się krótka scenka. John potrzebuje miejsca do schowania się, więc Lorie doradzi mu, aby udał się do muzeum, gdzie będzie mógł się schować. Od teraz jest to nasz główny cel – dostać się tam. Lorie da nam klucze i odsyła do muzeum. Wychodzimy z jej mieszkania i zapisujemy grę. Możemy wejść do domu z numerem 3 i znaleźć tam marihuanę. Wracamy na korytarz i skręcamy do pomieszczenia ze schodami. Schodzimy na dół i wchodzimy przez drzwi, które się nam otworzyły. Idziemy za śladami krwi. Uważamy na bandytów. Gdy zauważymy wyrwę w podłodze skaczemy na dół. Idziemy za śladami krwi na korytarz. Skręcamy w pierwsze drzwi po prawej. W pokoju rozbijamy szybę i ostrożnie skaczemy na murek za okno. Uważaj na bandytów strzelających z okna z naprzeciwka! Przechodzimy przez kładkę i rozbijamy okno. Wychodzimy z apartamentu wyjściem obok przewróconej lampki. Wchodzimy przez jedyne drzwi na korytarzu i skręcamy w lewo do kuchni. Rozbijamy szybę i skaczemy ostrożnie na murek. Idziemy w prawo i przechodzimy po kładce. Rozbijamy okno i wchodzimy. Rozwalamy wszystko co się rusza. Rozbijamy okno po lewej i skaczemy na murek. Schylamy się pod anteną satelitarną i strzelamy w okno. Wchodzimy. Przeskakujemy stołek i przechodzimy dalej. W budynku zgasną światła i wybuchnie pożar. Skręć w prawo i idź za śladami krwi. Zejdź na dół po schodach i wyjdź na korytarz. Skręć w prawo i zeskocz stamtąd gdzie powinna być winda. Uważaj na psa który czai się na dole! Idź w lewo do następnych schodów. Schodzimy na dół. Wchodzimy przez otwarte drzwi. Pożar uniemożliwi nam ucieczkę. Znajdź pokój z dużym oknem. Rozpocznie się krótka animacja, po której zostaniesz przeniesiony do kliniki.

### Harbor

Po obudzeniu się weź kij bejsbolowy leżący na półce. Wyjdź z tego pokoju i skręć w lewo. Zobaczysz łóżko blokujące przejście. Schyl się pod nim i przejdź. Skręcamy w lewo, a potem w prawo i wchodzimy po schodach na górę. Skręcamy w prawo. W pokoju z wieloma stołami i telewizorem odnajdź wejście do wentylacji. Po wyjściu z rury podnieś paczkę krwi i idź w

kierunku wyjścia. Przejście do kolejki linowej blokują pudła. Musimy odnaleźć granatnik, aby je usunąć. A więc wchodzimy przez drzwi naprzeciwko drzwi przez które weszliśmy. W biurze schodzimy po schodach na dół. Skręcamy w lewo i wchodzimy przez drzwi do recepcji. Przechodzimy przez nią do drzwi, które prowadzą do pokoju ze stolikami. Na jednym ze stolików leży potrzebny nam granatnik. Podnosimy go i wracamy do miejsca z pudłami. Wysadzamy blokadę i wchodzimy do kolejki. Kiedy kolejka się zatrzyma skręcamy cały czas w prawo, aż zejdziemy z przystanku. Zabijamy swaciaków i skręcamy w prawo. Warto zajrzeć do domu z którego wychodzą oddziały SWAT. Znajdziemy tam amunicję oraz kamizelkę kuloodporną. W drewnianym domu znajdziemy amunicję oraz paczkę krwi. Wróć się do skrzyżowania i skręć w lewo tam gdzie są kartonowe pudła. Przeskocz po nich na drugą stronę. Skręcamy w lewo i wchodzimy do baru. W kibelku znajdziemy paczkę krwi, a na stole bilardowym amunicję. Wychodzimy przez drzwi z napisem EXIT. Zabijamy oddziały SWAT i idziemy do dużego drewnianego budynku z napisem „Tylko dla obsługi” (idziemy naprzód i potem skręcamy w lewo). W budynku wchodzimy po drabinie na górę i skręcamy w lewo. Przechodzimy przez drewniany mostek i skręcamy w lewo. W dużym pomieszczeniu wspinamy się po drabinie, odwracamy się w prawo, dochodzimy do dziury w ścianie. Znajdź drabinę na dół i ostrożnie opuść się na nią. Spadamy na zewnątrz. Brama wyjściowa jest niestety zamknięta. Dźwignia otwierająca bramę znajduje się w budynku pokazanym na animacji. Aby tam dojść schodzimy po kamiennej ścieżce (dochodzimy do bramy i skręcamy w prawo) i idziemy po drewnianym mostku. Ostrożnie skaczemy na bliższą rurę z której skaczemy na dalszą, a potem idziemy po niej aż do schodków. Wskakujemy na schodki i wchodzimy do budynku. W nim podejść do dźwigni i nacisnąć F. Droga powrotna prowadzi przez kamienną ścieżkę po prawej stronie od wyjścia z budynku. Przechodzimy przez bramy.

