

Dracula 4:

The Shadow of the Dragon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dracula 4

The Shadow of the Dragon

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Koalabs Studio, Wydawca Microids/Anuman Interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Prolog	4
Rozdział 1: Posiadłość	10
Tajemnice profesora	10
Tajemnice cmentarza	21
Rozdział 2: Stambuł	35
Spotkanie z Yanekiem	35
Osiągnięcia	48

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

Oto poradnik do gry przygodowej *Dracula 4: The Shadow of the Dragon*. Zgodnie z tytułem to czwarta odsłona serii, jednak nie jest potrzebna znajomość poprzednich, aby dobrze się bawić.

W grze możemy wybrać jeden z dwóch trybów: Casual lub Adventure. Pierwszy przeznaczony jest dla „niedzielných” graczy, którzy chcą rozerwać się przy tym tytule bez zbytniego wysilania szarych komórek, więc otrzymują system podpowiedzi. Tryb Adventure jest przeznaczony dla zaawansowanych graczy, którzy pomocy nie potrzebują, a do wszystkiego chcą dojść własnymi siłami.

Od czasu do czasu sprawdzaj stan zdrowia bohaterki i utrzymuj go na wysokim poziomie za pomocą pastylek i owoców.

Za każdą akcję zgodną z zamysłem twórców otrzymujemy punkty. Można zebrać ich maksymalnie 300.

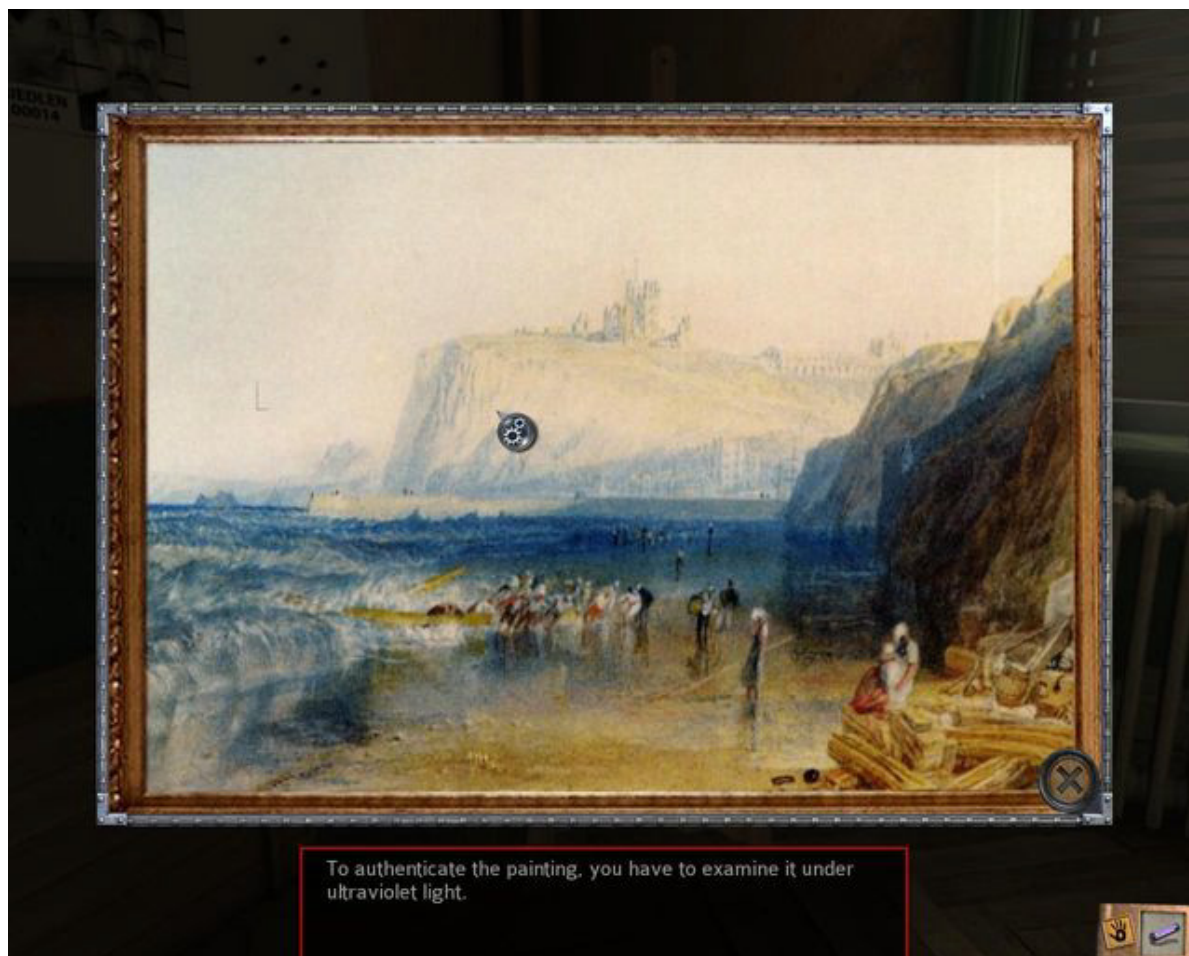
Podczas rozgrywki można zdobyć dwadzieścia osiągnięć. Ich spis wraz z podaniem sposobu zdobycia każdego znajduje się na końcu poradnika.

