Dracula 4
PC
Vollständige Lösung

Prolog

Sie müssen auf Kommissar Lazlo klicken, um sich vorzustellen.
Mit der UV-Lampe aus Ihrem Inventar auf das Gemälde klicken, um es zu authentifizieren.
Legen Sie das Gemälde in die Holzkiste.
Nehmen Sie die folgenden Gegenstände im Zimmer:
Feuerzeug
Klebeband
Siegel
Wachs
Plastikband

Verwenden Sie das Klebeband, um die Kiste zu schließen.
Kombinieren Sie Feuerzeug und Wachs, und tragen Sie dann das heiße Wachs auf.
Benutzen Sie schließlich das Siegel auf dem Wachs, den Sie gerade aufgetragen haben.
Bringen Sie die Kiste sicher ins Schließfach.

Beenden Sie alle Gespräche mit dem Kommissar.
Holen Sie das beschädigte Audioband aus der Kiste neben dem Audioanalysetisch, reparieren Sie es mit Klebeband und legen Sie es in die Abhöranlage.

Der linke Knopf muss auf 100 stehen, klicken Sie auf ON.
Die beiden Knöpfe in der Mitte müssen auf 200 stehen, klicken Sie auf ON.
Die beiden rechten Knöpfe müssen auf 115 und 70 stehen, klicken Sie auf ON.
Dann klicken Sie auf Play oben links.

Holen Sie Friedlens und Kilics Akte aus dem Aktenschrank.

Um Friedlens Akte zu holen: klicken Sie auf den Schrank (Spalte AD/Reihe UZ → Stelle 14).
Denken Sie daran, den Papierstreifen in Friedlens Akte zu holen, auf dem eine verschlüsselte Nachricht geschrieben steht.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Um Kilics Akte zu holen: klicken Sie auf den Schrank (Spalte MQ/Reihe HM → Stelle 8).

Gehen Sie hinunter ins Untergeschoss.
Untersuchen Sie die Leiche, indem Sie auf ihr Handgelenk drücken.
Drehen Sie sich um und untersuchen Sie das Stück Seife, das auf dem Waschbecken liegt.
Benutzen Sie den Schlüssel, den Lazlo Ihnen gegeben hat, um das erforderliche Material aus dem Schrank zu holen, der sich im Flur auf der linken Seite des Zellenausgangs befindet:
Batterien
Puder zum Nehmen von Fingerabdrücken
Film
Leerer Zerstäuber
Polaroidkamera

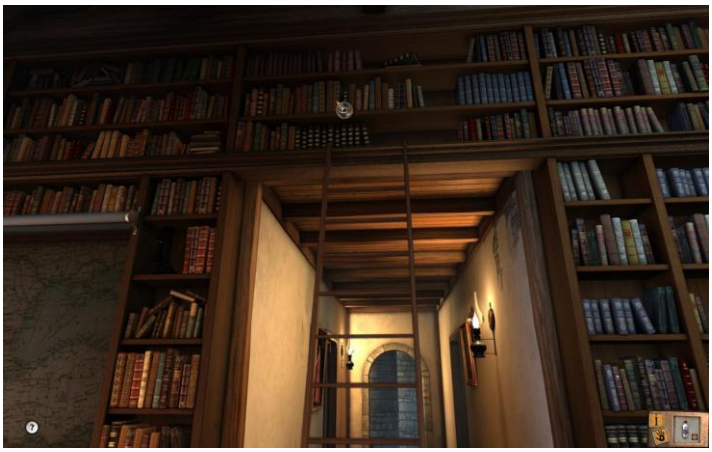
Fügen Sie die Polaroidkamera + die Batterien + den Film zusammen.
Fügen Sie den Zerstäuber mit dem Puder zum Nehmen von Fingerabdrücken zusammen.
Machen Sie ein Foto von Friedlen.
Verteilen Sie den Puder mit Hilfe des Zerstäubers auf der Wand oberhalb des Waschbeckens.
Machen Sie ein Foto der Nachricht, die auf der Wand geschrieben steht.
Kehren Sie ins Büro zurück, nehmen Sie Ihre Medikamente und rufen Sie das Museum an.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Herrenhaus Vambery

Treten Sie ins Herrenhaus ein, um das Gespräch mit Adam zu beginnen.
Gehen Sie in Richtung Küche und nehmen Sie die folgenden Gegenstände:
Behälter
Einziehendes Öl
Sicherung
Tube Kleber
Taschenlampe
Bleichwasser
Messer
Apfel x 2 + Birne x 1
Nehmen Sie das Gefäß füllen Sie es mit Wasser.

