

Vampire The Masquerade: **Bloodlines**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Vampire The Masquerade Bloodlines

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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](#)

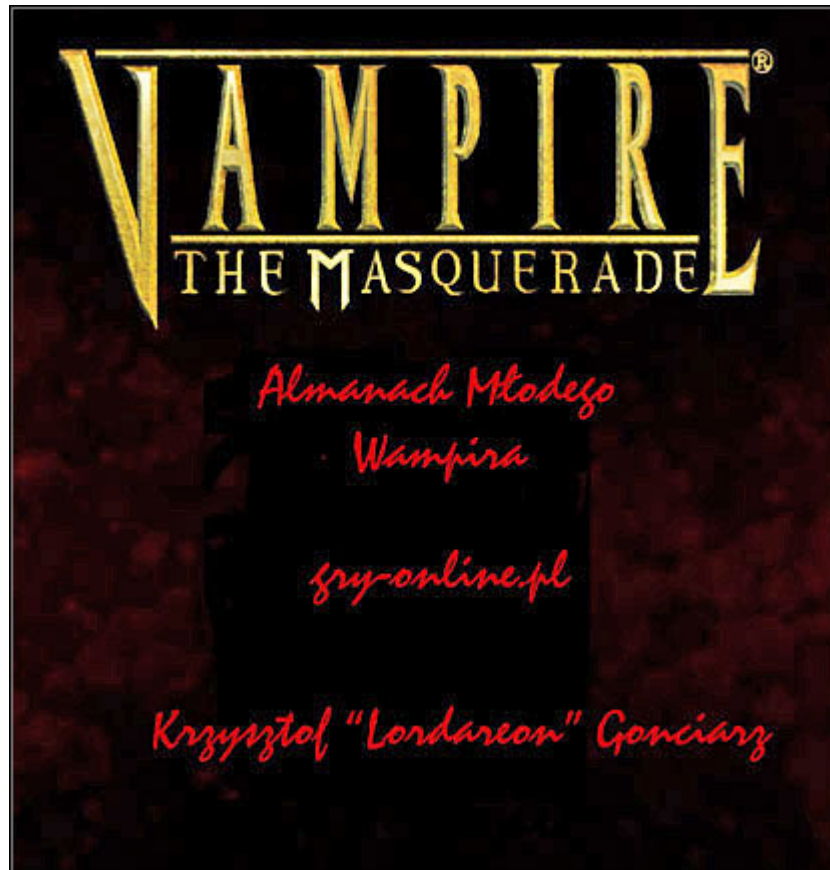
SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Uwagi ogólne	5
Klany	6
Umiejętności	8
Dyscypliny	11
Uzbrojenie	14
Easter Eggs	15
Cheaty	19
Początek	20
Santa Monica	22
Downtown	34
Grout's Mansion	51
Museum	55
Hollywood	58
W poszukiwaniu Nosferatu	71
Niedokończone interesy	79
Chinatown	83
Giovanni Stronghold	93
Society of Leopold	96
Hallowbrook Hotel	100
Decyzje i zdrajcy	104
Ming Must Die!	110
Ostatnia bitwa	114
Zakończenia (spoilery!)	117
Posłowie	120

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

Postanowiliśmy podjąć ryzyko złamania zasad Maskarady, zdecydowaliśmy się narazić na gniew lokalnych władz Camarilli, by udostępnić Wam, młodym i nieświadomym swych potężnych mocy wampirom, ten oto almanach wiedzy. Pomoże on przetrwać w Los Angeles, udzielając cennych porad odnośnie rozwoju Waszych wampirycznych mocy, analizując dostępny dla Was ekwipunek oraz wreszcie omawiając wnikliwie wszystkie misje, główne jak i te poboczne, które przyjdzie Wam wykonać pod osłoną nocy. Mamy nadzieję, że dokonacie słusznych wyborów i z naszą pomocą staniecie się wampirami mądrymi i potężnymi. Pamiętajcie jednak – nie ważcie się naruszać Maskarady.

Niniejszy poradnik obejmuje wszystkie aspekty gry Vampire: Bloodlines. Znajdziecie w nim wszystko to, co konieczne, by ukończyć tę znakomitą grę, czerpiąc z niej 100% przyjemności, nie tracąc jednocześnie żadnych pobocznych wątków ani informacji. Na początku zajmiemy się szczegółowym omówieniem sposobu kreacji i rozwoju głównego bohatera gry, gdyż ma on fundamentalny (nawet jak na CRPG) wpływ na dalszą rozgrywkę. W kolejnej części przejdziemy do kompletnej solucji krok po kroku, obejmującej główny wątek fabularny oraz wszystkie sub-questy, z uwzględnieniem różnych możliwości ich rozwiązywania. Życzymy Wam wszystkim wielu godzin spędzonych z tą naprawdę wyjątkową grą!



