

PC DVD
ROM

BENÖTIGT DVD-LAUFWERK

Dracula 5

The Blood Legacy



Poradnik do gry.

Dracula 5: dziedzictwo krwi

Autor

Urszula

Data publikacji

Grudzień 2013 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

NOWY YORK

BIURO DYREKTORA MUZEUM

LABORATORIUM

MIESZKANIE ELLEN

LABORATORIUM

MIESZKANIE ELLEN

STAMBUŁ, TURCJA

BAZYLIKA CYSTERNA

KRYJÓWKA SMOKA

DOM YANEKA

SEKRETNY POKÓJ

CZARNOBYŁ, UKRAINA

TEREN KOŁO WIEŻY

WIEŻA

PODZIEMIA

ZAMEK DRACULI_

W tej grze, masz bardzo mało leków dla Ellen. Więc oszczędnie trzeba się z nimi obchodzić, żeby wystarczyło do końca rozgrywki. Stracisz punkty, gdy zabraknie ci odpowiednich sił do wyważenia bramy w wieży.

Nowy Jork

Biuro dyrektora muzeum

- Wejdź do gabinetu dyrektora muzeum – drzwi po prawej.
- Porozmawiaj z dyrektorem na wszystkie tematy.
- Zabierz kartę magnetyczną.
- Uzupełnij zdrowie bohaterki, zażywając leki.
- Opuść gabinet i przejdź do drzwi po prawej.
- Użyj na wejściu karty magnetycznej.

Laboratorium

- Porozmawiaj z Gerry Berowski na wszystkie tematy.
- Podejdź do skrzyni po ścianą i wyjmij z niej obraz.
- Użyj obrazu na skanerze.
- Ze stolika przed monitorem zabierz, skalpel, wacik ze szczypcami oraz próbkę.
- Włącz monitor.
- Zerwij z obrazu papier ochronny - zobaczysz wielki czarny krzyż na obrazie.
- Użyj na krzyżu skalpela.
- W ekwipunku połącz skalpel z próbką.
- Po prawej stronie od biurka, przy którym siedzi Gerry są drzwiczki z zielonym przyciskiem.
- Kliknij na przycisk i wewnątrz umieść próbkę.
- Zamknij drzwiczki.
- Porozmawiaj z Gerrym.
- Podejdź do obrazu i włącz skaner po lewej (czerwony guzik).
- Na monitorze zobaczysz obraz mężczyzny i wilka.
- Ze stolika obok (po lewej)zabierz pojemnik.
- Kolejny raz porozmawiaj z Gerrym.
- Zabierz wynik próbki z laboratorium.



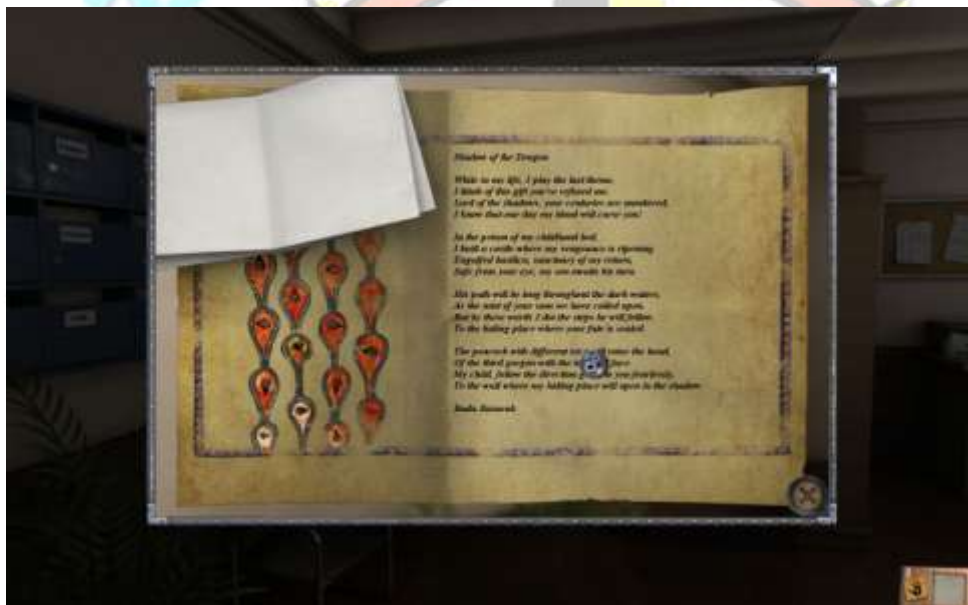
- Musisz oczyścić obraz.
- Podejść do szafy, zabierz kolbę z żółtym olejem oraz rozpuszczalnik S237.
- W ekwipunku połącz olej ze pojemnikiem zabraną ze stolika oraz dodaj rozpuszczalnik S237.
- Zamocz wacik w mieszaninie i użyj go 4x na obrazie.
- Porozmawiaj z Gerrym.
- Zabierz obraz i udaj się do pomieszczenia po prawej.
- Zażyj leki.
- Otwórz drzwi przy pomocy karty magnetycznej i wejdź do środka.
- Umieść obraz na stojaku.
- Zabierz plótno wiszące na rzeźbie obok i przykryj obraz.
- Wyjdź z pomieszczenia.
- Odbierz telefon.
- Przeczytaj książkę leżącą na biurku Gerrego.
- Porozmawiaj z Adamem i wejdź do pomieszczenia z obrazem by mu go pokazać.
- Animacja.

