Komplettlösung zu Versailles 1685

1. Akt: Das kleine Lever

Das Abenteuer beginnt im Schlafzimmer des Königs. Da Ihr hier vorerst noch nichts anstellen könnt, verlasst den Raum (nach links drehen und durch die einzig mögliche Tür gehen - diese wird durch eine helle Hand mit erhobenem Finger angezeigt). Im nächsten Raum, dem Vorzimmer des Bassano, dreht Euch ein Stück nach rechts, bis Ihr den Kamin vor Euch sehen könnt. Auf dem Kaminsims stehen vier Vasen, die Ihr Euch näher betrachten solltet. Seht Ihr diese also in Großaufnahme, klickt auf die zweite Vase von rechts und öffnet sie. Klickt die offene Vase ein weiteres Mal an, um ihr einen **Schlüssel** zu entnehmen.
Mit diesem im Gepäck geht es nun in den nächsten Raum (dreht Euch um 180 Grad und durchquert die einzige offene Tür), das erste Vorzimmer. Dort dreht Ihr Euch nach links und findet, vor einem Kamin stehend, Charles Le Brun. Sprecht den Mann an (dazu seinen Kopf anklicken) und gebt die folgenden Antworten:
- Sie scheinen verärgert, gnädiger Herr.
- Wer sollte denn einen solchen Diebstahl begehen?
- Was stellen Ihre Skizzen dar?
- Herr Bontemps hat mir einen Auftrag erteilt. Wenn Sie möchten, kann ich mich nebenbei auch nach Ihren Skizzen erkundigen.

Nachdem Ihr also einen weiteren Auftrag angenommen habt und Le Brun das Zimmer verlassen hat, dreht Ihr Euch nach rechts und verlasst den Raum durch die linke Tür. Ihr landet kurz darauf im unteren Teil des Hauses und in einer kleinen Kammer. Um diese ein wenig zu erhellen, klickt einfach auf die rote Gardine, direkt vor Euch. Die Gardine wird daraufhin aufgezogen und das Sonnenlicht strahlt durch das Fenster. Dreht Euch nun nach rechts und entdeckt an der Wand mehrere Schranktüren, von denen sich zwei öffnen lassen (die zweite von links und die zweite von rechts). Öffnet also nacheinander beide Schranktüren, worauf sich ein paar Schubladen zeigen. Klickt auf diese Schubladen, um eine davon zu öffnen. Entnehmt der Schublade des linken Schrankes eine **Schere** und der Schublade des rechten Schrankes (dritte von unten) ein Blatt Papier (**Schmähschrift über die Künste**).
Mit diesen beiden Gegenständen im Gepäck geht es nun zurück ins Vorzimmer des Bassanos (durch die offene Tür und durch die Tür links neben dem Kamin), wo Ihr Euch ein Stück nach links dreht. Hier

befindet sich eine Tür, die verschlossen ist. Diese Tür könnt Ihr nun mit dem Schlüssel aus der Vase öffnen und durchqueren.
Nachdem Ihr ein paar Stufen nach oben gestiegen seid, geht einen weiteren Schritt nach vorne und Ihr landet in einem kleineren Bettenraum. Dreht Euch hier ein kleines Stück nach rechts und seht nach unten. In einer Ecke steht dort nämlich eine verschlossene Holztruhe, die Ihr anklickt (Augensymbol). Seht Ihr eben diese Truhe in Großaufnahme, könnt Ihr diese mit Hilfe der Schere (aus dem Schrank) öffnen (Leertaste betätigen, um das Inventar zu öffnen und dort die Schere herausnehmen. Schere auf die verschlossene Truhe klicken). Im Innern der Truhe liegt ein Stück Papier, das Ihr an Euch nehmt (**Papier aus der Kiste**). Nun dreht Ihr Euch wieder ein Stück nach links und klickt dort den kleinen Arbeitstisch an. Seht Ihr diesen in Großaufnahme, benutzt Ihr einfach das eben aufgenommene Papier aus der Kiste mit der Kerze, die rechts auf dem Tisch steht. Auf dem Papier erscheint daraufhin ein Satz, der da lautet: `die Maus, die Katze und das Hähnchen`.
Verlasst diesen kleinen Raum nun wieder und steigt die Treppen hinab, zurück ins Vorzimmer der Bassanos. Dort müßte nun die Tür genau vor Euch offen stehen und Ihr durchquert diese ins Schlafzimmer des Königs. So landet Ihr vor einer weiteren Tür, die von einem Türhüter bewacht wird. Sprecht eben diesen Türhüter an und gebt ihm die folgende Antwort:
- Herr Bontemps erwartet meinen Bericht.
Der Türhüter lässt Euch passieren und der erste Akt wäre abgeschlossen.

2. Akt: Vom Lever zum Rat

Dieser Akt beginnt im Salon des Königs. Ihr dreht Euch nach links und geht durch die offene Tür. So landet Ihr im Schlafzimmer des Königs, wo Ihr auf der rechten Seite, direkt neben dem Bett auf Alexandre Premier Bontemps trefft. Sprecht diesen an (dazu den Kopf des Mannes anklicken) und er beauftragt Euch daraufhin, Euch mit Madame de Maintenon zu unterhalten. Macht Euch also gleich auf den Weg zu deren Gemächer: nach links drehen, durch die offene Tür gehen, nach links drehen, durch die Tür gehen, weiter durch die rechte Tür, weiter durch die Tür direkt vor Euch. Vor der Tür zu den Gemächern der Dame steht ein Türhüter, den Ihr ansprecht:
- Kann ich mit Madame la Marquise sprechen?
- Könnten Sie Madame eine Botschaft Seiner Majestät übermitteln.
- Dann bestellen Sie Madame, daß Seine Majestät heute nachmittag in Ihren Gemächern zu arbeiten wünscht.