Antoni „HAT” Józefowicz (www.gry-online.pl)

Prolog

Ten rozdział gry nie jest punktem obowiązkowym, a stworzono go z myślą o osobach zupełnie początkujących. Pozwala on poznać mechanizmy sterowania, jednak warto rozegrać go nawet wtedy, gdy wybrany został tryb Adventure, ponieważ jest tu możliwość zdobycia osiągnięcia „Expert Eye”.

Na początku czeka Cię intro, a po nim rozpoczniesz sterowanie Ellen, gdy będzie już w Budapeszcie.



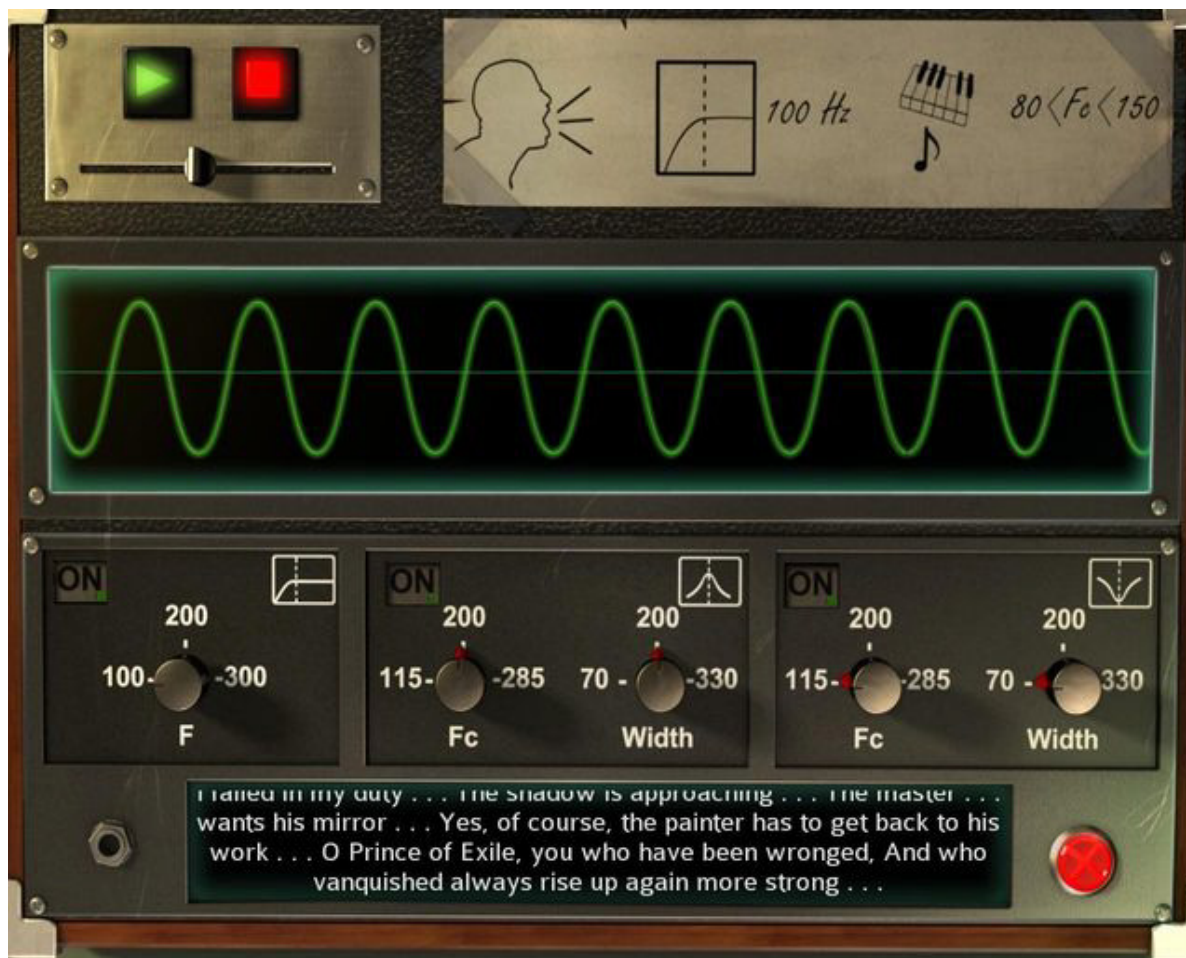
Pierwszy obraz z kolekcji

W biurze podejź do przodu i porozmawiaj z siedzącym za biurkiem inspektorem. Następnie skieruj wzrok na obraz po prawej i użyj na nim **latarki ultravioletowej**. Bingo! To zaginiony obraz, a ty otrzymujesz pierwsze Osiągnięcie – Expert Eye. Po krótkiej rozmowie z inspektorem możesz zabrać obraz ze sobą. Spójrz na tablicę na ścianie, a konkretnie na zdjęcie mężczyzny. To w jego rekach znajdowało się znalezisko. Porozmawiaj z inspektorem na wszystkie dostępne tematy, a następnie zabierz z jego biurka **zapalniczkę** oraz **taśmę samoklejącą**.



Zamykanie pakunku

Pod tablicą znajduje się skrzynia. Należy umieścić w niej obraz. Obróć się potem w prawo. Na sejfie znajduje się **pieczęć**, którą należy zabrać. Przesuń się do wejścia i po lewej znajdziesz na biurku **lak** oraz **plastikową taśmę**. Wróć do skrzyni i użyj na niej plastikowej taśmy. Następnie użyj zapalniczki na laku, a gdy się roztopi, użyj go na skrzyni. Potem w tym samym miejscu przystaw pieczętkę. Ostatnia czynność to włożenie zabezpieczonego obrazu do sejfu.