Uwaga: Jako że gra w Polsce ukazała się w angielskiej wersji językowej, w poradniku nie zastosowano żadnych wiążących, domorosłych ani oficjalnych, tłumaczeń i w większości przypadków operować będziemy nazwami oryginalnymi, celem zmniejszenia zamieszania z nazewnictwem.

Uwagi ogólne

- Kolorem pomarańczowym oznaczone zostały numery lokacji na stosownych mapach.
- Questy, których nazwa poprzedzona jest gwiazdką, są opcjonalne i ich wykonanie nie jest konieczne do ukończenia gry. Jednak ze względu na niewielką ilość tych sub-questów, polecam wykonanie ich wszystkich.
- Struktura poradnika jest taka, by grając dokładnie według niego ukończyć całą grę na 100%. Mimo to, postarałem się tak omawiać questy, by opis każdego z nich funkcjonował także przy czytaniu „na wrywki”, mimo, że czasami w ten sposób nakładamy drogi, nie wykonując dwóch misji usytuowanych w tej samej okolicy jednocześnie.
- Jeśli masz problemy z wydajnością gry, spróbuj zwiększyć windowsowy plik wymiany do rozmiarów rzędu 2-3GB, a także w czasie samej gry wyjdź z niej przez skrót klawiszowy alt-tab, wyświetl listę procesów (ctrl-alt-del) oraz ustaw priorytet vampire.exe na Low (tak, właśnie na Low – w całej swej absurdalności, rozwiązanie to pomaga!).
- Na wskutek buga może się zdarzyć, że Twoja postać zatnie się w miejscu i nie będziesz mógł się ruszyć. W takim wypadku użyj kodu „noclip” (patrz: Cheaty).
- Przez całą grę bądź oszczędny z wydatkami. Sklepy oferują tak naprawdę niewiele atrakcyjnego towaru. Zaopatruj się zawsze w dobrą broń i talizmany, rozważnie jednak kupuj uzbrojenie, którego tony przewalają się w czasie każdej „siłowej” misji. Poza tym dobrze jest mieć naprawdę dużo pieniędzy przed końcowym etapem gry, by móc się do woli zaopatrzyć w blood packi.
- Jeśli chcesz kierować typowo siłową postacią, nie ignoruj zupełnie umiejętności komunikacyjnych. Jeśli nie będziesz umiał się porozumieć, wiele rzeczy będziesz musiał robić naokoło, a niektóre sub-questy staną się dla Ciebie niewykonalne.
- Choć wiele questów da się rozwiązać w sposób pokojowy, nie zapomnij, że nie ominą Cię także walki z bossami oraz wypełnione przeciwnikami, sztandarowo rpg`owe dungeony. Nie zapominaj więc o rozwinięciu umiejętności bojowych swego bohatera, nawet gdy zamierzasz ukierunkować go na manipulację i perswazję.
- Oszczędzaj punkty doświadczenia. Czasem możesz nadzieć się na misję, której nie uda Ci się wykonać bez zwiększenia którejś z umiejętności, np. zbyt trudny do otwarcia zamek. Nic wtedy tak nie poprawia nastroju, jak trochę zaoszczędzonych EXP.
- Jeśli dane zadanie ma kilka wariantów rozwiązań, zazwyczaj wszystkie one nagradzane są taką samą ilością punktów doświadczenia. Czasami mamy do wyboru EXP lub np. Humanity, czy też pieniądze.
- Korzystanie z prostytutek odbywa się w następujący sposób: zagadujesz do wybranej panny, godzisz się na proponowaną przez nią kwotę (zależy ona od Twojego appereance i seduction - przy bardzo wysokich ich wartościach usługi pań są darmowe), po czym idziecie „szukać zacisznego miejsca”. Spróbuj wyprowadzić ją jak najdalej od ludzi, jednak nic nie rób, póki sama nie zgłosi Ci, że dane miejsce jest w porządku. Inaczej dopuścisz się Criminal Violation i będziesz musiał schować się przed policją. Kiedy Twoja koleżanka powie, że wszystko w porządku, możesz ją... ugryźć. No bo co myśleliście? Właśnie po to są kurtyzany w Bloodlines.
- Frenzy, czyli czasowa utrata kontroli nad bohaterem, nie jest realnym zagrożeniem, jeśli tylko wykonujesz dużo sub-questów zwiększających humanity (sporo ich) oraz nie zabijasz bezsensownie ludzi. Bezcelowe zabójstwa niczemu w grze nie służą, więc nie powinieneś mieć problemów z utrzymaniem wysokiego człowieczeństwa.
- Punkty Maskarady odzyskać możesz przy wielu okazjach za sub-questy, więc nie musisz zaraz uciekać się do save & load, jeśli przypadkiem dokonasz złamania jej zasad.



