



Nieoficjalna solucja dla gry Postal 2 w wersji Share The Pain

By MASTER OF REALITY vel Mrocz

Witaj!

Ten poradnik poprowadzi Cię przez całą grę Postal 2 (wersja Share The Pain). Opisie Ci jak przejść każdą z misji zawartej w grze oraz pokaże najkrótszą drogę dojścia do danego zadania. Gra jest bardzo łatwa do przejścia, ale jednak niektórzy mają problemy z jej przejściem. Jeśli Postal 2 sprawia Ci problemy z przejściem – ten poradnik poprowadzi Cię przez niego jak po sznurku!

Poniedziałek

Wróg dnia: Demonstrant – gry są złe!

Wykaz misji:

- Kupić mleko (Lucky Ganesh)
- Wziąć czek (siedziba RWS)
- Wymienić czek na pieniądze (bank)

Kup mleko

Jak dojść: Idź cały czas przed siebie. Dotrzesz do dosyć długich schodów po których musisz się wdrapać. Gdy będziesz na górze, skręć przy latarni w lewo do tunelu. Od razu po załadowaniu planszy zauważysz dość duży budynek do którego musisz się dostać.

Opis: Znajdź między półkami lodówkę z napisem „Dairy Goods”. Podejdź do niej i zabierz mleko. Możesz za nie zapłacić (koszt: 5\$) lub uciec nie płacąc.

Skąd dostać pieniądze: na jednej ze ścian budynku (na zewnątrz) znajduje się bankomat. Kopnij w niego, aby wyleciały pieniądze.

Ciekawostka: w pokoju z napisem „TYLKO DLA OBSŁUGI...” znajdziesz zakamuflowaną przepaść. Rozbij przeszkodę, aby przedostać się do tunelu z nieśmiertelnymi bestiami.

Weź czek

Jak dojść: Po wyjściu ze sklepu udaj się w lewo do tunelu. Na następnej planszy skręć w lewo przy tablicy z napisem „Corporate Center”. Idź teraz prosto tak jak nakazuje Ci znak RWS. Po pewnym czasie dojdiesz do siedziby firmy w której pracujesz (ale już niedługo).

Opis: W budynku skieruj się do lewego korytarza. Na samym końcu drogi znajdziesz drzwi do biura w którym pracuje Vince. Gdy tam wejdiesz, zacznie się krótka rozmowa w której dowiesz się, że zostajesz zwolniony z pracy. Vince da Ci także czek, który będziesz musiał wymienić w banku na pieniądze. Gdy weźmiesz czek leżący na biurku, demonstranci wkroczą do budynku... Nie mają chyba dobrych zamiarów...

Ucieczka: Po cut-scence szybko skręć w prawo i przejdź przez drzwi. Na korytarzu skręć w prawo i biegnij przed siebie do pomieszczenia z napisem „EXIT”. Zbiegnij po schodach, a gdy znajdziesz się w sali z komputerami skręć w lewo. Uciekaj do drzwi. Gdy znajdziesz się na świeżym powietrzu skręć w prawo i idź przed siebie aż do skrzyżowania. Skręć w prawo i idź przed siebie. Gdy znajdziesz się za znakami wczytywania skręć w lewo.

Wymień czek na pieniądze

Jak dojść: Najpierw zejdź po schodkach na dół i skręć w prawo. Teraz idź cały czas drogą przed siebie. Po pewnym czasie dojdiesz do drewnianego mostku. Przejdź po nim na drugą stronę. Gdy załaduje się plansza skieruj się do tunelu znajdującego się naprzeciwko Ciebie. Na ostatniej mapie dzielącej nas od banku musisz iść cały czas przed siebie. Na rozszczepieniu dróg skieruj się dolną ścieżką. Przy bibliotece skręć w lewo. Idź przed siebie, aż dotrzesz do kolejnego tunelu. Tym razem tunel ten będzie już prowadził do banku. Idź ścieżką i przy billboardzie skręć w lewo. Wejdź po schodkach do banku.

Opis: Tą misję można przejść na dwa, następujące sposoby:

Sposób a) Jeśli nie chcesz być przyczyną zamieszania, ustaw się grzecznie w kolejce. Gdy otrzymasz pieniądze, do banku wpadną zamaskowani złodzieje. Staraj się im nie narzucać, a może ujdiesz z tego cało... Możesz użyć tajnego przejścia ukrytego w banku. Jak się do niego dostać? Drogę do przejścia opisałem w Sposobie B znajdującym się niżej.

