

PC DVD
ROM

DRACULA: ORIGIN

Poradnik

12+
PEGI

www.pegi.info

FOCUS
HOME INTERACTIVE


FROGWARES
GAME DEVELOPMENT STUDIO

Poradnik do gry.

Dracula Origin



Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

Londyn

DOM MINY

REZYDENCJĄ GODALMINGÓW

CMENTARZ BLOOMSBURY

ANIOŁ BIAŁY NA DOLE

ANIOŁ DRUGI - NA CMENTARZU

ANIOŁ TRZECI - NA CMENTARZU

ANIOŁ CZWARTY - NA CMENTARZU

GROBOWIEC STRÓŻA - CMENTARZ

PIWNICA GODALMINGÓW

DOM GODALMINGÓW

PIWNICA GODALMINGÓW

TAJNA KOMNATA DRACULI

DOM MINY

Kair

ULICZKA W KAIRZE

MUZEUM

ULICE KAIRU

KRWawe SKAŁY - GROBOWIEC

ULICE KAIRU

DOM MAHOMETANINA

MUZEUM – ULICA KAIRU

GROBOWIEC

Wiedeń

DOM KSIĘŻNEJ

BIBLIOTEKA

OPACTWO - PIWNICA

OPACTWO – SALA RYTUALNA

Transylwania

KARCZMA

STAJNIA

ZAMEK DRACULI



KRYPTA
GALERIA

Wcielamy się w postać profesora Abrahama van Helsinga pogromcy wampirów. Przyjdzie nam zwiedzić różne zakątki świata. Gra jest liniowa, więc trzeba zwracać uwagę na wszystkie aktywne miejsca, pomoże nam w tym użycie spacji. W solucji znajdują się zapisy wykonane w trudniejszych momentach. Gra zapisuje się w plikach ukrytych na dysku C:/Dokuments and Settings/profil albo konto/Dane Aplikacji/Games/Dracula/save. Z poradnika korzystajcie w ostateczności.

- Animacja

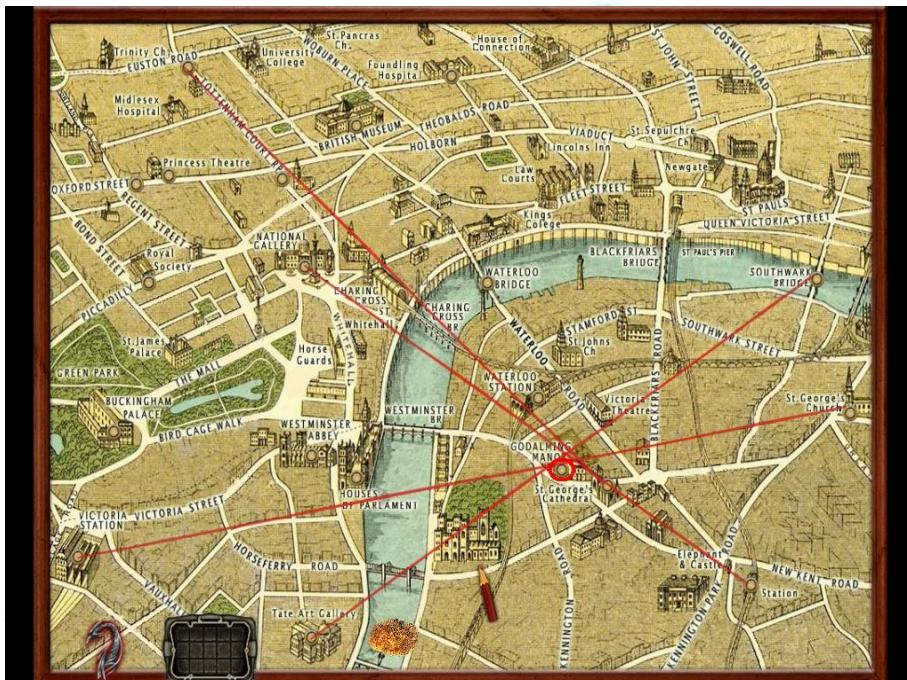
Londyn

Dom Miny

- Po rozmowie zabieramy z fotela **gazetę** i czytamy w ekwipunku.
- Podchodzimy do komody koło wejścia, **zabieramy zdjęcie, gazetę oraz ze stery gazet zabieramy News Times z 6 września 1898 roku.**
- Idziemy w dół ekranu, za czerwoną kotarą jest **mapa**.
- Zgodnie z tym, co wyczytaliśmy w gazetach, wykreślamy drogę, jaką przeszedł Dracula,

czyli:

1. Od mostu Southwark do muzeum Tate Art.
2. Od ulicy Euston do katedry św. Jerzego.
3. Od kościoła św. Jerzego do dworca Wiktorii.
4. Od stacji New Kent Road do Muzeum Narodowego.



- Klikamy na posiadłość, która jest na skrzyżowaniu wszystkich czterech linii, czyli: rezydencję **Godalmingów**.
- Automatycznie zostaniemy przeniesieni przed jej bramę.

Rezydencja Godalmingów

- Pukamy do drzwi, rozmawiamy ze służącym.
- Idziemy w lewo na cmentarz.

Cmentarz Bloomsbury

- Idziemy w lewo, aż dojdziemy do grabarza.
- Rozmawiamy z nim na wszystkie tematy zapamiętujemy informacje, o kodzie i przedstawionej cyfrze z **6, na 9**.
- Zabieramy **skrobaczkę leży przed grobem** i idziemy dalej drogą.
- Krok dalej i po lewej z krzyża zabieramy **woalkę**.
- Za przejściem prowadzącym w dół klikamy na grobowiec.
- W zbliżeniu klikamy na grobowiec, a potem **skrobaczką** tak długo, aż informacje zapiszą się w dzienniku.
- Kodem są lata życia od tyłu J.B Lemona, oraz jego żony, przy czym w wieku żony zmieniamy 6 na (i czytamy ją normalnie, czyli:**9698**.



- Wracamy do szopy koło bramy na cmentarz, klikamy na kłódkę wprowadzamy kod, a potem klikamy na gałkę po prawej
- Za środka koło drzwi zabieramy **łopatę oraz pręt, ze stołu lampę naftową**.
- Wracamy do grabarza. Ponownie z nim rozmawiamy.
- Znów wracamy przed bramę cmentarza i schodami na wprost, schodzimy w dół.
- Podchodzimy do grobowca stróża – jego grobowiec jest zamknięty kratami.
- Po obu stronach kraty stoją duże **posagi mnichów**.
- Podchodzimy do krat klikamy na **posadzkę**, ale jest zbyt ciemno by go odczytać.
- **Zapalmy lampę stawiamy na łopacie, przy pomocy pręta odginamy kraty i lampę z**

łopatą wsuwamy do środka.

- Odczytujemy napis, trzeba poszukać aniołów.
- Kierujemy się prosto w oddali widać posąg z aniołem.

Anioł biały na dole

- Podchodzimy do niego i czytamy napis pod spodem.
- "Kiedy święty człowiek złoży swoje życie w ofierze za nasze grzechy, demony wypiąją jego krew, a niewinni zapłaczą nad jego losem"
- Teraz licząc od lewej postacią 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12 ustawiamy kielich.
- Przy postaciach: 2, 4, 6, 8, i 10 ustawiamy łyżę.
- Klikamy na głowę umieszczoną w lewym górnym rogu i mam pierwszą zagadkę z aniołem rozwiązaną.