Nachdem die Botschaft also übermittelt wurde, gebt Ihr dem Türsteher nun die Schmähschrift über die Künste aus Eurem Inventar. Daraufhin erhaltet Ihr einen weiteren Zettel, nämlich die **Schrift über die königliche Ahnenreihe**. Ihr macht Euch nun auf den Rückweg zu Premier Bontemps, in das Schlafzimmer des Königs (drehen, durch die rechte Tür gehen, durch die vordere Tür, durch die vordere Tür, nach rechts drehen und durch die offene Tür). Im Schlafzimmer des Königs angelangt dreht Ihr Euch nach links, sprecht Bontemps an und überreicht ihm dann das aufgedeckte Papier aus Eurem Inventar. Antwortet ihm daraufhin:
- Was halten Sie von dieser Botschaft, mein Herr?
- Was erwarten Sie von mir?
Gleich links neben Bontemps entdeckt Ihr einen halboffenen Schrank, der sich nun durch Anklicken öffnen lässt. Entnehmt dem Schrank eine der **Kerzen** und einen **Schlüssel**.
Verlasst dieses Zimmer nun nach links in das Vorzimmer des Bassano und dreht Euch dort nach links. Vor der Wand stehend findet Ihr zwei kleine Schränke, von denen sich der Rechte mit dem eben gefundenen Schlüssel aufschliessen lässt (Schlüssel mit rechtem Schrank benutzen). In dem nun offenen Schrank findet Ihr einen **Zeichenkarton**, mit mehreren Bildern darin. Nachdem Ihr Euch also durch die inliegenden Gemälde geklickt habt, landet der Zeichenkarton in Eurem Gepäck. Es geht nun in den Salon des Königs - links durch die offene Tür, nach vorne durch die offene Tür. Hier werdet Ihr automatisch vom Monseigneur abgefangen, dem Ihr die folgenden Antworten gebt:
- Es handelt sich um Skizzen, gnädiger Herr.
- Ich glaube, von Herrn Le Brun, gnädiger Herr. Er hat mich gebeten, seine verlorenen Skizzen zu suchen...
Als nächstes überreicht Ihr dem Monseigneur den Zeichenkarton und Ihr erfahrt, daß die Werke tatsächlich von Le Brun gemalt wurden.
Klickt ein weiteres Mal durch die Gemälde und antwortet dem Mann dann:
- Haben Sie ein Idee, wer diese Skizzen in den Umschlag von Herrn le Brun hat legen können?
- Warum solche Streitigkeiten, gnädiger Herr?
Nachdem Ihr ein wenig schlauer seid, sucht nun den Salon des Krieges auf: nach rechts drehen und durch die offene Tür gehen, nach rechts drehen und nach vorne gehen, nach vorne durch die offene Tür gehen. Im Salon gelandet dreht Euch nach links und sprecht Le Brun an.
Überreicht ihm daraufhin den Zeichenkarton und Ihr erhaltet eine **falsche Skizze**. Gleich rechts neben Le Brun steht ein kleiner Tisch, mit dem Ihr nun die falsche Skizze benutzt, um diese darauf abzulegen.

Nun seht Ihr den Tisch mit der Skizze in Großaufnahme und greift Euch einen der Pinsel. Taucht den Pinsel in die goldene Farbe ein (oberer, mittlerer Farbfleck) und bearbeitet mit diesem Farbpinsel dann das obere Gemälde. Dieses wird auf diesem Wege angemalt und ergibt einen Satz: `die Henne und die Küken`. Nehmt diesen Satz an Euch und die **falsche Skizze** landet erneut in Eurem Besitz.
Verlasst den Salon nun wieder durch den linken Ausgang und dreht Euch in der großen Galerie nach links. Dort steht ein Mann in grauer Kleidung (Bontemps), den Ihr ansprecht:
- Ach, ich befürchte, daß mir einige Ungeschicktheiten unterlaufen sind.
Übergebt schließlich die falsche Skizze an Premier Bontemps und auch dieser Akt wäre überstanden.

