

Dracula: Zmartwychwstanie

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dracula

Zmartwychwstanie

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

GRYOnline.pl

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

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

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Wstęp | 3 |
| Opis przejścia | 4 |
| KARCZMA I JEJ OKOLICE | 4 |
| KOPALNIA | 13 |
| ZAMEK | 17 |

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

Dracula: Zmartwychwstanie to klasyczna gra przygodowa.

Fabła jest kontynuacją wątku zawartego w popularnej powieści irlandzkiego pisarza Brama Stokera. Akcja rozpoczyna się w 1904 roku, a bohaterem jest Jonathan Harker, który siedem lat wcześniej pokonał Draculę. Wampir powraca jednak do świata żywych i ściąga do swojego zamku ukochaną głównego bohatera – Minę. Jonathan wyrusza do Transylwanii, żeby uratować swoją żonę przed nieuchronną śmiercią.

Zacznijmy przygodę.

Opis przejścia

K A R C Z M A I J E J O K O L I C E



Po prologu będziesz stać przed karczmą Złota Korona (The Golden Crown).



Wejdź do środka i porozmawiaj z właścicielką.



Porozmawiaj również z mężczyzną siedzącym przy stoliku. Zapytaj ich o drogę do zamku.



Wydź z karczmy i zwiedź okolice. Korzystaj z drogowskazów.



Dotrzesz do mostu (drogowskazy na PONS), od którego odgoni Cię jakiś typ.



Idź na cmentarz. Przejdź przez bramę. Skieruj się na wprost i skręć w prawo.



Dojdiesz do miejsca, gdzie znajdziesz kilof.



Teraz podejdź do grobu z unoszącą się łuną światła. Użyj kilofa i rozkop grób.



Podnieś pierścień smoka. Opuść cmentarz.



Idź do kalwarii. Zobaczysz duży drewniany krzyż.



Obejdź go dookoła. Jak znajdziesz się w takiej pozycji, obróć się w lewo i rozejrzyj się po ziemi.



Znajdziesz procę. Wróć do karczmy i zapytaj właścicielkę i starca o pierścień i o procę. Starzec powie Ci, że z procy można strzelać do ptaków, które latają przy dużym dębie nad jeziorem.



Z karczmy skieruj się do chaty nad jeziorem (drogowskazy na LACUS). Podejdź do typa stojącego na zewnątrz chaty. Nie będzie zbyt miły i każe Ci spadać.



Zawróć i podejdz do drzewa. Wejdz po drabinie.



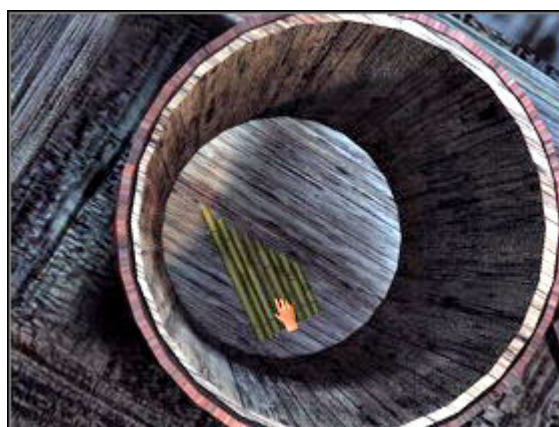
Strzel z procy w latające ptaki. Mężczyzna wybiegnie na pomost. Teraz możesz dostać się do chaty.



Podnieś kij, który znajduje się po lewej stronie.



Walnij nim mężczyznę.



Obróć się w prawo i podnieś flecik (a dokładniej fletnię Pana), znajdujący się w beczce.



Wyjdź na pomost i zabierz nóż. Wróć do karczmy i porozmawiaj z właścicielką i starcem.



Teraz skieruj się w tę stronę. Wejdiesz do piwnicy.



Zwróć uwagę na świeczkę. Zejdź na dół.



Po prawej stronie jest szafka. Otwórz ją i zabierz lunetę. Wyjdź z piwnicy.



Skieruj się teraz schodami do góry i długim korytarzem do pokoju. Po lewej stronie zauważysz szafkę.



Przesuń szafkę. Wejdź na nią i spójrz do góry.