Sposób b) Skieruj się w prawo i idź korytarzem przed siebie. Przy metalowych szafkach skręć w lewo. Na korytarzu znajdują się drzwi do pomieszczenia z sejfem. Wejdź do niego, wskocz do sejfu i zabierz łup. Jeśli wybrałeś ten sposób niestety będziesz miał do czynienia z policją. Gdy w banku rozlegnie się alarm, wyjdź z sejfu i skieruj się w lewo do szafki za świecznikiem. Gdy zbliżysz się do szafki niespodziewanie otworzy się sekretne przejście. Idź kanałem przed siebie [podczas podróży natkniesz się na pomieszczenie z amunicją, benzyną oraz karabinami maszynowymi], aż dojdiesz do zamkniętej kratki wentylacyjnej. Kopnij w nią i będziesz mógł dalej uciekać.

Skieruj się teraz do dowolnego tunelu, aby wrócić do domu.

Zakończyłeś swój pierwszy dzień w Paradise... zostały jeszcze cztery, długie dni...

Wtorek

Wróg dnia: Demonstrant – spalić książki!

Wykaz misji:

- Zdobyć podpisy
- Oddać książkę (biblioteka)
- Wziąć autograf (Paradise Mall)
- Wyspowiadać się (kościół)

Zdobądź podpisy

Opis: Aby zdobyć podpisy należy podejść do jakiegokolwiek przechodnia i nacisnąć przy nim lewy przycisk myszy. Podpisy można zdobywać wszędzie i kiedy się chce.

Oddaj książkę do biblioteki

Jak dojść: W celu dojścia do biblioteki musimy udać się do okolic sklepu Lucky Ganesh (w tym co kupiłeś mleko). Idź drogą, która prowadzi do banku (patrz: Poniedziałek). Podczas podróży nie powinieneś napotkać żadnych przeszkód.

Opis: Gdy będziesz już w bibliotece, zejść po schodach na dół, gdzie znajdują się kolejni demonstranci. Na dole wejdź po kolejnych schodkach na górę. Na górze, przy dziale „...Fikcja” skreć w lewo. Dotrzyj do drzwi naprzeciwko Ciebie. Skieruj się do drzwi z napisem „Biuro Bibliotekarzy”. Podejdź do skrzynki z napisem „ZWROT KSIĄŻEK”, wybierz z menu książkę i naciśnij X. Rozpocznie się cut-scenka, w której zobaczysz, że biblioteka staje w płomieniach.

Ucieczka: Wyjdź z biura i skieruj się do drzwi na prawo. Wejdź po schodach na górę. Na górze czeka na Ciebie dwójka demonstrantów, których musisz unieszkodliwić. Przy kolumnie musisz skreć w prawo, ponieważ niedługo pierwsze wejście zawali się. Wejdź przez drugie wejście i idź przed siebie. Przy kolumnie skreć w prawo. Zauważysz biegnącego demonstranta. Na szczęście jest on nieszkodliwy, ponieważ dzielą go tylko sekundy od bliskiego zapoznania się ze spadającym sufitem. Dojść do miejsca wypadku po czym cofnij się do kolumny. Z sufitu spadnie kolejna belka, która udostępni Ci dalszą ucieczkę. Wskocz na zniszczoną szafkę, po czym na belkę. Przejdź po niej na drugą stronę biblioteki. Gdy tam dotrzesz wskocz na opartą o ścianę belkę i przeskocz nad płonąca szafką. Idź korytarzem, aż do kolejnej przewróconej szafki. Tutaj będziesz musiał umiejętnie ominąć płomień i schylić się pod belką. Po drugiej stronie czeka na Ciebie demonstrant z obrzynek. Idź dalej płonącymi korytarzami, aż dojdiesz do ściany ognia, która blokuje dostęp do dalszej części biblioteki. Przy pułapce skrećamy w prawo. Już niedługo zauważymy kolejną przeszkodę. Przy niej skrećamy w lewo. W następnym pomieszczeniu czyha na nas demonstrant z paralizatorem. Przy kolumnie skrećamy w prawo i schodzimy po schodach. Idziemy dalej biblioteką i przy dziale „Fikcja” skrećamy w lewo. Idziemy dalej korytarzami śmiertelnej pułapki, aż dojdziemy do znanego nam kwadratowego pomieszczenia, w którym byli (i z resztą teraz też są) demonstranci. Wchodzimy po schodach na górę i uciekamy na zewnątrz.