Anioł drugi - na cmentarzu

- Wchodzimy schodami do góry i klikamy na kolejną rzeźbę, znów czytamy napis pod nią.
- "Nieustraszeni są tylko niezłomni w wierze i o czystym sercu"

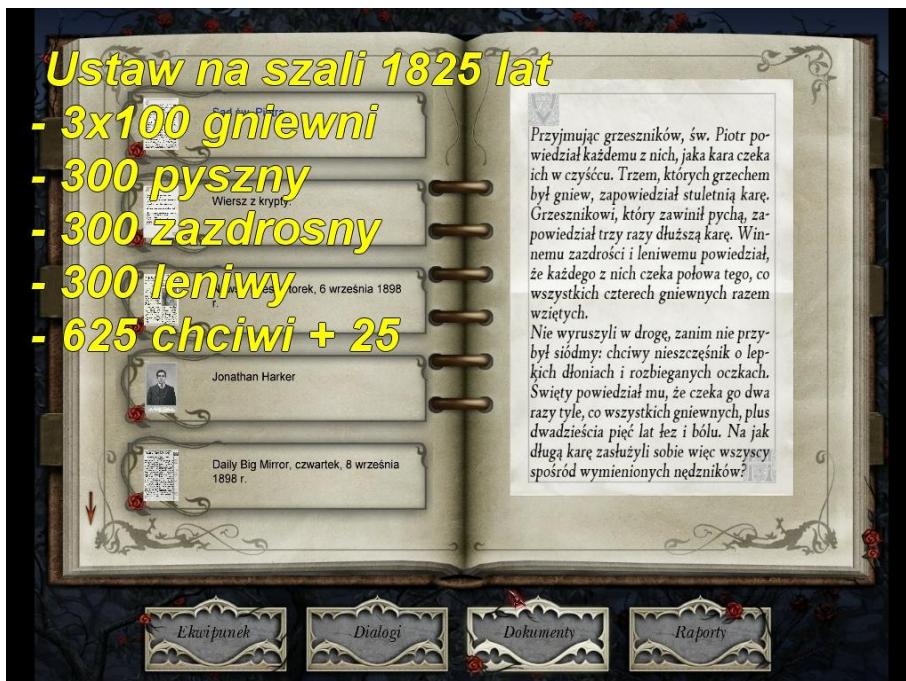
- Klikamy na postacie, które są w mocy, diabła, czyli.: [b]matka bijąca dziecko kijem, ojciec zabierający dzieciom wodę, gruby mężczyzna objadający się, kobieta niesiona przez dwóch służących, oraz zalotna kobieta.
- Po ich zaznaczeniu klikamy na miecz w lewym górnym rogu.



- Kolejny zagadka z aniołem rozwiązana.

Anioł trzeci - na cmentarzu

- Idziemy dalej prosto i mamy trzeciego anioła, czytamy napis musimy obliczyć karę wszystkich grzeszników.
- **Ustaw na szali 1825 lat:**
- **3x100 gniewni**
- **300 pyszny**
- **300 zazdrośny**
- **300 leniwy**
- **625 chciwi + 25**
- Naciśnij miskę pod odwaźnikami



Anioł czwarty - na cmentarzu

- Podchodzimy do kolejnego anioła, znów czytamy pod spodem napis.
- "Szatan jest wszechobecny: jest w oczach pająków, węży, ropuch i wilków"
- Musimy kliknąć na: żabę i węża na dole
- Trzy wilki i pajaka.

- Następnie klikamy na **twarz - prawy górny róg**.

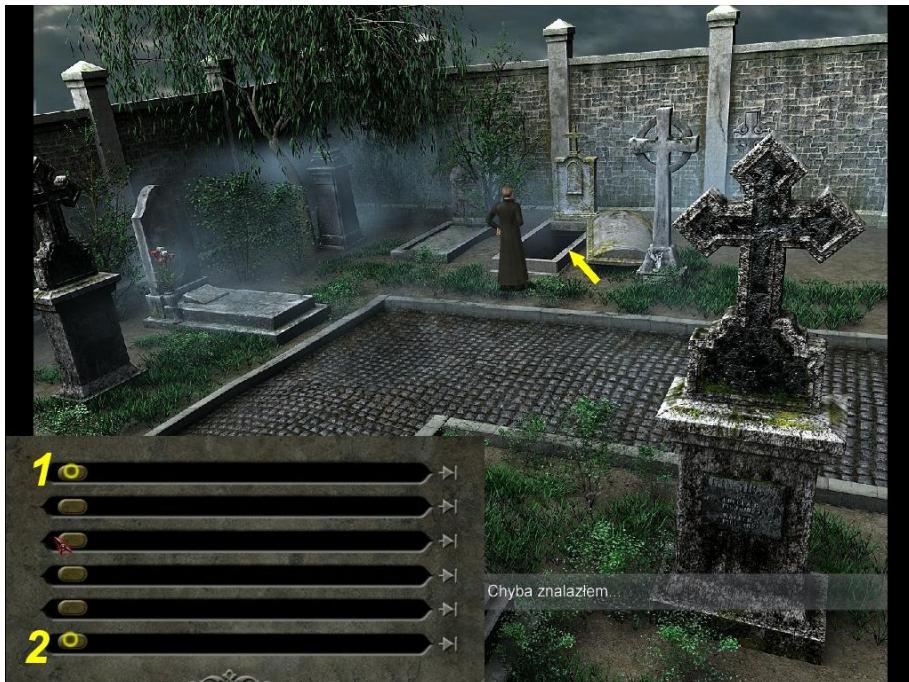
save



- Idziemy do grobu stróża.

Grobowiec stróża - cmentarz

- Wchodzimy do środka z **trumny zabieramy księgi**.
- Wracamy schodami do góry, a potem kierujemy się w prawo, koło krzyża klikamy **prętem na płytę nagrobka**.



- Wchodzimy do środka, klikamy na drzwi, a potem na sztabę pierwszą od góry i pierwszą od dołu.
- Jesteśmy w piwnicy

Piwnica Godalmingów

- Z pod stołu zabieramy **duży sloik**.
- Na stole **pojemnik z gwoździami** – też się przyda.
- Obok stołu po lewej zabieramy **obcęgi**.
- Przechodzimy w dół ekranu, podnosimy **pilę** oparta o schody.
- Schodami udajemy się do góry.

Dom Godalmingów

- Jesteśmy w korytarzu, przez drzwi po lewej wchodzimy do kuchni.
- Podnosimy z ziemi **nóż**, a ze stołu zabieramy **drewnianą łyżkę**.



- Wracamy na cmentarz.
- Koło bramy po lewej, fruwają muchy klikamy na nie wloką zabraną z krzyża.



- W ekwipunku wrzucamy je do słoika i wracamy do kuchni w posiadłości.

- Słoikiem wypełnionym muchami klikamy na lokaja.
- Przechodzimy do drzwi po lewej i wychodzimy na zewnątrz.
- Wchodzimy drzwiami naprzeciwko do kolejnego pomieszczenia.
- Oglądamy po lewej **sejf**, oraz **zasłonięte lustro**.
- Przechodzimy w głąb pokoju i zabieramy leżące koło kominka po prawej **deskę**.
- Opuszczamy pokój i schodami idziemy do góry.



- Na półpiętrze oglądamy **napis na ścianie** i **podchodzimy do świecznika**.
- Klikamy na świecznik jest obluzowany, klikamy na niego **obcęgami**.
- Ponownie klikamy na ścianę, a potem na **otwór**, trzeba zmierzyć jego głębokość.
- Idziemy wyżej i wchodzimy do pokoju po lewej.



- Koło szafy leży **szpulka z niemi**, podnosimy ją.
- Pod obrazem na ziemi leży **kartka**, ja również zabieramy.
- Przechodzimy w głąb pokoju, przy łóżku jest **taśma miernicza**, a koło okna młotek.



- Zabieramy oba przedmioty, oglądamy toaletkę oraz ubranie leżące koło łóżka i opuszczamy pokój.
- Wchodzimy w drzwi naprzeciw, po prawej taki sam mechanizm, jak na dole oglądamy go.
- Przechodzimy w głęb pokoju ze stołu zabieramy czyste kartki i oglądamy krew na ziemi.
- Podchodzimy do mechanizmu klikamy na niego czystą kartką i przykładamy do przycisków na dole.
- Mamy zrobione dziurki, schodzimy piętro niżej do pokoju.
- Dziurkowany papier przykładamy do napisów i klikamy na nie, w notatniku zapiszą nam się kierunki świata.



- Czystą kartką klikamy na przyciski, mamy kolejne otwory.
- Wracamy do góry i tą kartką, klikamy na napis nad otworami, mamy zapis kolejnych kierunków.



- Z połączenia obu kartek mamy takie kierunki świata:

SE - E - N - SE - N - SE - N - E - N - S - SE - E

- Schodzimy na dół i ustawiamy na pokrętlach odpowiednie kierunki, otwiera się kasa, ze środka zabieramy klucz.