### Suburbs – Home Sweet Home?

Naszym pierwszym celem będzie dom Johna, a więc wchodzimy na górę i skręcamy w lewo. Skręcamy w lewo za rogiem sklepu. Idziemy teraz prosto przed siebie. Niszczymy deski uniemożliwiające nam dostęp do wejścia. Kiedy wejdziemy do domu zadzwoni do nas ksiądz Winston, który poprosi nas o spotkanie. W prawym kącie mieszkania leży kij bejsbolowy. Weź go. Nie pożalujesz. Teraz po lewej od wejścia do domu znajduje się mały pokój. Jest tam kamizelka kuloodporna. W kuchni na stole leży strzelba. Na podłodze zaś możesz znaleźć amunicję do niej. W łazience leży paczka krwi. Jeśli chcesz zdobyć więcej amunicji do strzelby idź na koniec mieszkania i otwórz drzwi po lewej. Spotkasz tam pierwszego w grze zombie. Strzelba leży na łóżku. Wyjdź z domu i wróć do okolic sklepu. Idź teraz prosto na koniec mapy. Jest tam brama – niestety zamknięta. Wchodzimy więc do pobliskiej stacji benzynowej. Tam ‘grzecznie’ prosimy policjantów o otwarcie bramy. Nic nie ma za darmo. Musimy udać się do dwóch domów i pozabijać w nich gangsterów. Wychodzimy ze stacji i wchodzimy do domu w którym niedawno się otworzyły drzwi. Dom znajduje się naprzeciwko stacji benzynowej. Mamy tam zabić 7 bandytów. Pierwsza trójka jest w pokoju głównym, następna trójka w korytarzu prowadzącym do sypialni, a ostatni schował się w łazience, którą możesz znaleźć w sypialni (a dokładnie przejście do niej). Połowa zadania wykonana.

Musimy wrócić się na początek mapy. Wchodzimy tam do domu, który znajduje się naprzeciwko bramy z której przyszliśmy. Główne wejście jest zaryglowane. Musimy udać się na tył domu, aby wejść do środka. Gdy będziemy blisko celu, wyskoczą psy. Zabij je po czym wejdź do mieszkania. W głównym pokoju siedzi trójka bandytów, w korytarzu czwórka, a w łazience jeden. Podnosimy kamizelkę kuloodporną, po czym usłyszymy niepokojącą wiadomość w radiu. Cała mapa zaroi się od zombie, a bramy zostaną otwarte. Wychodzimy z domu i kierujemy się na koniec mapy, tam gdzie jest stacja benzynowa. Pamiętaj, że aby uśmiercić zombie musisz strzelać im w głowę! Przechodzimy przez niedawno otwarty tunel. Kiedy dojdziemy do końca tunelu wchodzimy po schodkach do dużego pomieszczenia. Kiedy znajdziemy się w pokoju z filarem wchodzimy przez drzwi po prawej. Bierzymy tabletki po czym wychodzimy przez drzwi po lewej od lustra. Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu z szybą skręć w lewo i wyjdź przez drzwi z napisem EXIT. Wychodzimy przez duże drzwi na zewnątrz. Zabijamy wszystko co się rusza. Kierujemy się w prawo do sklepu z napisem „Hasselridge Firearms”. Bierzymy kamizelkę i wchodzimy za ladę po czym przechodzimy przez dziurę w ścianie. W pokoju z różnymi gratami idziemy prosto po czym skręcamy w lewo. Wychodzimy przez szklane drzwi. Wchodzimy do budynku w którym przed chwilą zombie wybiło szybę. Skręcamy w lewo i idziemy prosto do pomieszczenia za szybą. Wychodzimy przez drzwi, które znajdują się na prawo od małego drzewka w doniczce. Jesteśmy na zewnątrz. Idziemy prosto za ogrodzenie i skręcamy w prawo. Powinniśmy znaleźć się na placu przed dużym budynkiem. Zabijamy zombie po czym wchodzimy na górę po schodkach. Wejście jest zaryglowane, więc musimy znaleźć inną drogę. Odwróć się lewo i skocz na przewrócony śmietnik. Z niego skocz na ogrodzenie. Wejdź przez okno. Z góry zabijamy zombie po czym schodzimy na dół. Przechodzimy za ladę po czym wchodzimy do pomieszczenia z napisem „Tylko dla obsługi”. Skręcamy w lewo, rozbijamy szybę i zabijamy zombie. Wchodzimy przez drzwi na prawo od umywalki. Używamy przycisku F kiedy znajdziemy się przy kratce wentylacyjnej, schylamy się i idziemy przez wentylację. Po drodze bierzemy kamizelkę kuloodporną. Ponownie używamy F na kratce. Gdy znajdziesz się na zewnątrz przejdź przez tunel.

