## Dracula 4 PC Solution complète

#### **Prologue**

Vous devez cliquer sur le commissaire Lazlo pour vous présenter.

Cliquer sur le tableau avec la lampe ultraviolet de votre inventaire pour l'authentifier.

Placez le tableau dans la caisse en bois.

Prenez les objets suivants dans la pièce :

**Briquet** 

Ruban adhésif

Sceau

<u>Cire</u>

Ruban en plastique

Utilisez le Ruban adhésif pour fermer la caisse.

Combinez Briquet et Cire puis appliquez la cire chauffée.

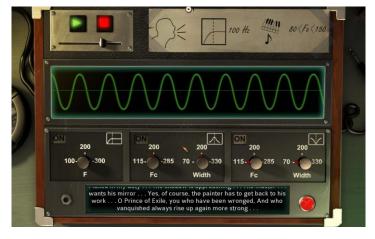
Enfin, utilisez le seau sur la cire que vous venez d'appliquer.

Mettez la caisse en lieu sûr dans le coffre-fort.

Epuisez tous les dialogues avec le commissaire.

Récupérez la bande audio abimée dans la boite près de la table d'analyse audio, réparez la avec le ruban adhésif et placez la dans la table

d'écoute.



Le bouton gauche doit être sur 100, cliquez sur ON. Les deux boutons du centre doivent être sur 200, cliquez sur ON.

Les deux boutons de droites doivent être sur 115 et 70, cliquez sur ON.

Puis cliquez sur Play en haut à gauche.

Récupérez le dossier de Friedlen et Kilic dans l'armoire à archives



Pour récupérer le dossier de Friedlen : cliquez sur le casier (colonne AD / rangée UZ → emplacement 14).

Pensez à récupérer le morceau de papier dans le dossier de Friedlen sur lequel est inscrit un message codé. Pour récupérer le dossier de Kilic : cliquez sur le casier (colonne MQ / rangée HM → emplacement 8).

Descendez au sous-sol.

Examinez le corps en cliquant sur son poignet.

Retournez-vous et examinez le morceau de savon posé sur l'évier.

Utilisez la clé donnée par Lazlo pour prendre le matériel demandé dans l'armoire située dans le couloir à gauche en sortant de la cellule :

**Piles** 

Poudre à empreintes

**Pellicule** 

Pulvérisateur vide

**Polaroid** 

Assemblez le Polaroid + les piles + la pellicule.

Assemblez le pulvérisateur avec la poudre à empreintes

Prenez une photo de Frieden

Diffusez la poudre sur le mur au-dessus de l'évier grâce au spray.

Prenez une photo du message inscrit sur le mur

Retournez dans le bureau, prenez vos médicaments et appelez le Musée.

#### **Manoir Vambery**

Entrez dans le manoir pour déclencher le dialogue avec Adam.

Dirigez-vous vers la cuisine et prenez les objets suivants :

**Récipient** 

**Dégrippant** 

<mark>Fusible</mark>

Tube de colle

Lampe torche

Eau de javel

**Couteau** 

Pomme x2 + poire x1

Prenez le récipient remplissez le d'eau

Montez à l'étage et examinez les documents sur le bureau

Déplacez l'échelle complètement à gauche.

Cliquez sur la rangée de livre puis cliquez sur le livre C II 15.

Décalez l'échelle deux fois sur la droite et cliquez sur la rangée de livres puis cliquez sur le livre A III 07.





Dévoilez le message du livre A III 07



Cliquez sur les quatre angles de la diapo avec le scalpel, puis cliquez sur la diapo pour la prendre. Utilisez ensuite la loupe sur le texte, cliquez sur les points placés sous certaines lettres pour faire apparaître FIV05. Examinez aussi le plan du bateau

Dirigez-vous au fond à gauche. Faites glisser le rideau et cliquez sur le boîtier fixé au mur. Accomplissez le puzzle des engrenages





Faites une colonne avec les 4 engrenages sur la droite.

Activez le mécanisme 3 fois pour faire pivoter le bateau afin que l'arrière soit dirigé vers le bas, sur le schéma à droite. Faites une colonne avec 3 engrenages sur la gauche et activez le mécanisme pour faire descendre le bateau. Ceci permet de récupérer une clé à l'arrière du bateau au rez-de-chaussée.

