

Dracula

Le Mystère du château





Sommaire

Edito	page 5
Installation et Démarage	page 6
Utilisation du jeu	page 8
Déroulement du jeu	page 11
Première partie : Transylvanie	page 11
Seconde partie : Le Château de Dracula	page 14





Edito

Dracula Le mystère du château

Dracula Le mystère du château est un jeu destiné aux enfants à partir de 6 ans. Il leur propose autant d'amusement que d'épreuves à surmonter. Vous y trouverez plus de trente décors interactifs ponctués de plus de deux cents animations en couleur. Le but du jeu est d'abord de parvenir jusqu'au château de Dracula, puis de retrouver le corps du Comte à l'intérieur. Au cours de l'aventure, vous devrez rassembler des objets, venir à bout de casse-tête, affronter les créatures les plus invraisemblables, mettre des spectres en déroute, tout en échappant sans cesse à un destin impitoyable. Si vous surmontez tous ces obstacles, vous pénétrerez dans le repaire de Dracula, où une multitude de nouveaux défis vous attendent. Le Comte est disposé à partager avec vous un secret bien gardé. Encore faut-il que vous soyez suffisamment doué pour survivre à toutes les épreuves qu'il vous a concoctées !





Installation & Démarrage

sous Windows 3.1x

- Installation

Avant de lancer le jeu pour la première fois, vous devez l'installer sous Windows® 3.1x.

1. Insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Dans le Gestionnaire de Programmes, choisissez la commande Exécuter du menu Fichier.
3. Dans la boîte de dialogue, tapez « D:\SETUP31.EXE », la lettre D symbolisant votre lecteur de CD-ROM. Puis cliquez sur OK.
Si vous ne savez pas avec certitude par quelle lettre est représenté votre lecteur de CD-ROM, ouvrez le Gestionnaire de Fichiers, vous y trouverez l'icône illustrant votre lecteur.
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Lorsque l'installation est terminée, un message vous en informe.

- Lancement

1. Insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM. Il doit y rester pendant toute la durée du jeu à chaque utilisation.
2. Double-cliquez sur l'icône Dracula du menu H+a, dans le Gestionnaire de Programmes.

sous Windows 95

- Installation

1. Insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Si la fonction de lecture automatique de CD-ROM est active, cliquez sur le bouton Installer, en dessous du graphisme représentant cette fonction dans Dracula.

Dans le cas contraire, choisissez la commande Exécuter dans le menu Démarrer de votre bureau. Dans la boîte de dialogue, tapez « D:\SETUP95.EXE », la lettre D symbolisant votre lecteur de CD-ROM. Cliquez ensuite sur OK.



Si vous ne savez pas avec certitude par quelle lettre est représenté votre lecteur de CD-ROM, allez dans Programmes, puis ouvrez l'Explorateur. Vous y trouverez l'icône illustrant votre lecteur.

3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Lorsque l'installation est terminée, un message vous en informe.

- **Lancement**

1. Insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM. Il doit y rester pendant toute la durée du jeu à chaque utilisation.

2. Si la fonction de lecture automatique est activée, cliquez sur le bouton Exécuter, en dessous du graphisme représentant cette fonction dans Dracula.

Dans le cas contraire, sélectionnez l'option Programmes dans le menu Démarrer de votre bureau. Dans le dossier H+a, cliquez sur l'icône Dracula.

sous Macintosh

Aucune installation n'est nécessaire. Suivez simplement les étapes suivantes :

1. Insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM.

2. Double-cliquez sur "Dracula.PPC" pour les utilisateurs de Power Macintosh ou sur "Dracula.68k" pour les autres afin de jouer au jeu.



Utilisation du jeu

Une fois que le jeu est lancé, écoutez attentivement Dracula vous expliquer les règles de votre aventure. Si vous connaissez déjà le jeu et souhaitez donc sauter cet avant-propos, appuyez sur la barre d'espacement.

Débuter le jeu

Après l'introduction, sélectionnez l'une des commandes inscrites sur la tombe. Celles-ci vous permettent de régler le son, lire les crédits, commencer une nouvelle partie ou reprendre un jeu précédemment sauvegardé.

Choisir son niveau

Sélectionnez l'un des niveaux classés de 1 à 3 par ordre de difficulté croissante, puis cliquez sur OK.

Inscrire son nom

Cliquez sur les lettres afin d'écrire le nom souhaité. Vous pouvez insérer un espace à l'aide de la barre d'espacement illustrée sous les lettres et revenir en arrière avec la touche « retour arrière » située en bas à droite. Quand vous avez fini de saisir votre nom, cliquez sur OK.