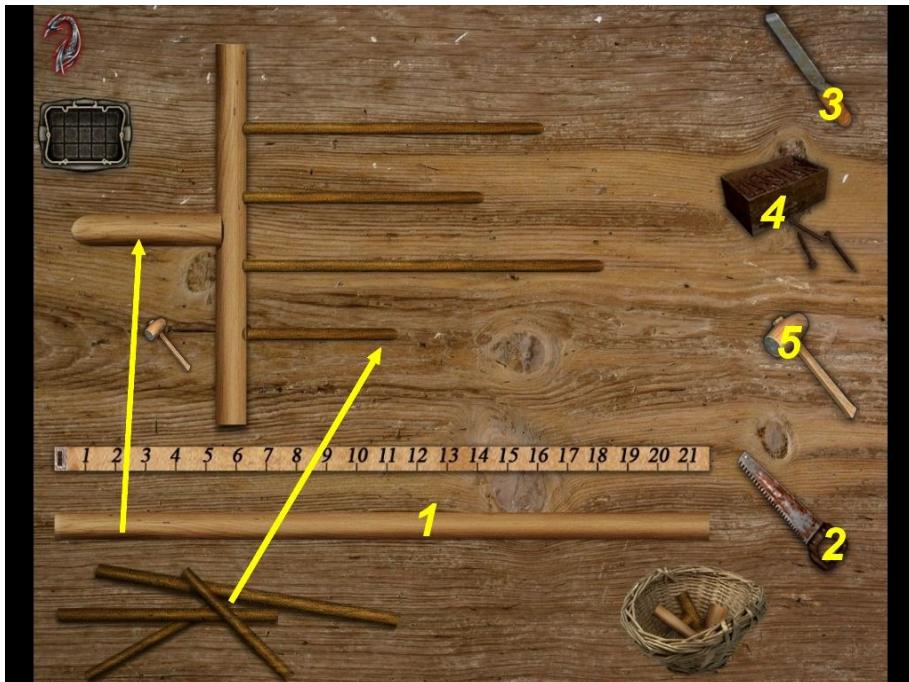


- Wracamy do mierzenia otworów.

- W ekwipunku łączymy **łyżkę, miarkę i nitkę**.
- Podchodzimy do ściany i klikamy nim na **każdy otwór**, w dzienniku się zapisze głębokość każdego z otworów.
- Schodzimy na dół i przechodzimy w głąb holu, aż do drzwi wejściowych, koło który po lewej **zabieramy laskę**.
- Idziemy do piwnicy.

Piwnica Godalmingów

- Laską klikamy na imadło i zaczynamy zabawę z kluczem.
- Najpierw przykładamy [b]grubszy kawałek drewna do miary i ucinamy go na długość **5 cm**.
- Klikamy nim po lewej stronie pionowego patyczka, klikamy na niego **dlutem, gwoździem i młotkiem**.
- Teraz zajmiemy się **cieńszymi patyczkami**, powtarzamy czynność tak samo, jak z **grubym patyczkiem**, odcinając cztery o wymiarach, **10cm, 8cm, 12cm oraz 5cm**.
- Przykładamy je do odpowiednich otworów (od góry), i klikamy na każdy z nich **pilnikiem, gwoździem, a potem młotkiem**.



save

Tajna komnata Draculi

- Z tak zrobionym kluczem, wracamy do góry i klikamy nim na ścianę po świeczniku.
- Otwiera się przejście idziemy nim do końca, **drzwi są zamknięte**.
- Używamy na drzwiach klucza wyjętego z sejfu i wchodzimy do środka.
- Podchodzimy do księgi pod portretem, chroni ją jakiś mechanizm.
- Idziemy w głąb pokoju z **regalu zabieramy książkę**.
- Czytamy ją uważnie i jeszcze raz klikamy na mechanizm zabezpieczający księgę.
- Ustawiamy wpierw kamienie, zaczynając od lewego górnego rogu mają być ustawione w kolejności: **biały, czarny, czerwony, niebieski i zielony**.
- Teraz kolej na ustawnie zgodnie z tym, co pokazane jest w książce poszczególnych części pentagramu.
- Gdy klikniemy na **głowę nietoperza** u góry będzie widać, te elementy, które są już na swoim miejscu.
- Prawidłowe ustawnie powinno wyglądać tak, screen poniżej.



- Sposób na jego ustawienie jest pewnie wiele.
- Wszystkie części pentagramu po kliknięciu na nie, zmieniają lekko kolor i mogą zmienić miejsce z innym zaznaczonym elementami .



- Ustawiamy wpierw trójkąty oznaczone żółtymi cyframi:

1. 1 Zamieniamy miejscami z 3

2. 2 Zamieniamy miejscami z 5.

- Teraz z kolei zajmiemy się czerwonymi cyframi.

1. 4 Zamieniamy na 5

2. 3 Zamieniamy na 4

3. 1 Zamieniamy na 2

4. 1 Zamieniamy na 4

- Czytamy księgę i opuszczamy pokój.

save

Dom Miny

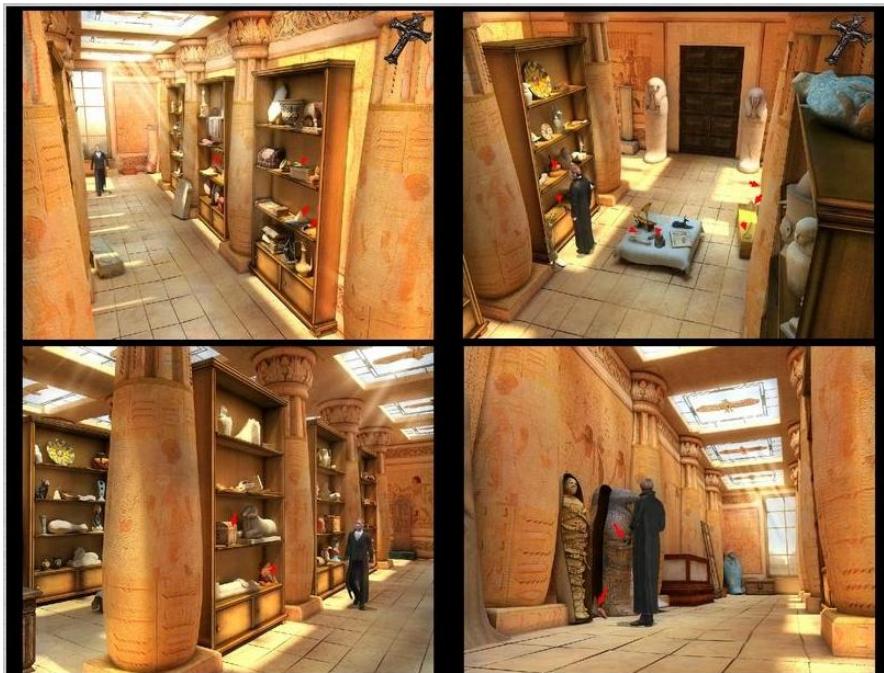
- Klikamy na krucyfiks w ekwipunku i wchodzimy do pokoju u góry ekranu.
- Animacja.
- Podchodzimy do mapy klikamy na Kair.

Kair

Uliczka w Kairze

- Idziemy prosto, próbujemy zagadać arabów po prawej, jest problem ze rozumieniem języka.
- Idziemy nadal prosto koło wielbłdów skręcamy w prawo.
- Podchodzimy do Mustafy rozmawiamy z nim na wszystkie tematy.
- Z murka obok bierzemy **czerpak do wody**.
- Odwracamy się i idziemy w prawo do muzeum.

Muzeum



- Podchodzimy do stolika rozmawiamy na wszystkie tematy.
- Dostaniemy listę eksponatów, jakie musimy znaleźć oraz **deben i rylec**.
- Sami ze stolika zabieramy **gazetkę**.
- Kierujemy się w przejście po prawej od stolika, z półek zabieramy: papirus **ze spisu, piramidkę, insygnia Faraona, klucz**.
- Po przeciwej stronie z regału zabieramy: kolejną **piramidkę, nóż ze spisu**.
- Idziemy w dół ekranu w kolejnym przejściu zabieramy z półki: skarabeusza **z listy**.
- Ze stolika: faraona **z listy, kolejną piramidkę**.
- Ze skrzyni **insygnia faraona, piramidkę, a nad skrzyniami z półki hełm**.
- Kierujemy się w prawo do kolejnego przejścia, z półek zabieramy: głowę **z dyskiem z listy, piramidkę, powyżej na półce stoi szkatułka, otwieramy ją znalezionym kluczem i ze środka zabieramy piramidkę**.
- Na wprost regałów pod ścianą stoją trzy sarkofagi, na ten środkowy klikamy **insygniami faraona i ze środka zabieramy piramidkę (musimy ich znaleźć siedem)**.

- Wracamy do stolika ponownie rozmawiamy na wszystkie tematy i opuszczamy muzeum.