Mieszkanie Ellen

- Zabierz z szafki przy łóżku tabletki i od razu zażyj.
- Przeczytaj wiadomość od Adama – leży na stole.
- Wyjdź z mieszkania.

Laboratorium

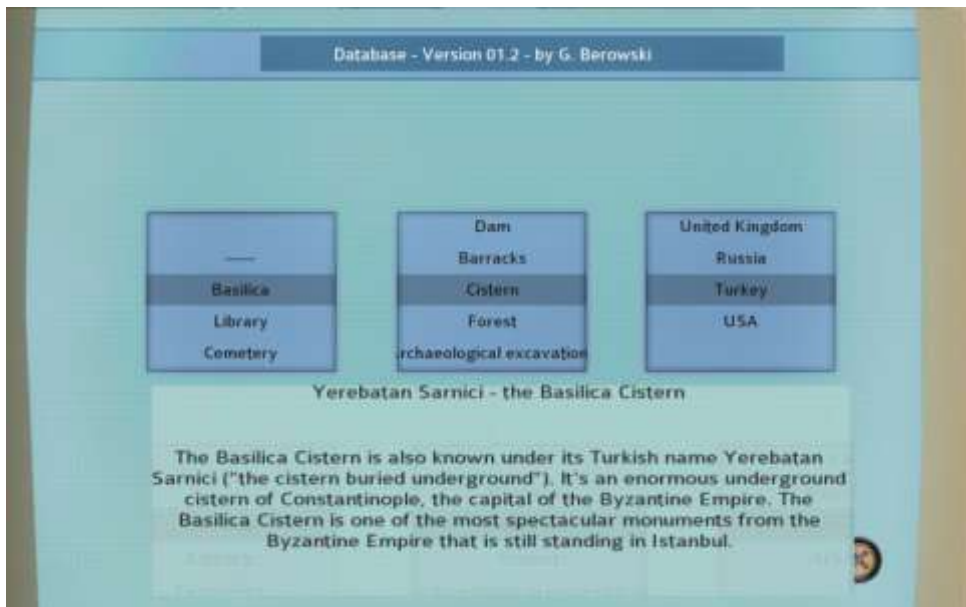
- Wejść do pomieszczenia, gdzie umieściłeś obraz – zniknął.
- Wyjść z pomieszczenia i otwórz drzwi do pokoju z monitoringiem.
- Spójrz na wytarte przyciski i wciśnij numer 954.
- Przewiń taśmę i sprawdź, kto zabrał obraz.
- Wyjmij kasetę z magnetowidu.
- Wyjść z pomieszczenia.
- Postuchaj nagranej wiadomości.
- Zabierz klucz od skrzynki listowej Gerrego (jest ba biurku).
- Wyjść z pomieszczenia i użyj klucza na skrzynce Gerrego.



