

PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER



# Dracula: Początek Poradnik do gry



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

# Dracula: Origin

autor: Jacek "Stranger" Hałas



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.

Kup ksi k

### 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	
Wiedeń	86
Dwór Państwa Orlowskich	86
Biblioteka uniwersytecka	93
Opactwo	99
Transylwania	106
Tawerna	106
Zamek Draculi	112

Copyright  $\ensuremath{\mathbb{C}}$  wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 czerwonym oznaczyłem standardowe przedmioty, które przenoszone są do pierwszej zakładki inwentarza. Kolor niebieski wyróżnia dokumenty lub zdjęcia. Kolorem zielonym oznaczyłem raporty, które dodawane są do dziennika Van Helsinga w ściśle określonych momentach rozgrywki. By uniknąć ewentualnych problemów, proponuję kierować się przedstawionymi tu wskazówkami. Pominięcie 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

### Londyn

### 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, lądując 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).



Strona: 5 Kup ksi k

#### Dracula: Origin – Poradnik GRY-OnLine

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 stercie 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).

	and the second s
	7\08\1898
	30(00)1000
	- 2\ 09\ 1898
	TTTT
	3\09\1898
	TTTA == mm rma 4\ 09\ 1898
TT	51 001 1808
and the same	A 1898 / 1898
	6\ 09\ 1898
I THE REAL PROPERTY AND	7\ 09\ 1898
	7\ 09\ 1898
1 N TT	TTTA 71 091 1898
	8\ 09\ 1898
	8\ 09\ 1898

Strona: 6 Kup ksi k

### Dracula: Origin – Poradnik GRY-OnLine

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 - odsłonisz 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 przejrzenie każdego dokumentu bez zamykania okna mapy.



Strona: 7 Kup ksi k