### The Museum – nigdzie nie jest bezpiecznie

Na początku – wstawka filmowa. Najpierw spotkamy się z ojcem Winstonem, po czym przy wejściu do muzeum spotkamy Lorie. W środku muzeum zobaczymy zombie. Nie jest ono dla nas szkodliwe, bowiem jest zajęte zjadaniem martwego człowieka. Już niedługo dowiemy się że muzeum jest całe wypchane truposzami. Wygląda na to, że Lorie chciała nas napuścić na zombie. Robi się to wszystko podejrzane... Do ukończenia tego poziomu potrzebne są stalowe nerwy, ponieważ zapewne nie jeden raz będziesz musiał powtarzać poziom. W kasie biletowej znajdziemy: wiertarkę, kamizelkę oraz 2 puszki kotników. Warto tam zajrzeć. Eksterminację zombie rozpoczynamy w pomieszczeniu po prawej od wyjścia z kasy. Przy samym wejściu zaczną nas atakować hordy zombiaków. Po zabiciu wszystkich skieruj się do windy. Aby tam dojść odwróć się w prawo, na zakręcie w lewo a na koniec idź prosto. Po zabiciu wszystkich truposzy na górze wróć się na dół (jeden zombiak jest ukryty na balkonie

– na górze idź prosto od windy potem skręć w lewo do drzwi). Wchodzimy do następnej sali z napisem „Prehistoric Exhibit”. Tam dokonujemy mordy na kolejnych zombiakach. Wchodzimy do następnej sali (na prawo od wejście do sali prehistorycznej). Wchodzimy do windy (od wejście prosto i na lewo). Dokonujemy eksterminacji. Jeden zombie jest ukryty na balkonie. Aby go znaleźć musisz udać się na prawo od windy, dojść kawałek prosto i skrócić w lewo. Oprócz zombie znajdziesz też tam kamizelkę. Wracamy na dół. Aby dojść do następnej sali musisz iść prosto a potem skrócić w lewo. Zabijamy wszystkich i idziemy na lewo od wejścia do sali. Schodzimy na dół po schodach. Powinniśmy znaleźć się w pomieszczeniu z wodą święconą. Skracamy w lewo od miejsca z wodą. Powinniśmy znaleźć się w kotłowni. Tam czekają na nas ostatnie zombie. Wracamy na sam początek mapy. Gdy już stoisz przed niedawno otwartymi drzwiami – **koniecznie zapisz grę**. Zejdź na dół. Czekają na Ciebie walka z bossem. Jest nim kościotrup ze skrzydłami. Zabicie go nie należy do najłatwiejszych zadań. Ma on bowiem 2998 życia. Bez przerwy kościotrup będzie w Ciebie ciskał dynamitami. Ty w niego zaś strzelaj wszystkim co masz lub odkopuj rzucane przez niego łaski dynamitu. Po zabiciu bossa pojawią się 4 zombie. Zabij je, a następnie weź kamizelkę oraz paczkę krwi. Wracaj do kotłowni. Jak widzisz otworzyła tam się krata. Teraz możemy zejść do ścieków.