Ulice Kairu

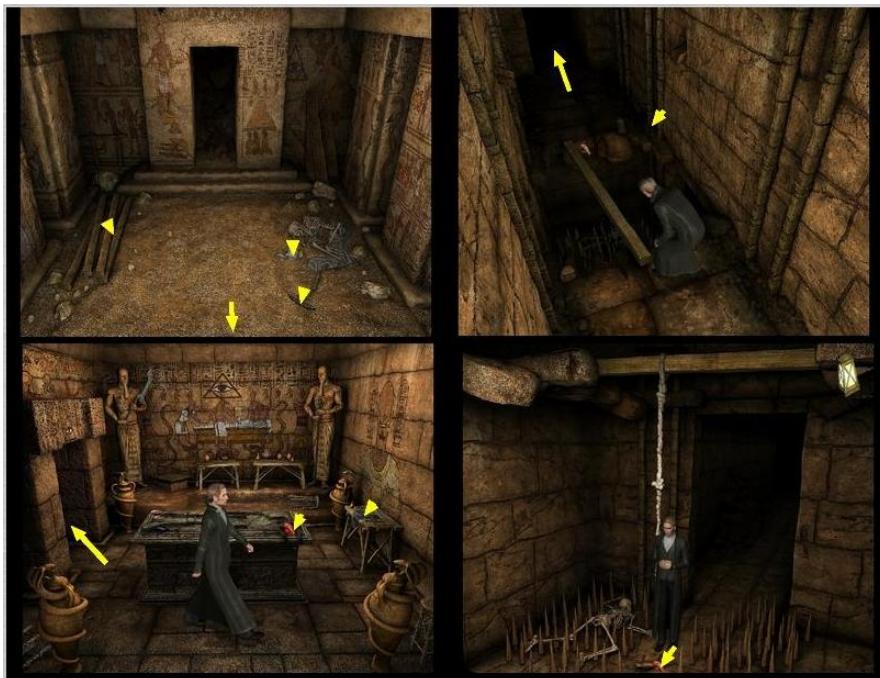
- Idziemy porozmawiać z Mustawfą, żeby się udać w dalszą podróż, musimy wyleczyć wielbłady.
- Idziemy prosto, a potem w zaułek, rozmawiamy ze starcem.
- Wracamy do Mustafy, koło wielbładow z **zabieramy grabie i przy ich pomocy z koryta zabieramy dziwną roślinę**.



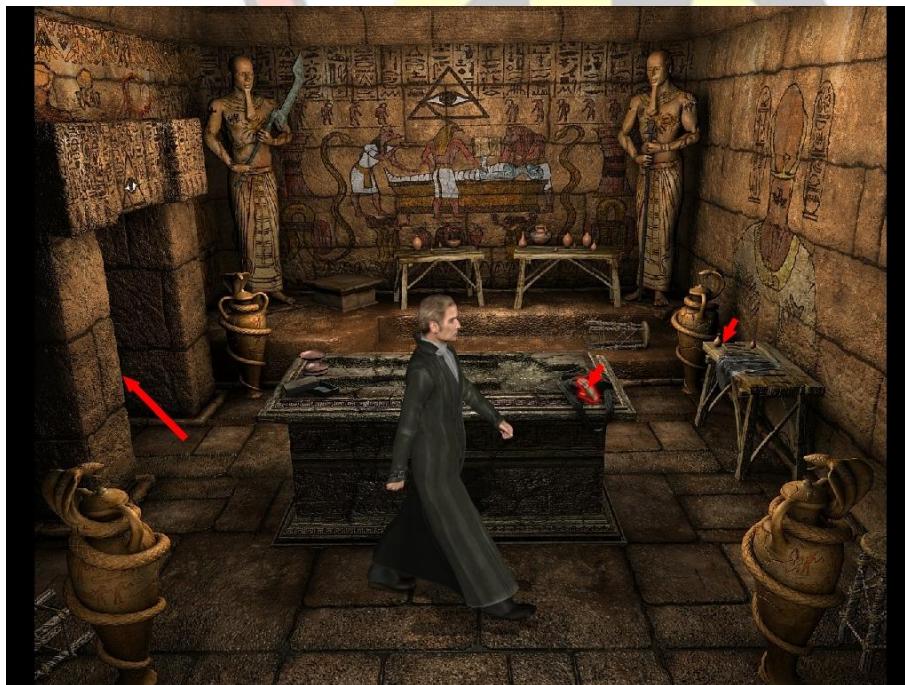
- Wracamy do starca pokazujemy **roślinę i dostaniemy lekarstwo**.
- Idziemy do Mustafa rozmawiamy z nim i po chwili jesteśmy przy „Krwawych skałach”

Krwawe skaly - grobowiec

- Wchodzimy do środka za nami przejście zostaje zasypane.



- Podnosimy z ziemi deskę, turban oraz kilof.
- Idziemy prosto przed nami pułapka, kładziemy deskę przechodzimy na druga stronę, zabieramy lampę.



- Idziemy na prawo, z sali zabieramy ze stołu **bandaże, a ze stolika po prawej butelkę oleju.**
- W ekwipunku **lampę napelniamy olejem.**
- Wracamy i idziemy w przejście na lewo.
- Ze stosu **zabieramy pasek.**
- Łaczymy **pasek z bandażami i turbanem.**
- Wracamy do deski, przywiązujemy do niej **linę, zapalamy lampę i schodzimy w dół.**
- Zabieramy jeden ze złamanych naostrzonych **kołków.**
- Łaczymy **kolek z kilofem** i idziemy do przodu.
- Zabieramy **roślinę, używamy kilofa na skałach, możemy wyjść z grobowca.**
- Rozmawiamy z kapłanem i znów wracamy do Kairu.

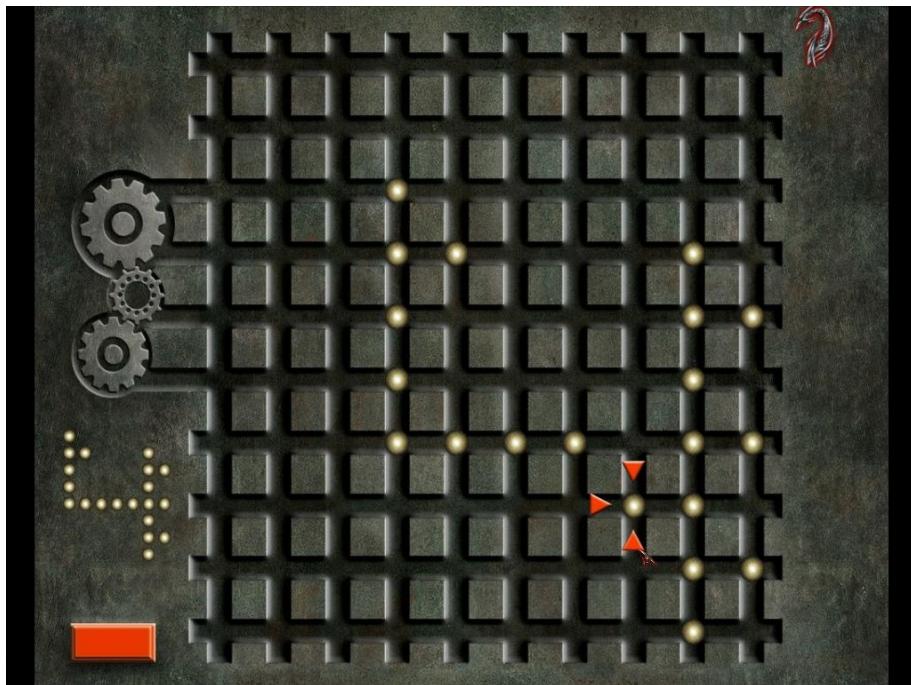
Ulice Kairu

- Jesteśmy koło domu Mustafy rozmawiamy z nim, mamy kolejne zadanie znaleźć jego kuzynkę.
- Idziemy schodami na bazar zabieramy **czosnek, wagę i pustą piersiówkę.**
- Wracamy do muzeum.
- Zostajemy w trakcie rozmowy zaatakowani, zabieramy **wbity nóż w regał, lusterko ze stolika.**
- Pokazujemy **listę Herodota** – rozmawiamy, otrzymamy **naszyjnik oraz naczynie.**
- Opuszczamy muzeum i wracamy do Mustafy.
- Pokazujemy mu **nóż**, a następnie idziemy wzdłuż targowiska do domu Mahometanina.