- Wyjmij ze środka kopertę.
- Przeczytaj wiadomość oraz wiersz i wróć do domu.

Mieszkanie Ellen

- Podejść do komputera i kliknij na niego.
- Ustaw od lewej: Bazylikę, Cysterne oraz Turcję.



- Odbierz telefon, dowiesz się, że Gerry nie żyje.
- Użyj telefonu i zadzwoń do Gerrego.
- Zadzwoń do biblioteki – Marlen jest na wakacjach.
- Zażyj leki.
- Otwórz drzwi wejściowe i zabierz kopertę leżącą na wycieraczkę.
- Otwórz kopertę i zabierz dokumenty.
- Wyjdź z mieszkania.

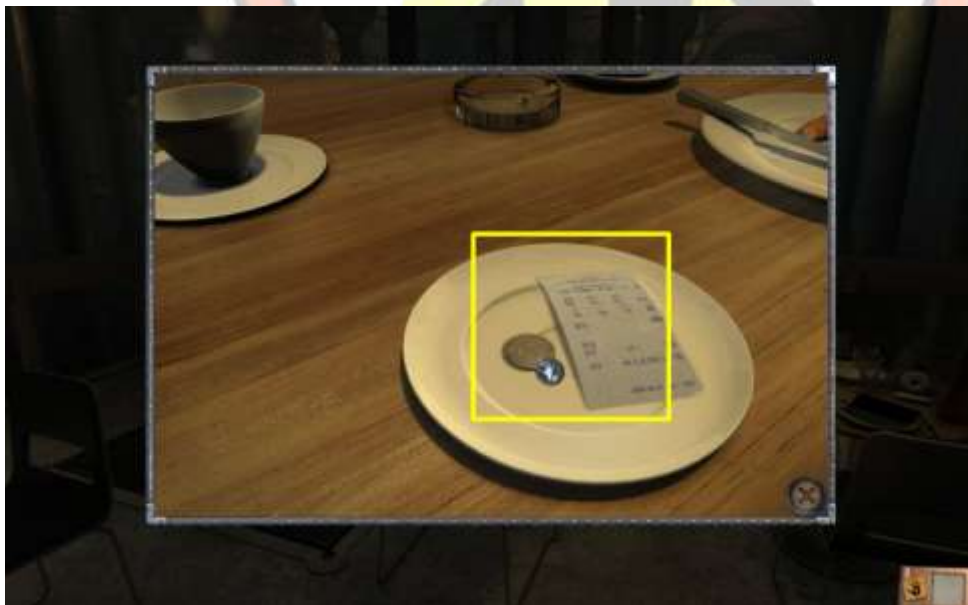
Stambuł, Turcja

Bazylika Cysterna

- Porozmawiaj z mężczyzną siedzącym przy okienku.
- Zobacz pek kluczy wiszących przy ścianie za mężczyzną.
- Przejdź w prawo i spójrz na mapę.



- Sprawdź gdzie znajdziesz gorgony oraz oko pawia.
- Zwróć uwagę na numery telefonów, oraz miejsce gdzie można coś przekąsić.
- Idź korytarzem za plecami do końca.
- Spójrz na zamknięte przejście.
- Kliknij na zamknięte drzwi.
- Wróć i przejdź do baru.
- Spójrz na stolik po lewej i zabierz z talerzyka monetę.