### Sewers

Idziemy rurami, aż do wodospadu. Spadnij – nic Ci się nie stanie. Idź naprzód – dojdiesz do wielkiej sali. Po lewej stronie będą stać dwaj goście. Zabij ich. Idź dalej. Zza rogu wyskoczą zombie. Idź dalej korytarzami. Znajdziesz się w wielkiej sali podobnej do tej co na początku poziomu. Ze ściany wyskoczy zmutowany potwór podobny do psa... powiększonego 10-krotnie. Wystarczy 3 strzały, aby uśmiercić potwora. Weź kamizelkę. Idź dalej korytarzem. W okrągłej sali spotkasz 3 zamaskowanych gości. W korytarzach spotkasz kolejne zombie. Dojdiesz w końcu do drabiny. Wejdź po niej na górę. Przejdź dalej i wskocz do wody. Po lewej znajdziesz rurę przez którą należy przepłynąć. Zrób to. Po wyjściu z wody zaatakują Cię zombie. Zabij je i gnaj dalej na dół. Trafisz do wielkiej sali z filarami. Jest tam bardzo ciemno, więc jedynie strzały broni będą Ci rozświetlać drogę. Aby wyjść z sali musisz iść prosto do samego końca sali, a potem skrócić w prawo. Przejdź przez rurę. Trafisz do pokoju z mostem. Na rurze daleko od Ciebie stoją zamaskowani ludzie, którzy będą do Ciebie strzelać. Jeśli posiadasz mało amunicji – nie marnuj jej na strzelanie do nich. Biegnij szybko do drzwi naprzeciwko. Jeśli jesteś już w pokoju z zgniatarkami – zapisz grę. Jeśli masz słabe serce – przycisz głośność, lub w ogóle wyłącz głośniki. Czemu? Zaraz się dowiesz. Omijaj zgniatarki sprawnymi ruchami aż znajdziesz się w korytarzu z migającymi światłami. Idź cały czas przed siebie. Wiesz już czemu kazałem Ci wyciszyć głośność? Znajdziesz się w kolejnym pokoju ze zgniatarkami. Omijaj je takim samym sposobem. Przeskocz kolce na końcu pomieszczenia. Zeskocz na dół. Wiatraki złagodzą upadek. Czekają tam na Ciebie kilka zamaskowanych gości oraz dwa zmutowane psy. Weź swoją nową zdobycz – siekierę oraz kamizelkę. Otworzy się wejście do wielkiej rury. Idź tam.

## Newlow

Gdy dojdiesz do końca rury uruchomi się cut-scenka pokazująca krwiożercze gołębie. Nie wchodź im w drogę. Może się to dla Ciebie źle skończyć. Skręć w lewo i zejź na dół ze skarpy. Jeśli podejdziesz bliżej klęczącej kobiety przewróci się na nią słup elektryczny. Możesz teraz wziąć jej broń – Original Shotgun. Idź w prawo od strony skarpy, aż dojdiesz do wielkiego budynku przy którym uruchomi się cut-scenka. Wejź do budynku od strony garażu. Przejdź przez drzwi na lewo i wejź po schodach. Odwróć się w lewo i idź na koniec korytarza. Wejź przez drzwi na lewo. Są tam 3 paczki krwi oraz kamizelka kuloodporna. Teraz idź na drugi koniec korytarza i skręć w prawo i idź na koniec korytarza. Wejź przez drzwi na prawo. Powinieneś się znaleźć w małym składziku. Po lewej stronie znajdziesz drabinę na dach. Zabij dziadka w czarnych ciuchach i weź nową broń – cep. Kopnij w skrzynkę elektryczną. Otworzy to bramę do jednego z domów. Wróć się do chińskiej restauracji. Stamtąd zauważysz niedawno otwartą bramę. Skieruj się w tamto miejsce. Gdy już tam będziesz zaatakuje Cię pies. Wejź do domu i kopnij w skrzynkę. Wróć się do wielkiego budynku. Stamtąd zauważysz nowo-otwartą bramę. Przejdź przez tunel. Znowu spotkasz się z Lorie.