Ustawienia głosu

Następnie znowu wracamy w okolice drzwi wejściowych i zajmujemy się sprzętem widocznym po prawej stronie. Kliknij na magnetofon po lewej i wyjmij z pudełka **taśmę**. Teraz użyj na niej w inwentarzu taśmę samoklejącą. Tak naprawioną taśmę załóż na odtwarzacz. Jest na nią miejsce po prawej stronie. Teraz trzeba wyregulować sprzęt, aby odsłuchać nagrania. Następnie należy wyregulować nagranie tak, aby usłyszeć, co mówi głos. Kliknij na przycisk PLAY na górze, a potem przystąp do regulacji. Idąc od lewej strony, wskaźniki powinny być ustawione na wartościach 100, 200, 200, 115, 70. Uwaga – wszystkie lampki z napisem ON muszą być włączone. Aby je włączyć, wystarczy je kliknąć.



Szafka z aktami

Podejdź do biurka inspektora. Ponieważ mężczyzna wyszedł, nie można nie wykorzystać okazji i nie przejrzeć akt złodzieja. Znajdują się one w pierwszej kolumnie na samym dole. Po otwarciu szuflady kliknij na plik 14. Zabierz **pasek papieru** znajdujący się w aktach. W inwentarzu zajrzyj do przegródki na dokumenty i zauważ, że w aktach Friedlena jest mowa o niejakim Kilicu, którego akta są również na miejscu, a konkretnie drugiej od góry szufladzie w kolumnie MQ. Jego akta mają numer 8.