

Bloodline:

Uśpione zło

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Bloodline

Uśpione Zło

autor: Łukasz „Verminus” Malik

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Podstawy	4
Opis przejścia	5
Chirurgia	5
Lewe skrzydło - pierwsze piętro	8
Klatka schodowa cz.1	11
Pokoje pacjentów	12
Lewe skrzydło - parter	14
Recepcja	19
Klatka schodowa cz.2	21
Piwnica cz.1	22
Prosektorium	26
Piwnica cz.2	30
Kotłownia	31
Dziedziniec ośrodka cz.1	35
Park	36
Dziedziniec ośrodka cz.2	39
Dom grabarza	41
Podziemne tunele	45
Piwnica Pubu cz.1	49
Pub cz.1	51
Piwnica Pubu cz.2	53
Pub cz.2	57
Doki cz.1	60
Latarnia morska cz.1	65
Doki cz.2	70
Latarnia morska cz.2	71
Cmentarz	72
Górna część cmentarza	76
Katakumby prowadzące do ośrodka	80
Laboratorium	83
Strych	90
Cela	93
Prawe skrzydło - parter	96
Kuchnia	101
Kanał	104
Kamieniołom cz.1	108
Jaskinia	111
Kamieniołom cz.2	113
Recepcja	114
Kościół	115

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

Bloodline: Uśpione Zło, to survival horror z ogromną ilością elementów charakterystycznych dla gier przygodowych. Nic dziwnego. Autorzy, czeskie studio Zima Software, jest dobrze znane w swoim rodzimym kraju z serii przygodówek *Polda* (u nas wydano jedną grę z tego cyklu zatytułowaną *Strażnik Czasu*). Niestety specjalizację w przygodówkach widać w *Bloodline*, o ile zagadki i atmosfera rozgrywki stoją na wysokim poziomie, to pojedynki z potworami i warstwa techniczna zaniżają atrakcyjność tego produktu. Poradnik zawiera kompletny, bogato ilustrowany opis przejścia gry. Swoją uwagę skupiłem na zagadkach, gdyż te mogą sprawić najwięcej problemów. Walka z potworami jest schematyczna, dlatego nie kładłem na jej opis takiego nacisku jak w przypadku zagadek.

Podstawy**S t e r o w a n i e**

Zacznijmy od przybliżenia najważniejszego elementu w tej grze, czyli interakcji z otoczeniem i przedmiotami. Najłatwiej omówić to na przykładzie. Podnieśliśmy klucz i musimy otworzyć drzwi. W tym celu wywołujemy ekwipunek **[klawisz F3]** strzałkami wybieramy klucz i wyciągamy go **[klawisz E]**. Ikona przedmiotu powinna się pojawić obok wskaźnika zdrowia. Teraz wystarczy kliknąć klawiszem użycia na drzwiach **[prawy przycisk myszy]** i gotowe. W analogiczny sposób uporamy się ze zdecydowaną większością zagadek, z jakimi spotkamy w trackie gry. Łączenie przedmiotów odbywa się automatycznie po wybraniu jednej z części składowych.

Jeżeli chodzi o broń, to standardowo strzelamy **[lewym przyciskiem myszy]**, problemy może sprawiać rzucanie koktajli Mołotowa i dynamitu. Musimy wywołać ekwipunek **[klawisz F3]**, wybrać koktajl lub dynamit i wyciągnąć go **[klawiszem E]**. Teraz ikona koktajlu lub dynamitu pojawi się w prawym dolnym rogu. Rzucamy go również **[klawiszem E]**.

G a r ś ć p o r a d

- Ze zdecydowaną większością przeciwników uporamy się wskakując na podwyższenie (stół, skrzynia) i atakując ich z tamtąd. Jest to swojego rodzaju błąd w AI, ale w końcu walczymy z zombie, którzy do najinteligentniejszych nie należą.
- Przeszukujemy dobrze każdy zakamarek na każdym poziomie, pomimo iż gra nie pozwoli nam opuścić lokacji, zanim nie zabierzemy kluczowego dla pchnięcia fabuły przedmiotu – na każdym poziomie jest masa amunicji, apteczek i konserw przywracających zdrowie.
- Gra ładuje się przeraźliwie długo, niezależnie od posiadanego komputera, dlatego też zapisujemy grę od razu po wejściu na poziom (nigdy nie jesteśmy atakowani zaraz po załadowaniu się gry). Unikniemy wtedy frustracji, gdy zginiemy, gdyż ponowne załadowanie poziomu, w którym aktualnie się znajdowaliśmy trwa zdecydowanie krócej.
- Gdy w prawym górnym rogu pojawia się wykrzyknik, oznacza, że znajdujemy się w pobliżu miejsca ważnego do pchnięcia fabuły do przodu.