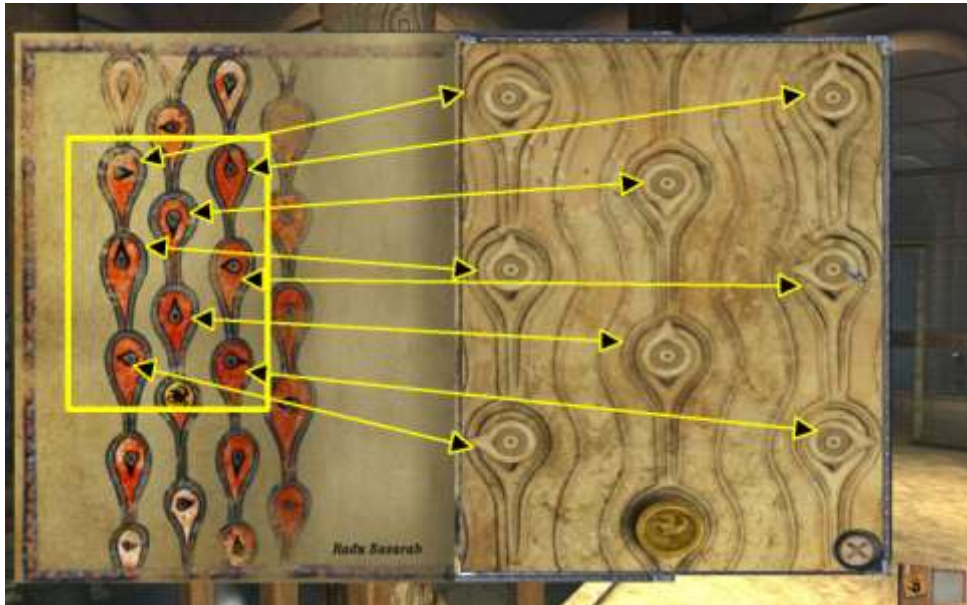


- Użyj monety na telefonie.
- Gdy strażnik się oddali idź zabrać klucze.
- Otwórz trzecim kluczem od lewej, drzwi na końcu korytarza.

- Odnieś klucze do stróżówki.
- Wróć do otwartej bramy.
- Koło bramy zabierz deskę.
- Wejdź do środka.
- Zabierz drugą deskę i ustaw sobie pomost do łódki.
- Spójrz na kolumnę po prawej, czegoś brakuje.
- Wejdź do łódki.
- Spójrz na ścianę za plecami.
- Użyj na ceglówkach noża.



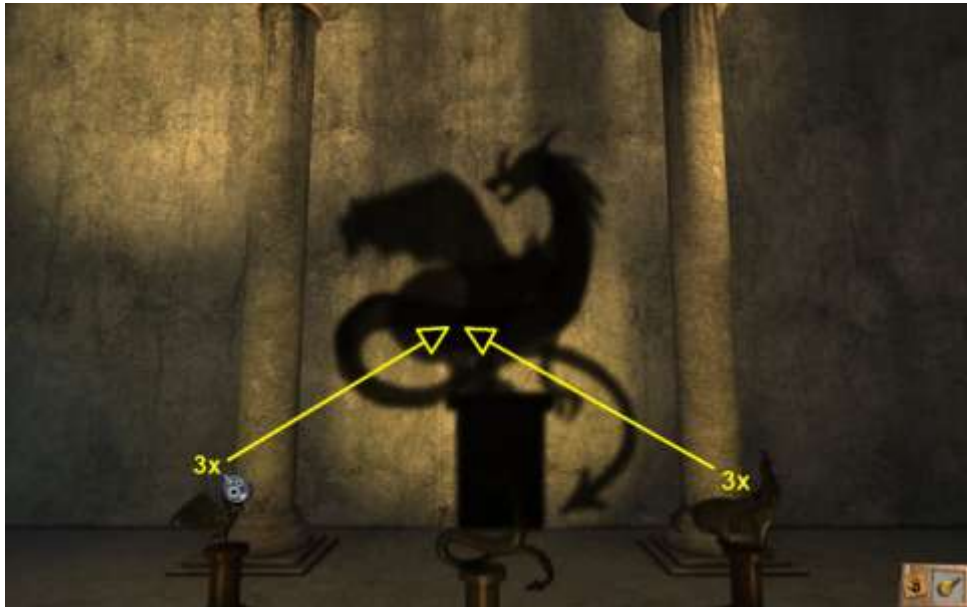
- Zabierz mały przedmiot.
- Użyj przedmiotu na kolumnie.
- Ułóż oczy pawia zgodnie z tym, co widziałeś na rysunku koło wiersza.