3. Akt: Vom Rat zur Messe

Ihr beginnt im Salon des Überflußes. Dreht Euch hier nach links und sprecht die schweizer Garde (Türsteher) an:
- Seit ich mich im Schloß befinde, hat man mir hier den Zutritt verweigert.
- Kann ich eintreten?
- Auf Wiedersehen.
Ihr benötigt zum Eintritt in das Kuriositätenkabinett eine schriftliche Genehmigung von Herrn Bontemps. Dreht Euch also nach rechts und geht solange durch die vor Euch befindlichen, offenen Türen, bis Ihr Euch im letzten Raum, dem Salon des Krieges befindet. Dort angekommen dreht Euch nach links und klickt die größere Holzkiste an. Diese erscheint in Großaufnahme und Ihr könnt ein leeres **Blatt Papier** und eine **Zeichenkohle** aufnehmen.
Dreht Euch nun wieder nach rechts und folgt dem Durchgang in den Salon des Apollo. Dreht Euch dort nach rechts, bis Ihr die rechte, hintere Ecke des Raumes vor Euch seht. In diese Ecke könnt Ihr gehen und findet so in der Wand eine kleine, rote Tür (ist schwer zu erkennen!), die Ihr anklickt. Die Tür ist leider verschlossen und Ihr macht Euch auf die Suche nach dem dazugehörigen Schlüssel.
Dazu geht Ihr zu der Treppe der Botschafter: linken Durchgang benutzen, vor, vor (Ihr müßtet Euch nun im Dianasalon befinden). Dreht Euch nach rechts und findet zwei Türen vor Euch. Durchquert die rechte Tür und landet in einer Vorhalle. Hier dreht Ihr Euch nach links und steigt die Treppe nach unten. Dreht Euch am Fuß der Treppe nach rechts, geht vor und sprecht die schweizer Garde an, die links vor einer der Säulen steht:
- Haben Sie den Schlüssel für die kleine Tür des Apollo-Saals?

- Ich handle im Auftrag von Herrn Bontemps und brauche Zutritt zur Tribüne der Musiker.
So erhaltet Ihr von diesem Mann **den Schlüssel für die kleine Apollotür** und macht Euch sogleich auf in den Apollosalon: umdrehen, Treppe nach oben, links, Treppe nach oben, rechts, durch die Tür, links, zweimal nach vorne. Im Apollosalon dreht Ihr Euch nach links und geht nach vorne in die Ecke zu der verschlossenen Tür. Diese könnt Ihr nun mit dem eben erhaltenen Schlüssel öffnen und durchqueren. Dreht Euch im dahinter befindlichen Gang nach links und folgt dem langen Gang auf eine kleine Tribüne. Beachtet dort die kurze Sequenz, in der ein Mann etwas in die Schublade einer Kommode hineinpackt. Ihr steht nun genau vor einem Notenständer, den Ihr Euch genauer anseht. So seht Ihr die Notenblätter in Großaufnahme, die Ihr nun solange anklickt (circa 5x), bis Ihr eines der Blätter in Nahaufnahme seht und durch Anklicken einstecken könnt (**Partitur**). Geht nun einen Schritt weiter nach vorne und Ihr landet vor einem Komponisten namens Lully. Sprecht den Mann an und überreicht ihm daraufhin die eben aufgenommene Partitur. Danach gebt Ihr die folgenden Antworten:
- Könnten Sie mir diesen Schriftzug entziffern?
- Vielleicht kann ich Ihnen helfen?
- Zu Ihren Diensten, mein Herr.
- Ja, ich habe ihn heute morgen beim `Lever` gesehen.
- Ich beeile mich, mein Herr.
Nachdem Ihr einen neuen Auftrag erhalten habt, macht Ihr Euch sogleich an dessen Erledigung. Sucht zuerst den Marssalon auf: umdrehen, vor, vor, rechts, durch die Tür, rechts durch die Tür, vor. Im Marssalon gelandet seht Euch die kleine Kommode vor Euch, links an Wand, genauer an. Seht Ihr diese Kommode in Großaufnahme, klickt die untere, mittlere Schublade an, um diese zu öffnen und entnehmt einen weiteren Schlüssel (**kleiner Schlüssel 2**). Es geht nun einen Salon weiter. Dort dreht Ihr Euch nach rechts und verlasst den Raum durch die rechte Tür. Ihr landet erneut in der Vorhalle, wo Ihr einmal nach vorne geht. So trefft Ihr auf zwei Leute, von denen Ihr den Mann (Racine) ansprecht:
- Herr Lully möchte wissen, was Sie in der zweiten Zeile der `Idylle über den Frieden` geschrieben haben...
Nachdem Ihr die richtige Antwort erhalten habt, sucht erneut den Komponisten Lully auf der Balustrade hinter der kleinen Apollotür auf und sprecht ihn an:
- Ich traf Herrn Racine...
- Haben Sie das Pamphlet entziffern können.

