

Dracula: Resurrection

Aneb zase jedna záchrana krásné panny z upířích spárů

-3 I. Lesy Transylvánské a hospoda

Stojíte čelem k hostinci- nemeškejte a vejděte. Shlédněte filmeček a pokecejte se staříkem a s hostinskou. Poté vyjděte ven, zahrňte doleva ke studni a odtud pokračujte až k mostu - narazíte zde na hlídače, a problém č.1 – jak se ho zbavit – je zde. Vydejte se do lesa a na hřbitov podle latinských rozcestníků:

Hřbitov = Cuementerium

Hostinec (Zlatá koruna) = Capuorum aurae corona

Kalvárie (boží muka) = Calvarium

Jezero = Lacus

Most = Pons

Na hřbitově si povšimněte tajemné záře napravo, obejděte hrobku a z přístřešku seberte krumpáč. Aplikujte ho na hrob, ze kterého vychází záře, a máte veledůležitý předmět – kruh ve tvaru draka. (Latiníci se ještě mohou pobavit nápisy na hrobech, např. „zemřel na náhlou chudokrevnost“...) Jděte na kalvárii, a za křížem seberte ze země prak.

Zpět do hostince, o nových předmětech pokecat s hostinskou a se staříkem. Nyní nasad'te směr jezero, kde se sřetnete se druhým hlídačem. O kousek zpátky je odbočka k velkému stromu, vylezte na něj a prakem vyplašte ptáky poletující nad jezerem. Zpět k boudě, seberte o stěnu opřený obušek, a o krok dál s ním majzněte Draculova přísluhovače. V otevřeném sudu tu je flétna, ve víku zavřeného třetí nůž. S obojím se vraťte do hostince na klasický pokec (potřebujete hlavně staříkovu radu ohledně flétny). Za přepážkou nalevo vlezte do sklepa, kde ze skříně vezměte dalekohled. Pak po schodech nahoru, a ještě výš až do vašeho pokoje. Odsuňte truhlici u okna, a pak na ní (ode dveří) vylezte. Za trámem je bílá rukojet', kterou použijte na poklop ve stropě. Na půdě vraťte dalekohled do trojnožky a podívejte se jím. Na spatřeného hlídače mostu použijte flétnu, pak se otočte napravo a lano od cedule přeřízněte nožem. Zpátky ve vašem pokoji z hostinské mimo jiné vypadne, že musí zavřít hospodu. Zadními, dřívě zavřenými dveřmi se dostanete na balkón, ze kterého slezte dírou v podlaze.

Jděte dopředu a pak doleva, a omráčenému chlapíkovi seberte klíče. Pokuste se přejít po mostě (nepůjďte to), a tak si odemkněte zámek na studnici a vlezte do tajné chodby. Na jejím konci jsou schůdky do malé místnůstky, kde seberte ze stěny svítilnu. Sejděte ze schodů a zahrňte doprava k temné zdi. Při bližším pohledu odhalíte na stěně háček, na který zavěste lampu. Z takto osvětleného výklenku uzměte lano s hákem. Vylezte ven ze studny a vraťte se k hostinci, respektive k díře, kterou jste slezli z balkónu. Použijte na ni kotvičku, dostanete se zpět do pokoje. Dolů, a opět si promluvíte se starcem a s hostinskou, která vám dá klíček (leží na pultu). Patří k šupleti ve velké skříně za vámi. Vezměte z něj zapalovač a rezavý klíč, a pročtěte si hospodského deník. A nyní sejděte opět do sklepa, a zapalovačem zažhněte svíčku v malém okénku nad schody (musíte seshora). U velkého sudu prozkoumejte rytinu, a odemkněte zámek rezavým klíčem. Na mechanismus pak vložte dračí kroužek (který si po otevření chodby nezapomeňte vzít zpátky). Projděte jí až k velkým dřevěným vratům, která se otevírají zařízením ukrytým v reliéfu napravo, opět dračím kruhem.

Objevíte se opět v lesích. Jděte k boudě u jezera, kterou si odemknete druhým klíčem od hlídače. Vevnitř přistupte k hromadě sudů, podívejte se k podlaze, a zatáhněte za prkno. Vstupte do výtahu a stiskněte páku na levé stěně.