- W oddali wysunie się kolumna.
- Wejdź do tódky, odwiąż sznurek i podpłyn do kolumny.
- Na odsłoniętej kolumnie znajdziesz kompas – zabierz go.



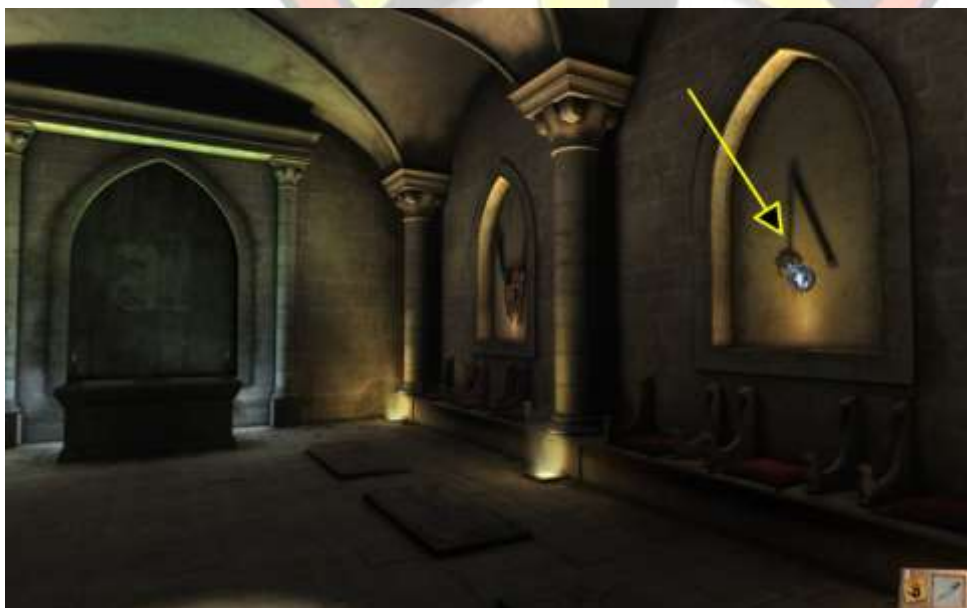
- Teraz płyn zgodnie z ustawionymi głowami gorgon na kolumnach, czyli: W, W, W, N, N, E, E, N, N, N, W, N, E, N, W, W.
- Dołyniesz do dziwnego miejsca – to kryjówka smoka.



- Wciśnij przycisk w podłodze, a potem obracając kolumnami ustaw na ścianie cień smoka, czyli po lewej 3x po prawej 3x.
- Otworzysz przejście.

Kryjówka smoka

- Spójrz na obie gabloty - po lewej i prawej stronie.
- Wejź głębiej zabierz ze środkowej ściany kiścień.



- Wróć i przy pomocy kiścienia, rozbij obie szyby gablot.

- Zabierz ze środka wszystko, co jest do zabrania i zwróć uwagę, że musiał zostać niedawno zabrany sztylet.
- Przeczytaj wszystkie zabrane dokumenty z gabloty.
- Wróć do głównej sali.
- Podejdź do ołtarza i ułóż pentagram zgodnie ze wzorem z książki.



- Na szczycie włóż małą pieczęć.
- Otworzy się na ołtarzu ściana, a na nim drzewo genealogiczne.
- Kliknij na samej górze na nazwę RADU.
- Wyjdź ze zbliżenia i kliknij na samym dole po prawej, a znajdziesz Adama.
- Animacja.

Dom Yaneka

- Kliknij na patere z owocami.
- Spójrz na znany teatrzyk lalek, wygląda inaczej.
- Zabierz miseczkę z lamblack z półki po lewej.
- Ze stołu po drugiej stronie zabierz stoik shellack.
- Z podestu zabierz korbę.
- Przejdź do sypialni na górze i zabierz kolejny pojemnik z kohł ze stołu ośmiokątnego.
- Połącz w ekwipunku wszystkie trzy znalezione preparaty, czyli: lamblack, shellack oraz kohł.
- Podejdź do teatrzyku - musisz spowodować, aby Lalka pod pętlą podskoczyła i za nią pociągnęła, otwierając drzwi do zamkniętego pokoju.