Gehen Sie ins Obergeschoss und überprüfen Sie die Unterlagen, die auf dem Büro liegen.
Verschieben Sie die Leiter komplett nach links.
Klicken Sie auf die Bücherreihe, dann auf das Buch C II 15.
Verschieben Sie die Leiter zweimal nach rechts und klicken Sie auf die Bücherreihe und dann auf das Buch A III 07.



Enthüllen Sie die Nachricht des Buches A III 07.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Klicken Sie mit dem Skalpell auf die vier Ecken des Dias, klicken Sie dann auf das Dia, um es zu nehmen.
Benutzen Sie dann die Lupe auf dem Text, klicken Sie auf die Punkte, die sich unter bestimmten Buchstaben befinden, um FIV05 zum Vorschein zu bringen.
Überprüfen Sie auch den Schiffsplan.

Gehen Sie nach hinten links. Schieben Sie den Vorhang zur Seite und klicken Sie auf das Gehäuse, das an der Wand befestigt ist.
Lösen Sie das Rätsel der Zahnräder.

Bringen Sie die 4 rechten Zahnräder vertikal in eine Reihe.
Aktivieren Sie den Mechanismus 3 Mal, um das Schiff zu drehen, damit der hintere Teil im rechten Schema nach unten zeigt.
Bringen Sie die 3 linken Zahnräder vertikal in eine Reihe und aktivieren Sie den Mechanismus, um das Schiff hinunterzubringen.
Auf diese Weise können Sie einen Schlüssel im hinteren Teil des Schiffes im Erdgeschoss erhalten.

Verschieben Sie die Leiter, um ins Erdgeschoss zu gelangen, gehen Sie dann nach hinten, um den Schlüssel zu holen, der sich im hinteren Teil des Schiffes befindet.

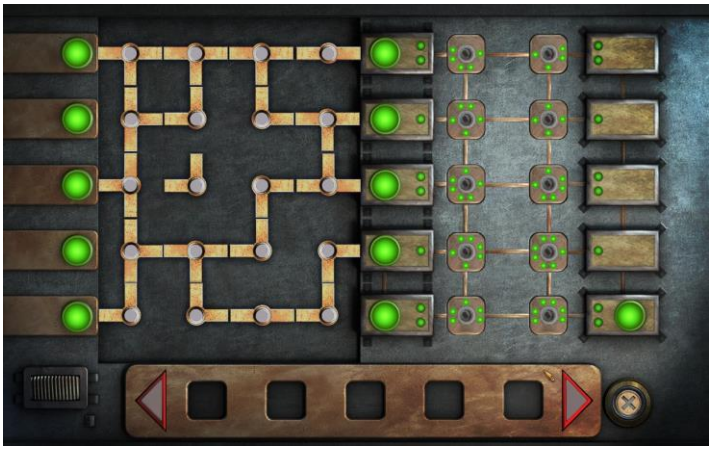
Gehen Sie wieder hoch ins Büro und nehmen Sie den Objektträger neben dem Projektor, kombinieren Sie ihn mit Ihren Dias und platzieren Sie alles im Gerät.
Entdecken Sie den Code 2517 neben der Stadt Vladoviste (oben + rechts).

Klicken Sie auf die Bücherreihe F IV 05.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Nehmen Sie die beiden Bücher heraus und benutzen Sie den Schlüssel, den Sie aus dem hinteren Teil des Schiffes geholt haben, geben Sie dann den Code 2517 ein.
Nehmen Sie die Taschenlampe, um in den Saal einzutreten.

Drehen Sie sich um und benutzen Sie die Sicherungen auf dem kleinen Gehäuse, klicken Sie dann auf das große Gehäuse, um zum Rätsel zu gelangen und den Strom wieder einzuschalten.



Drehen Sie die Kreisläufe im linken Teil so, dass der Strom nach rechts läuft, um alle Birnen zu erleuchten.
Platzieren Sie dann die Lüsterklemmen, damit alle LED leuchten.