Déplacez l'échelle pour accéder au RDC puis dirigez-vous au fond pour récupérer la clé située à l'arrière du bateau.

Remontez dans le bureau et prenez le <mark>rack à diapo</mark> près du projecteur, combinez celui-ci avec vos diapos et placez le tout dans l'appareil Découvrez le code 2517 près de la ville de Viladoviste (haut+ droite)

Cliquez sur la rangée de livres F IV 05.



Retirez les deux livres et utilisez la clé, récupérée à l'arrière du bateau, puis entrez le code 2517.

Equipez-vous de la lampe torche pour accéder à la salle.



Retournez-vous et utilisez les fusibles sur le petit boîtier puis cliquez sur le gros boîtier pour accéder au puzzle et remettre l'électricité.



Sur la partie gauche, tournez les circuits de manière à faire circuler l'électricité vers la droite pour allumer toutes les ampoules. Puis placez les dominos afin que toutes les LED soient allumées.

Récupérez les éléments suivants dans la pièce :

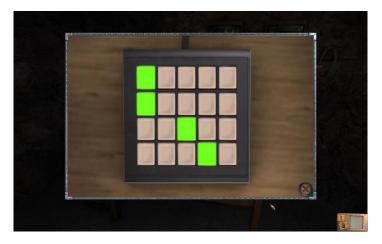
Cassette audio Whisky Eau oxygénée Médaille de st-Benoit vitamines

Cliquez sur le tableau derrière le bureau pour voir la photo du manoir et cliquez sur la statue.



Combinez le verre d'eau + l'eau oxygénée + la javel pour obtenir un liquide permettant d'enlever la tâche d'encre sur le document placé sur le bureau.

Utilisez la télécommande et cliquez sur l'avant dernier bouton de la rangée du bas.



Allumez ensuite l'écran situé à côté et cliquez sur l'image.



Descendez au RDC, passez un coup de téléphone au Musée puis à Adam et sortez du manoir vers la droite. Regardez la statue.

Faites demi-tour et partez à droite du manoir pour récupérer Echelle et Cisaille

Retournez près de l'entrée du manoir et posez l'échelle à côté de la statue recouverte de verdure. Utilisez les cisailles puis récupérer la clé derrière la statue.



#### **Cimetière**

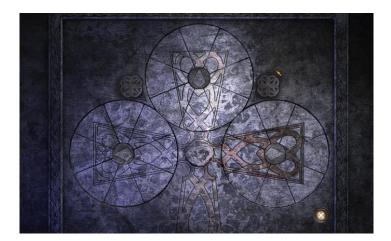
Contournez le manoir et cliquez sur la grille en haut du chemin. Utilisez le dégrippant sur la serrure et entrez dans le cimetière. (+2)

Récupérez l'objet la <mark>Barre en métal</mark> qui se trouve à vos pieds. Utilisez les cisailles sur le mausolée du fond (famille Wanberger) Utilisez la clé et entrez.

Utilisez la barre de métal sur le tombeau de gauche et récupérez l'Echelle de cordes + Piolet

terminez le puzzle en faisant pivoter les cercles et en interchangeant les dessins, vous devez obtenir le résultat suivant (bleu à gauche, blanc en

haut et rouge à droite). Puis utilisez l'échelle de corde pour descendre.



### **Tombe Wanberger**

Ramassez les objets suivants : Serpent de pierre x3 Pot en terre Os

Cliquez sur la mosaique au sol pour ouvrir les portes.

Il n'est possible d'ouvrir qu'une seule porte à la fois. Ramassez les 3 serpents de pierres et utilisez le mécanisme au sol. Faites pivoter les dessins en fonction de la porte que vous souhaitez ouvrir :

Porte de droite



Porte de gauche



Porte du centre



Dirigez-vous vers la tombe de droite. Utilisez le pot en terre sur le serpent et récupérez la fiole d'huile et utilisez le couteau pour obtenir une bande de tissue.



Ouvrez la porte de gauche et combinez la bande de tissue+ os + huile + briquet Equipez-vous de cette torche et avancez dans le couloir.

Utilisez la Médaille de Saint Benoit sur la porte et résolvez le puzzle en vous servant des initiales latines face à la porte



Utilisez le médaillon sur la porte puis faites pivoter les lettres afin d'obtenir le résultat montré par l'image ci-dessus.