- II. Opuštěné doly

Přes drtvivý dopad jste nezraněni, takže jděte doleva a na řetěz nad propastí použijte páčidlo. Seberte spadlý trám a postavte se na kraj propasti, před černou dírou ve stěně. Použijte na ni trám, a projděte do

další části štol. Na hromadu kamenů u stěny použijte opět páčidlo. Kostlivci seberte jednu ruku, pak se podívejte ke mříži, kde zapalte lampu (zapalovačem). Na hůl za mříží dosáhnete pomocí kostlivcovy ruky. Sejděte po schodišti k šachtě, dostanete se přes ní použitím hůlky na okolní řetězy. Pokračujte dolů až na dno šachty a chodbou za hromadou kamení (nalevo od stolu) projděte na křižovatku chodeb s kolejem. Jděte po koleji, která zatáčí doprava, až k důlnímu vozíku na který nasedněte a zatáhněte za páku na jeho levém boku. Následuje krátká projížďka; po ní znovu vylezte na vozík, a podívejte se na stěnu nad vámi. Z kladky seberte háček. Vysedněte z vozíku a známou cestou (kolem stolu) projděte zpět na kolejiště. Prozkoumejte výhybku nalevo u kolejí, a opravte ji hákem. Pak už ji můžete přehodit. Vraťte se tam, kde jste nechali důlní vozík. Opět na něj vylezte a odbrzděte pákou v jeho zadní části. Následuje kouzelná jízda do další části dolů.

Udělejte jeden krok dopředu, odvalte rozbité dveře a vejděte do tajné chodby. Na jejím konci je jakési zařízení - otevřete ho a na mechanismus použijte dračí kruh (který posléze zase seberte). Nahoru po schodech se vraťte do chodby s kolejem. Udělejte krok dopředu, prozkoumejte lampu ležící na zemi u trámu, zapalte ji zapalovačem a seberte. Pokus přejít po kolejích díru vám zhatí hejno netopýrů – je třeba je odstranit vhozením lampy na louži petroleje (vytéká z rozbitého sudu na dně díry. Na druhé straně zahrňte doprava a jděte až ke schůdkům k páce - zatáhněte za ni, lanovka vás zaveze do pekla, a vy máte možnost vychutnat si jednu z nejlepších videosekvencí ve hře.

- III. Draculův hrad:

Přejděte nádvoří až ke kruhové vížce. Dejte se dolů po točitých schodech. Panel na levé stěně je vám jistě už povědomý – použijte na něj dračí kroužek, a vejděte do vězení. Co je nutno udělat se zhasnutou lampou na prostředním sloupu jistě také uhodnete. Pak si promluvte s uvězněnou čarodějnici Dorko, a zeptejte se jí na Minu. Po točitém schodišti poté vystoupejte až nahoru, do patra, kde vám nová spolupracovnice otevře dveře do vstupního sálu. Projděte jím na druhou stranu a do krátké chodby – na jejím konci jsou dveře, z jejichž zámku seberte klíč. Vraťte se do haly a vyjděte po schodech nahoru, kde se skrze další dveře a další chodbičku dostanete do ložnice. Prozkoumejte kouli na podstavci uprostřed místnosti, a seberte ji. U čela postele vezměte z truhly obraz a mechanické oko. Odejděte dveřmi na druhé straně, než jste přišli. Čeká vás ochoz nahoře v knihovně, zahrňte doprava a za dveřmi prozkoumejte zařízení. Otočením klikou se zvedá lustr ve vstupní hale. Pak jděte po ochozu až na jeho druhý konec, kde je schodiště do přízemí. V knihovně jednak jděte až na konec, kde na jedné z polic chybí štítek. Na to místo vložte mechanické oko. Poté se vraťte k žebříků, a prozkoumejte jeho vršek. Přečtěte si dopis od Draculy (a shlédněte animaci).

Klikou nahoře posuňte žebřík k prostřední polici. Mezi knihami uvidíte tlačítko – stiskněte ho, a oltářík naproti ozáří paprsek světla. Běžte se na něj prohlédnout Draculův rodokmen, a sebrat ikonu sv. Jiřího, klíček, odznak Dračího řádu a kamennou rukojeť (a v inventáři si prohlédněte si nápis na ní). Dveřmi napravo od pracovního stolu opusťte knihovnu a dalšími dveřmi projděte do horního patra vstupního sálu. Sejděte po schodech do přízemí haly, přistupte k hromadě sutin na místě lustru, a po odstranění štítu seberte železnou rukavici. Vyjděte po schodech do patra a v místě, kde jste dříve vyzvedli lustr, vejděte do malého průchodu s točitými schody. Dveře na druhém konci dlouhé chodby pak odemknete šedým klíčem, a jste venku na nádvoří. Běžte znovu do vězení promluvit si s čarodějnici o všech důležitých předmětech a pro malou praktickou ukázkou magie.