Dom Mahometanina

- Klikamy na drzwi, są zamknięte wymyślnym zamkiem, musimy go otworzyć.
- Wzór, jaki mamy do ułożenia, jest z boku po lewej stronie.
- Duży pomarańczowy guzik, resetuje nasze ustawienie.

- Przyznam się, że nie zapamiętałem, w jakiej kolejności klikałam, aż udało mi się ustawić ten wzór.



KIWI.PL

save

- Po otwarciu drzwi , wchodzimy do środka.
- Zabieramy leżące po lewej na skrzyni: piramidkę, sfinksa.
- Obok leży **topór**, zabieramy go.
- Po prawej na stoliku **podarty papier**, musimy go ułożyć w całość.

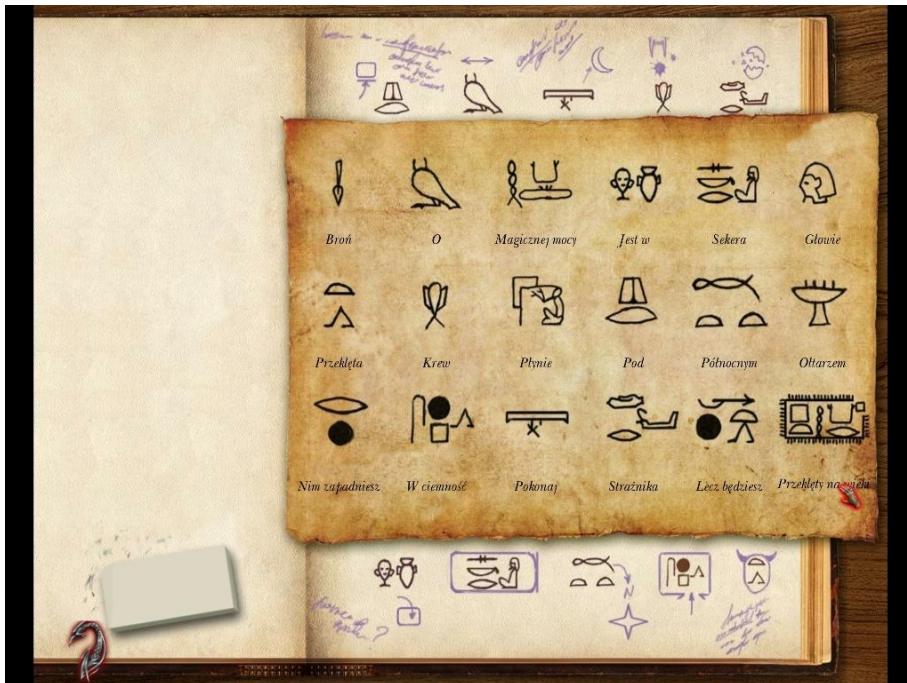


- Po ułożeniu klikamy na **worek z klejnotami** i przechodzimy w głąb pomieszczenia.
- Klikamy na drzwi są zamknięte, w tym momencie przewraca się waza i wypada z niego **kobra**.
- Wkładamy do parującego garnka na stoliku, trujące **ziele**.
- Podchodzimy do rozbitego dzbana, w którym była kobra i zabieramy **klucz**.
- Kluczem otwieramy drzwi i wchodzimy do kolejnego pomieszczenia.
- Po prawej na stoliku klikamy **na listy w dzbanie**, po lewej zabieramy **worek ze złotem**, a z pod ściany słoneczny dysk.
- Wracamy do muzeum.

Muzeum – Ulica Kairu

- Rozmawiamy z asystentem pokazujemy mu poskładaną przez nas **kartkę z heliografami**.
- Z biurka bierzemy księgę i zabieramy się odszyfrowanie treści.
- „**Broń, O, Magicznej mocy, Jest w, Sekera, Główie**

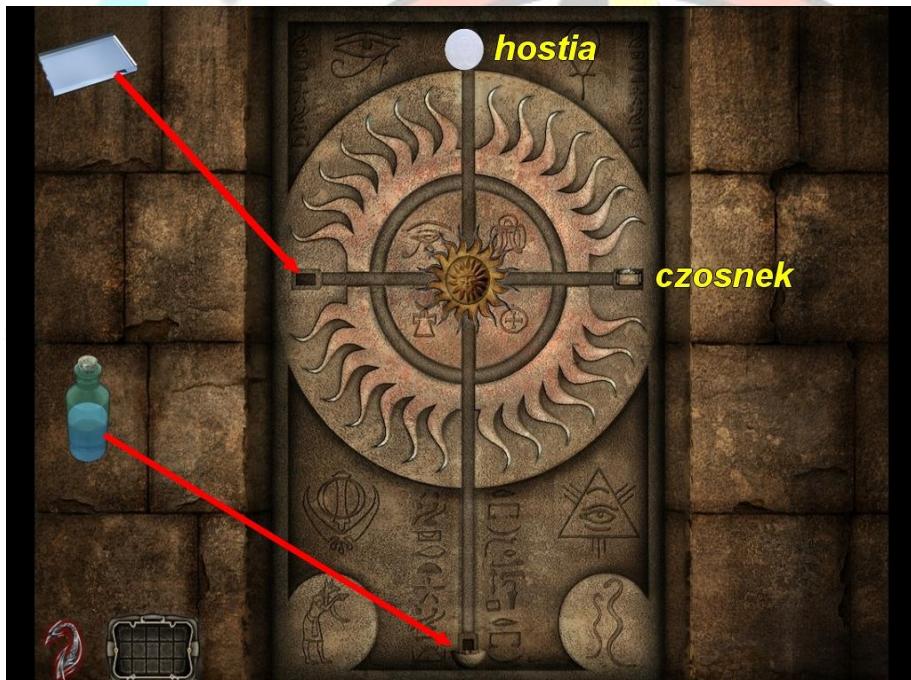
**Przeklęta, Krew, Płynie, Pod, Północnym, Ołtarzem
Nim zapadniesz, W ciemność, Pokonaj, Strażnika, Lecz będziesz, Przeklęty na wieki”**



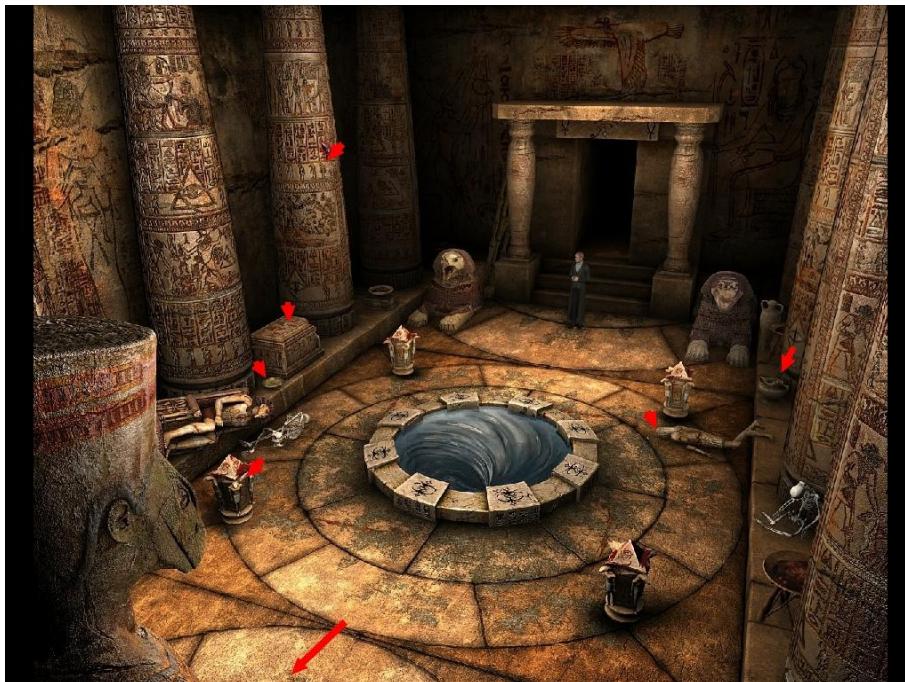
- Pokazujemy **czarnego sfinksa**, a potem udajemy się do kapłana.
 - Dajemy mu **worek ze skarbem koptyjskim**, a otrzymamy **hostię**.
 - Pokazujemy mu również **czarnego Sfinksa**, musimy znaleźć wodę, która nie spadła na ziemię.
 - Wracamy do Mustafy, czerpakiem **nabieramy wodę z koryta wielbładow**.
 - **Czerpak z wodą stawiamy na grillu**.
 - W ekwipunku do **parującego garnka przykładamy lusterko, a skroploną wodę do piersów**.
 - Wracamy do kapłana, dajemy mu **piersiówkę z wodą**.
 - Zostanie poświęcona, rozmawiamy na wszystkie aktywne tematy i wracamy do **grobowca w „Krwawych skałach”**

Grobowiec

- Wchodzimy do grobowca.
- **Nożem w ekwipunku klikamy na naszyjnik, zdobywamy diament.**
- **Diamentem** klikamy na połuczone lustro.
- Idziemy do dziwnych drzwi i układamy nasze rzeczy: słoneczny dysk po środku, na dole świętcona woda, u góry hostia, po lewej lustro, po prawej czosnek.