Der Komponist beauftragt Euch ein weiteres Mal mit Racine zu sprechen, um ihn etwas zu fragen. Macht Euch also nochmals auf den Weg in die Vorhalle, wo Ihr erneut Racine ansprecht. Nachdem er Euch die gewünschte Auskunft erteilt hat:
- Herr Lully schickt mich noch einmal...
macht ihr Euch natürlich wieder auf den Rückweg zu dem Komponisten Lully. Erzählt diesem von Euren Erkenntnissen:
- Herrn Racine zufolge muß man fremde Hand hören, und nicht leichte Hand.
- Haben Sie das Pamphlet entziffern können.
Ihr erhaltet daraufhin die übersetzte **Partitur** zurück (`der Uhu und die Vögel`) und macht Euch damit auf den Weg in den königlichen Hof: geht zuerst in den Dianasalon, durchquert dort die rechte Tür auf der rechten Seite, dreht Euch in der Vorhalle nach links und steigt die Treppe ganz nach unten - durchquert das vor Euch liegende offene Gitter ins Freie.
Im königlichen Hof angekommen dreht Euch nach links und geht einen Schritt vor. Dreht Euch nochmals nach links und seht im Hintergrund, links an einem torähnlichen Bogen Premier Bontemps stehen, dem Ihr die entzifferte Partitur zeigt. Gebt Ihm daraufhin die folgenden Antworten:
- Ich möchte ins Raritätenkabinett eintreten, doch der wachhabende Schweizer davor verlangt eine schriftliche Genehmigung Ihrerseits.
So erhaltet Ihr die **Genehmigung** und betretet erneut das Schloß (ein Stück nach links drehen und durch die offene Tür in der rechten Gebäudeseite gehen). Im Innern des Schloßes sucht nun den Salon des Überflußes auf, dreht Euch dort nach rechts und gebt dem Schweizer die Genehmigung. Ihr klickt daraufhin die Tür neben dem Schweizer an und landet endlich im Kuriositätenkabinett.
Hier steht ein einzelner Tisch, bei dem Ihr die Schublade öffnet (unterer, mittlerer Abschnitt). Es werden automatisch ein paar Münzen auf den Tisch gepackt, mit denen Ihr zuerst das leere Papier, dann die Zeichenkohle benutzt. Die Abdrücke der Münzen werden so auf das Papier übertragen und die **Reproduktion der Medaillen** landet in Eurem Besitz. Verlasst das Kabinett nun wieder und sucht den Dianasalon auf. Dreht Euch dort nach links in Richtung Billardtisch und zeigt dem Monsieur die eben angefertigte Reproduktion (sprecht den Mann zuvor auf die `Abdrücke von Medaillen des Königs...` an).
Nachdem Ihr also wisst, welche der Medaillen falsch ist, geht weiter in den Apollosalon. Dreht Euch auch dort nach links und findet Marquis de Croissy. Auch diesem gebt Ihr die Reproduktion der Medaillen, um weitere Informationen zu erhalten. Zu guter letzt sucht Ihr nochmals den Salon des Überflusses auf und sprecht mit dem Schweizer genau vor

Euch (dieser steht vor der Kapelle, nicht vor dem Kuriositätenkabinett). Hiermit wäre auch dieser Akt überstanden.

4. Akt: Das Diner

Dieser Akt beginnt im Gardesaal. Ihr geht nach vorne durch die offene Tür und durchquert im nächsten Raum die rechte Tür. So landet Ihr vor der Treppe der Kröningen. Dreht Euch nach rechts und steigt die Treppe hinab. Auf dem ersten Absatz dreht Ihr Euch nach links und seht ein Stück weiter oben einen Diener stehen. Schaut Euch diesen genauer an und nehmt Euch von dessen Tablett ein Teil der **Nahrungsmittel** mit. Mit diesem im Gepäck dreht Euch nach links und steigt die Treppe ganz nach unten. So landet Ihr im Freien auf dem königlichen Hof. Dreht Euch dort nach rechts und geht zweimal nach vorne. So landet Ihr vor den Toren des Schloßes, wo Ihr Euch ein Stück nach rechts dreht. Hier steht ein weiteres Gebäude (der Ministerflügel), das Ihr betretet.
Im Innern dieses Hauses dreht Ihr Euch nach links und durchquert die Tür. Ihr landet im Büro des Marquis de Croissy, dem Ihr sogleich das eben aufgenommene Nahrungsmittel überreicht. Der Mann verlässt daraufhin das Büro und Ihr seht Euch nun in Ruhe den Schreibtisch an. Ihr seht diesen in Großaufnahme und nehmt Euch die Feder auf. Diese Feder wendet Ihr nun auf das kleine Blatt Papier an, das auf der rechten Seite des Tisches liegt. Eure Aufgabe hier ist es nun, durch Anklicken der verschiedenen Buchstaben einen kleinen Satz zu bilden. Seht Euch dazu in Eurem Inventar die Schrift über die königliche Ahnenreihe an (im Inventar die Schrift anklicken, es erscheint links neben den Gegenständen ein kleines Auge, das Ihr ebenfalls anklickt) und notiert Euch die 19 Ziffern, die am unteren Teil des Zettels aufgeführt sind:

13/14/2/20/11/9/2/17/10/11/13/13/2/8/22/18/13/2/23

Diese Ziffern müßt Ihr nun auf dem anderen Zettel anhand der Buchstaben abzählen. Der Satz muß dementsprechend lauten (klickt dazu lediglich die entsprechenden Buchstaben auf dem Papier an):

D i e E n t e n u n d d e r P u d e l

Habt Ihr alles richtig gemacht, erhaltet Ihr automatisch eine **Inschrift**. Dreht Euch in diesem Büro nun ein Stück nach rechts und sucht das untere Bücherregal ab. In einer der Reihen verwandelt sich der Mauszeiger in eine helle Hand - genau dort findet Ihr eine weitere Schmähschrift (**Schmähschrift über die Regierung**).
Mit dieser im Gepäck verlasst das Büro und das Gebäude (im Flur die Treppe rechts hinuntersteigen) wieder und landet erneut im Freien. Dreht Euch dort nach links und betretet den Königshof. Geht dort einmal vor und betretet das Schloß durch die offene Tür im linken Seitenflügel. Im Innern des Gebäudes steigt die Treppe nach oben, dreht Euch nach