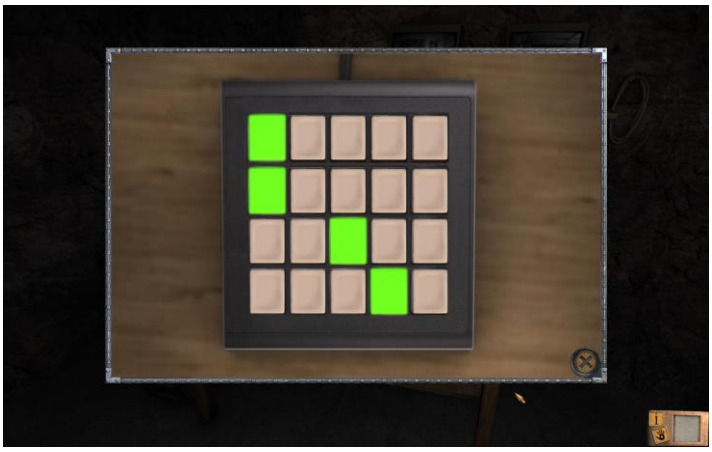
Holen Sie die folgenden Elemente im Zimmer:
Tonkassette
Whisky
Wasserstoffperoxid
Medaille des Heiligen Benedikts
Vitamine

Klicken Sie auf das Gemälde hinter dem Büro, um das Bild des Herrenhauses zu sehen und klicken Sie auf die Statue.

Kombinieren Sie das Glas Wasser + Wasserstoffperoxid + Bleichwasser, um eine Flüssigkeit zu erhalten, die den Tintenfleck auf dem Dokument

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

entfernt, das auf dem Büro liegt.
Benutzen Sie die Fernbedienung und klicken Sie auf den vorletzten Knopf der unteren Reihe.



Schalten Sie dann den Bildschirm an, der an der Seite steht und klicken Sie auf das Bild.

Gehen Sie ins Erdgeschoss, rufen Sie im Museum und dann Adam an und verlassen Sie das Herrenhaus über die rechte Seite.
Betrachten Sie die Statue.
Drehen Sie sich um und gehen Sie rechts am Herrenhaus vorbei, um Leiter und Gartenschere zu holen.

Kehren Sie zurück in die Nähe des Eingangs und stellen Sie die Leiter neben die mit Grünzeug bedeckte Statue. Benutzen Sie die Gartenschere, holen Sie dann den Schlüssel hinter der Statue.

Friedhof

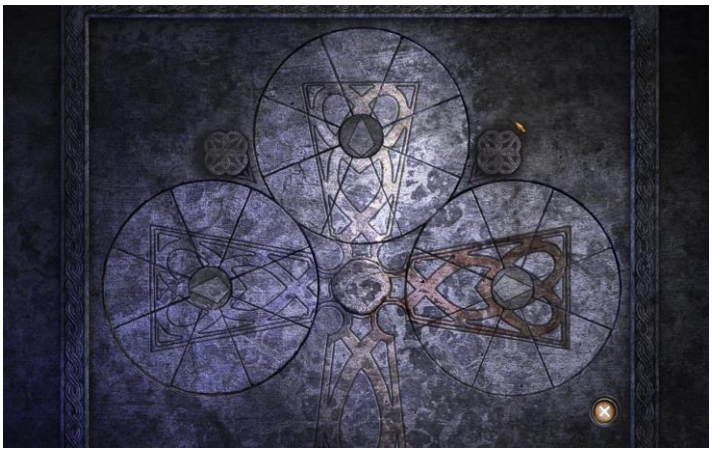
Gehen Sie um das Herrenhaus herum und klicken Sie auf das Gitter oben am Weg.
Tragen Sie das einziehende Öl auf das Schloss auf und betreten Sie den Friedhof. (+2)

Holen Sie den Gegenstand, die Metallstange, die sich vor Ihren Füßen befindet.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Benutzen Sie die Gartenschere am Mausoleum hinten (Familie Wamberger).
Benutzen Sie den Schlüssel und treten Sie ein.
Benutzen Sie die Metallstange am linken Grab und holen Sie Strickleiter + Eispickel.

Beenden Sie das Rätsel, indem Sie die Kreise zum Drehen bringen und die Zeichnungen miteinander vertauschen, Sie erhalten das folgende Ergebnis (blau links, weiß oben und rot rechts).
Benutzen Sie dann die Strickleiter, um hinabzusteigen.