Pak jděte znovu do ložnice (přes nádvoří a první patro haly). Na stěně nalevo od vstupu zavěste obraz Draculy na jeho místo. Pak vložte do podstavce nyní již křišťálovou kouli – skrze ní uvidíte zvětšené symboly na kartách na obraze. Jsou to symboly znamení zvěrokruhu, ale pokud nejste zrovna astrologové, nezoufejte a obejděte stojan. V přihrádce zde naleznete karty, podle nichž symboly snadno určíte (pro pořádek, jsou to lev, kozoroh a panna). Na kruhovém reliéfu na krku pak musíte stisknout tlačítka odpovídající těmto znamením. Otevrou se tajné dveře.

Na konci tajné chodby prozkoumejte panel nalevo od sloupu, a na tradiční mechanismus použijte dračí kruh (který posléze seberte, jako vždy). Jděte k soše démona a z otevřené tajné přihrádky seberte nůž.

Opět prozkoumejte panel, kam jste vložili dračí kruh - tentokrát tam však vsuňte nůž a zatáhněte za něj. Na sloupu napravo se otevrou ústa, do kterých musíte vrazit železnou rukavici a skrze ni se dostat k táhlu, jehož vytažení způsobí otočení sloupu. Do oltáře vložte ikonu sv. Jiří, vyjede královské jablko. Otevřete ho klíčkem z knihovny. Seberte další klíček a drahokam, a pak z panelu ve zdi nalevo vytáhněte nůž.

Zpátky do knihovny, k další pěkné hádance. V jejím přízemí jsou hodiny, otevřete kryt ciferníku a použijte právě získaný klíček. Na oltářiku se otočil Draculův obrázek – jděte na objevené místo vložít odznak Dračího řádu. Na globusu uprostřed místnosti se tím odblokují číselníky. Poté na pracovním stole odsuňte těžítka (také má tvar globusu). Odhalí se mapa souhvězdí draka, do jehož jednotlivých kvadrantů můžete pokládat dračí kruh. Levý uprostřed je ten správný – dračí pařáty v něm svírají čísla černá 40 a rudá 25. Přesně tato čísla musíte nastavit na šoupátkách na velkém globusu. Skrývá se v něm socha démona, do jehož zad promptně vražte nůž. Pak prozkoumejte jeho vršek, a do otevřeného stříbrného pařátu vložte diamant. Pokud jsou všechny odrazové plochy (včetně mechanického oka) na svém místě, otevře se tajný vchod do Draculovy pracovny .

Blížíme se k závěru. Nahoře nad schodištěm prozkoumejte všechny části stolu – nalevo si přečtěte stránku z deníku, napravo odsuňte knihu a seberte lahvičku kyseliny. Konečně uprostřed vložte do o znaku nad knihou kamennou rukojeť. Poté seberte hex a otevřete dvířka. Jak praví nápis na kříži, musíte z kuliček sestavit „TENET“, vyznání víry. Jde o slova SATOR ROTAS z kamenné rukojeti – SATOR musí být nahoře a vlevo, ROTAS pak logicky dole a vpravo. Poté už můžete sebrat zlatý kříž. Ten patří do výklenku napravo od paty schodiště, a otvírá dveře do krypty.

V hrobce se dejte k malému oltářiku vlevo a uložte si hru (aby jste si mohli následující videoscénu vychutnat několikrát). Na řetízek držící mříž použijte kyselinu, a seberte kouzelný amulet. Objeví se tři víceméně nahé upířice. Až kolem vás přestanou tancovat, bleskově udělejte krok napravo a zatáhněte za páku na stěně. Slunce upírky odežene a vy si můžete na chvíli vydechnout. Projděte na opačnou stranu krypty, kde do kamenného výklenku vložte kříž. Otevře se točité schodiště, po kterém vystoupáte nahoru do věže. Tam už vás čeká Dorko a několik nepříjemných zjištění. Projděte věž až k fresce na pravé stěně, do které vložte hex a klikněte na něj. Na nově se objevivší obrazec použijte dračí kruh, a pak už jenom vezměte Minu do náručí a modlete se, aby vše mělo zdárný konec...

Martin Ráž