links und durchquert die Tür. Geht weiter durch Tür vor Euch in den Gardesaal, dreht Euch ein Stück nach rechts und zeigt Premier Bontemps nacheinander die Inschrift und die Schmähschrift über die Regierung. Der Mann öffnet Euch daraufhin das Büro des Monsieur de Louvois, das Ihr sogleich aufsucht.
Verlasst dazu das Schloß über die Treppe der Köningen und landet im Schloßhof. Folgt diesem nach rechts, bis Ihr vor dessen Toren landet und dreht Euch dort nach rechts - betretet den Ministerflügel. Dreht Euch im Innern des Gebäudes diesmal nach rechts und durchquert die vor Euch befindliche Tür. Ihr befindet Euch nun im Büro von Louvois, wo Ihr zuerst einmal den Schreibtisch anklickt. Seht Ihr diesen in Großaufnahme, öffnet die mittlere Schublade. In dessen Innern findet Ihr ein **Merkzeichen**, das Ihr Euch einsteckt. Dreht Euch nun einmal um die eigene Achse und nehmt vor dem Fenster stehend das **Fernrohr** an Euch. Dreht Euch nun nach rechts und widmet Euch dem rechten Bücherregal. Im ganz unteren Teil dieser Bücherwand befinden sich drei Sockel, von denen Ihr den mittleren anklicken und öffnen könnt. Es offenbart sich ein Safe (nochmals anklicken, um ihn in Großaufnahme sehen zu können), der durch eine bestimmte Kombination von Jahreszahlen zu öffnen ist (klickt dazu einfach die braunen Knöpfe unterhalb der Ziffern an). Die Zahlen lauten wie folgt (diese Zahlen erfahrt Ihr einmal im Gardesaal, wenn Ihr das Gespräch zwischen dem Prinz von Conde und dem Herzog von Duras verfolgt.
Zum Zweiten betretet die große Galerie und sucht dort die Gemälde an der Decke ab. Zwei dieser Gemälde können mit dem Fernrohr näher untersucht werden (achtet darauf, an welcher Stelle sich der Mauszeiger verwandelt) und geben so die zwei weiteren Daten preis):
1643
1674
1668.
Habt Ihr alle Zahlen richtig eingegeben, betätigt den linken Eisengriff, worauf sich die Safetür öffnet. Im Innern findet Ihr zwei Pläne (**Vaubanplan**), die Ihr beide mitnehmen müßt. Verlasst nun diesen Raum wieder und betretet das Büro genau auf der anderen Seite des Ganges (Marquis de Croissy). Widmet Euch dort wiederum dem Schreibtisch und seht diesen in Großaufnahme. Benutzt alsdann beide Vaubapläne mit der großen Zeichnung auf dem Tisch (diese zuerst näher betrachten - Nahansicht), worauf ein weiterer Satz erscheint: `der Wolf und der Kranich`.
Nun macht Ihr Euch wieder auf den Weg über den Hof ins Schloß (durch den linken Seitenflügel zu betreten). Im Innern steigt Ihr die Treppe nach oben, dreht Euch nach links und geht vor durch die Tür. Im

nächsten Raum werdet Ihr von der Marquise de Maintenon überrascht und erhaltet von dieser eine weitere Schmähschrift (**Schmähschrift über die Religion**). Antwortet Ihr:
- Worum handelt es sich, gnädige Frau?
- Wo haben Sie den Zettel gefunden?
- Ich eile zu gehorchen, gnädige Frau.
Betretet nun nochmals den Gardesaal und überreicht Premier Bontemps die Schmähschrift über die Religion. Damit wäre auch dieser Akt geschafft.

5. Akt: Die Arbeit des Königs

Ihr beginnt im Marssalon. Verlasst diesen nach links, dreht Euch im nächsten Raum nach rechts und verlasst den Raum durch die rechte Tür. Benutzt in der Vorhalle die Treppe, um nach unten zu steigen, dreht Euch auf dem Boden nach links und durchquert das Gitter in die Kapelle. Dort gelandet dreht Euch nach rechts und durchquert die ganz linke Tür. Ihr kommt in die Sakristei, wo Ihr genau vor Euch 12 kleine Fächer vorfindet - schaut Euch diese genauer an. In der Großaufnahme lassen sich drei dieser Schubladen öffnen und Ihr findet in Zweien davon jeweils einen **Schnitt** und einen **kleinen Schlüssel 3** - beides ist einzustecken. Dreht Euch nun in diesem Raum nach rechts und beachtet die hintere, rechte Ecke. Dort findet Ihr auf dem Boden liegend eine **Schnur**, die Ihr aufnehmt. Kehrt nun über die Treppe zurück in den Venussalon, wo Ihr kurz Premier Bontemps ansprecht.
Verlasst den Venussalon wieder und kehrt durch die Kapelle zurück in die Sakristei. Dort steht nun in der linken Ecke ein Priester namens Pater de la Chaize. Sprecht diesen Mann an:
- Verzeihung, Vater, aber könnten Sie mir beim Verstehen eines Textes helfen...
und gebt ihm danach die Schmähschrift über Religion.
Der Pater fordert Euch auf, den Kardinal de Boullion um Hilfe zu bitten. Diesen Mann findet Ihr im Marssalon - macht Euch also gleich auf den Weg dorthin. Habt Ihr den Kardinal gefunden (dieser trägt ein rotes Beinkleid), sprecht ihn an und zeigt ihm dann die Schmähschrift über die Religion. Antwortet daraufhin mit:
- Ich komme im Auftrag des Vaters La Chaize...
und gebt dem Kardinal ein weiteres Mal die Schmähschrift.
Nachdem Euch dieser geholfen hat, müßt Ihr ein letztes Mal die Sakristei und den Pater aufsuchen. Zeigt dem Pater nochmals die Schmähschrift und antwortet ihm mit:
- Seine Eminenz, der Kardinal de Bouillon meint...

