

Dracula 3: The Path of the Dragon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Dracula 3: The Path of the Dragon

autor: Maciej „Shinobix” Kurowiak

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Kheops Studio, Wydawca Microids
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
Opis przejścia	4
0. Mapa Vladovisty i okolic	4
1. Vladivosta, dzień 1	5
2. Vladivosta, dzień 2, cz.I	6
3. Vladivosta, dzień 2, cz II	7
4. Vladivosta, dzień 2, cz III	9
5. Vladivosta, dzień 2, cz IV	10
6. Budapeszt	11
7. Powrót do Vladovisty	12
8. Vladovista, dzień 3	13
9. Turcja	15
10. Vladovista i Budapeszt	16
11. Vladovista, powrót	18
12. Vladovista, kolejny dzień	44
13. Zamek	44

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



W s t ę p

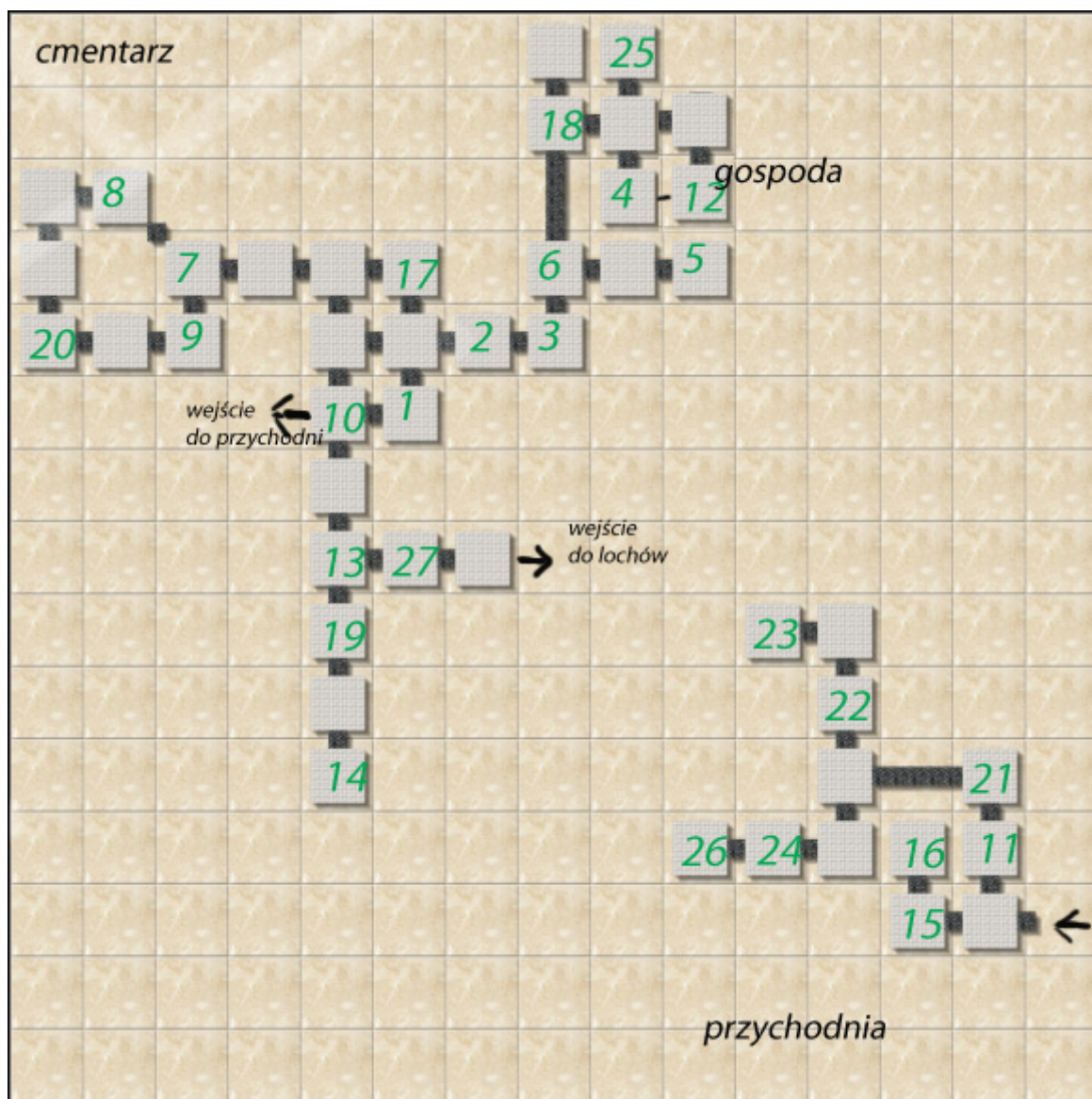
Witam wszystkich miłośników horroru i wampirów. W niniejszym poradniku znajdziesz wszystkie instrukcje potrzebne do ukończenia gry. Jest tu też mapa wioski oraz ilustracje, dzięki którym rozwiążesz nawet najtrudniejsze zagadki.