- Kilka magicznych słów i drzwi stoją przed nami otworem.
- **Toporem** po prawej odcinamy głowę posągowi leżącemu na ziemi i zabieramy grot.
- Zabieramy deben - schowany jest w dzbanie.



- Po lewej zabieramy **misę** jest za skrzynią, oraz klikamy na kolumnę – potrzebujemy światła.
- Klikamy na nią ponownie lampą.
- Naszym zadaniem jest wybrać odpowiednie piramidy by się ich cień pokrywał się wielkością z tymi na ścianie.



- Strzałka po prawej przesuwa piramidy w dół i do góry, zaś ta po obu końcach planszy przesuwa lampę.
- Wybieramy piramidy z lewej strony **pierwszą, drugą i trzecią**.
- Idziemy w głęb sali, posągowi po lewej zabieramy **łaskę**, koło prawej leży kawałek **kolumny** ją również sobie przywłaszczaemy.
- Wracamy i podchodzimy do **piramidy stojącej na cokole po lewej**.
- Klikamy na nią teraz musimy w odpowiedniej kolejności wcisnąć płytki z hieroglifami.
- Czyli: **1 górną, 6 górną, 5 dolna, 9 dolna, 9 górną i 7 dolną**.



- Piramidka odsunie się, a pod nią widać **krew**.
- Klikamy na nią **dzbanem o pojemności 1 hinu**.
- Podchodzimy do skrzyni po lewej stronie, ustawiamy na niej **wagę**.
- Do lewej szalki wkładamy dwa debeny, a po prawej rylec.
- Łyżką nabieramy złoto i dodajemy do rylca 3x, aż szala się wyrówna i pokaże się na niej napis, **54,60g**.



- Teraz łyżką zabieramy całe złoto i wrzucamy do misy po prawej.
- Podchodzimy do wirującej wody, wlewamy do niej krew i wsypujemy złoto.
- Wirująca woda zamieni się w piasek, ustawiamy na nim trzy piramidy, od najmniejszej do największej licząc od lewej strony.



- Za naszymi plecami otworzy się przejście.

- Podchodzimy do łodzi – **pierwszy wspornik (po lewej) traktujemy toporem, pod tył łodzi podkładamy kawałek kolumny, potem laskę.**
- Klikamy na laskę i łódź po schodach zjedzie do pomieszczenia po lewej.

save

- Idziemy tam.
- Przechodzimy po łodzi na drugą stronę.
- Idziemy dalej, toporem **niszczymy w ekwipunku posążek sfinksa i nim klikamy na mgłę.**
- Wchodzimy do kolejnego pomieszczenia, zabieramy **papirus** z ołtarza i opuszczamy grobowiec.
- Rozmawiamy z Herodotem pokazujemy mu papirus i musimy się udać do Wiednia.
- Rozmawiamy z Mustafą i ruszamy w drogę.

Wiedeń

Dom Księżej

- Rozmawiamy z księżną i słuchamy melodii, którą nuci.
- Pytamy ją o to, a potem przechodzimy w głąb pokoju.
- Koło drzwi prowadzących do biblioteki, klikamy na **obraz czarno-biały**.
- **Pojawi się wpis wzorów chemicznych.**
- Klikamy na **fortepian**, a potem podchodzimy do regału, zabieramy **książkę do chemii, oraz otwieramy małe podręczne laboratorium.**
- **Musimy teraz patrząc na zapis melodii, jaką nuciła księżna oraz na wzory chemiczne**

zapisane na klawiaturze, zbadać odpowiednie próbki papierkiem lakmusowym.

- Klikamy po kolej na próbówk koloru: żółta, niebieska, zielona, czarna, czerwona, pomarańczowa, biała.



- Otrzymamy numery: **2, 6, 8, 12, 14, 15, 18.**

- Podchodzimy po lewej od pianina w rogu pokoju do marmurowej ozdoby klikamy na nią.



- W środku jest sejf wprowadzamy kolejno liczby zaczynając od 2 i każdorazowo ustawienie zatwierdzamy klikając na rączkę.



- Otworzy się kasa pancerna, a w środku znajdziemy **klucz do biblioteki oraz figurkę aniołka**.
- Kluczem otwieramy drzwi i wchodzimy do środka.

Biblioteka

- Idziemy w dół ekranu.
- Podchodzimy do kotary po lewej i klikamy na nią, odsłania się układanka.
- Brakuje w niej aniołków takich, jak wyjęliśmy z kasy pancernej oraz jednego demona, trzeba je poszukać.



- Podchodzimy do szafki z motylami na lewo od schodów, jest zamknięta, a w środku widać aniołka.
- Za plecami jest stolik laboratoryjny, zabieramy **szczypce i skalpel**.
- **Skalpelem otwieramy szafę** z motylami i ze środka zabieramy **aniołka (2)**.
- Kolejny **aniołek (3)** jest na komodzie, między dwiema szafami, na wprost globusa, na prawo od szafki z motylami.
- Po drugiej stronie **zabieramy pogrzebacz i klikamy na korbę w schodach**.
- Opuścimy troszkę **żyrandol**.
- Idziemy schodami do góry i klikamy **na mapę**.

- Pod Transylwanią jest ukryty kolejny **aniołek (4)**
- Idziemy w prawo na regale z książką zabierzemy **aniołka (5)**
- Schodzimy w dół zabieramy **schodo-drabinę** i stawiamy **pod żyrandolem**, uda nam się zabrać **aniołka numer (6)**
- Idziemy w dół ekranu, po prawej na regale **stoją słoje**.
- Klikamy na ten stojący na środkowej półce – trzeba go odkręcić.
- Koło dużych schodów po prawej jest ściana z trofeami – **zabieramy szelki**.
- W ekwipunku łączymy **szczypce z szelkami** i przy ich pomocy odkręcamy słój.
- Ze środka zabieramy przy pomocy **szczypiec - demona**.
- Po prawej klikamy na zasłonę, a **potem na mechanizm**.
- **Układamy aniołki z demonami.**



- Otworzy się przejście wchodzimy do piwnicy w Opactwie.

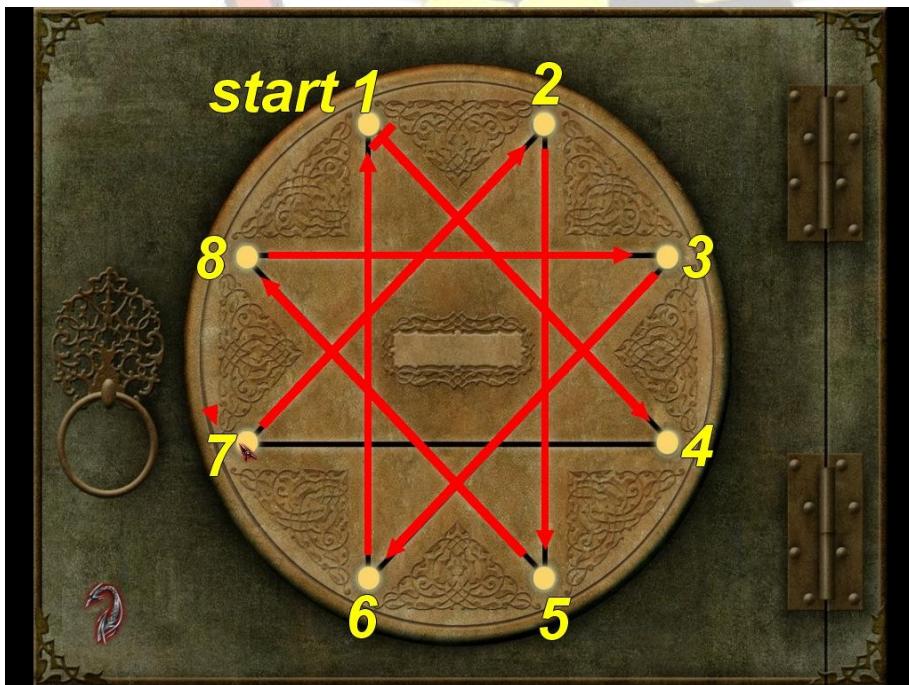
Opactwo - piwnica

- Po prawej z kosza zabieramy **materiał**.

