

A Vampyre Story

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

A Vampyre Story

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Autumn Moon Entertainment, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL Cenega Poland.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Zamek Warg, Draxsylvania, 1895 rok	4
Most, hol, sypialnia, balkon.	4
Sala tortur, loch.	6
Most, krucze gniazdo, loch.	10
Przystań, jadalnia, kuchnia, sala tortur.	13
Biblioteka	16
Laboratorium	19
Loch, salka teatralna.	22
Balkon sypialni, most, jadalnia.	24
Laboratorium, kuchnia.	26
Loch, sala tortur, przystań.	28
Miasteczko Vlad`s Landing, Draxsylvania, 1895 rok	31
Brzeg jeziora, przyczepa Cyganki, cmentarz.	31
Stajnia, salon modystki.	33
Uliczki przy nabrzeżu, podwórko, stadion.	36
Dom Giny Martinelli, studnia, obozowisko Cyganki	39
Salon modystki	41
Cmentarz, biuro cmentarza, grób Mony	43

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



W s t ę p

Niespełniona śpiewaczka operowa Mona de Laffite przebywa wbrew swej woli w zamczysku barona Shrowdy`ego von Kiefera, będącego skądinąd wampirem. Szczęśliwie dla zwabionej tam niecnie kobiety, a mniej szczęśliwie dla samego barona, wkrótce po opuszczeniu przez niego jego siedziby, zostaje on przebity osinowym kołkiem, co – jak wiadomo – jest jednym ze sposobów unicestwienia wampira. Nadarza się więc okazja, by wreszcie zbiec z owego mało sympatycznego miejsca.

Vampyre Story ma ciekawy interfejs, bowiem w przypadku każdego aktywnego obiektu pokazują się od razu wszystkie możliwe dlań akcje. Po kliknięciu na dany przedmiot i przytrzymaniu LPM, pojawia się duży ozdobny krzyż, na krańcach ramion którego widnieją cztery opcje. By wybrać którąś z nich, trzeba przesunąć kursor myszki na stosowny znaczek. Można wówczas wykonać (a przynajmniej spróbować) jedną z czterech czynności: obejrzeć daną rzecz, zabrać ją lub jej użyć, porozmawiać z nią lub do niej polecieć, bowiem bohaterka jako wampirzyca posiada umiejętność zamieniania się w nietoperza i przemieszczania w ten sposób do trudno osiągalnych z ziemi miejsc. Warto dla każdego z obiektów testować każdą z dostępnych czynności, szczególnie polecam opcję rozmowy, nawet z wydawałoby się tak nierozmownymi interlokutorami jak fontanna czy koń. Generalnie, jeśli lubicie w tego typu grach polować na zabawne komentarze i przeróżne dziwaczne akcje, to zachęcam do badania na wszystkie cztery wspomniane powyżej sposoby każdego aktywnego obiektu.

Drugą ciekawostką jest możliwość przechowywania w występującym w kształcie gustownej trumienki ekwipunku (przywoływanym PPM) nie tylko przedmiotów (wyróżnione w tekście kolorem **czzerwonym**), ale również ich wizerunków (wyróżnione w tekście kolorem **pomarańczowym**), co daje bohaterce sposobność gromadzenia tak solidnych trofeów, jak np. trumna, na zasadzie nietargania ich ze sobą, ale pamiętania o tym, gdzie się znajdują. Przypomnienie o nich w stosownym czasie skutkuje udaniem się po nie osobiście lub posłaniem po nie Frodericka. Wspomniany Froderick to sympatyczny nietoperz, wierny towarzysz Mony i zabawny komentator jej posunięć. Warto pamiętać, że i on „zamieszkuje” ekwipunek, co oznacza, że można próbować łączyć go z lokowanymi tam znajdźkami.

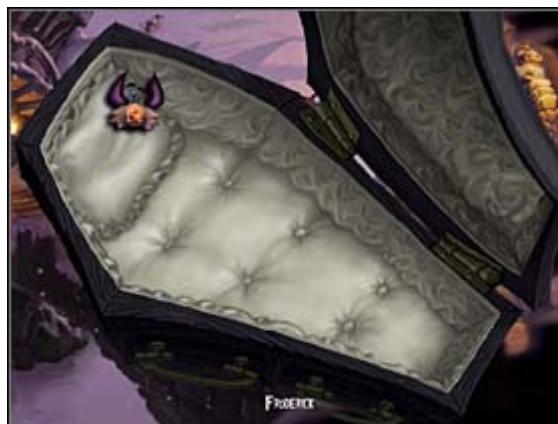
W grze funkcjonuje system podpowiedzi (po naciśnięciu klawisza Tab), który ujawnia wszystkie aktywne obiekty. Dialogi oraz scenki przerywnikowe można przewinąć spacją, a bohaterkę przyspieszyć, kliknąwszy kolejno: miejsce, w które ma się udać i zaraz po tym – spację.