- Numerując przyciski od 1 do 6 licząc od lewej użyj: 5, 6, 2, 4, 1, 3, 6, 5, 5, 6.
- Wejść do sekretnego pokoju.

Sekretny pokój

- Spójrz na półki po prawej.
- Popatrz na maszynę po lewej.
- Odsuń kotarę i przejdź w głąb.
- Porozmawiaj z Yanekiem – na wszystkie dostępne opcje dialogowe.
- Wróć do sekretnego pokoju.
- Spójrz na półki po prawej stronie kotary.



- W książce, ukryta jest buteleczka z krwią Draculi – zabierz ją.
- Spójrz na lewo powyżej urządzenia na kartkę przymocowaną do ściany.
- Kliknij na półki po lewej stronie zabierz miedziany cylinder.
- Poniżej półki zabierz czyste kartki papieru.



- Zamontuj cylinder na urządzeniu obok.
- Zabierz leżący obok tusz.



- Użyj czystej kartki, korby oraz tuszu na urządzeniu.
- Wydrukuj przepis i go przeczytaj.
- Użyj krwi Draculi na maszynie po lewej.
- Kliknij mieszanką z miseczki na urządzeniu.
- Pokaże się palec Ellen- użyj na nim noża.
- Ustaw połączenie, aby wszystkie trzy krople spadły do butelki z krwią Draculi.



- Z półki z cylindrami, zabierz srebrny cylinder.
- Umocz cylinder w mieszance tuszu z krwią Draculi.
- Zamontuj cylinder na maszynie i włóż czystą kartkę.
- Połącz krew Draculi z atramentem.

- Użyj mieszanki na maszynie drukującej, a otrzymasz mapę.
- Animacja

Czarnobyl, Ukraina

Teren koło wieży

- Podejdź do ciężarówki odsuń plandekę.
- Zabierz: maczetę baterie, miernik Geigera oraz rurki do miernika.

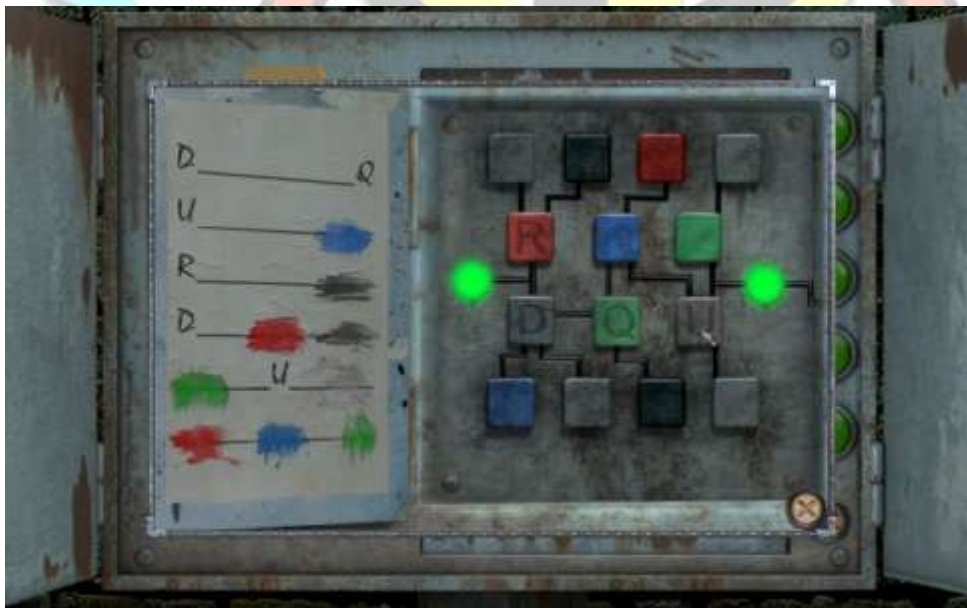


- W ekwipunku złóż w całość miernik Geigera.
- Spójrz na prawo od ciężarówki i zabierz z apteczki tabletki jodu.
- Zażyj tabletki.
- Spójrz na kamień, przed którym rośnie krzaczek.
- Użyj na krzaczku maczety, a odsłonisz znak radioaktywności.
- Ustaw miernik i poszukaj gdzie jest największe promieniowanie (na prawo od kamienia samochód masz za plecami).
- Gdy Ellen powie, że w tym miejscu jest najwyższy pomiar, użyj na krzakach maczety.
- Idź odsłoniętą drogą.
- Po lewej stronie na ziemi leży tom – zabierz go.
- Po prawej wielka beczka.

