

Deadfall Adventures

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Deadfall Adventures

autor: Marcin "Xanas" Baran

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent The Farm 51, Wydawca Nordic Games Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Sands of Sakkara	4
Pyramid	7
Arctic Base	20
Arctic Cave	28
Ice Temple	38
Mines	46
Mayan Jungle	55
Mayan Tombs	68
Mayan City	77
Mayan Temple	84
Xibalba	91
Skarby	100
Sand of Sakkara	101
Pyramid	106
Arctic Base	119
Arctic Cave	125
Ice Temple	134
Mines	148
Mayan Jungle	156
Mayan Tombs	169
Mayan City	178
Mayan Temple	194
Xibalba	203

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

Niniejszy poradnik do *Deadfall Adventures* zawiera kompletny opis przejścia gry, wraz z licznymi ilustracjami przedstawiającymi kolejne etapy rozgrywki. Znajdziesz w nim również dodatkowe, autorskie porady odnośnie przejścia danego rozdziału. Ponadto w tekście znalazły się lokalizacje wszystkich ukrytych skarbów. Każdy tego typu sekret został szczegółowo opisany, a opis wzbogacono ułatwiającymi poszukiwania screenami.

W poradnik do *Deadfall Adventures* znajdziesz:

- Szczegółowy opis wszystkich dostępnych w grze misji
- Podstawowe informacje na temat sterowania, walki i używanych przedmiotów
- Lokalizację wszystkich ukrytych skarbów

Deadfall Adventures to gra akcji prowadzona z widoku pierwszej osoby. W grze gracz wciela się w sławnego poszukiwacza przygód i wyrusza na wędrowkę przez starożytne ruiny, piramidy czy dżungle. W samej grze gracz spotka się z wieloma łamiągówkami, pułapkami zastawionymi przez budowniczych, a nawet mumiami. W poszukiwaniu skarbów będą chcieli mu oczywiście przeszkodzić Hitlerowcy. Grę stworzyło Polskie studio The Farm 51.

Marcin "Xanas" Baran (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

S a n d s o f S a k k a r a

Po szybkiej wycieczce samochodem znajdziesz się pod schodami. Wejdź po nich na górę, po czym idź prosto. Po chwili dojdiesz do miejsca, w którym musisz kucnąć by przejść pomiędzy dwoma posągami. Kucnij za pomocą odpowiedniego przycisku.



Pół minuty gry, a już ktoś cię tu nie chce

Po przejściu następnych kilku kroków napotkasz komitet powitalny, który nie będzie miał w stosunku do ciebie dobrych zamiarów. Chowając się za kawałkami ruin zabijaj swoich przeciwników i posuwaj się do przodu. Nie będzie ich zbyt wielu i po chwili powinno być dosyć czysto.

Tu będziesz miał też możliwość zabrania sobie innej broni niż dwa rewolwery.



W tym miejscu możesz użyć dynamitu

Po chwili dojdiesz do momentu, gdy będziesz musiał użyć dynamitu by otworzyć wejście do świątyni. Łaski znajdziesz obok przejścia. Weź je i podejź do sterty kamieni, na osmolonej części będzie informacja, że możesz podłożyć ładunek. Zrób to i ciesz się scenką.



Ukazana wajcha uruchomi windę

Po chwili przejście będzie czyste, a ty będziesz mógł ruszyć po schodach do świątyni. Ruszaj do środka. Gdy będziesz wewnątrz po chwili znajdziesz wewnątrz dość dużą, starą windę. Użyj przełącznika po prawej by zjechać na dół.

Pyramid



Weź od swojej towarzyszkę klucz i umieść go w drzwiach

Po chwili znajdziesz się w korytarzu, który prowadzi do sporej komnaty z wielkimi wrotami. Weź od swojej znajomej klucz i włóż go do zamka by odblokować przejście dalej.

Po scenie twoja postać ucieknie od nazistów i trafi w ciemny korytarz oświetlony pochodniami. Na pierwszym skrzyżowaniu skręć na lewo, a następnie wejdź do kolejnej komnaty. Na podłodze będą wizerunki węża, oraz oka. Dzięki swemu dziennikowi będziesz wiedział, że nie powinieneś stąpać na kafle z wężem.