## Carnival – z odwiedzinami u ojca

Na początku czeka nas 'krótka' rozmowa z ojcem Johna. Dowiadujemy się między innymi o tym, że Lorie została zgwałcona przez ojca Winstona. Po rozmowie zacznie Cię atakować kurdupłowaty klaun. Zabij go i odbierz mu jego broń – młotek.

### **Wyprawa po piłę spalinową:**

Jeśli szukasz nowych broni to ten punkt jest dla Ciebie. Idź prosto w kierunku karuzeli. Zobaczysz stamtąd stanowisko elektrycznych samochodzików. Skieruj się tam. Z tego miejsca powinieneś już widzieć tzw. 'kolejkę górską'. Idź tam, wskocz do wagonika i naciśnij F. Gdy kolejka się zatrzyma zobaczysz cut-scenkę. Teraz możesz wziąć swoją zdobycz. Zaś dalej leży paczka krwi. Aby dotrzeć na dół musisz iść po torach.

### **Ukryte rzeczy:**

- Nieopodal stanowiska z samochodzikami możesz znaleźć 4 puszki kotnika.
- Naprzeciwko cyrku przy jednym ze stanowisk targowych możesz znaleźć amunicję do pistoletu 9mm
- Możesz znaleźć nożyce ogrodowe przy jednym ze stanowisk targowych

- Możesz znaleźć amunicję do strzelby przy jednym ze stanowisk targowych
- W budynku leżącym niedaleko cyrku możesz znaleźć kuszę oraz amunicję do strzelby

### **Opis przejścia:**

Swoją wyprawę zacznij od stanowiska z samochodzikami. Stamtąd powinieneś dostrzec wyjście z parku 'rozrywki'. Przy szlabanie leży paczka krwi. Za zieloną ciężarówką znajduje się przejście do doliny. Wybuch zablokuje nam drogę powrotną – możemy już iść tylko przed siebie. Idź cały czas naprzód. W pewnym momencie dojdiesz do rozdzielenia dróg. Idź na górę i weź apteczki oraz amunicję do strzelby. Potem zejdź na dół i przejdź pod głazem. Teraz mamy do wyboru dwie drogi – górną i dolną. Ty zdecyduj się na tą dolną. Idź cały czas kamienną drogą. Powinieneś się znaleźć na cmentarzu. Idź cały czas udeptaną ścieżką. Przy rozwidleniu dróg wybierz lewą ścieżkę. Idź pod górę cały czas udeptaną ścieżką. W końcu powinieneś dotrzeć do czołgu. Idź dolną udeptaną ścieżką. Przejdź przez tunel.

### Untitled

Idź w kierunku 7th Heaven Food Stores. Obok wejścia do sklepu znajdziesz zaułek przez który musisz przejść. Gdy już będziesz po drugiej stronie idź w prawo do sklepu z napisem „Hasselridge Firearms”. Znajdziesz tam dużo dobrych broni, które na pewno Ci się przydadzą. Wróć do zaułka. Idź teraz w lewą stronę. Idź ścieżką aż dojdiesz do stacji metra. Wejdź tam.

### Subway Station – droga do piekła

Witaj na pokładzie metra zmierzającego do piekła... dosłownie! Masz 3 minuty na zatrzymanie metra zanim się rozbije. Pędź przed siebie i nie zatrzymuj się! Gdy dotrzesz do panelu sterowania wciśnij F.

Znajdujesz się teraz na stacji metra. Od razu skieruj się w lewo do drzwi z napisem: „Tylko dla obsługi”. Wejdź tam. Są tam drzwi oraz zamknięta brama. Najpierw wejdź przez drzwi na prawo do pokoju strażników. Strzel tam w skrzynkę z napisem „Shutter Control”. Wracamy na peron. Idź teraz w stronę wołania o pomoc (idź w lewą stronę od baru Burger Me!). Drzwi, które spadły na najprawdopodobniej pracownika stacji zabiły go. Zostawił on jednak klucz. Podnosimy go. Wracamy się do korytarza z zamkniętą bramą. Przechodzimy obok szafki z napisem „Shutter Control” – klucz zostanie automatycznie włożony. Wejdź najpierw przez drzwi na wprost. Weź apteczkę oraz młotek jeśli jeszcze nie masz. Wróć na korytarz i odwróć się w lewą stronę. Wejdź przez drzwi. W szatni czekają na Ciebie dwa zombiaki. Zejdź na dół. W pokoju z czerwonym światłem musisz otworzyć bramę do wyjścia. W tym celu udaj się na drugą stronę pomieszczenia i wejdź przez drzwi na górę do pokoju kontrolnego. Tam kopnij skrzynkę elektryczną i wracaj na dół. Idziemy do żółtego korytarza,