- Jeśli masz kiepskie zdrowie zażyj leki.
- Przejdź do przodu i sforsuj drzwi prowadzące do wieży łomem.

Wieża

- Podejdź do generatora i kliknij na niego – brakuje paliwa.
- Zabierz kanister i wróć by go napętnić.
- Wlej paliwo do generatora i go uruchom.
- Podejdź do dźwigni uruchamiającej windę i ją pociągnij – nie działa.
- Otwórz szafkę, a w szafce małe drzwiczki z przyciskami.
- Według schematu zamontuj przyciski.



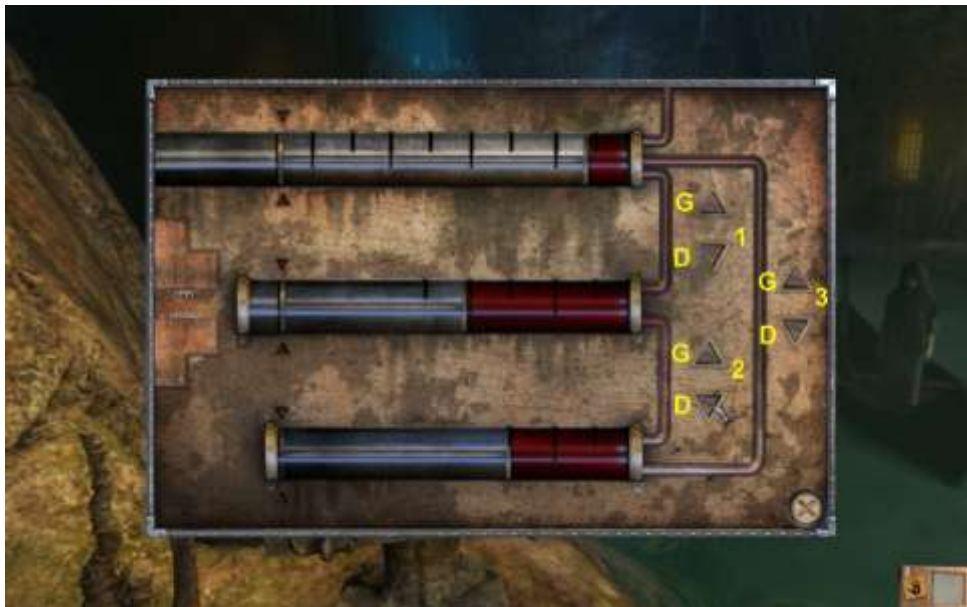
- Zamknij drzwiczki, a potem spójrz na kod.
- Ustaw przełączniki, aby odpowiadały miejscu, w którym stoisz, czyli 0.



- Pociągnij za dźwignię – winda zjedzie.
- Wsiądź do windy, a zjedziesz do podziemi.

Podziemia

- Spójrz na napis nad wejściem.
- Spójrz na podłogę i wciśnij z liter napis D-ES-OL-TI-O-N.
- Otworzy się środkowa brama.
- Spróbuj wejść przez otwartą bramę.
- Podnieś trzy armatnie kule.
- Użyj na wejściu kuli – krata opada.
- Jeszcze raz spójrz na podłogę i wciśnij napis – D-ES-OL-A-TI-O.
- Otworzy się brama po prawej.
- Użyj ponownie na otwartej bramie armatniej kuli.
- Przejdź przez bramę.
- Zejdź na dół, podpłyń przewoźnik.
- Spójrz na urządzenie po lewej.
- Kliknij na urządzenie krwią Draculi.
- Otworzy się panel.
- Ustaw krew w próbkach od góry: 0,5 ml, środkowa 2 ml ostatnia na dole 1,5 ml.
- Ponumeruj panele od 1 do 3, a strzałki góra/ dół.