Grab der Wamberger

Holen Sie die folgenden Gegenstände:
Steinschlange x 3
Tongefäß
Knochen

Klicken Sie auf das Mosaik auf dem Boden, um die Türen zu öffnen.
Man kann nur eine Tür gleichzeitig öffnen. Sammeln Sie die 3 Steinschlangen auf und benutzen Sie den Mechanismus auf dem Boden.
Drehen Sie die Zeichnungen je nach der Tür, die Sie öffnen möchten:

Rechte Tür

Linke Tür

Mittlere Tür

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Gehen Sie zum rechten Grab. Benutzen Sie den Terrakottatopf auf der Schlange und holen Sie das antike Fläschchen mit Öl und benutzen Sie das Messer, um einen Streifen Stoff zu erhalten.

Öffnen Sie die linke Tür und kombinieren Sie den Streifen Stoff + Knochen + Öl + Feuerzeug.
Nehmen Sie diese Fackel und schreiten Sie im Gang voran.

Benutzen Sie die Medaille des Heiligen Benedikts an der Tür und lösen Sie das Rätsel mit Hilfe der lateinischen Initialen vor der Tür.

Benutzen Sie die Medaille an der Tür, drehen Sie dann die Buchstaben, um das auf dem Bild angezeigte Ergebnis zu erhalten.

Tresorraum

Treten Sie in den Saal ein.

Öffnen Sie das Schließfach, indem Sie die Farben wie folgt ordnen: blau, gelb, rot. Wie auf der Fahne in der linken Ecke des Raums.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Nehmen Sie die Vitamine, um Gesundheitspunkte zu erhalten.
Holen Sie den Riemen von der Statue, die unter dem Stoff versteckt steht.

Nehmen Sie die Gegenstände im Schließfach und im Saal:
Kletteranker
Seil
Wachszylinder
Kurzes Stück Schnur
Lederkiste
Silberne Bälle

Benutzen Sie den Eispickel an der Ziegelsteinwand (2 Mal), damit eine Öffnung entsteht.
Kombinieren Sie Messer + Bälle = Pulver
Pulver + Lederkiste + kurzes Stück Schnur =Sprengkörper

Legen Sie das Dynamit in die Öffnung und zünden Sie die Lunte an.
Kombinieren Sie den Kletteranker mit dem Seil (+2). Benutzen Sie den Kletteranker an der zerbrochenen Wand.
Benutzen Sie den Riemen auf der Statue und befestigen Sie den Kletteranker (Bild Wand).
Klicken Sie schließlich auf die Statue, um die Wand frei zu stellen.

Herrenhaus

Gehen Sie hinaus, um das Gespräch mit Adam zu aktivieren.
Kehren Sie in den Raum zurück, von wo aus Sie die Wand beschädigt haben, ohne in das Grab hinabzusteigen. Benutzen Sie auf dem Büro die verschlüsselte Nachricht aus Ihrem Inventar mit Hilfe der Skytale. Drehen Sie die Nachricht, um Sie vollständig zu erhalten.

Gehen Sie hinunter, um im Museum anzurufen und gehen Sie zurück, um sich von Adam zu verabschieden.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Istanbul

Ellens Wohnung

Benutzen Sie das Messer zum Öffnen des Pakets.
Nehmen Sie den Fotoapparat und das Propoethyn und lesen Sie die Post.

Verlassen Sie das Hotelzimmer.

Yaneks Atelier

Treten Sie in Yaneks Atelier ein und klicken Sie auf das Lilith-Gemälde.
Wenn Sie draußen sind, verschieben Sie die Mülltonne und betreten Sie das Haus.
Klicken Sie auf das Fenster, um zu sehen, dass Yanek weg geht.

Holen Sie die folgenden Gegenstände:
Metallband
Zange
Geknotetes Seil
Haken zum Öffnen von Schlössern

Kombinieren Sie die Zange mit dem Metallband und benutzen Sie den Spanner.
Brechen Sie das Schloss von Yaneks Haustür auf.

Sie können den Haken mehrere Male horizontal nach links verschieben. Der andere Haken muss im richtigen Moment vertikal betätigt werden.
Die ursprüngliche Platzierung des linken Hakens wird ganz nach links gezogen.