który przed chwilą otworzyliśmy. Najpierw wejdź przez drzwi po prawej. Zobaczysz gościa popełniającego samobójstwo. Weź paczkę krwi i wracaj na korytarz. Wejdź przez drzwi naprzeciwko. Zejdź na dół. Czeka tam kilka zombie. Idź dalej i wejdź po schodach na górę. Gdy będziesz próbował wziąć paczkę krwi, podest się zawali i spadniesz na dół. Na dole jest zombie-wojak. Wejdź z powrotem na górę. Tym razem wejdź przez drzwi na prawo. Musimy przejść na drugą stronę pomieszczenia. W tym celu musimy skakać po zawalonym drewnie, które się pali. Gdy już przejdziemy na drugą stronę wejdź przez drzwi na lewo. Idąc przez korytarz weź amunicję do strzelby. Z lewych drzwi wyskoczą dwa psy, a z przednich zombie oraz jeden pies. Wchodzimy przez te drzwi, co zombie. Schodzimy na dół. Idziemy korytarzem aż natkniemy się na pokrętło. Wciskamy przy nim F. Wracamy na korytarz do drzwi, które są naprzeciwko drzwi których przyszliśmy. Otworzyły nam się teraz tam nowe drzwi. Idziemy na dół do ścieków. Idziemy w lewo do końca. Zobaczymy tam korytarz po prawej stronie. Wchodzimy przez dziurę w ścianie. Uważamy na dym! Na końcu spotkamy dwóch gości którzy pomogą nam zabić zombie. W metrze zaś znajdziemy paczkę krwi i Coca Colę. Na zewnątrz znajdziemy amunicję do strzelby. Idziemy przez rurę z której wychodziły zombie. Skręć w prawo. Czeka tu na Ciebie gośćek podobny do tego z filmu Piła. Przekręć zawór. Wyłączy to wiatraki wentylacyjne naprzeciwko łazienki. Przejdź przez wiatraki a następnie przez wyłamaną bramę. Idź korytarzem a na końcu wejdź po drabinie. Teraz idź prosto, potem skręć w prawo, idź naprzód, a potem w prawo. Wyjdź przez otwór w ścianie. Idź w lewo. Rozpocznie się cut-scenka. Podejdź do prawej windy i naciśnij przy niej F.

### The Mall

Od razu na starcie po lewej stronie leży kij bejsbolowy. Idź na górę wejściem obok beczek blokujących windę. Skieruj się w prawo i przejdź ciemnym korytarzem (za samochodem) na górę. Brama wyjściowa jest zamknięta. Trzeba znaleźć inny sposób ucieczki. Skieruj się w prawo od zamkniętej bramy. Idź przed siebie, a potem na górę po schodkach. Skręć w prawo, a na końcu drogi w lewo. W pokoju z zombie skieruj się do szklanych drzwi na prawo. Drzwi powinny same się otworzyć. Wejdź na samą górę po schodach. Przejdź w prawo od leżących łóżek. Przejdź po drewnianym na drogą stronę budynku. Skieruj się do lady. Wejdź do łazienki na prawo. W niej leży apteczka. Wróć się do baru i skieruj się do zielonych drzwi. Wejdź na samą górę po schodach. W korytarzu z wieloma drzwiami skieruj się na schody. Wejdź po nich a na górnym korytarzu skieruj się do ostatnich drzwi. Skieruj się do drzwi z napisem EXIT. Cały czas skręcaj w prawo, aż dojdiesz do kolejnych drzwi. Odwróć się w prawo i wejdź po schodach na górę. Wejdź na paczkę i przeskocz przez poręcz. Odwróć się w lewo i idź naprzód, aż dojdiesz do drewnianych skrzynek. Przy nich skręć w lewo. Wejdź po podwyższeniu na górę. W pomieszczeniu z wieloma kartonami i skrzynkami udaj się do wielkich drzwi. Przejdź przez następne. Idź teraz po taśmie znajdującej się po prawej stronie od wejścia. Z wszystkich drzwi wyskoczą zombie. Wejdź po kartonie po prawej i udaj się przez wentylację. Powinieneś znaleźć się w pokoju z dźwignią. Podejdź do wajchy i naciśnij F. Musisz wrócić teraz na zewnątrz. Jak widzisz otworzyła tam się furtka. Wejdź przez nią i zejdź po drabinie. Skocz na podest. Zjedzie on na dół, po czym skocz przez poręcz. Wejdź