Uwaga: autor tego poradnika odcina się od poglądów czy symboli zawartych w grze. Tekst stanowi jedynie instrukcję jak ją ukończyć, więc jeśli ktokolwiek poczuje się urażony powinien skontaktować się z autorami gry.

Maciej „Shinobix” Kurowiak

O p i s p r z e j ś c i a

0. Mapa Vladovisty i okolic



Liczby, którymi zaznaczone są pomieszczenia to odnośniki. Znajdziesz w tekście w nawiasie, zaraz po nazwie lokacji – np. dworzec (1).

1. Vladivosta, dzień 1

Znajdujesz się na **dworcu** (1). Udaj się wpierw do **gospody** (2) i wejdź do środka.

Wewnątrz **gospody** (3) użyj **dzwonka** na kontuarze i porozmawiaj z **Ozana**, gospodynią. Dowiesz się, że na biurku w Twoim pokoju jest list oraz, że w łóżku jest ktoś, kto chce z Tobą porozmawiać.



Udaj się do swojego **pokoju** (4). Weź z biurka **list** i przeczytaj go. Traktuje on o życiu Marthy Calugarul.

Udaj się teraz do **salonu** (5). Zostaniesz zaczepiony przez **Janosa Pekmestera**, mediewistę z Uniwersytetu w Alma Iula. Umówisz się z nim na rano, na wyprawę do ruin. Obejrzyj obraz po lewej stronie szafy z książkami – możesz zapytać o niego **Ozana**, ale póki co nie dostaniesz informacji ponad to, że obraz gromadził jej mąż.



Nim opuścisz gospodę, skontaktuj się z przełożonymi. W **hallu** (6) użyj **telefonu** – podnieś słuchawkę i pokręć korbką. Poproś o połączenie z Watykanem (*Vatican* 65). Po rozmowie wyjdź z gospody.

Udaj się na **cmentarz** (7) i porozmawiaj z grabarzem **Iordanem** (8) i chłopcem **Lionelem** (9). Od grabarza dostaniesz numer telefonu do ojca Gregorija. Chłopiec wyjawia kilka szczegółów z życia Marthy.



Idź teraz do **przychodni** (10), gdzie pracowała Martha. Pociągnij za dzwonek i wejdź do środka. Wejdź do **kuchni** (11) i porozmawiaj z doktor **Marią**.

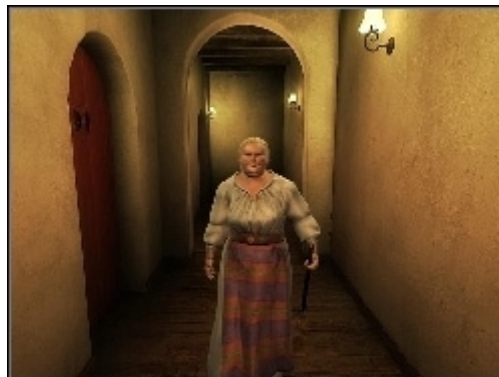
Opuść przychodnię (po drodze będziesz przez kogoś obserwowany) i wróć do **gospody**. Możesz zapytać gospodynię o nowo poznane osoby.

Skorzystaj z **telefonu** (6) i zadzwoń do ojca Gregorija (*Constantza* 135). Po rozmowie udaj się do swego pokoju na spoczynek. W śnie przejdź przez drzwi, by być świadkiem przerażającej sceny.



2. Vladivosta, dzień 2, cz I

Wyjdź z pokoju, zostaniesz nagabnięty przez [Ozanę](#). Poprosi Cię byś powiesił krucyfiks na ścianie, w [pokoju](#) (12), który widziałeś we śnie. Powieś [krzyż](#) na ścianie i obejrzyj [obraz](#) z wieżą Babel.