Opis przejścia

C h i r u r g i a



Budzimy się w nieznanym miejscu z ogromnym bólem głowy i nic nie pamiętamy. Szybko zdajemy sobie sprawę, że znajdujemy się w jakimś obskurnym szpitalu.



Ze zlewu wyciągamy korek i zabieramy strzykawkę.



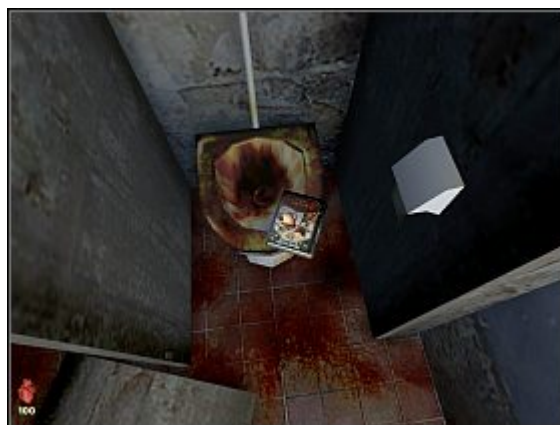
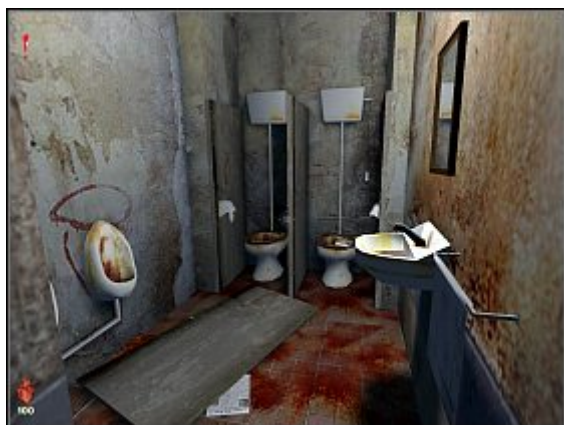
Drzwi koło łóżka są zamknięte, wychodzimy drugimi drzwiami na końcu gabinetu. W następnym pomieszczeniu w szufladzie znajduje się kluczyk, a w szafce nad nią – tajemnicza substancja Mylostian, jednak na razie nie możemy jej zabrać.



Wracamy do gabinetu w którym się ocknęliśmy i znalezionym kluczykiem otwieramy szafkę koło łóżka, znajdujemy w niej apteczkę, która na pewno się przyda.



Wracamy do pomieszczenia, w którym znaleźliśmy kluczyk i przez drzwi po lewej przechodzimy do następnego miejsca. Z przerażeniem odkrywamy zakrwawione ciało. Nieboszczyk dzierży w dłoni śrubokręt, niestety nie potrafimy go wyjąć ze względu na stwardnienie pośmiertne.



Przechodzimy do obskurnej toalety, w której znajdujemy książkę do medycyny, zabieramy ją. Wywołujemy ekwipunek i odnajdujemy w niej zabraną książkę i czytamy ją. Dowiadujemy się do czego służy Mylostan – do rozluźniania mięśni!



Przechodzimy do pomieszczenia w którym ów lek znaleźliśmy, napełniamy nim strzykawkę i aplikujemy zastrzyk trupowi, dzięki czemu z jego dłoni wyciągamy śrubokręt.



Teraz wracamy do pomieszczenia w którym się obudziliśmy i śrubokrętem otwieramy zamknięte uprzednio drzwi. W chłodni znajdujemy noże - oczywiście je zabieramy. Teraz możemy udać się do wyjścia z poziomu, które znajduje się naprzeciw znajdującego nieboszcza.