- Na półce po lewej od biurka, z figurki zabieramy **włócznię**.



- Włócznią klikamy na **głowę z przodu biurka**, otworzy się skrytka.
- Klikamy na nią, musimy zapalić w pentagramie wszystkie wierzchołki na żółto.



- Numerując je od 1 do 8 zaczynając od górnego lewego wierzchołka, klikamy w takiej

kolejności: **1na 4, 6 na 1, 3 na 6, 8 na 3, 5 na 8, 2 na 5, 7, na 2 i 7.**

- Otwiera się skrytka z środka, której wyjmujemy **kielich i klucz**.
- Idziemy dalej, klikamy **skalpelem na beczkę z alkoholem** wylewając go na podłogę.



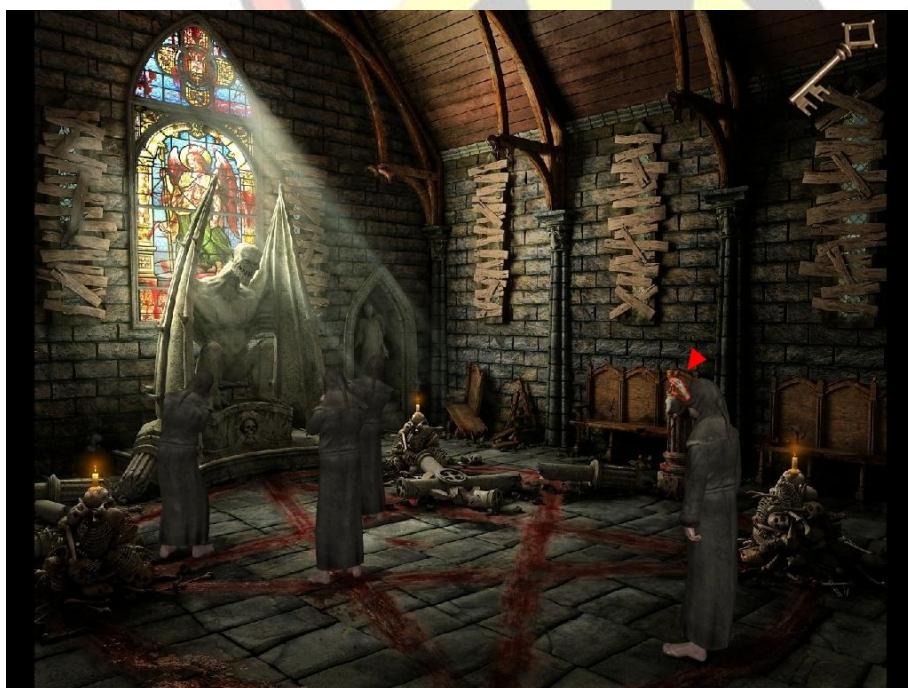
- Z pod ściany po prawej **zabieramy kawałek kija od miotły**.
- Kij w ekwipunku łączymy ze szmatką - mamy **pochodnię**.
- Idziemy dalej, pod wisielcem jest **plecak**, **klikamy** na niego 2x.



- Trzeba odstraszyć szczury.
- **Zapalmy w ekwipunku pochodnię** i klikamy na nie.
- Z plecaka zabieramy święconą wodę, wlewamy ją w ekwipunku do kielicha.
- Idziemy dalej i zabieramy **brudny habit**.
- Klikamy na **drzwi**, ale są zamknięte.
- Wracamy do piwnicy, koło beczki gdzie wylał się nam alkohol **zostaniemy zaatakowani**.
- Klikamy pochodnią na rozlany **alkohol**.
- Napastnik spali się, zabieramy **klucz** i wracamy do zamkniętych drzwi.
- Otwieramy je przy pomocy klucza i wchodzimy do sali rytualnej.

Opactwo – sala rytualna

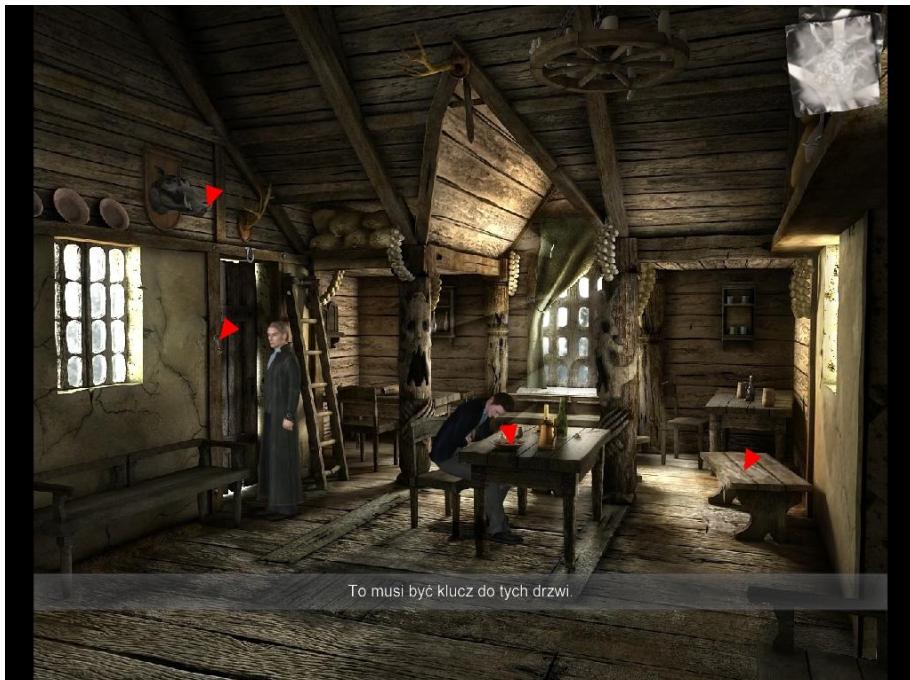
- Podchodzimy do klatki, klikamy na **więźnia**, nie chce z nami gadać.
- Podchodzimy do mnichów **po prawej na figurze stoi kielich**, podmieniamy go na ten ze święconą wodą.



- Odwracamy się i odchodzimy.
- Po chwili możemy porozmawiać z **więźniem w klatce**.
- Niestety nie może nam pomóc.
- **Kluczem klikamy na wielkie drzwi po prawej stronie klatki.**
- Jesteśmy znów w domu księżnej, musimy wyruszyć do Transylwanię.



- Wchodzimy do karczmy klikamy na **ładę**, **nie** możemy nic z niej tknąć.
- Przechodzimy w głęb, klikamy na **drzwi – słyszać rżenie koni, nie możemy tam wejść.**
- Na framudze wisie **klucz**, klikamy na niego, ale zabrać go nie możemy.
- Wracamy do stołu, przy którym siedzi nasz przyjaciel, zabieramy **precelki, cynfolię oraz łyżkę**.



- Idziemy do przodu na ławie pod oknem jest **lepka maź, nabieramy ją łyżką**.
- W ekwipunku sklejamy **mazią cynfolię, a potem klikamy nią na precelki**.
- Żeby zrobić fałszywy klucz, czegoś nam brakuje.
- Nasz przyjaciel czuje się coraz gorzej.
- Podchodzimy do barmana i prosimy o pomoc, gdy wyjdzie do stajni po lekarstwo **zabieramy z lady papiery**.
- Gdy barman wróci z lekarstwem, straci głowę dzika i odpadnie **kieł**.
- Podnosimy go w ekwipunku **klikamy nim na cynfolię, a potem na klucz**.
- W trakcie, gdy barman będzie rozmawiał z naszym przyjacielem **podmieniamy klucz**.
- Klikamy na barmana i prosimy o coś mocniejszego, gdy wyjdzie **wchodzimy do stajni**.

Stajnia

- Podchodzimy do stołu po jego lewej stronie przy słoikach stojących na ziemi jest **wiadro – zabieramy je**.
- Wiadrem klikamy na **beczkę z owsem** i dajemy je koniom.
- Nie chcę jeść.
- **Wiadrem klikamy na krew kapiącą z mięsa** i znów im dajemy.
- Konie się uspokajają, idziemy do przodu.