Nun müßt Ihr dem Pater zum zweiten Mal die Schmähschrift geben und ihm antworten:
- Und wie lautet Ihrer Meinung nach das erste Wort?
Überreicht Ihr dem Pater nun auch noch den Schnitt, entziffert er die Schrift vollständig und Ihr könnt ihm zur Antwort geben:
- Also steht an den Leerstellen `die Kranken vom Aussatz`...
Der Pater schickt Euch daraufhin zu Premier Bontemps (sprecht vorher den Pater unbedingt nochmals an - der vollständig entzifferte Text muß auf dem Bildschirm erscheinen!), den Ihr sogleich im Venussalon aufsuchen müßt. Zeigt ihm die entzifferte Schmähschrift und macht Euch dann auf den Weg in den Kriegssalon. Dort findet Ihr vor Euch einen großen, grünen Vorhang, den Ihr mit Hilfe der Schnur aus dem Inventar zusammenbindet (Schnur mit Vorhang benutzen). Ist dies passiert, nehmt Euch die **Leiter** neben dem Vorhang auf und dreht Euch damit nach links. Hier steht ein Baugerüst, dessen unteren Teil Ihr genau absuchen müsst. An einer bestimmten Stelle, links neben der Tür in die grosse Galerie, verwandelt sich der Mauszeiger. Dort könnt Ihr die Leiter benutzen, worauf diese an das Gerüst rangestellt wird. Ist dies der Fall, klettert mit Hilfe der Leiter auf den oberen Teil des Gerüstes.
Dort angekommen dreht Euch nach links und seht Euch den oberen Teil des Kronleuchters genauer an. Ihr entdeckt ein Pergament, das zwischen der Halterung hängt - leider kommt Ihr nicht ran. Verlasst also das Baugerüst wieder und kehrt zurück in den Venussalon, wo Ihr den Premier Bontemps ansprecht:
- Mein Herr, im Kronleuchter des Kriegssaales scheint etwas versteckt zu sein...
Ihr erhaltet daraufhin von Premier Bontemps **den Schlüssel für den Dachstuhl**. Kehrt also zurück in den Apollosaal und widmet Euch dort der linken Ecke. Durchquert die Tür, die auch in den Musikraum führt und folgt dem Gang diesmal einen Schritt nach vorne. Dreht Euch vor einer Tür stehend nach rechts und steigt die Treppe nach oben. Am Ende der Treppe dreht Ihr Euch nach links und öffnet die verschlossene Tür mit Hilfe des eben erhaltenen Dachstuhlschlüssels. Ihr dreht Euch im Dachstuhl nach rechts und geht vor. Dreht Euch dann nach links und betätigt das Zahnrad, das an der Decke hängt. Durch diese Aktion fällt der Kronleuchter im Kriegssalon herunter und Ihr geht ebenfalls in besagten Salon (Treppe hinuntersteigen und zurück in den Kriegssalon). Seht Euch den Kronleuchter genau an und entnehmt dem oberen Teil nun die Pergamentrolle (**Memorandum**).
Es geht nun wieder in den Venussalon, wo Ihr diesmal Premier Bontemps das Memorandum zeigt. Antwortet ihm:
- Was verlangen Sie von mir?

und sprecht ihn ein weiteres Mal an. Ihr erhaltet ein weiteres Blatt Papier, auf dem acht Sätze verzeichnet sind (**Fabeln**). Damit wäre der Akt beendet.

6. Akt: Der Spaziergang

Dieser Abschnitt beginnt in der Orangerie. Dreht Euch nach links, geht vor, dreht Euch nach rechts und geht zweimal vor. Dreht Euch nochmals nach rechts und findet auf der linken Seite, hinter einem Blumenkasten ein **Werkzeug** auf dem Boden herumliegen - nehmt dies an Euch. Dreht Euch danach herum und besteigt die Treppe, um in der Apotheke zu landen. Hier gilt es nun, einen Topf mit Medikamenten zu finden. Dreht Euch dazu herum, bis Ihr genau vor der Tür steht. Nun dreht Euch ein kleines Stück nach rechts, bis Ihr das erste Regal vor Euch findet, in dem jeweils drei Töpfe übereinander stehen (gleich rechts neben der Tür). Im dritten Regalbrett könnt Ihr Euch dort den rechten **Porzellantopf mit Medikamenten** aufnehmen und einstecken.
Verlasst nun die Apotheke wieder und landet erneut in der Orangerie. Folgt dem Weg zweimal nach vorne und sprecht den Mann vor der Treppe (Andre Le Notre) an:
- Nun, ich hoffte, in diesen Bäumen einen Schlüssel zu finden, aber meine Suche war vergeblich.
- Spotten Sie nicht, mein Herr. Eine Verschwörung bedroht seine Majestät...
Ihr erfahrt, daß ein Schlüssel unter Umständen in einem der Orangenbäume im Schloß versteckt ist (in der großen Galerie oder dem Apollosaal). Geht nun weiter nach links vorne und Ihr landet in einem großen Gartenlabyrinth - speichert hier am besten ab.
Eure Aufgabe ist es vorerst, Punkt 15 zu finden. Nehmt dazu den folgenden Weg: links drehen, vor, vor (linke Seite), kleines Stück rechts drehen, vor, vor, vor. Ihr müßtet nun in einer Art Wintergarten stehen, wo Ihr rechts auf einer Bank sitzend den Herzog von Maine findet - sprecht diesen an:
- Ich erkenne meine Unwissenheit an, gnädiger Herr...
- Welche Reihenfolge, gnädiger Herr?
Danach dreht Ihr Euch ein kleines Stück nach rechts und lauft zweimal vor, hinein ins Labyrinth. Dreht Euch danach herum und lauft nach vorne, zurück in den Wintergarten. Gebt dem Herzog diesmal das Medikament, worauf dieser den Ort verlässt (gebt ihm eine beliebige Antwort). Auf der Bank, auf der der Herzog saß, findet Ihr nun eine **Karte des Labyrinthes**, die Ihr an Euch nehmt. Auf dieser Karte sind 15 verschiedene Brunnen eingezeichnet. Seht Euch nun im Inventar die Fabeln an und notiert Euch deren Reihenfolge. Nun müßt Ihr