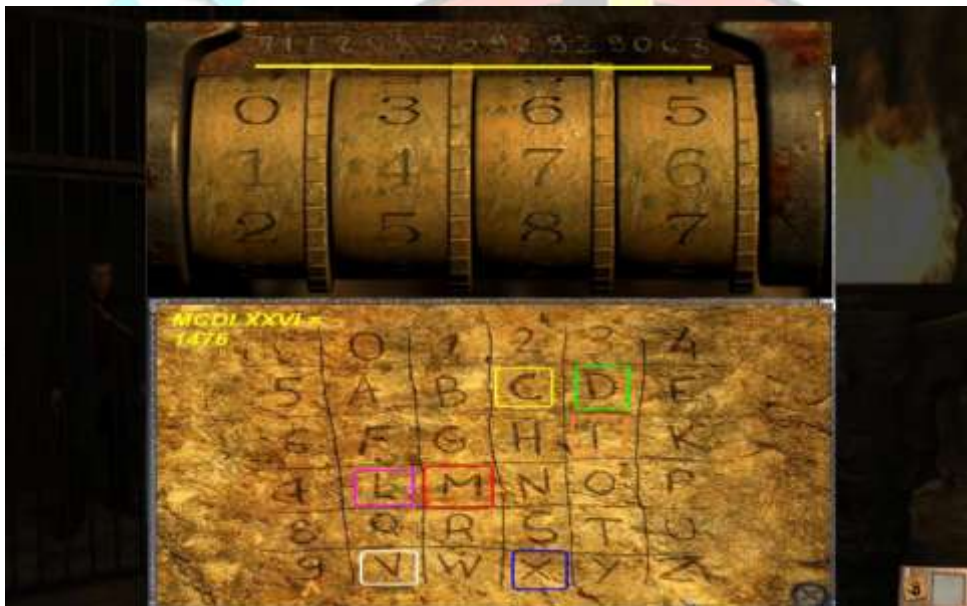
- Kliknij w kolejności: 3D, 2G, 3D, 2G, 1G, 2G, 1D, 2D, 3G, 2D, 1D, 2D.
- Otworzy się panel i masz kolejne zadanie.
- Żeby popłynąć musisz, zabrać kamień po lewej, a potem przewieź go łodzią na drugi brzeg omijając przeszkody.



- Oznaczając przyciski G, D, L, P, niebieski przycisk obniża poziom wody, pomarańczowy podwyższa.
- Jeśli się nie pomyliłam to kolejność jest taka: L, L, G, L, G, L, D, D, L, G, L, L, ZABIERAMY KAMIENIĘ, P, P, D, P, G, P, G, P, D, P, P, P, P, G, D, L, L, G, P, G, P, L, D, L, L, D, D, P, G, D, P, P.
- Po wykonaniu zadania, wsiądź do łodzi.
- Podpłyn do zamku.

Zamek Draculi

- Porozmawiaj z Draculą wybierz opcję: negocjacje i Adama.
- Wyjdź z zamku.
- Popłyń w prawo.
- Spotkasz Adama, porozmawiaj z nim na wszystkie tematy.
- Spójrz na zamek przy bramie.
- Spójrz na ciąg liczb nad zamkiem.
- Wyjdź ze zbliżenia i spójrz na ścianę (po prawej).
- Znajdziesz odpowiedź do rozwiązania.



- 71-52-53-70-92-92-90-63, czyli: 71=M, 52=C, 53=D, 70=L, 92=X, 92=X, 90=V i 63=I.
- MCDLXXVI to 1476.
- Wprowadź kod 1476.
- Animacja.
- Porozmawiaj z Draculą, masz teraz wybrać odpowiedź pozytywną lub negatywną, a w zależności od wyboru będziesz mieć dwa różne zakończenia gry.
- Gratulacje zdobyłeś 360 punktów.

Koniec