przez szklane drzwi na lewo. Przy jednym z automatów powinieneś znaleźć apteczkę. Teraz skieruj się do sklepu. W sklepie za ladą znajdziesz dwie apteczki. Od lady skieruj się w lewo. Przejdź przez wielkie drzwi, a potem przez następne. Odwróć się w prawo i idź cały czas naprzód. Na końcu odwróć się w lewo i dojdź do wielkich drzwi. Potem przejdź do następnych. Znowu idź cały czas prosto przez magazyn. Na końcu skieruj się do drzwi. Teraz idź w lewo, a potem naprzód. Przechodź przez magazyn sposobem 'skręć w lewo, a potem w prawo'. Dojdiesz do kontenerów. Po środku znajduje się mostek i drzwi. Idź tam. Gdy staniesz przy dźwigni wciśnij F. Wróć do magazynu i skręć w lewo. Dojdź do nowo-otwartej bramy. Przejdź przez drzwi i idź naprzód przez magazyn. Wejdź przez wielkie drzwi, a potem przez następne. Jesteś teraz po drugiej stronie sklepu. Idź cały czas przed siebie. Przejdź przez otwarte szklane drzwi. Na końcu korytarza skręć w prawo. Wejdź do posterunku policji. Idź cały czas naprzód korytarzem. Schyl się pod belkami. Idź naprzód. W pokoiku ze skrzynką i pudełkiem kartonowym skręć w lewo. Wskocz po kartonach do środka budynku. Na stole leży amunicja do pistoletu 9mm. Idź naprzód. Na końcu drogi skręć w prawo, a przy automatach w lewo. W pierwszym pokoju na lewo leży apteczka. Po jej zabraniu wracaj na korytarz. Idź prosto, a przy poręczy skręć w prawo. Przejdź przez otwarte drzwi. Przejdź przez magazyn do wyjścia. Po drodze możesz zaopatrzyć się w amunicję do pistoletu 9mm. Winda jest zamknięta. Naprzeciwko niej jest wyjście. Skieruj się tam. Na dole schodów elektrycznych znajdziesz amunicję do pistoletu 9mm. Zejdź po schodach na sam dół. Wejdź przez szklane drzwi i skręć w prawo. Przejdź korytarzem do końca. Skręć w lewo, potem naprzód, a następnie zejdź po 'schodach'. Gdy znajdziesz się na dole przejdź przez szklane drzwi. Idź cały czas naprzód przez parking. Gdy znajdziesz się ponownie w centrum skręć w prawo. Idź cały czas naprzód do schodów elektrycznych. Wejdź po nich i dojdź do srebrnych drzwi.

### Untitled

Skręcamy w lewo. Kiedy dojdziemy do samochodu policyjnego dochodzimy do szlabanu – powinien się otworzyć. Wchodzimy przez wejście na prawo od tablicy z napisem „Magazyn”. Idziemy na koniec pomieszczenia. Wychodzimy na zewnątrz. Przechodzimy przez szlaban. Idziemy cały czas naprzód. Gdy znajdziemy się za samochodami policyjnymi skręcamy w prawo. Gdy znajdziemy się w ślepym zaułku z masą zombie skręcamy w lewo za bramę. Powinniśmy znaleźć się w dalszej części miasta. Idź naprzód aż dojdiesz do czarnego samochodu. Jeśli mapa się nie wczytuje. Pójdź dalej w głąb miasta.

