

Reprobates: U Bram Śmierci

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Reprobates

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Future Games, Wydawca dtp AG / Anaconda
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	5
Dzień pierwszy	5
Dzień drugi	10
Noc druga	14
Dzień trzeci	23
Noc trzecia	26
Dzień czwarty	36
Dzień piąty	40
Noc piąta	46
Dzień szósty	54
Dzień siódmy	57
Dzień ósmy	64

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

Adam Raichl, młody i sympatyczny Czech wsiada wczesnym porankiem do samochodu, by dotrzeć na czas do pracy. Nagle oślepia go jakiś błysk, ale kiedy po chwili wszystko wraca do normy, mężczyzna uznaje go za przewidzenie. Wjeżdża na główną drogę, włącza radio i spokojnie przemieszcza się ku nieuchronnemu przeznaczeniu. To wkracza do akcji najpierw w postaci dzwoniącej komórki, co dekoncentruje zapewne wciąż jeszcze nieco zaspanego kierowcę, a następnie w postaci zbliżającej się ku skrzyżowaniu cysterny, zderzenie z którą daje początek serii niespodziewanych, niepokojących i nie do końca zrozumiałych zdarzeń...

Dość nietypową (jak na przygodówkę) sprawą jest funkcjonujący w tej grze pasek kondycji głównego bohatera (w prawym górnym rogu ekranu). Co prawda, jeśli jest on całkowicie pusty, Adam nie umiera, nie pada i pozornie nie dzieje mu się żadna krzywda, ale odmawia wówczas wykonania każdej, wymagającej choćby odrobiny wysiłku, czynności. By pasek ów był zawsze (choć częściowo – to wystarczy) wypełniony, Adam codziennie otrzymuje rację żywnościową, czyli butelkę wody i paczkę ciastek, które po przebudzeniu a przed opuszczeniem kabiny powinien zabrać ze sobą. Nakarmisz i napoisz go, wyjmując je z ekwipunku i używając ich na sylwetce bohatera. W dwu ostatnich rozdziałach, kiedy mężczyzna znajduje się na drugiej z wysp, musi korzystać z dostępnych tam naturalnych źródeł wody. Warto więc rozglądać się za wodospadami czy strumieniami. Ponieważ wszystkie zebrane w danym dniu znajdki w tajemniczych okolicznościach giną podczas nocy, kolejną rutynową czynnością jest codzienne podniesienie z ziemi 5 kamieni, 3 patyków i zerwanie garści wyschniętej trawy. Szczęśliwie tych na wyspie jest pod dostatkiem (chyba że pada deszcz – wtedy suchej trawy brak) i praktycznie w niemal wszystkich lokacjach są one bez problemu dostępne.

Innym ciekawym rozwiązaniem jest zaprezentowanie tej samej wyspy każdego dnia z innej perspektywy, co oznacza, że w każdym rozdziale trzeba od nowa robić rozpoznanie, gdzie tym razem na ekranie znajdują się kursory kierunkowe. Dlatego szczegółowych informacji, dotyczących wszystkich miejscówek, w które można dostać się z lokacji, w jakiej w tym momencie przebywa Adam, udzielam tylko w pierwszym rozdziale, by każdy mógł ogólnie zorientować się w planie wyspy. W pozostałych ograniczam się do podania konkretnego kierunku, w którym w danej chwili powinien udać się bohater.

Interfejs w grze jest intuicyjny i typowy dla większości przygodówek. Adam porusza się za kursorem w kształcie brązowego kółeczka, pojawienie się w nim białego kwadracika oznacza możliwość przejścia do następnej lokacji. Jeśli nasz bohater powinien się wspiąć, zejść lub coś

