

Dracula:

Początek

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dracula: Origin

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frogwares, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL CITY interactive
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 gry	4
 Londyn	4
Mieszkanie Miny	4
Cmentarz Bloomsbury	11
Posiadłość Godalmingów	23
Mieszkanie Miny #2	41
 Kair	43
Targowisko	43
Egipskie muzeum	45
Targowisko #2	50
Krwiste Skały	52
Targowisko #3	56
Egipskie muzeum #2	57
Targowisko #4	58
Egipskie muzeum #3	70
Targowisko #5	73
Krwiste Skały #2	75
Targowisko #6	85
 Wiedeń	86
Dwór Państwa Orłowskich	86
Biblioteka uniwersytecka	93
Opactwo	99
 Transylwania	106
Tawerna	106
Zamek Draculi	112

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



Witaj w nieoficjalnym poradniku do przygodówki *Dracula: Origin*. Tekst ten składa się w całości z obszernego opisu przejścia gry. W poradniku zastosowałem oznaczenia kolorystyczne dla rozróżnienia pozyskiwanych przedmiotów. Kolorem **czernym** oznaczałem standardowe przedmioty, które przenoszone są do pierwszej zakładki inwentarza. Kolor **niebieski** wyróżnia dokumenty lub zdjęcia. Kolorem **zielonym** oznaczałem raporty, które dodawane są do dziennika Van Helsinga w ściśle określonych momentach rozgrywki. By uniknąć ewentualnych problemów, proponuję kierować się przedstawionymi tu wskazówkami. Pomińcie jakiejś ważnej akcji może bowiem zaowocować utknięciem w pewnym punkcie. W grze istnieje możliwość użycia SPACJI do podświetlenia wszystkich interaktywnych obiektów na planszy. Życzę udanej zabawy!

Stranger

Opis przejścia gry

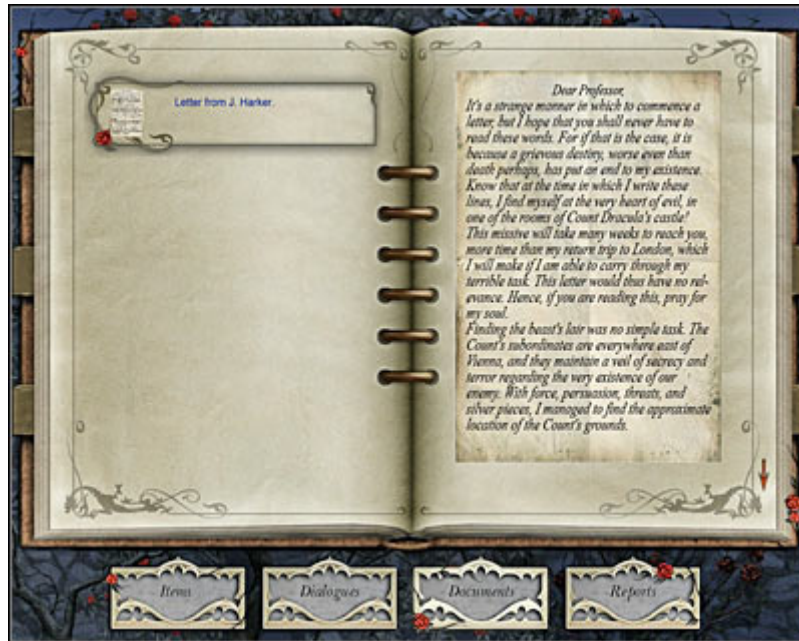
L o n d y n

Mieszkanie Miny

Zabawa rozpoczyna się od wyświetlenia krótkiego intra. Masz okazję do zapoznania się z przemyśleniami profesora Helsinga, nad którym za chwilę przejmiesz bezpośrednią kontrolę. Szczególnie uważnie wysłuchaj informacji na temat preferowanych przez niego sposobów rozprawiania się z wampirami. Wkrótce zjawi się Maria. Van Helsing nie wpuści jej do swojej pracowni, wydając polecenie wsunięcia pod drzwi otrzymanych dokumentów, a mianowicie listu od Jonathana Harkera oraz wycinku z jednej z lokalnych gazet (screen).



Oba te przedmioty zostaną automatycznie dodane do inwentarza, łądując w kategorii dokumentów (Documents – trzecia zakładka). Zapoznaj się z zawartością [listu od J. Harkera](#) ([letter from J. Harker](#)). By przejść do kolejnej strony, użyj znajdującej się w prawym dolnym rogu strzałki. Po przeczytaniu listu wciśnij prawy przycisk myszy lub klawisz ESC, a automatycznie wyświetli się zawartość [wycinka z gazety News Times z 8 września](#) ([News Times, Thursday, September 8, 1898](#)).