Utiliser les outils d'interface

N'écoulant que sa bienveillance et souhaitant vous accorder toutes vos chances, Dracula a prévu à votre usage quelques outils. Affichés en bas de l'écran, ceux-ci ne manqueront pas de vous rendre service au cours de votre voyage :



Le **baluchon** vous permettra, au long de votre route, de conserver les objets découverts qui pourraient vous être utiles par la suite... On ne sait jamais ! Cherchez-les avec soin. Les objets que vous pouvez sélectionner se transforment lorsque vous cliquez dessus. Attention, il faut parfois être rapide ! Faites-les glisser à l'aide de votre souris pour les déposer dans votre sac. Vous pourrez ensuite cliquer à tout moment sur le sac pour en examiner le contenu. Pour déposer un objet à la place qui lui revient dans un décor donné, faites-le glisser hors du sac avec la souris et déposez-le à l'endroit souhaité. Sachez que certains de ces trésors revêtent plus de valeur que d'autres, et pourraient bien susciter la convoitise de diverses créatures. Vous tenez à la vie ? Alors, utilisez le contenu de votre sac à bon escient.



La **carte** vous indiquera, dès que vous le souhaiterez, l'endroit où vous vous trouvez. Cliquez sur cette icône : l'un des deux plans du jeu apparaîtra en plein écran en fonction du décor environnant. Il est possible de passer de l'un à l'autre de ces plans en cliquant sur l'image circulaire située en haut à gauche de l'écran. Les lieux que vous avez déjà visités sont indiqués par des croix verts. Lorsqu'on amène le curseur sur l'un d'eux, l'image du décor correspondant apparaît en bas à droite du plan. Si vous jouez au niveau 1, il suffit de cliquer sur un X pour revenir à l'endroit concerné. Les croix rouges représentent les endroits qui vous restent encore à explorer. Mais vous devrez y parvenir sans l'aide de la carte.



La **main de squelette** vous permet de refaire de nombreux jeux et de refaçonner une grande partie des épreuves, juste pour le plaisir. Pas de panique : si vous perdez, alors que vous aviez déjà réussi l'un d'entre eux, vous ne serez pas pénalisé.





Le **livre** vous donne accès à trois options : commencer un nouveau jeu, en reprendre un que vous aviez précédemment interrompu ou sauvegarder la partie en cours.



La **boule de cristal** a pour fonction de vous guider. Cliquez sur cette icône dès que vous avez besoin d'aide.



La **tête de mort** permet de sortir du jeu en cours. A l'aide de cette icône **Quitter**, vous pouvez sauvegarder la partie afin de la reprendre ultérieurement.



Vous observerez que vous disposez d'un curseur magique : celui-ci se transforme d'une **chauve souris** en une **main** lorsque vous le déplacez sur un objet dissimulant une animation. Dès qu'il prend l'apparence d'une main ouverte, cliquez sur la souris. Votre curseur se change aussi en **main à gauche** ou **main en haut**, quand vous dirigez la souris dans l'une des directions qui vous sont proposées. Pour poursuivre votre aventure du côté souhaité, faites un clic.

Quitter le jeu

Pour sortir de l'application en cours de jeu, cliquez sur la **tête de mort** en bas à droite de l'écran.

Déroulement du jeu

Attention : Si vous souhaitez vous lancer dans le jeu sans la moindre indication, abstenez-vous de lire le chapitre qui suit. Mais si après des heures de persévérance, vous vous sentez bloqué, jetez un œil dans cette partie du manuel !

Première Partie Transylvanie

Dans la première partie de votre aventure, vous devez trouver votre chemin, à travers la Transylvanie, jusqu'au château de Dracula. Tout au long de cette expédition, vous rencontrerez d'innombrables créatures de la nuit, qui ne manqueront pas de vous lancer des défis : élucider des énigmes, surmonter des épreuves... Lorsque vous relevez un défi avec succès, vous recevez une récompense, un indice, par exemple, qui vous aidera dans votre quête.

Le Cimetière...

C'est là que débute votre histoire. Vous devez trouver une clef, que vous placerez partail avec cette clef, puis emprunterez le chemin qui mène au château de Drac

Le Verrou du Portail...

Il ne consentira à s'ouvrir que si vous détenez la clef.



Sur la route...

Vous voilà parti pour de bon. Suivez le conseil du verrou : ne vous éloignez pas du chemin. Gardez l'œil sur votre curseur et souvenez-vous : la main vous signale les objets cachés dans le paysage.

Le Carrefour...

C'est maintenant que vous devez véritablement faire votre premier choix. Choisissez l'une des directions inscrites sur les pancartes. Qui sait quelles aventures vous attendent dans ces parages...

La Butte aux Suppliciés...