przeskoczyć, w środku kursora widać charakterystyczny zygzak. Zaś rozmowę inicjuje kursor z trzema kropczkami wewnątrz. Natomiast aktywne obiekty sygnalizowane są przez kursor niebieski. Jeśli po kliknięciu na nie takim kursorem, niebieski kolorek zniknie, oznacza to, że Adam miał się danej rzeczy tylko przyjrzeć. Gdy kolorek utrzymuje się nadal, a po kliknięciu na przedmiot nie udało się go zabrać, zepchnąć czy przesunąć – w większości wypadków trzeba na nim użyć jakiegoś innego. Jeśli dana rzecz może zostać połączona z inną (w ekwipunku) lub zastosowana na jakimś obiekcie zewnętrznym, zacznie rozjaśniać się po najechaniu nią na tenże przedmiot czy obiekt. Znajdźki wyciągasz z ekwipunku przy pomocy LPM, a oglądasz PPM. Ten drugi przycisk umożliwia także usłyszenie komentarzy do obiektów zewnętrznych oraz dokonywanie przybliżeń, które opuścisz, klikając ikonkę w prawym dolnym rogu ekranu.

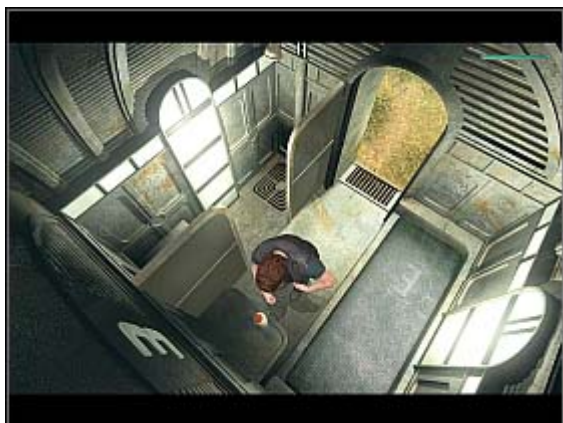
Mimo że w grze można w wielu miejscach zginąć, nie ma żadnego problemu z powtarzaniem nieudanej akcji aż do skutku, nie ma też potrzeby robienia w takich momentach save'ów.

Nasz bohater trafia na wyspę, jak najbardziej tajemniczą, choć raczej nie tę z powieści Verne'a. Nie wie, w jakim znalazł się miejscu i czasie. Nie ma też pewności, czy wszystko, co go spotyka, dzieje się na jawie. A dzieją się rzeczy dziwne... które właśnie Adam upiera się rozwikłać i wyjaśnić. Oczywiście – możesz mu w tym pomóc...

Opis przejścia

D z i e ń p i e r w s z y

Co ja robię tu? Co ty tutaj robisz?



Adam budzi się na pryczy w niewielkim i minimalistycznie urządzonym pomieszczeniu. Przez uchylone drzwi spogląda na niego przez moment kobieta o wschodnich rysach twarzy. Następnie pojawia się rosy mężczyzna, pytając, czy to Adam wyłowił go z wody, a nie doczekawszy się odpowiedzi, macha ręką i znika. Skołowany Adam wstaje z łóżka i rozgląda się po swoim malutkim lokum opatrzonym numerem 3. Z blatu zabiera paczkę ciastek i butelkę z wodą. Z toalety i prysznicza nie ma ochoty korzystać. Wychodzi na zewnątrz. Zastanawia się, gdzie jest i czy to wszystko czasem mu się nie śni. W oddali dostrzega wieżę, która wzbudza jego zainteresowanie (by powrócić do Adama, kliknij ikonkę w prawym dolnym rogu ekranu).



Sprzed kabiny nr 3 można dostać się w trzy miejsca: do sąsiedniej kabiny (nr 2), na południowy brzeg (kursor z prawej strony kabiny nr 3) i na wschodni brzeg (kursor w prawym dolnym rogu ekranu). Mężczyzna rozpoczyna obchód wyspy. Kabina nr 2 jest pusta. Zatem Adam wędruje na południowy brzeg.