Von dieser Position aus gehen Sie wie folgt vor:
Linker Haken: 1 Raste nach rechts
Senken Sie den rechten Haken
Linker Haken: 3 Rasten nach rechts
Senken Sie den rechten Haken
Linker Haken: 4 Rasten nach links
Senken Sie den rechten Haken
Linker Haken: 3 Rasten nach rechts
Senken Sie den rechten Haken
Linker Haken: 1 Raste nach links

Treten Sie ein und schalten Sie das Licht an.
Gehen Sie nach rechts.
Nehmen Sie Schwamm und Lösungsmittel und fügen Sie sie zusammen. Benutzen Sie den Schwamm auf der roten Leinwand (2 Mal).
Machen Sie ein Foto.

Klicken Sie auf die Darstellung einer Landschaft und Marionetten und klicken Sie auf den Mechanismus, der die Marionette ganz rechts aktiviert.
Heben Sie die beschädigte Marionette auf und gehen Sie in den hinteren linken Teil des Raums.

Kämmen Sie ihn und zerschneiden Sie ihn mit einem Skalpell.

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Fügen Sie den Arm und die beschädigte Marionette zusammen.
Stellen Sie die Marionette an ihren Platz und lösen Sie das Rätsel.

Es gibt 6 Mechanismen. Jeder setzt eine Marionette in Gang. Aktiveren Sie sie in folgender Reihenfolge:
5 → 6 → 2 → 4 → 1 → 3

Einige Animationen müssen zum Ende kommen, damit es funktioniert. Wenn der Zeitablauf nicht passt, stößt die Marionette Nr. 3 gegen die Nr. 2 oder die Blätter, hinter denen sich das Schloss befindet. Beginnen Sie die Folge also erneut.

Treten Sie in den Raum, der geöffnet wurde, klicken Sie auf das Gemälde und machen Sie davon ein Foto. Holen Sie die Stange.
Gehen Sie ins Obergeschoss.
Klicken Sie auf den kleinen Schrank, um das Rätsel zu aktivieren.

Das einfachste ist, sich auf eine der 4 Farben zu konzentrieren, um die Blumen wie erforderlich zu platzieren. Es reicht aus, eine Farbe zu blockieren, damit die anderen richtig platziert sind. Beginnen Sie damit, den großen Außenkreis zu verschieben, um die gelben Blumen oben links zu platzieren. Verschieben Sie dann den mittleren Kreis, um die gelbe Blume wie erforderlich zu platzieren. Verschieben Sie schließlich den kleinen Kreis, um dieses Rätsel zu beenden und die folgende Zeichnung zu erhalten.

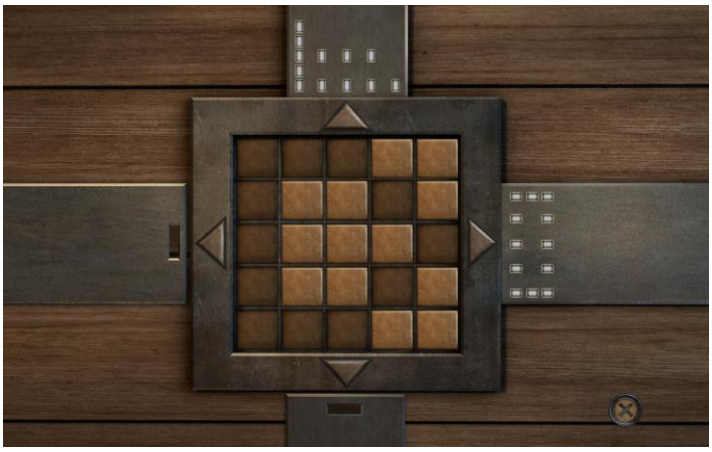
Nehmen Sie den Haken, fügen Sie ihn mit dem Griff zusammen, um die Treppe auszufahren und zum Speicher zu gelangen.
Sammeln Sie die folgenden Gegenstände auf:
Schraubenzieher

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Seil
Versiegelte Kiste

Öffnen Sie den Vorhang, durchsuchen Sie die Leiche und machen Sie ein Foto.
Schließen Sie einfahrbare Leiter wieder.
Benutzen Sie den Schraubenzieher am Fenster, um die Schrauben des Vorhängeschlosses zu entfernen.
Kombinieren Sie die beiden Seile und benutzen Sie sie, um durch das Fenster zu gelangen.