Pour continuer au-delà de ce lugubre endroit, cherchez des objets cachés et servez-vous de votre mémoire pour les assembler par paire. Ainsi, vous rendrez sa liberté au squelette. S'il pense à vous faire un cadeau en guise de remerciement, assurez-vous de bien le mettre de côté.

Marécage de Vaseboue...

Une fois de plus, un obstacle vous empêche de poursuivre votre route. Pour traverser le marécage sans vous mouiller les pieds, ni trouver une fin tragique entre les mandibules d'un énorme monstre reptilien, vous devez servir à cette bestiole son met favori. Avec un peu de chance, vous avez peut-être ramassé pendant votre trajet le genre d'aliment dont il se régale. Jetez un coup d'œil dans votre besace. Sinon, vous devrez partir à sa recherche.

Forêt de Non-Retour...

Ne traversez cette forêt qu'avec la plus grande prudence, car le Chevalier Sans Tête pourrait bien s'y cacher. N'oubliez pas pour autant de repérer tout objet caché.

Le Chevalier Sans Tête...

Horreur ! Vous avez osé pénétrer dans le domaine du Chevalier Sans Tête. Si vous souhaitez en repartir avec la vôtre sur les épaules, vous n'avez plus qu'à explorer les environs, à la recherche d'une nouvelle tête pour le maître de ces lieux. Mais attention, ce dernier est assez exigeant sur la marchandise... Et, abstenez-vous de ~~repartir~~ d'ici les mains vides. Bonne chance !



Solitude désertique...

Le château de Dracula se dresse juste de l'autre côté du ravin. Si seulement vous découvriez un moyen de le franchir ! Sachez qu'ici, les apparences ne trompent pas. Dans ce paysage, un objet caché vous attend. Cherchez bien !

La Sorcière...

Ce que cette infâme magère est occupée à concocter dans son chaudron vous sera très précieux. Vous devez juste lui donner l'unique ingrédient qui manque à sa mixture. Cherchez dans votre sac : avec un peu de chance, vous l'avez trouvé en chemin. Sinon, faites demi-tour et rapportez-le.

Le Gouffre...

Votre avancée est de nouveau bloquée. Pourtant, le château de Dracula se trouve juste au-delà de cette passerelle disloquée. Fouillez dans votre sac, vous avez sans doute de quoi la réparer. Le lutin vous donnera un coup de main. Attention, pensez à lui donner tous les éléments dans un ordre bien précis !

La Porte du Château...

Vous êtes parvenu jusqu'ici ! Félicitations ! Pour pénétrer dans le château de Dracula et entamer la seconde partie de votre aventure, c'est facile : il vous suffit de trouver comment construire les marches qui manquent à ce noble perron. Les charmants amis de Dracula daigneront peut-être vous porter assistance.

L'accès au Petit Vestibule...

Ce passage vous réserve un simple avant-goût de ce qui va suivre. Reconstituez le puzzle puis entrez... si vous en avez le courage !



Seconde Partie

Le Château de Dracula

Et les réjouissances continuent... En poussant aussi loin votre quête, vous avez démontré que vous étiez un aventurier digne de ce nom. Maintenant, il vous incombe de parcourir le château à la recherche des pièces qui manquent aux armoiries de Dracula. Quand vous y serez parvenu, vous aurez à découvrir encore le cercueil qui sert de lit à Dracula, et éveiller celui-ci. C'est alors seulement qu'il vous livrera son secret. Pour compliquer votre tâche, le château renferme une quantité de cercueils.

Le Petit Vestibule...

Depuis cette pièce, vous pouvez commencer votre exploration du château. *Les icônes des mains orientées* vous indiqueront les directions qu'il vous est permis de suivre. N'hésitez pas à recueillir autant d'objets que possible dans cette immense demeure.

Le Grand Vestibule...

Situé au premier étage, il vous ouvre le passage sur une série de pièces intéressantes à découvrir. Toutes cachent un défi à relever. Choisissez-en une et attendez-vous à des surprises.

La Salle d'Armes...

Vous avez découvert le lieu où reposent quelques-uns des ancêtres du Comte Dracula. Exercez-vous au jeu qui renferme cette salle, et vous découvrirez ce que ces nobles personnages dissimulent depuis des siècles.



Les Cuisines...

Le Loup-Garou n'a pas l'air d'apprécier la compagnie des puces. Vous avez de la chance : d'habitude, il se montre moins sociable. Si vous parvenez à faire en sorte que les sabliers se vident en même temps, vous l'aidez à se débarrasser de ses démangeaisons et, par la même occasion, recevrez de sa part une appréciable récompense.

La Bibliothèque...