### Canyon

Idź naprzód ścieżką. Po drodze spotkasz hordy zombie. W końcu napotkasz dwie drogi. Ty wybierz najpierw tą górną. Weź paczkę krwi i podwójne pistolety. Wróć na ścieżkę i idź teraz dolną drogą. Przejdź przez most i **zapisz grę**. Czeka Cię bowiem walka z kolejnym bossem. Tym razem jest to zombie byłego żołnierza. Idź cały czas ścieżką. Teraz masz dwie drogi do wyboru. Zejdź dolną drogą po prawej. Przygotuj się teraz na walkę. Boss ma SMG,

więc jego pokonanie będzie trochę trudniejsze, niż walka z kościotrupem, którego spotkaliśmy w muzeum. Po pokonaniu zombie wróć na górę. Idź teraz ścieżką na prawo. Dojdiesz do tunelu. Przejdź do niego.

### Graveyard

Idź naprzód. W pewnym momencie brama za Tobą zamknie się. Nie mamy już drogi ucieczki. Idź naprzód. Skręć w lewo gdy będziesz przy drzewku. Skręć w prawo przy ogromnym drzewie. Dojdź teraz do latarni. Stamtąd zauważysz most. Udać się tam. Spotkamy tam zombie-kościotrupy. Gdy przejdiesz przez most udaj się ścieżką na dół. Gdy dojdiesz do latarni skieruj się w prawo. Znajdziesz tam piłę spalinową. Przed latarnią znajdziesz zakrzywione drzewo. Przejdź pod nim i idź naprzód. Gdy znajdziesz się przy murze kościelnym skacz po grobach na drugą stronę. Niestety główne drzwi do kościoła są zamknięte. Musimy znaleźć inną drogę. Dojdź do końca murów kościelnych i spadnij na dół. Powinieneś znaleźć ogromną przerwę pomiędzy murami. Trudno jej nie zauważyć. Udać się tam. Po przejściu przez przerwę wyskoczy 'komitet powitalny' więc miej się na baczności. Idź prosto, a przy latarni skręć w lewo. Idź naprzód. Za tablicą z nazwą kościoła rozpocznie się wczytywanie.

### Cathedral – wielki finał

Na początku zobaczysz Johna, który zabija ojca Winstona. Jednak ksiądz ma jeszcze nam coś do powiedzenia. Będzie wyrzekał się zgwałcenia Lorie. Ksiądz powie nam także, że Lorie jest sługą demona. Ksiądz zakończy swój żywot... Do kościoła wkroczy diablica. Rozpocznie się krótka rozmowa. Mamy teraz za zadanie odesłać do piekła 30 zombie. Zajrzyj w każdy kąt kościoła i na każde piętro budynku. Zombie są ukryte wszędzie. Po zakończonej eksterminacji udaj się do ołtarza. Teraz masz za zadanie zabić diabolicę. Zajmie Ci to chwilę. Po jej zabiciu udaj się do dotychczas zamkniętych drzwi (były one pokazane na filmiku po zabiciu zombie). Rozpocznie się krótka cut-scenka. Po niej wleci do pokoju 8 nagich kobiet próbujących Cię zabić. Ich pokonanie jest **bardzo** trudne. Mają one bowiem piły spalinowe. Po ich zabiciu zauważysz że przejście w ścianie po prawej stronie się otworzyło. Na razie tam nie idź. Skieruj się tam skąd wyszły nagie kobiety. Teraz możesz wejść do niedawno otwartego miejsca. **Zapisz w tym momencie grę.** Czeką Cię teraz finał. Ostateczna walka z szatanem. Zanim jednak będziesz mógł stanąć do walki obejrzysz cut-scenkę. Na niej zobaczysz Lorie odprawiającą jakiś rytuał. Zapewne próbuje przywołać szatana. Podczas rytuału Lorie zabije ojca Johna.

### Finall Batlle

Ostateczna walka rozpoczęta. Na samym początku zabij Lorie. Potem możesz wziąć się za szatana. Pokonanie go nie należy do najłatwiejszych zadań. Ma on bowiem granatnik. Unikaj jego strzałów jak ognia! Zabierają one dużo życia. Dodatkowo co jakiś czas na arenę będą wyskakiwały zombie. Zadawaj szybkie i celne strzały. W końcu diabeł padnie. Uruchomi się króciutka scenka filmowa. Po niej wyskoczą creditsy.

**Gratulacje! Właśnie ukończyłeś grę Eternal Damnation!** Po napisach czeka na Ciebie jeszcze krótka cut-scenka.

### **Solucja wykonana dla:**



***Made by Mroczny Mrocz***

***Copyright 2008 All rights reserved.***

Czas wykonania solucji: 3 dni