Perypetie Mony i Frodericka w zamku Warg i jego okolicach rozpoczynają trylogię, która zapowiada się naprawdę smakowicie...

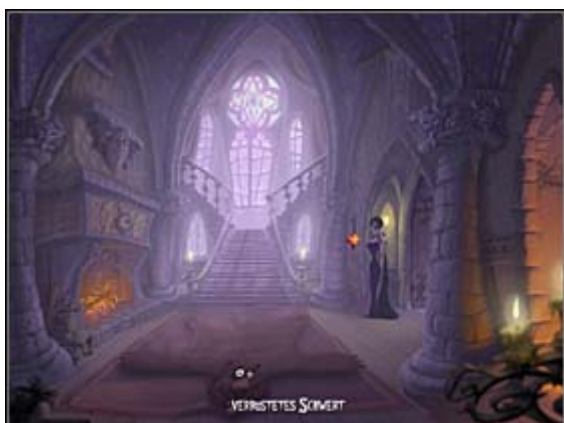
Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Zamek Warg, Draxsylvania, 1895 rok

Most, hol, sypialnia, balkon.



Najprostszym sposobem na opuszczenie posiadłości, w której nie mamy zamiaru dłużej przebywać, jest wyjść przez drzwi czy bramę. Jednakże metalowe drzwi, przez które chwilę temu wyruszył ku nieuchronnemu przeznaczeniu baron, są zamknięte. Mona potrzebuje klucza, który, co udało się jej podejrzeć, trzyma w swoich ustach jeden ze stojących na murku gargulców. Niestety, próby wszczęcia dialogu z którymkolwiek z kamiennych brzydali nie przynoszą rezultatu. Mona, chcąc nie chcąc, wraca do zamku (w lewo). (Tytułem wprowadzenia się w całą historię można zamienić parę zdań z rezydującym w ekwipunku nietoperzem Froderickiem).



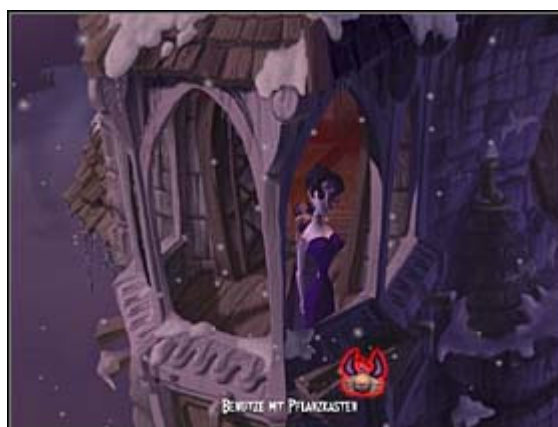
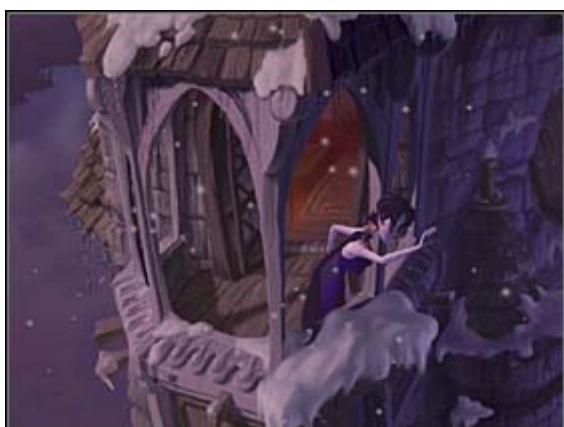
W holu dostrzega wiszący na ścianie (po prawej, tuż przy wejściu na schody) **zardzewiały miecz** i uznaje, że może on okazać się przydatny (kliknij na nim LPM i przytrzymując klawisz myszki, wybierz ikonkę dłoni, a wizerunek miecza pojawi się w ekwipunku). Natomiast przy filarze po prawej wisi **gobelin**, wizerunek którego Mona pozyskuje, dolatując ku niemu jako nietoperz (wybierz stosowną opcję po kliknięciu na gobelin).