#### La chambre forte

Entrez dans la salle.

Ouvrez le coffre en plaçant les couleurs dans cet ordre : bleu, jaune, rouge. Comme le drapeau dans le coin gauche de la pièce.



Prenez les vitamines pour récupérer des points de santé. Récupérez la sangle sur la statue cachée sous le tissu

Prenez les objets suivants dans le coffre et dans la salle :

Grappin
Corde
Cylindre de cire
Petit morceau de ficelle
Boite en cuire
Balles en argent

Utilisez le piolet sur le mur en brique (2 fois) pour créer une brèche. Combinez le couteau+ les balles = poudre Poudre +boite en cuire +petit morceau de ficelle =explosif

Placez la dynamite dans la brèche et allumez la mèche. Combinez le grappin et la corde (+2). Utilisez le grappin sur le mur brisé. Utilisez la sangle sur la statue et attachez le grappin (image Mur). Enfin cliquez sur la statue pour dégager le mur.



#### **Manoir**

Sortez pour activer le dialogue avec Adam.

Retournez dans la pièce d'où vous venez de briser le mur, sans descendre dans la tombe. Sur le bureau utilisez le message codé de votre inventaire avec la Scytale. Faites tourner le message pour l'avoir au complet.

Descendez pour appeler le Musée et retournez dire au revoir à Adam.

#### Istanbul

#### Appartement d'Ellen

Utilisez le couteau pour ouvrir le paquet. Prenez <mark>l'appareil photo</mark> et la <mark>propoéthyne</mark> et lisez le courrier

Sortez de la chambre d'hôtel.

#### Atelier de Yanek

Entrez chez Yanek et cliquez sur le tableau Lilith. Une fois dehors, déplacez la benne à ordure et entrez dans la maison. Cliquez sur la fenêtre pour voir partir Yanek.

Récupérez les objets suivants :

Tige de métal Pince Corde à nœuds Hooke de crochetage

Combinez la pince et la tige de métal et équipez-vous du <mark>tendeur</mark>. Crochetez la serrure de la porte de la maison de Yanek



Vous pouvez déplacer le crochet de gauche horizontalement de plusieurs crans. L'autre crochet doit être actionné verticalement au bon moment. Le placement d'origine du crochet de gauche est tiré vers l'extrême gauche

Depuis cette position, faites comme ceci : Crochet de gauche : 1 cran vers la droite

Abaissez le crochet de droite

Crochet de gauche : 3 crans vers la droite

Abaissez le crochet de droite

Crochet de gauche : 4 crans vers la gauche

Abaissez le crochet de droite

Crochet de gauche : 3 crans vers la droite

Abaissez le crochet de droite

Crochet de gauche: 1 cran vers la gauche

Entrez et allumez la lumière.

Dirigez-vous vers la droite.

Prenez <mark>l'éponge</mark> et le <mark>dissolvant</mark> et assemblez-les. Utilisez l'éponge sur la toile rouge (2 fois)

Prenez une photo.

Cliquez sur la représentation d'un paysage et des marionnettes et cliquez sur le mécanisme qui active celle à l'extrême droite. Ramassez la marionnette cassée et dirigez-vous au fond de la pièce à gauche.

Peignez le et découpez-le au scalpel.



Assemblez le bras et la marionnette cassée. Remettez la marionnette en place et résolvez le puzzle



Il y a 6 mécanismes. Chacun actionne une marionnette. Activez-les dans cet ordre :  $5\to 6\to 2\to 4\to 1\to 3$ 

Certaines animations doivent arriver à terme pour que cela fonctionne. Si le timing n'est pas bon, la marionnette 3 se heurtera à la 2 ou aux feuilles cachant la serrure. Recommencez alors la séquence.

Entrez dans la pièce qui vient de s'ouvrir, cliquez sur le tableau et prenez-le en photo. Récupérez la perche. Montez à l'étage.