Ciekawostka: na terenie biblioteki ukryte jest pomieszczenie z nieśmiertelnymi bestiami. Jeśli dobrze poszukasz - znajdziesz je.

Co zrobić gdy zgubiłeś książkę: Pójdź do Paradise Mall i kup tam identyczną książkę w specjalnym sklepie z książkami (dolne piętro).

Weź autograf

Jak dojść: W celu dojścia do Paradise Mall udaj się do okolic siedziby RWS (patrz: Poniedziałek). Gdy znajdziesz się tam, skieruj się do ogromnego budynku otoczonego palmami. Gdy znajdziesz się w środku konstrukcji skieruj się w lewo i wejdź po schodach na górę budynku. Tam wejdź do centrum handlowego.

Opis: Zejść po schodach na dolne piętro. Tam Gary Coleman rozdaje autografy. Ustaw się w kolejce i grzecznie poczekaj na swój autograf... lub rozwal Gary’emu tą jego tyśa pałę!

Wypowiadaj się

Jak dojść: Idź cały czas korytarzem na lewo od sklepu z książkami, aż dojdiesz do zakręconych schodów prowadzących na górne piętro. Gdy będziesz na górze skręć na lewo od pomieszczenia ze stolikami. Na zewnątrz zejź na dół schodami prowadzącymi na parking. Stamtąd skieruj się w prawo, aż dojdiesz do zaludnionej już drogi. Idź cały czas prosto. W końcu dotrzesz do starych kontenerów. Na lewo od znaku widnieje spore przejście przez które należy przejść by dostać się do świątyni.

Opis: Gdy znajdziesz się po drugiej stronie kontenerów wejdź do budynku przez duże, brązowe drzwi. Gdy znajdziesz się na dziedzińcu, skieruj się do dowolnych drzwi na lewo (najlepiej do środkowych). Na stoliku leży skrzynka na ofiary. Można ją chapsnąć jeśli tylko masz na to ochotę. Skręcamy teraz do lewego korytarza i idziemy tak jak nakazuje nam tabliczka z napisem „Konfesjonał”. Po dość długiej podróży czeka na nas dość długa kolejka ☺. Czekamy na swoją kolej po czym wchodzimy do konfesjonału. Po spowiedzi, na kościół napadną terroryści...

Ucieczka: Jeśli masz dość dużo amunicji, możesz spróbować przedrzeć się przez korytarze przez które musiałeś dojść do spowiedzi. Jeśli nie masz broni wróć się kawałek korytarzami, aż do pierwszych brązowych drzwi, przy których stoi tabliczka. Tam znajdziesz karabin maszynowy. Gdy podniesiesz łup wróć się na korytarz i zejź na dół po schodach. Na dole czeka na Ciebie trójka talibów. Dwójka z nich stoi daleko od Ciebie, więc masz czas na ucieczkę. Skieruj się do drzwi na lewo. W następnym pomieszczeniu wejdź po schodach na górę (znajdą się przed ołtarzem). Drzwi na lewo umożliwią Ci dalszą ucieczkę. Gdy już zejdziesz po schodach, skieruj się na lewo do drzwi. W następnym pomieszczeniu skręć w lewo, a znajdziesz się w znanym pomieszczeniu, gdzie leżała wcześniej ofiara. Wyjdź teraz na zewnątrz. Tam znajdziesz chmarę talibów. Chowaj się między krzakami i szybko strzelaj z karabinu. Po ukończonej bitwie skieruj się do dużych drzwi wyjściowych. Na zewnątrz skręć w lewo do kontenerów i przejdź na drugą stronę.

Właśnie ukończyłeś swój drugi dzień w Paradise.

