

Nightmares from the Deep: The Siren's Call

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Nightmares from the Deep The Siren's Call

autor: Norbert „Norek” Jędrychowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Artifex Mundi, Wydawca Artifex Mundi, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Chapter 1: An Unexpected Guest	4
Chapter 2: Boats Away	10
Chapter 3: Beneath the town	26
Chapter 4: The Labyrinth	31
Chapter 5: The Shipwreck cemetery	36
Chapter 6: The Lighthouse	47
Chapter 7: Find Calliope	51
Chapter 8: Get Kraken!	55
The Book of Davy Jones (bonusowa przygoda)	61
Znajdźki	77
Golden Octopi	77
Silver parrots	87
Brass sea horses	96
Zagadki	100
Rozdział 1	100
Rozdział 2	102
Rozdział 3	107
Rozdział 4/5	109
Rozdział 6	113
Rozdział 7	114
Rozdział 8	115
Rozdział bonusowy	117
Ukryte przedmioty	120

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

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Nightmares from the deep: The Siren's Call* zawiera **szczegółowy opis przejścia** każdego rozdziału oraz **opis wszystkich zagadek i znajdziek** zawartych w grze.

W poradniku zostały użyte poniższe oznaczenia kolorystyczne:

- **pomarańczowy:** postacie
- **zielony:** przedmioty
- **pogrubienie:** nazwy lokacji
- **pogrubienie + kursywa:** odnośnik do podrozdziału **Zagadki**
- **kursywa:** odnośnik do podrozdziału **Ukryte przedmioty**
- **[cyfra]:** odniesienie do ilustracji

Skrót **HOP** wielokrotnie używany w tekście oznacza **Hidden Object Puzzle**. Z racji, iż zagadki tego typu, polegające na znalezieniu ukrytych przedmiotów są losowe to ich rozwiązania nie zostały ujęte w owym poradniku. Te z nich, które losowe nie są zostały umieszczone w podrozdziale *Ukryte przedmioty*.

Norbert „Norek” Jędrychowski (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Chapter 1: An Unexpected Guest



Grę rozpoczynamy w swoim biurze. Kliknij na interkom**[1]**, a następnie wysłuchaj swojego gościa, po czym pozwól mu wejść.

New Objective: Late Package



Przejdź do korytarza i porozmawiaj z mężczyzną w żółtym płaszczu.**[1]** Następnie podejź do szafki i zabierz z niej klucze.**[2]**



Wróć do biura i użyj kluczy do otwarcia szuflady[1]. Zabierz nożyczki i wróć do swojego gościa.



Użyj nożyczek, aby rozciąć paczkę[1], a następnie ją otwórz.



Ponownie podejź do szafki z której zabrałeś klucze[1] i zza rozbitej szyby weź trójkątny artefakt[2], który umieść w paczce.

Teraz pora na puzzle (**Rozdział 1: Układanka**). Po rozwiązaniu tej zagadki otwórz paczkę i zabierz z niej statuetkę ośmiornicy.

Objective completed: Late package



Po krótkim przerywniku budzimy się w łodzi. Porozmawiaj z **rybakiem**[1].

New Objective: Defend the house

New Objective: Meet Calliope



Po dopłynięciu do brzegu zabierz z łódki po prawej wiosło[1] i podążaj za swoim towarzyszem[2]. W korytarzu pomóż mu barykadować drzwi (dwukrotnie wciśnij LPM na stojącej szafie aby ją przesunąć).



Do podparcia drugiej, leżącej szafy, użyj wiosła[1]. Podążaj za towarzyszem na górę, do sypialni[2].