

Dead Reefs

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dead Reefs

autor: Bartosz „bartek” Sidzina

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Opis przejścia	4
Miasto cz.1	4
Posesja Wyndhamów cz.1	7
Cmentarz cz.1	12
Posesja Wyndhamów cz.2	16
Klif – miejsce zbrodni cz.1	23
Miasto cz.2	25
Madame Sue cz.1	26
Miasto cz.3	28
Wybrzeże cz.1	28
Tirelli cz.1	29
Madame Sue cz.2	32
Las	33
Statek cz.1	35
Miasto cz.4	37
Cmentarz cz.2	38
Statek cz.2	39
Cmentarz cz.3	40
Wybrzeże cz.2	41
Cmentarz cz.4	42
Posesja Wyndhamów cz.3	43
Latarnia cz.1	47
Miasto cz.5	47
Klif – miejsce zbrodni cz.2	48
Miasto cz.6	50
Wrak statku	54
Tirelli cz.2	58
Thunder Island	60

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

Witam bardzo serdecznie w nieoficjalnym poradniku do *Dead Reefs*. Znajdziesz tutaj kompletny opis przejścia gry krok po kroku. Jako że gry przygodowe opierają się głównie na łamigłówkach, zalecam zagłębienie do poradnika, gdy już naprawdę nie wiecie, co zrobić i jesteście o krok od pogryzienia klawiatury. Zalecam częste zapisywanie stanu gry. Liczba slotów jest nieograniczona, a może się zdarzyć, że zginiesz.

Gra jest bardzo obfita w różnego rodzaju cut-scenki, więc jeśli chcecie pominąć którąś, wystarczy, że naciśnięcie spację. Nie pozostaje mi już nic innego, jak tylko życzyć Wam wielu godzin przyjemnej zabawy z *Dead Reefs*.

Bartosz „bartek” Sidzina

Opis przejścia

M i a s t o c z . 1



Po wyjściu z łódki, udaj się w kierunku schodów. Zanim na nie wejdziesz, zwróć uwagę na dziwny znak na ścianie po prawej.



Spotkasz Williama Hooka, który zaprosi Cię do karczmy. Zanim do niej pójdziesz, spróbuj porozmawiać z tubylcami.



Zwróć uwagę na znaki na drzwiach do karczmy. Gdy będziesz w środku, porozmawiaj z barmanem. Po prawej stronie czeka na Ciebie Hook. Zadaż mu kilka pytań. Gdy skończysz, zagadaj raz jeszcze barmana.



Wyjdź z karczmy i skręć w lewo. Teraz schodkami w dół i cały czas przed siebie przez most, jak na powyższych screenach. Podejdź do drzwi i zapukaj dwa razy.

P o s e s j a W y n d h a m ó w c z . 1



Po rozmowie z lokajem, udaj się za nim po schodach do góry. Po drodze zauważ dwa portrety wiszące w holu (Barona Kasberta Wyndhama i jego żony Clarissy). Wejdź do swojego pokoju.



Zagadaj raz jeszcze do lokaja, a następnie spróbuj otworzyć szafę.