nacheinander die verschiedenen Orte auf der Karte heraussuchen und diese dann auch so ablaufen - als da wären:
1. Jupiter und die Kröten
2. Die Maus, die Katze und das Hähnchen
3. Der Schwan und der Kranich
4. Die Henne und die Küken
5. Der Uhu und die Vögel
6. Der Wolf und der Kranich
7. Die Enten und der Pudel
8. Der Kater und die Ratten.

Ihr sucht nun also zuerst den Brunnen `Jupiter und die Kröten` (siehe Plan) auf und lest dessen Inschrift - notiert Euch diese am besten. Seht Euch dann im Inventar das Memorandum an und widmet Euch dem darauf Geschriebenen. Wandelt die jeweiligen Zahlen und Hinweise in entsprechende Buchstaben um und macht Euch, nach getaner Arbeit auf zum zweiten Brunnen `die Maus, die Katze und das Hähnchen` (siehe Plan). Seht Euch dort angekommen wiederum die Inschrift an (notieren) und dann das Memorandum - sucht Euch wiederum die richtigen Buchstaben anhand des geschrieben Textes. Folgt diesem Weg zu allen acht Brunnen, lest die Inschriften, notiert Euch diese, sucht die richtigen Buchstaben und es ergibt sich schließlich der Satz:

`Monarchen ist es nicht gegeben Vollkommenheit zu erreichen`.

Habt Ihr alles erledigt, geht zurück zum Ausgang des Labyrinthes (Punkt x), wo Euch bereits Premier Bontemps erwartet. Sprecht den Mann an und speichert danach ab! Nun sprecht Bontemps ein weiteres Mal an und antwortet:
- Ja, ich glaube, daß ich in den Gärten alles zu Ende bringen konnte.
- Ganz sicher, mein Herr.

Der sechste Akt wäre hiermit überstanden.

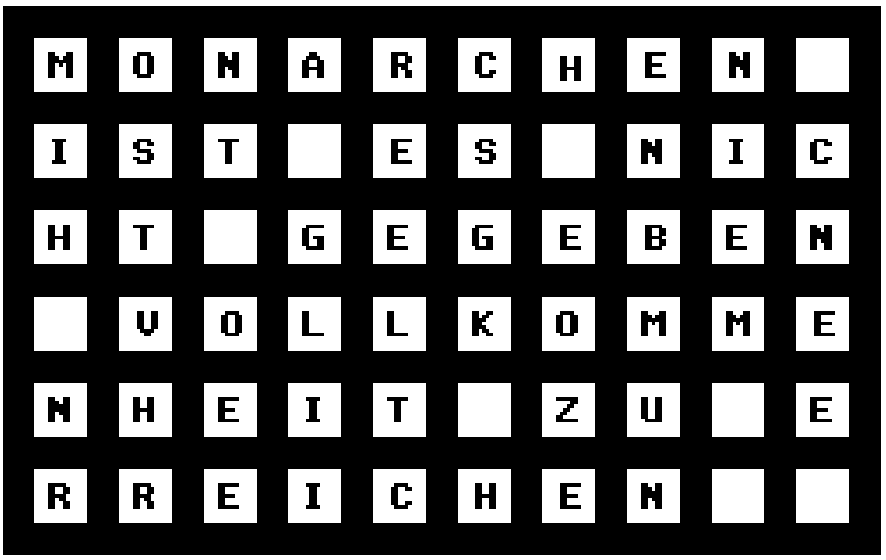
7. Akt: Vom Abendessen zur Abendaudienz

Der letzte Akt beginnt im Schlafzimmer des Königs. Für diesen letzten Spielabschnitt habt Ihr nur 5 Minuten Zeit. Schafft Ihr den Auftrag nicht innerhalb dieser Zeit, müßt Ihr von vorne (Beginn des 7. Aktes) beginnen. Verlasst das Zimmer durch die rechte Tür und landet im Salon des Königs. Dreht Euch dort nach links, bis Ihr an der Wand einen langen Gegenstand angelehnt seht (**Trichter**) - nehmt diesen an Euch. Dreht Euch nun ein wenig nach rechts und durchquert die vordere Tür in die grosse Galerie. Dreht Euch in der Galerie nach links und geht einen Schritt vor. Dreht Euch hier nun nach rechts und kümmert Euch um den linken, eingepflanzten Orangenbaum. Benutzt das

Werkzeug aus dem Inventar mit dem Topf dieses Baumes, um den letzten kleinen **Schlüssel Nummer 4** auszugraben.
Hier noch einmal die Fundorte der vier Schlüssel:
1. in einer Vase auf dem Kaminsims im Vorzimmer des Bassanos,
2. in einer Schublade der Kommode im Marssalon,
3. in einem kleinen Schubfach in der Sakristei,
4. in einem Orangenbaumtopf in der großen Galerie.