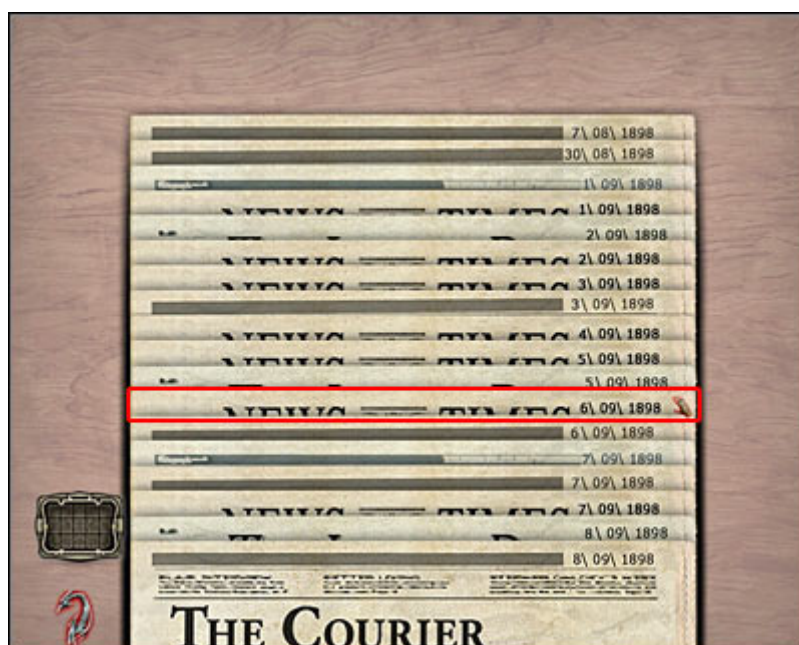
Po chwili automatycznie znajdziesz się w mieszkaniu Miny, z którą zamień parę zdań. Zaczekaj, aż w prawym górnym rogu wyświetli się okno wyboru opcji dialogowej. Będzie to pojedyncza kwestia – What is going on? (Co się stało?). Dowiesz się, że siostra służącej Miny została brutalnie zamordowana. Ponadto Mina napomknie, że o zbrodni tej pisze jedna z lokalnych gazet. Kiedy rozmowa dobiegnie końca, Mina wyjdzie z pomieszczenia. (Zauważ, że wszystkie odbyte rozmowy przenoszone są do drugiej zakładki dziennika – Dialogues).



Znajdujące się tu interaktywne przedmioty możesz oglądać i podnosić w dowolnej kolejności. Eksplorację pomieszczenia rozpocznij od prawej strony. Kliknij na pokazanym na screenie fotelu, a do inwentarza zostanie dołączony nowy przedmiot. To [wycinek z gazety The Courier z 8 września \(The Courier. Thursday, September 8, 1898\)](#). Przeczytaj cały artykuł i zamknij okno, wysłuchując komentarza Van Helsinga. Jeśli chcesz, możesz obejrzeć wazon z różami, lecz nie jest to wymagane.



Nie klikaj na drzwiach, gdyż nie możesz opuścić tego pomieszczenia. Zamiast tego zainteresuj się niewielkim stolikiem. Kliknij na sterce gazet (pierwszy interaktywny punkt od prawej), a zostanie wyświetlone nowe okno. Twoje zadanie polega na wybraniu jednej z gazet. Prawidłowy obiekt pokazany jest na ekranie. Twój inwentarz zostanie wzbogacony o [wycinek z gazety News Times z 6 września \(News Times. Tuesday, September 6, 1898\)](#).



Na stole znajdują się jeszcze dwa inne interaktywne obiekty. Podnieś [wycinek z gazety Daily Big Mirror z 8 września](#) (Daily Big Mirror, Thursday, September 7, 1898). Po przeczytaniu artykułu zamknij okno i podnieś [zdjęcie Jonatana Harkera](#) (Jonathan Harker). Kliknij teraz w pokazanym na screenie miejscu, dzięki czemu główny bohater przejdzie do dalszej części pomieszczenia. Podejdź do znajdującej się tu zasłony i kliknij na niej - odsłoniż mapę Londynu. Zaczekaj na załadowanie przez grę nowego okna.



Wysłuchaj krótkiego komentarza Van Helsinga. Przed Tobą pierwsza poważna zagadka. Cała zabawa polega na dokładnym wczytaniu się w zdobyte do tej pory cztery wycinki z gazet. Z każdego artykułu musisz zaczerpnąć dwie informacje – na temat miejsca zbrodni oraz lokacji, w stronę której uciekał sprawca. Zwróć uwagę na znajdujące się w dolnej części ekranu przybory. Ołówek (1) pozwoli Ci narysować linie, gumka (2) służy do wyeliminowania ewentualnych błędów, a ikona inwentarza (3) umożliwi powtórne przejrzanie każdego dokumentu bez zamykania okna mapy.