Środa

Wróg dnia: Wsiór

Wykaz misji:

- Zagłosować w wyborach (restauracja)
- Obsikać tatę (cmentarz)
- Zdobyć choinkę (las)
- Odebrać pranie (pralnia) [aby odblokować: ukończ zadanie Obsikać tatę]

Zagłosuj w wyborach

Jak dojść: Dostań się na górną część mapy. Na górze odwiedź restaurację „Cock Asian”. W niej znajdziesz tabliczki wskazujące drogę do głosowania. Na górze podejdź do parawanu.

Opis: Gdy pokaże Ci się karta, kliknij 3 razy w dowolne miejsce.

Obsikaj tatę

Jak dojść: Skieruj się do kościoła (patrz: Wtorek). Gdy znajdziesz się już na dziedzińcu skieruj się do drzwi naprzeciwko Ciebie nad którymi widnieje napis „Cmentarz”. Znowu znajdziesz się na ‘świeżym’ [niedaleko znajduje się toksyczne jezioro] powietrzu. Idź cały czas alejką. Zaprowadzi Cię ona do drewnianego mostku po którym musisz przejść by dostać się do wyznaczonego grobu.

Opis: Gdy zajdziesz się po drugiej stronie skręć w lewo. Tam odnajdź nagrobek z napisem „T. Dude Sr. 1942-1966 przeklęty ojciec”. Naciśnij R i nasikaj na grób. Rozpocznie się cut-scenka po której obudzisz się w niezbyt znanym Ci miejscu.

Brewery Break czyli Skazany na Browara – Ucieczka z Browarów

Obudzisz się w jakiejś skrzyni - bez broni i w dodatku w ciuchach pokraka. Gdy wyjdiesz ze skrzyni weź łopatę i zabij dwóch wsiórow znajdujących się w pokoju. Użyj drzwi naprzeciwko Ciebie, aby wyjść z pomieszczenia. Zacznie się cut-scenka w której Koleś przejrzy się w lustrze. W tej chwili na Twojej liście zadań pojawi się nowe zadanie.

[Odblokowane zadanie: Odebrać pranie]

Wejdź po schodach na samą górę. W pomieszczeniu z rurami skręć w prawo i przejdź pod przeszkodą. Przejdź korytarzem do samego końca, aż zauważysz rurę blokującą Ci dostęp do przejścia. Schyl się pod rurą na lewo, a po drugiej stronie, schyl się pod kolejną rurą by dojść do drzwi. W pomieszczeniu z beczkami idź cały czas przed siebie. Na górnym poziomie pomieszczenia przejdź mostkiem na drugą stronę, skręć w lewo i skocz do otworu w podłodze. Idź korytarzem, aż dojdiesz do przepaści. Przeskocz nad nią. Schyl się pod rurami. Na następny zestaw rur znajdujących się po lewej stronie musisz wskoczyć by dostać się do górnego poziomu korytarza. Idź po rurach w tym samym kierunku skąd przyszedłeś. Dojdiesz w końcu do górnego poziomu pomieszczenia. Idź cały czas przed siebie, aż dojdiesz do wsióra przy oknie. Nie zaczepiaj go, gdyż może Cię zaatakować. Zejdź po schodach na dół. Tam zaatakują Cie dwa wsiory. Wejdź po schodach na górny poziom. Teraz czeka na Ciebie najtrudniejsza część ucieczki. Wskocz na taśmę zmierzającą do przodu. Gdy zbliżysz się do pierwszej pułapki (młot spadający z lewej strony) szybko przebiegnij na drugą stronę. Po drugiej stronie czeka na Ciebie taka sama pułapka. Na końcu taśmy znajduje się jeszcze jedna pułapka – walec. Gdy walec znajdzie się w powietrzu, Ty przebiegnij na drugą

