

# 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](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

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

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](http://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.

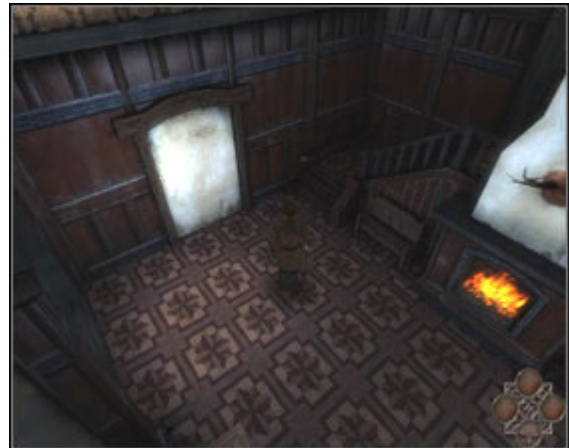


Zwróć uwagę na znaki na drzwiach do karczmy. Gdy będziesz w środku, porozmawiaj z barmanem. Po prawej stronie czeka na Ciebie Hook. Zadaż mu kilka pytań. Gdy skończysz, zagadaj raz jeszcze barmana.



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

## Posesja Wyndhamów cz. 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). Wejść do swojego pokoju.



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