Tak trafia nad morze, gdzie na piasku siedzi widziana przed chwilą Chinka czy Japonka. Zagaduje ją, ale kobieta uparcie milczy. Z tego miejsca można dotrzeć: na wzgórze (w lewo), do kabiny nr 1, pod wzgórze (tam kabina Adama) i na wschodni brzeg (w centrum ekranu). Adam bada kabinę nr 1 (z lewej), ale nikogo nie ma w środku. Za następną kabiną (w prawo) zrywa wiązkę wyschniętej trawy, a kawałek dalej dostrzega kamienie, których podnosi aż 5 sztuk. Wreszcie kieruje się nad wschodni brzeg.



Tu spotyka modlącego się nad wodą mężczyznę z kucykiem. To natchniony i dość ekscentryczny Izmael, z którym zamienia parę słów i który uważa, że znaleźli się w czyszcisku, toteż na klęczkach przeprosza za swoje grzechy.

Stąd można dotrzeć na południowy brzeg, do kabiny nr 4 (pusta), pod wzgórze i na wschodnią plażę. Na lewo od kabiny nr 4 również leżą kamienie, zaś na prawo - patyki, z których nasz bohater zabiera 3 sztuki. Na łące za Izmaelem rośnie widziana już wcześniej wyschnięta trawa.

Adam kieruje się na wschodnią plażę (kursor w prawym dolnym rogu ekranu). Tu na skale nad wodą gimnastykuje się mężczyzna z nagim torsem. To Szkot Edwin, z którym nasz bohater również się wita. Edwin jest żeglarzem, a jego jacht rozbił się u południowych wybrzeży Australii. Adam ogląda krawędź klifu, nad którym wznosi się dzwonnica. Jednak z tej strony skała jest zbyt stroma, by móc dotrzeć na górę. Zagląda więc do kabiny Edwina, czyli nr 5 (jest tam jego koszulka) i do kabiny nr 6 (pusta). Za tą ostatnią (w lewo) leżą kolejne kamienie, a jeszcze bardziej na lewo od nich - następna sterta patyków. Stąd można przejść na zachodnią plażę (kursor pośrodku z lewej) i na wschodni brzeg (kursor u dołu po lewej).



Tym razem celem mężczyzny jest zachodnia plaża, na której stoją dwie kabiny nr 8 i 7. Oczywiście Adam zamienia po kilka zdań z każdą z przebywających w nich osób. W pierwszej - z ciemnoskórą Dorothy z Nowego Jorku (czyżby zginęła w pożarze World Trade Center?), w drugiej - z Rosjaninem Borisem Vasilyevitchem, naciągaczem, który wspomina czasy Breżniewa... Wygląda na to, że wyspę zamieszkują osoby pochodzące nie tylko z różnych stron świata, ale i z różnych przedziałów czasowych.

Stąd można zawędrować na południowo-zachodni klif, wschodnią plażę (z której właśnie nadszedł) i na wzgórze. Na prawo od kabin tradycyjnie leżą kamienie i gałęzie.



Adam udaje się na południowo-zachodni klif (w lewo). Staje pod wysoką i stromą skałą, pod którą znajduje się pod dostatkiem wyschniętej trawy, patyków i kamieni. Spogląda na ostrą krawędź klifu. Stąd można przejść na zachodni klif lub wrócić na zachodnią plażę. Oczywiście mężczyzna wędruje ku zachodniemu klifowi (czyli nadal w lewo) .

W ten sposób może podziwiać wielką skałę z trochę innej strony. Zwraca uwagę na klif po prawej. Tu również jest za stromo, by móc wdrapać się wyżej. Idąc w lewo natyka się ponownie na wyschlą trawę, a na końcu na kamienie. Powyżej nich w górę wiedzie na tyle dogodna ścieżka, że nasz bohater wdrapuje się wreszcie na skałę. Niestety, w pewnym momencie dalszą drogę zagraża mu wielgachny głaz. Nie sposób go ruszyć, zresztą podpira go duży wyschnięty pień drzewa. Adam próbuje zepchnąć głaz patykiem, ale nie przynosi to rezultatu. Mężczyzna schodzi więc na ziemię i wraca pod południowo-zachodni klif, czyli w prawo.