Cliquez sur le petit meuble pour activer le puzzle

Le plus simple est de se fixer sur une des 4 couleurs pour placer les fleurs comme il faut. Il suffit de caler une couleur pour que les autres soient bien placées. Commencez par déplacer le grand cercle extérieur pour placer les fleurs jaunes en haut à gauche. Puis déplacez le cercle du milieu pour placer la fleur jaune comme il faut. Enfin, déplacez le petit cercle pour terminer ce puzzle et obtenir le dessin suivant



Prenez le <mark>crochet</mark>, assemblez le au manche pour faire descendre l'escalier et accéder au grenier. Ramassez les objets suivants : Tournevis



Ouvrez le rideau, fouillez le cadavre et prenez une photo Refermez l'escalier coulissant. Utilisez le tournevis sur la fenêtre pour retirer les vis du cadenas. Combinez les deux cordes et utilisez-la pour passer par la fenêtre.

Téléphonez au musée puis réalisez le dernier puzzle :



Ce puzzle est un Picross, cliquez sur les cases correspondantes pour dessiner une flèche

FIN

# <u>Trophées</u>

Trophée "Détective amateur"	3 puzzles résolus sans skipper		
Trophée "Véritable aventurier"	6 puzzles résolus sans skipper en moins de 25 min		
Trophée "En pleine santé"	première fois que la jauge santé = 20		
Trophée "Patient idéal"	première arrivée à l'hôtel Istanbul (si, en dehors des malaises, la jauge santé d'Ellen est toujours restée > 10)		
Trophée "Tête brûlée"	avaler une des combinaisons suivantes : (whisky + somnifere) OU( whisky + somnifere + medicament)		
Trophée "L'œil de l'expert"	Tableau Turner authentifié		
Trophée "Paparazzi"	prendre Lazlo en photo		
Trophée "Les secrets de Vambéry"	première arrivée		
Trophée "Indépendante"	Message décodé sur scytale (Pour gagner ce trophée, le joueur doit trouver la tombe des parents de Vambéry sans l'aide d'Adam et décoder le message de Friedlen sans qu'Adam ne lui ai parlé de la scytale)		
Trophée "La grande évasion"	quitter chambre forte pour aller au manoir		
Trophée "La voix du passé"	Rouleau de cire écouté		
Trophée "Kamikaze"	Combiner explosif et briquet dans l'inventaire		
Trophée "Diplomate"	dialogue "esquive" joué avec Yanek		
Trophée "Cambrioleuse chevronnée"	réussir le puzzle crochetage en moins d'une minute 30		
Trophée "Main sûre"	réussir la découpe du bras de la marionnette du premier coup		
Trophée "Marionnettiste"	Réussir les puzzles "bras de la marionnette" et Karagoz (sans skipper bien sûr)		
Trophée "Merci"	Regarder l'ensemble des crédits		
Trophée "Prologue"	Avoir joué l'intégralité du prologue (Budapest)		
Trophée "The End !"	Finir le jeu!		
Trophée "300"	Avoir 300 points		

# **Points**

300

Action	Bonus
	1
Révéler le message de Friedlen	5
Photographier Message	3
Photographier Friedlen mort	3
Puzzle table d'écoute	10
Meuble archives - dossier complice	5
Meuble archives - dossier Friedlen	5
Tableau authentifié	2
Cylindre écouté	5
Prendre clef dans le bateau	3
Digicode	5
Puzzle Livre modélisme	10
Puzzle diapo	8
Puzzle engrenages	10
K7 écoutée	5
Lettre tachée nettoyée	5
Puzzle tableau électrique	15
Prendre clef derrière la statue	3
Accès warp 13 ouvert	2
Puzzle bas relief	12
Crypte Whitby ouverture porte gauche	5
Crypte Whitby ouverture porte droite	5
Crypte Whitby ouverture porte centre	5
Neutraliser serpent	3
Puzzle chambre forte	15
Mur troué	10
Puzzle Coffre	10
Scytale	5
Ouverture caisse	15
Photo lilith ok	5
Karagoz 01 ok	15
Puzzle Bras	10
Crochetage	15
Photo Brueghel ok	3
Brueghel nettoyé	5
Récupération remède Yanek	0
Puzzle Guéridon	10
Photo cadavre	3
Accès warp YA_007 ouvert	3
Total "aventure"	258
Total aventure	258
Nombre de combinaisons rapportant 2 points	Bonus NEW
21	
Total Combinaisons	42

TOTAL

Page	13	/ 13
. 456		,