Teraz nasza bohaterka kieruje się na schody, na wprost których widnieje piękne ozdobne okno i dociera do oddanego do jej dyspozycji apartamentu. Z pełnego waz regału usytuowanego na lewo od wejścia zabiera **urnę z prochami**. Ze stojącej na prawo od wejścia toaletki – flakonik **lotionu (olejku) do ciała** i flakonik **perfum** z rozpylaczem. Ze złotej klatki Frodericka (po prawej) – **chrupiącą mieszankę suszonych owoców i orzechów**.



Za niezbędny Mona uznaje także zapasowy flakon **perfum**, ukryty sprytnie przy filarze z lewej strony łóżka. Natomiast ze skrzyni z zabawkami (po lewej) podnosi mały naśladujący odgłos zwierząt **zegar-zabawkę**. I wychodzi na balkon, gdzie odgarnia śnieg ze skrzynki z sadzonkami.

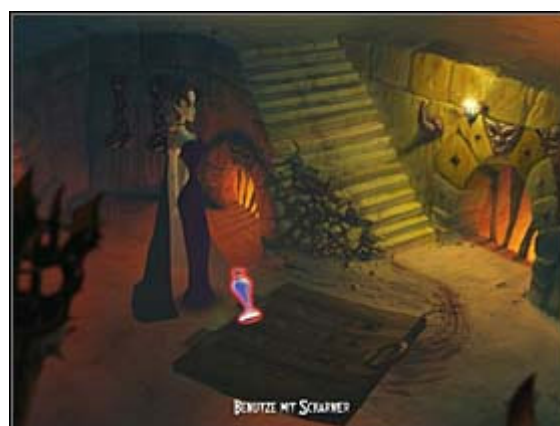
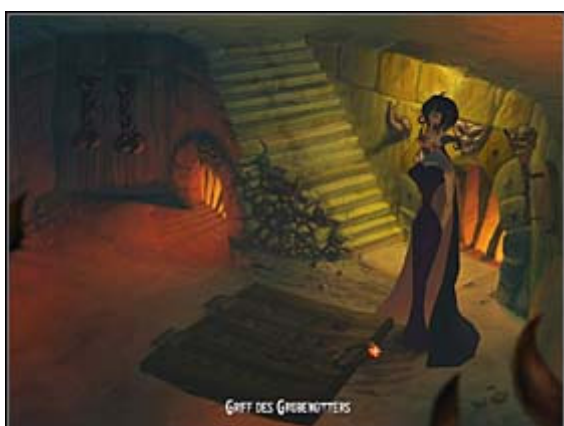


Stwierdza, że przetrwało w niej kilka cebulek kwiatów, jednak przydałoby im się więcej ziemi. Postanawia więc dosypać do skrzynki popiołu z urny. Wpada też na pomysł, by do oceny owych roślinek wykorzystać Frodericka (użyj nietoperza na skrzynce z sadzonkami), dowiaduje się wówczas, że jego zdaniem są to cebulki belladony, czyli pokrzyka wilczej jagody.

Sala tortur, loch.



Wreszcie nasza bohaterka wraca do holu, a stamtąd kieruje się w prawo, do sali tortur. Jednak zanim przyjrzy się jej dokładnie, schodzi poziom niżej, do lochu. Tu do swych zbiorów pozyskuje wizerunek **wygasłej pochodni** (po prawej).



Przygląda się też łańcuchom na ścianach oraz wrytym obok nich napisom. Bada również prowadzącą w podziemia klapę, ale nie sposób jej podnieść, mimo solidnego uchwyty po prawej. Natomiast dwa zawiasy (po przeciwnej stronie niż uchwyt) wyraźnie wymagają naoliwienia. Mona próbuje do tego celu wykorzystać swój olejek, ale okazuje się, że jest go za mało.



Zatem nasza bohaterka udaje się na górę i wreszcie rozgląda po sali tortur. Jej zainteresowanie wzbudza wisząca na ścianie **maczuga** (niemal nad schodami do piwnicy, nieco po prawej). Następnie Mona przechodzi do dalszej części pomieszczenia, gdzie uzupełnia ekwipunek o wizerunek swojej **trumny**. Obok mieści się trumna barona Shrowdy`ego, niestety – jest ona zamknięta na zamek cyfrowy.



Ostatecznie Mona na stojącej po lewej rozgniatarce (krzesło tortur) kładzie mieszankę owocowo-orzechową i wyciska z niej olej, którego nabiera do flakonu po lotionie do ciała.