Wyjdź z pokoju i po krótkiej rozmowie, zejź do [salonu](#) (5). Tam zostaniesz zaczepiony przez dziennikarza [Stephana Luce](#), który przedstawi Ci nowe fakty o Marcie. Weź ze stolika [list od Marthy](#) i przeczytaj go. Dowiesz się z niego o tajemniczej chorobie prześladowanej mieszkańców wioski. Rzuć też okiem na [plik dokumentów medycznych](#). Wszyscy wymienieni ludzie, z wyjątkiem syna gospodyni, który w porę wyjechał, umarli w ten sam sposób – zostali pozbawieni krwi. Rzuć też okiem na [książkę o wojnie](#) i porozmawiaj ponownie z [dziennikarzem](#).



Po skończonej rozmowie podejź do [telefonu](#) (6) w [hallu](#) i zawiadom policję (*police!*). Po krótkiej rozmowie, ponownie wykręć numer, ale tym razem do właściwej jednostki w Alba Iula (*Alba Iula 22*) i porozmawiaj z inspektorem [Brutarem](#).

Po konwersacji wróć do [Stephana](#) ponownie z nim porozmawiaj. Przeczytaj kolejne [listy od Marthy](#) i skonsultuj ich zawartość ze [Stephanem](#). Zadzwoń do ojca [Gregoriu](#). Po rozmowie zadzwoń do Watykanu, by zdać relację przełożonemu. Niestety nikt nie odbierze, zawieś więc rozmowę. Na ścianie obok telefonu wisi [odłamek](#), kliknij na niego.

Podejź do kontuaru (4) i wezwij [Ozanę](#), zapytaj ją czy możesz pożyczyć [odłamek](#). Gospodyni zgodzi się, więc weź go ze sobą. Poprzedniego dnia umówiłeś się z [Janosem](#) na wyprawę do ruin zamku, czas więc się tam udać.

Po wyjściu z gospody idź na [dworzec](#) (1) i porozmawiaj z cyganką. Następnie wyjdź z miasta i udaj się w stronę zamku. Po drodze (13) zwróć uwagę na drzewo po prawej – na korze są ślady po kulach. Weź [naboje](#) leżące na ziemi.



Znajdujesz się okolicach **ruin**. Podejdź do **Janosa** (14) i po krótkiej rozmowie spójrz w lewo, na leżące na ziemi **kości**.

Pod nogami Janosa, leży rozbity herb, klikaj na jego części, by złożyć go w całość, a następnie użyj **odłamka**, który wzięłeś ze ściany w gospodzie. Weź też **owoce** z drzewa. Zwróć uwagę czy tablica zapisała się w Twoich dokumentach do ponownego obejrzenia jako zegar słoneczny (*Sundial*). Wróć do **gospody** i zadzwoń do Brigantiego. Gdy oddzwoni odbierz, a otrzymasz nowe zadanie i instrukcje.



3. Vladivosta, dzień 2, cz II

Teraz już nie tylko badasz zagadkę śmierci Marthy, ale także tajemnice wampirów. Idź wpierw do **salonu** (5), porozmawiaj ze **Stephanem** i przeczytaj kolejne **listy od Marthy**. Obejrzyj **szkice** i znów porozmawiaj ze **Stephanem**.

Idź teraz do **przychodni** (10), by sprawdzić czy nie ma tam jakichś tropów. Przy wyjściu z gospody zostaniesz zaczepiony przez Ozanę, która powie, że **dr. Maria** prosiła o pomoc w oddawaniu krwi.

Wejdź do **kuchni** (11) i porozmawiaj z **Marią**. Dostaniesz od niej listę prośb.



Jesteś teraz w **gabinecie** (15). Weź ze stołu **instrumenty medyczne** (*medical instruments*). By je wysterylizować przejdź do **kuchni** (11). Weź **garnek** i użyj go na zlewozmywaku. Naplnięty garnek postaw na kuchence. Wrzuć do garnka z wodą **instrumenty medyczne**. Otwórz piecyk. Z kosza weź kawałek **drewna** i włóż go do pieca.

W tej samej chwili zadzwoni telefon, podejdź do niego i odbierz. Ktoś natychmiast się rozłączy. Gdy będziesz chciał przejść do kuchni, telefon zadzwoni ponownie. Odbierz go i porozmawiaj z prof. **Kruegerem**.



Nim wyciągniesz instrumenty z garnka, musisz umyć ręce. Weź **mydło** ze zlewozmywaka i weź wysterylizowane **instrumenty medyczne**. Przejdź **gabinetu** (16). Nad stołem jest półka z książkami, obejrzyj pierwszą z lewej, by zapoznać się z pewną **broszurą**.

Położ **instrumenty medyczne** na stole. I kliknij na nie, tak by uzyskać zbliżenie stołu. Przed sobą zobaczysz fiołki i rurki.