- Zabieramy: koryto, rurę, lejek, skrzynię oraz truchło bobra.



- Wracamy, skrzynię stawiamy koło koła powozu.
- Na skrzyni ustaviamy koryto, na korycie truchło bobra, a na bobrze lejek.
- Rurę stawiamy na dole i odkręcamy kurek od beczki.
- Klikamy na naszą konstrukcję i jedziemy w beczce do zamku Draculi.



Zamek Draculi

- Musimy jakoś złapać w pułapkę karczmarza.
- Podchodzimy do stołu zabieramy **sidła**.



- Idziemy w dół ekranu, klikamy strzałą na czerwony pakunek, zabieramy **słoik**.
- Obok leży **misa** ją również bierzemy.
- Z beczek zabieramy **dwie liny**, jedną z nich przywiązujemy w ekwipunku do **sidła**.
- Następnie, klikamy tym na **bloczek nad oknem (bardziej po lewej stronie okna)**
- Do leżącego na ziemi **sidła przywiązujemy drugą linię** i przechodzimy w prawą stronę ekranu znów klikamy na **bloczek w stropie**(bardzo słabo widoczny).

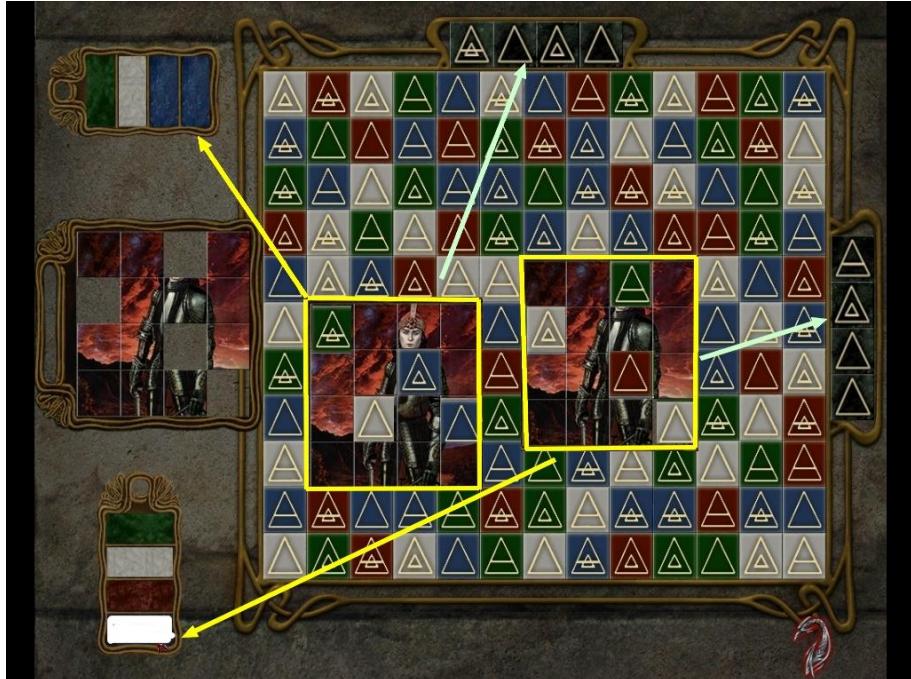


- Na stole bliżej prawej krawędzi ekranu leżą **haki** - zabieramy dwa.
- Tuż koło liny zwisającej ze stropu, leżą **głowy zwierząt**, klikamy na nie.
- W sidłach jest **szczur**, klikamy hakami na sidła i zabieramy zdechłego **szczura**.
- Wracamy do sidła na ziemi, klikamy na nie **szczurem**.
- Animacja.
- Zabieramy **topór** i klikamy na karczmarza, po rozmowie idziemy do drzwi.
- Na korytarzu zabieramy **futro, oraz sznur do zasłon**.
- Idziemy do drzwi w góre ekranu.

Krypta

- Podchodzimy do krat i patrzymy na panel po prawej.
- Naszym zadaniem jest najpierw odgadnąć, jaka część obrazka ukryta jest pod symbolami u góry.
- Gdy na nie najedziemy myszką widać, elementy obrazu z Draculą.
- Na odpowiednie kwadraty klikamy, następnie taki układ symboli musimy odnaleźć na planszy.
- Gdy odnajdziemy ustawiamy ich kolory u góry: kolory symboli z górnej części, jakie mamy ustawić to: zielony, **biały, niebieski, niebieski**.

- Klikamy ponownie na obraz, aby był pełny obraz Draculi i czynność powtarzamy tym razem z symbolami znajdującymi się na prawym boku .
- Gdy to ustalimy, ustawiamy kolory na dole: zielony, **biały, czerwony, biały**.



- Krata się otworzy i będziemy mogli wejść do krypty.

save

- Wchodzimy do krypty zrzucamy wieko z trumny tej tuż przy schodach, klikamy na wieko i czytamy (koniecznie klikamy na oba napisy, musi się dokonać wpis w dzienniku, **Moana 12176**.
- Przechodzimy do kolejnej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zrzucamy wieko.
- **Łączymy kolek z młotkiem i klikamy na Harkera, zabieramy z trumny okulary oraz dziennik.**
- Trzecią trumnę należącą do Draculi niszczymy siekierą.
- Zrzucamy wieko z czwartej trumny i klikamy na nie czytamy **Illona 8954**.
- Piąta trumna jest pusta, wychodzimy z krypty i idziemy do pomieszczenia ukrytego za drzwiami po prawej.



VIA-PL

Galeria

- Idziemy krok do przodu, patrzymy po lewej na ziemie czytamy napis - "Fiat Lux".



- Klikamy na obraz i na tarczę poznajemy **symbol zakonu**.
- Idziemy dalej klikamy na **sznur i odsłaniamy obraz**.
- **Zabieramy sznur** i oglądamy ręce kobiety – cos zostało wydrapane.
- **Czynność powtarzamy okularami tak długo, aż nasz bohater dojdzie do wniosku, że została wydrapana róża**.
- Wracamy i przechodzimy na drugą stronę, klikamy na portret kobiety po lewej stronie portretu Draculi, a potem po prawej.
- Idziemy do przodu klikamy na **szafę** po prawej jest zamknięta.
- Podchodzimy do drzwi po lewej, klikamy na nie wychodzi wampirzyca.
- Rozmawiamy z nią - zapamiętujemy liczbę **5777**.
- Odwracamy się i wracamy do **powozowni**.
- Dajemy **słoik karczmarzowi** i zadajemy pytania.
- Powie nam w formie zagadki, jaki jest **kod do szafy**.



- Przechodzimy na drugą stronę parowozowni, klikamy **miską na beczkę z krwią** i wracamy do galerii.
 - Jeszcze raz przyglądamy się portretom kobiet i robimy obliczenie:
- 1. 2x12176=24352 ruda Moana**
 - 2. 3x8954=26862 blond Illona**

3. $5 \times 5777 = 28865$ czarna Jade

- Sumujemy liczby i mamy wynik **80099**



VIA.PL

- Podchodzimy do szafy ustawiamy kod i zabieramy ze środka, kolczugę kuszę.
- Klikamy na tarcze, na tej środkowej ustawiamy pół księżyce tak by się skrzyżowały, a następnie klikamy zewnętrznym pierścieniem, aż usłyszmy, że wybraliśmy właściwą tarczę.



- Obracamy się pod drzwiami, z których wyszła wampirzyca ustawiamy **miskę z krwią**.
- Wchodzimy do komnaty, po lewej z podłogi zabieramy **słoik ze smarem**.
- Siekierą rozbijamy obie trumny, z jednej wyjmujemy klucz, z drugiej portret dziewczyny.
- Grotem klikamy na **mandolinę** i zabieramy strunę.
- **Strunę łączymy z kuszą i grotem**
- Wychodzimy z komnaty i klikamy na drzwi po prawej.
- Wchodzimy do **Sali rytualnej**.



- Klikamy na **szafę** po lewej zacięła się.
- Klikamy na nią **słoikiem ze smarem**, i ponownie na nią klikamy.
- Klikamy na posąg – jest cały z metalu.
- Podchodzimy do niego, **do nogi przywiązujemy połączone sznury od zasłon**.
- Przed nogą **kładziemy kolczugę** – piorun zrobi **wylom między zjawami**.
- Kładziemy **między nich futro**, bierzemy **kuszę** w rękę i oglądamy ostatnią scenę.

Koniec