Rufen Sie im Museum an, lösen Sie dann das letzte Rätsel:



Dieses Rätsel ist ein Picross, klicken Sie auf die entsprechenden Felder, um einen Pfeil zu zeichnen.

ENDE

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Trophäen

Trophäe „Laiendetektiv“	3 gelöste Rätsel ohne Überspringen
Trophäe „Wahrer Abenteurer“	6 gelöste Rätsel ohne Überspringen in weniger als 25 Min.
Trophäe „In perfektem Gesundheitszustand“	Das erste Mal, dass Gesundheitsleiste = 20
Trophäe „Perfekter Patient“	Erste Ankunft im Hotel in Istanbul (wenn die Gesundheitsleiste abgesehen von Ellens Schwächeanfällen immer > 10 bleibt)
Trophäe „Draufgänger“	Eine der folgenden Kombinationen schlucken: (Whisky + Schlafmittel) ODER (Whisky + Schlafmittel + Medikament)
Trophäe „Geübtes Auge“	Turner-Gemälde authentifiziert
Trophäe „Paparazzo“	Lazlo fotografieren
Trophäe „Vamberys Geheimnisse“	Erste Ankunft
Trophäe „Unabhängiger“	Mit Hilfe der Skytale entschlüsselte Nachricht (um diese Trophäe zu gewinnen, muss der Spieler ohne Adams Hilfe das Grab von Vamberys Eltern finden und Friedlens Nachricht entschlüsseln, ohne dass Adam ihm von der Skytale erzählt)
Trophäe „Die große Flucht“	Den Tresorraum verlassen, um zum Herrenhaus zu gehen
Trophäe „Die Stimme aus der Vergangenheit“	Abgespielte Wachswalze
Trophäe „Kamikaze“	Sprengkörper mit Feuerzeug im Inventar kombinieren
Trophäe „Diplomat“	„Ausweichendes“ Gespräch mit Yanek geführt
Trophäe „Erfahrene Diebin“	Schlossknacker-Rätsel in weniger als 30 Min. lösen
Trophäe „Ruhige Hand“	Marionettenarm beim ersten Mal erfolgreich durchtrennen
Trophäe „Marionettenspieler“	Die Rätsel „Marionettenarm“ und Karagoz (ohne Überspringen natürlich) lösen
Trophäe „Vielen Dank“	Die Liste aller Mitwirkenden ansehen
Trophäe „From Budapest with Love“	Den gesamten Prolog gespielt haben (Budapest)
Trophäe „The End!“	Das Spiel beenden!
Trophäe „300“	300 Punkte haben

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.

Punkte

Aktion	Bonus
Friedlens Nachricht aufdecken	5
Nachricht fotografieren	3
Friedlens Leiche fotografieren	3
Rätsel „Abhöranlage“	10
Archivschrank - Akte des Komplizen	5
Archivschrank - Friedlens Akte	5
Authentifiziertes Gemälde	2
Abgespielter Zylinder	5
Den Schlüssel im Schiff nehmen	3
Zahlencode	5
Rätsel „Modellbaubuch“	10
Rätsel „Dia“	8
Rätsel „Getriebe“	10
K7 abgespielt	5
Befleckter Brief gereinigt	5
Rätsel „Stromkasten“	15
Schlüssel hinter der Statue nehmen	3
Den Friedhof betreten	2
Rätsel „Flachrelief“	12
Krypta in Whitby Öffnung Tür links	5
Krypta in Whitby Öffnung Tür rechts	5
Krypta in Whitby Öffnung Tür Mitte	5
Schlange vernichten	3
Rätsel „Tresorraum“	15
Wand mit Loch	10
Rätsel „Schließfach“	10
Skytale	5
Öffnung Kiste	15
Foto Lilith ok	5
Karagoz 01 ok	15
Rätsel „Arm“	10
Schloss knacken	15
Foto Brueghel ok	3
Brueghel gereinigt	5
Yaneks Medizin holen	0
Rätsel „Kleiner Tisch“	10
Foto Leiche	3
Den Friedhof betreten	3
Gesamtsumme „Abenteuer“	**258**

Anzahl der Kombinationen, die 2 Punkte bringen	Bonus NEW
21	

Gesamtanzahl der Kombinationen	42

GESAMTSUMME	300

© Microïds. Microïds is a trademark of Anuman Interactive. © 2013 Anuman Interactive SA.