stronę. Gdy zbliżysz się do końca taśmy, ostrożnie przeskocz na krawędź kotła. Z niej możesz się dostać do następnego korytarza. W pomieszczeniu z piaskiem (lub czymś podobnym do piasku) czeka na Ciebie trójka wsiórow, których musisz unieszkodliwić. Idź dalej przed siebie, aż dojdiesz do końca podłoża. Wskocz na piasek (lub coś co przypomina piasek), który złagodzi upadek. Na dole przejedź się taśmą, która zawiezie Cie na górny poziom. Idź cały czas korytarzem, aż dojdiesz do znanego Ci już pomieszczenia z beczkami (będziesz na trzecim, najwyższym poziomie). Idź naprzód mostem, aż dotrzesz do pustego pomieszczenia. W nim skręć w lewo [w te drugie lewo (w pierwszym nie ma nic)] . Znajdziesz się pomieszczeniu z ogromnymi schodami. Dojdź nimi na samą górę. Gdy będziesz już na szczycie skręć w lewo i idź korytarzem. W następnym pomieszczeniu zawali się mostek. Skręć w lewo i przeskocz na niższy mostek. Wejdź po nim na górę i skieruj się w lewą stronę. W następnym korytarzu skręć w prawo do drzwi. W ostatnim już korytarzu zacznie się wczytywanie. Po nim zejść po schodach i przejdź przez kolejne drzwi. Znajdziesz się w pomieszczeniu ze stolikami, w którym należy przejść przez ostatnie już drzwi prowadzące na wolność.

Zdobądź choinkę

Jak dojść: Musisz wrócić się do okolic tunelu prowadzącego do banku (patrz: Poniedziałek). Gdy tam dotrzesz, skieruj się w lewą stronę. Ta droga poprowadzi Cię także do zadania w Czwartek. Idź naprzód drogą, aż dojdiesz do Rancza Earl'a. Aby dojść do lasu musisz przejść przez nie na drugą stronę. Gdy przejdiesz przez bramę, skręć w lewo i idź prosto. Dotrzesz w końcu na parking. Skręć tam w lewo. Teraz wystarczy iść za znakami z napisem „Choinka”.

Opis: Gdy znajdziesz się już w lesie będziesz musiał poszukać choinki podświetlonej na zielono. Znajduje się ona na samym końcu lasu. Gdy ją zdobędziesz napadną na Ciebie wsióry, których musisz unieszkodliwić.

Zabierz pranie

Jak dojść: Wróć do okolic swojego domu (górny poziom). Naprzeciwko restauracji „Cock Asian” znajduje się pralnia.

Opis: Wejdź grzecznie do pralni i podejdź do kasy. Zapłać, a koleś (nie, nie nasz bohater) wyda Ci Twoje wdzianko. Wciśnij ENTER aby założyć ubranie.

Co zrobić gdy zabiłeś kogoś w pralni i gość od prania nie reaguje: Zabij chama!

Aby zakończyć dzień wróć do przyczepy.

Zakończyłeś właśnie swój trzeci dzień w Paradise. Robi się coraz trudniej...

Czwartek

Wróg dnia: Rzeźnik

Wykaz misji:

- Zapłacić mandat (Posterunek Policji)
- Zdobyć mięcho (Meat World)
- Zdobyć napalm (Fabryka Napalmu)
- Zdobyć Krotchy'ego (Paradise Mall)

Zapłacić mandat

NOTKA: Radziłbym nikogo nie zabijać przed wykonaniem zadania, ponieważ potem mogą wystąpić problemy z jego ukończeniem.

Jak dojść: Skieruj się do okolic Rancza Earl'a (patrz: Środa). Posterunek Policji to ten ogrodzony dużym murem. Nie sposób go przegapić.

Zdobywanie pieniędzy: Musimy zebrać 300\$. W tym celu kop w każdy napotkany bankomat, aby zdobyć kasę.

Opis: Wejdź do komisariatu, po czym podejdź do lady. Menu automatycznie przekieruje się na pieniądze. Wciśnij ENTER aby zapłacić.

Zdobądź mięcho

Jak dojść: Po wyjściu z komisariatu skieruj się w lewo. Gdy dojdiesz do skrzyżowania ponownie skręć w lewo. Dalszą drogę do Meat World udostępni Ci tunel. Po załadowaniu kolejnej mapy kierujemy się naprzód. Przy latarni skręcamy w prawo i wchodzimy po schodach na samą górę. Meat World mamy już w zasięgu wzroku.