Klany

Po rozpoczęciu nowej gry, od razu stajemy przed pierwszym wyborem: możemy stworzyć naszą postać odpowiadając na kilka pytań związanych z preferowanym przez nas stylem rozwiązywania problemów, bądź też ręcznie ustawić wszystkie parametry. Zdecydowanie polecam to drugie rozwiązanie, gdyż tak naprawdę tylko w ten sposób dostaniemy naprawdę to, co chcemy. Jak już z pewnością zdążyliście się zorientować, podstawową cechą określającą wampira, który stanie się naszym głównym bohaterem, jest klan, do którego należy. Będzie to pierwsze zagadnienie, które wymaga dokładniejszego omówienia.

Brujah



Jeśli masz zwyczaj wybierać w RPG modelowych "wojowników", Brujah to coś dla Ciebie. Posiadają oni wszystkie cechy potrzebne postaciom siłowym. Pamiętaj tylko, że nastawienie wampira przede wszystkim na walkę zaowocuje problemami z questami „gadanyimi” oraz „skradanyimi”. Nie zapomnij też o lockpickingu, bo będzie z Tobą krucho. Celerity, to najlepsza dyscyplina Brujah, rozwiń ją jak najbardziej. Presence wypada już nieco gorzej, Potence jest najmniej ciekawe.

Gangrel



Znakiem firmowym tego klanu jest możliwość zamiany w „battle form” za pomocą dyscypliny Protean. W praktyce nie jest to wcale takie rewelacyjne, skuteczność owego „nietoperzo-ludzia” nie przekonuje, a poza tym jego wygląd nie jest aż tak kozacki, jak powinien. Główną dyscypliną dla Gangreli staje się defensywny Fortitude, tuż za nim Animalism. Wampiry te najbardziej podatne są na Frenzy, więc poziom człowieczeństwa należy trzymać bezpiecznie wysoko.

Malkavian



W zasadzie Malkavianów przystosować się da do każdego stylu gry. Ich główną cechą jest fakt, że są to po prostu świry. Grając jednym z nich, czekać na Ciebie będzie kilka nieprzewidywalnych atrakcji, takich jak zmienione teksty spikera w TV, inne kwestie dialogowe, itp. Ciekawe urozmaicenie, choć przez większość gry i tak się o tym nie myśli (a teksty, które mówimy, często są tak dziwnie, że trudno jest domyślić się, którą kwestię wybrać).

Nosferatu



Klan dla najambitniejszych. Grając wampirem z Nosferatu, większość czasu spędzisz w kanałach (tam też zdobędziesz przytulne mieszkanko), gdyż z uwagi na swój wygląd nie będziesz mógł pokazywać się zwykłym ludziom. Gra nimi jest zupełnie inna od innych klanów, choć oczywiście misje oraz sposób ich wykonywania pozostaje ten sam. Są oni najlepsi w skradaniu się (Obfuscate).

Toreador



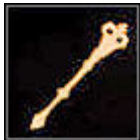
Klan, który ma największe predyspozycje ze wszystkich do roli „negocjatora”. Dobry Toreador potrafi dogadać się w większości sytuacji, choć nie wolno też zapomnieć o konieczności podjęcia od czasu do czasu walki. W moim przypadku znakomicie funkcjonowało połączenie inwestycji w cechy niewojenne z wysokim Melee oraz oczywiście Lockpicking, Sneak i Computers. Inna sprawa, że umiejętność Seduction można sobie de facto odpuścić grając mężczyzną. Niewiele osób da się w grze uwieść, a co dopiero będąc facetem. Wysokie Persuasion jest za to bardzo mile widziane. Wśród dyscyplin Toreadorów błyszczy Celerity.

Tremere



Thaumaturgy, to jedna z najpotężniejszych dyscyplin w grze, a grając wampirem z tego klanu magów z pewnością skupisz się na rozbudowywaniu właśnie jej. Dodatkowo „negocjacyjny” Dominate i wygodny Auspex tworzą z tego klanu bardzo ciekawy wybór dla gracza. Warto też nadmienić, że będąc Tremere będziesz miał okazję zdobyć bardzo fajne mieszkanie.

Ventrue



Dużą wadą dumnych Ventrue jest niemożność żywienia się krwią żebraków i im podobnych (wywołuje to u nich wymioty). Dominate natomiast zapewni Ci pełną kooperację ze strony śmiertelników. Możesz mieć jednak problemy z walką, jeśli zaniedbasz umiejętności bojowe.