Dracula possède une superbe collection de livres. Mais ceux-ci refusent de rester sur leurs étagères respectives. Si vous aidez le bibliothécaire à remettre son domaine en ordre, il vous en remerciera généreusement. Attention, ne laissez pas de livres vous échapper.

La Galerie de Portraits...

Vous voici devant les portraits de famille de Dracula. Pour vous reposer un peu de toutes les péripéties que vous avez traversées, cliquez sur l'un des tableaux du fond. Puis utilisez les boutons MELANGER et JOUER en vue d'un sain divertissement. On vous serait reconnaissant, toutefois, de remettre les portraits dans l'ordre où vous les avez trouvés en entrant. Un peu de respect pour les ancêtres, que diable !

La Grande Salle...

Vous êtes maintenant au deuxième étage. A nouveau, une multitude de portes s'offrent à vous. Chacune recèle des trésors inestimables, qui ne demandent qu'à être découverts. Mais attention, toutes ces merveilles ont un prix !

La Salle des Trophées...

Il semblerait qu'un précédent visiteur, moins chanceux que vous, ait laissé cette pièce en désordre. Vous vous porterez certainement volontaire pour tout remettre en place...



La Salle Egyptienne...

C'est là que Dracula conserve tous les trésors qu'il a rapportés de ses voyages au pays des pharaons. Le gardien de ces lieux va vous soumettre à un défi... félin. Ce jeu mettra votre sens de l'observation à l'épreuve, mais la récompense en vaut la chandelle.

La Chambre...

On dit que les miroirs sont les portes de l'âme. Réussissez à réunir trois âmes sœurs, et vous en saurez encore plus. Vous pourrez parvenir au terme de votre quête seulement si vous effectuez ce jeu.

Jekyll et Hyde...

Cette pièce contient un objet sans lequel vous ne pourrez poursuivre votre aventure jusqu'au bout. Attention : gardez-vous de boire le liquide verdâtre !

Le Grenier...

Donnez à Igor ce qu'il vous demande afin de donner vie à sa créature. En échange de quoi, il vous ouvrira l'unique accès aux Remparts.

Les Remparts...

Encore un obstacle. Vous devez le franchir pour réussir. A chaque tentative, l'une des gargouilles vous lance un défi. Si vous les mettez en échec, elles vous permettront de rejoindre en toute sécurité la Tour aux Joyaux.

La Tour aux Joyaux...

Ici, le lutin et son maître mettent votre capacité de concentration à l'épreuve. Suivez les cartes et tentez de découvrir la tête de mort. Si la chance vous sourit, vous recevrez une récompense d'un grand prix. Mais, si vous échouez, vous devrez donner quelque chose à vos adversaires. Au cas où vous sentiriez la chance revenir, continuez à jouer afin de récupérer ce que vous avez perdu. Bien entendu, plus vous jouez, plus vos pertes risquent d'être importantes.



Le Donjon...

Le château de Dracula est plein de portes dérobées et de passages secrets. Si vous êtes arrivé jusqu'au Donjon, c'est que vous avez déjà franchi au moins l'un d'entre eux. Un précédent visiteur est couché sur la table de torture. Il sait comment sortir d'ici. Le tout est de le convaincre de parler. Usez des moyens de persuasion à votre disposition dans l'ordre qui convient, sans quoi il gardera son secret.

Les Douves, partie supérieure...

Le petit compagnon dentu de Dracula se caractérise par un appétit féroce. Si vous apaisez sa fringale, il vous permettra d'accéder aux trésors cachés au fond des Douves.

Les Douves, partie inférieure...

Tentez de retenir votre souffle assez longtemps pour mettre la main sur toutes les richesses dissimulées ici.

Le Fantôme...

Vous devrez recourir à tous vos talents musicaux pour satisfaire le Fantôme.

Les Salles aux Cercueils...

Dracula possède une multitude de cercueils dissimulés dans de nombreuses pièces du château. Vous tomberez peut-être dessus en cherchant les éléments de ses armoiries. N'ouvrez les cercueils qu'à condition de pouvoir reconstituer le blason en entier. Pour cela, faites glisser les pièces hors du sac et placez-les sur le couvercle du cercueil. Lorsque les armoiries sont complètes, le couvercle se soulève. Si la chance est avec vous, Dracula se trouve à l'intérieur et vous avez gagné. Dans le cas contraire, continuez à chercher. Mémorisez bien l'emplacement de ces salles, vous aurez moins de mal à y revenir.

Pour gagner

Si vous parvenez à disposer les pièces des armoiries de Dracula sur le cercueil qui abrite le Comte, bravo, vous avez gagné ! Dorénavant, vous partagerez son mystère.