Opis: Wchodzimy do sklepu i dochodzimy do lady. Niestety nikt przy niej nie stoi, więc musimy poradzić sobie sami. Wchodzimy przez drzwi na lewo. W następnym pomieszczeniu zobaczymy w co lubią zabawiać się rzeźnicy w czasie pracy. Gdy zobaczą Cię natychmiast zaczną do Ciebie strzelać. Kierujemy się w lewą stronę i wchodzimy przez białe drzwi. W tym pomieszczeniu musimy skręcić w prawo do kolejnego pomieszczenia. W tym pomieszczeniu możemy znaleźć napalm. Gdy zabierzesz łup wejdź do następnego pomieszczenia. W tym pokoju znajdziesz benzynę oraz apteczkę. Na końcu korytarza znajdują się kolejne drzwi. Gdy znajdziesz się na korytarzu skręć w prawo i wejdź po schodach na górne piętro [pod schodami można znaleźć 'mały' bonusik]. W pomieszczeniu z pudłami podążamy wzdłuż wolnej ścieżki. W następnym korytarzu nie sposób się zgubić. Znajdziemy się na mostku z którego widać maszynę w której byli mieleni ludzie. Po drugiej stronie korytarza stoi rzeźnik którego należy szybko unieszkodliwić, ponieważ ma karabin. W następnym pomieszczeniu znajdziemy granaty, koktajle Mołotowa oraz amunicję do snajperki. Następnym korytarzem

zejdziemy na dolne piętro, gdzie czeka już na nas nasze mięsko. A do tego na przystawkę dostaniemy karabin maszynowy i gratisowo kamizelkę kuloodporną.

Teraz możesz już wracać na zewnątrz, ale ucieczka będzie utrudniona, bowiem do rzeźni wkroczy SWAT i policja.

Zdobądź napalm

Jak dojść: Wróć się do okolic Posterunku Policji. Gdy wyjdiesz z tunelu skieruj się naprzód. Tam znajdziesz następny tunel prowadzący do Fabryki Napalmu. Gdy przedostaniesz się przez tunel przejdź alejką do następnego. Idź teraz prosto drogą aż zauważysz wielki budynek z napisem „NAPALM INDUSTRIES”. Dojdź do samego końca drogi i przejdź przez bramę. Teraz musisz wejść na górę po schodach i dojść do wejścia. Recepcjonistka wskaże nam drogę po napalm. Schodzimy na dół po schodach znajdujących się po prawej stronie.

Opis: Na dole wchodzimy przez przejście ze strzałką z napisem „Will Call”. Schodzimy na dół, a przy kotłach z dziwną substancją wchodzimy po schodach na górę. Idziemy dalej za strzałką. Gdy zejdziemy po schodkach naprzeciwko musimy skręcić w prawo by w następnym korytarzu ponownie skręcić w prawo. Gdy przejdziemy tym dziwnym mostkiem znajdziemy się w kolejnym pomieszczeniu ze schodami. Tym razem nie schodzimy po nich a przechodzimy mostkiem na drugą stronę. Teraz skręcamy w prawo i wchodzimy do pomieszczenia ze strzałką. Wchodzimy teraz na górę po pierwszych schodach znajdujących się po prawej stronie. Przechodzimy po mostku i wchodzimy do ostatniego już pomieszczenia. Na stoliku leży nasz napalmik.

Ucieczka z płonącej fabryki: Oczywiście nasz pobyt w fabryce nie mógł skończyć się spokojnie i cała elektronika wybuchła zamieniając budynek w pułapkę bez wyjścia (takiego widocznego :D). Istnieje tylko jedno wyjście. Jak do niego dojść? Wracamy mostkiem na dół i skręcamy w prawo. Dochodzimy na sam koniec i skaczemy na krawędź ‘tego-czegoś-z-przegródkami’. Dochodzimy do końca... no tego czegoś i wchodzimy do wentylacji. Na końcu tunelu znajdziesz masę apteczek, zaś dalszą ucieczkę umożliwi nam korytarz po prawej stronie, który kończy się otworem w podłodze do którego musisz wskoczyć. Czekaj Cię teraz mordercza przeprawa przez rury. Po niej znajdziesz się w korytarzu. Na jego końcu skręć w lewo. *Teraz powinieneś zapisać grę.* Wskocz do pomieszczenia, odwróć się w prawo i biegnij bez zatrzymywania się oraz oglądania się za siebie, bowiem z góry spadnie wielka kula, która na końcu uniemożliwi nam powrót do fabryki. Przejdź teraz korytarzem, aż znajdziesz się w pomieszczeniu z dziwnymi maszynami. Przejdź przez szczelinę i schyl się pod płomieniem. Potem poprzeciskaj się przez szczeliny i traf do kolejnego korytarza. Teraz czeka na Ciebie kolejna pułapka. Musisz przeprawić się przez rzekę napalmu. Skacz po rurach, aż trafisz do wyjścia. Gdy się przez nią przeprawisz czeka na Ciebie ostatni korytarz. Na jego końcu natrafisz na wir wodny. Wskocz do niego.

Zdobądź Krotchy'ego

Jak dojść: Wyjdź z wody i skieruj się w lewą stronę. Przy Magazynie zauważysz tunel prowadzący do okolic kliniki. Przybliży Cię on do Paradise Mall. Po wyjściu z tunelu skręć w lewo i idź cały czas drogą. Przy Browarach skręć w lewo i idź dalej drogą. Doprowadzi Cię ona do przejścia do okolic Paradise Mall. Po wyjściu z tunelu skręć w prawo i idź cały czas przed siebie, aż dotrzesz do zakrętu, który doprowadzi Cię przed wejście do Paradise Mall. Wejdź po schodach na górę i skieruj się do lewego wejścia. Gdy centrum się załaduje skręć w prawo, zjeżdż po schodach i idź cały czas wzdłuż hali. Dojdiesz w końcu do remontowanej sali. Skręć w prawo i podejdź do Krotchy'ego. Powie, że wszystkie maskotki są wyprzedane. Odejdź od niego i znowu podejdź. Wybierz z menu pieniądze i wciśnij ENTER.

Wszystkie zadania wykonane, czas wracać do domu. Aby do niego wrócić skręć w lewo i wyjdź z Paradise Mall.

Czwarty dzień minął. Nastąpiła pora na ostatni już dzień...

Piątek

Wróg dnia: Dostawca

Wykaz misji:

- Odebrać paczkę (Magazyn Paczek)
- Kupić alternator (złomowisko)
- Wyleczyć rzeżączkę (klinika) [aby odblokować zadanie: wysikaj się]
- Iść na urodziny wujka Dave'a (dzielnica)

NOTKA: Jeśli nie chcesz wykonywać zadania numer 3 najlepiej tego dnia nie sikaj w ogóle.

Odbierz paczkę

Jak dojść: Dostań się do okolic Meat World (patrz: Czwartek). Gdy już tam będziesz zauważysz budynek stojący naprzeciwko sklepu mięsnego. To jest właśnie Magazyn Paczek. Wejdź do niego.

Opis: Skręcamy w lewo i dochodzimy do lady. Potrzebne będzie nam 10\$ aby opłacić przesyłkę. Płacimy, ale okazuje się, że w przesyłce ukryta była bomba. Wszystkie przejścia zostają zamknięte.

Ucieczka z Magazynu Paczek: Przeskakujemy nad ladą i kierujemy się do dużych drzwi. W następnym pomieszczeniu czeka na nas kilku wściekłych dostawców. Przechodzimy dalej i w następnym pomieszczeniu dochodzimy do drzwi znajdujących się naprzeciwko nas (przedtem trzeba dojść kawałek w lewo). W następnym korytarzu dochodzimy do jego samego końca. Powinniśmy znaleźć się teraz w ogromnej hali z paczkami. Po drodze do

wyjścia (białe drzwi) napotkamy mały labirynt ułożony z szafek oraz kilku chłopaków ze SWAT. Gdy wyjdiesz z hali znajdziesz się w korytarzu prowadzącym do wyjścia. Skieruj się do dowolnego mini-korytarza. Z niego trafisz już do wyjścia.

Kup alternator

Jak dojść: Dostań się do okolic fabryki napalmu (patrz: Czwartek). Gdy tam dotrzesz skieruj się na lewą stronę od fabryki napalmu. Tam stoi złomowisko Mike'a.

Opis: Podchodzimy do faceta w zielonej koszulce i pytamy go o alternator. Płacimy mu niewielką sumkę, a on zaprowadzi nas do upragnionego alternatora.

Wracamy ze złomowiska: Kierujemy się w prawo i idziemy korytarzem ułożonym ze sterty złomu. Gdy dojdziemy do toksycznej kałuży skręcamy przy oponach w lewo i idziemy dalej korytarzem (gdy dojdzie do rozłączenia dróg – wybierz lewą trasę). Dojdiesz w końcu do zgniatarki. Gdy zgniatarka uniesie się do góry, przebiegnij szybko pod nią. Znajdziesz się w końcu na początku złomowiska. Możesz już teraz iść do kliniki.

Wylecz rzeżączkę

Jak dojść: Wychodzimy ze złomowiska i skręcamy w prawo. Przy końcu fabryki napalmu skręcamy w lewo i idziemy cały czas przed siebie, aż do Magazynu przy którym skręcamy w prawo aby przejść przez tory. Teraz mamy już klinikę przed sobą. Wdrapujemy się na górę po schodkach i wchodzimy do kliniki.

Opis: Podejdz do lady, po czym rozepnij rozporek. Pielęgniarka nakaże Ci pójść do lekomatu. Aby do niego dojść kieruj się tabliczkami z napisem „Vend-a-cure”. Gdy już do niego dotrzesz, podejdz do maszyny, rozepnij rozporek i nasikaj do „tego-czegoś-wystającego”. Po kilku sekundach dostaniesz lekarstwo. Podnieś je i zażyj.

Urodziny wujka Dave'a – ostatnie zadanie

Jak dojść: Wychodzimy z kliniki i skręcamy w prawo. Idziemy teraz cały czas drogą (na skrzyżowaniu skręcamy w lewo przy Browarach). W końcu dojdziemy do przejścia do okolic Paradise Mall i stacji benzynowej. Po załadowaniu mapy skręcamy w prawo i idziemy cały czas drogą. W końcu dojdziemy do tunelu prowadzącego do chałupy naszego kochanego wujcia. Widać ma duuuużo gości...

Opis: Musisz ostrożnie przedrzeć się przez tłum oddziałów ATF. Gdy któryś z policjantów zauważy Cię... cóż... będziesz musiał go wykopać z imprezy... i to daleko! Jedyne wejście do domu znajduje się na tyłach tegoż budynku. Dojdz do zasyfiałego basenu, a stamtąd zauważysz wejście do niezastłoniętej piwnicy. Wejdz do pierwszego pomieszczenia, wskocz na skrzynkę, następnie na lodówkę i na koniec na kolejny poziom piwnicy. W pomieszczeniu z pralkami skręć w lewą stronę i przejdź wagonem pociągu na drugą stronę. Wejdz na górne piętro. Znajdziesz się teraz w małym saloniku. Dojście do wujcia znajdziesz wybierając

korytarz naprzeciwko Ciebie. Idąc cały czas korytarzem natkniesz się na pokój z czterema beczkami. W nim skręć w lewo i wejdź do żółto-czerwonego pokoju. W nim znajdziesz zejście do niższego poziomu budynku. W następnym pomieszczeniu wejdź po schodach na górę. Znajdziesz się teraz w sypialni wujcia, w której gra głośna muzyka. Podejdź do gostka w niebieskiej koszulce, wybierz z menu prezent i wciśnij ENTER.

Ucieczka z domu wujka Dave'a: Wróć na dół i zacznij wracać tą samą drogą co przyszedłeś. W końcu trafisz do salonu. Skręć teraz w prawo, a gdy znajdziesz się w pomieszczeniu z materacami wespnij się po nich na samą górę. Znajdziesz się pod zadaszeniem. Po prawej stronie widnieje otwór w ścianie przez który możesz przejść (musisz się schylić). Gdy będziesz na dachu, znajdź najbezpieczniejszą drogę aby zejść z dachu. Możesz teraz już wracać do domu.

UWAGA! Powrót do domu w odróżnieniu od innych dni się różni! Dzisiaj musisz dojść do domu całkowicie sam. Dzisiaj nie wystarczy już dojście do byle jakiego tunelu... Dodatkowo każdy będzie mieć teraz broń oraz z nieba spadać będą koty...

Powodzenia!

Home Sweet Home?

Gdy dojdiesz już do przyczepy, nie czeka na Ciebie zbyt miłe powitanie... następne dwa dni z życia Kolesia będą jego prawdziwym koszmarem...

Gratulacje! Właśnie ukończyłeś grę Postal 2!



Made by MASTER OF REALITY ***vel*** Mroczny Mrocz

Copyright 2008 All rights reserved for PostalSite

Czas wykonania solucji: 2 dni