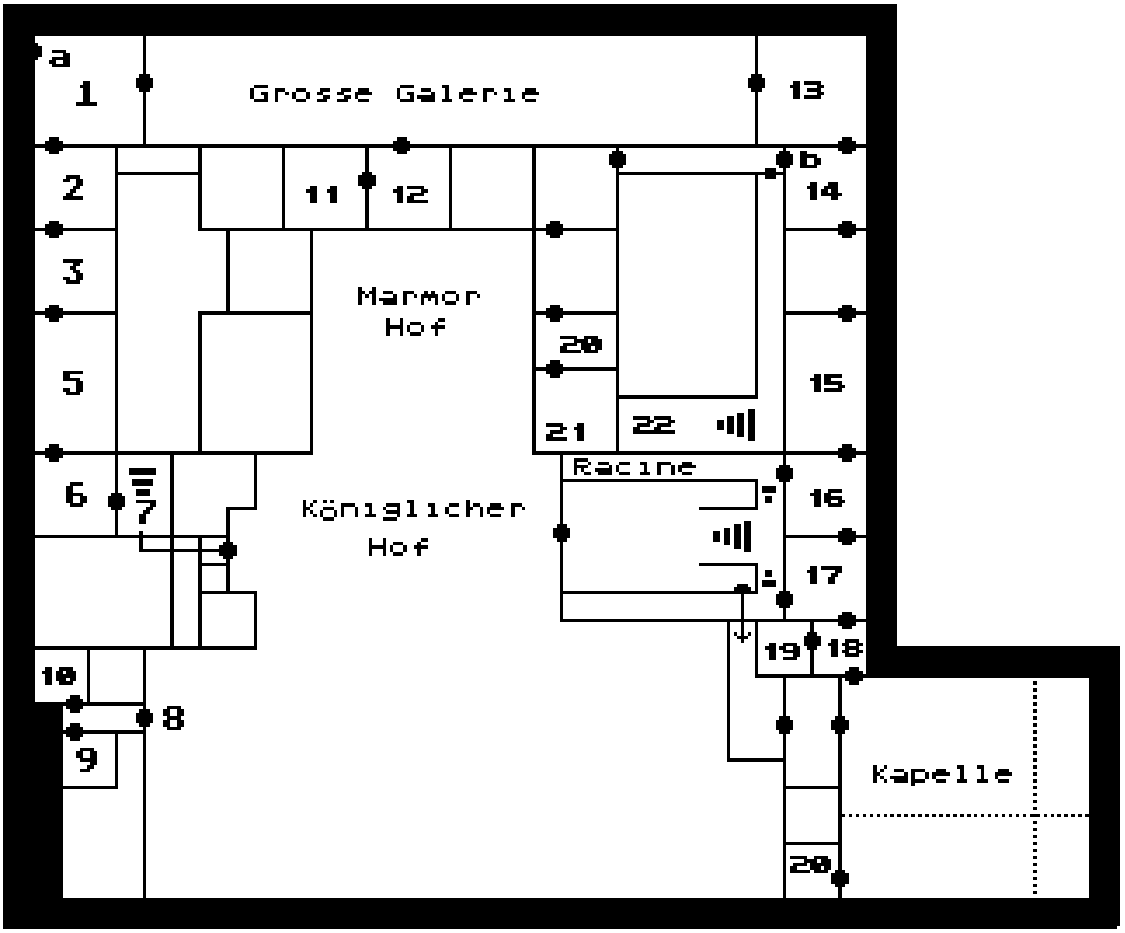
Habt Ihr also alles soweit erledigt, dreht Euch nach links zu der Spiegelwand und klickt diese an, um erneut im Vorzimmer der Bassanos zu landen. Dort angekommen dreht Euch nach rechts und erkennt nun, daß ein Feuer im Kamin brennt. Mit eben diesem Feuer benutzt Ihr nun die Kerze aus dem Inventar, um sie zu entzünden. Dreht Euch jetzt ein wenig nach links und benutzt die brennende Kerze mit der erleuchteten Tür, um diese durchqueren zu können. Ihr landet so vor einer weiteren Tür, die Ihr ebenfalls durchquert.
Zum wiederholten Male landet Ihr so auf dem Dachboden, wo Ihr Euch nach rechts dreht und vor geht. Am Ende dreht Ihr Euch nach rechts und kriecht durch eine kleine Öffnung in der Wand hindurch. Hier findet Ihr nun endlich die Bombe, die es zu entschärfen gilt. Benutzt zuerst den Trichter aus dem Inventar mit der Bombe, um das Objekt näher heranzuholen. Seht Ihr die Bombe dann in Großaufnahme vor Euch, benutzt nun die vier kleinen Schlüssel mit den vier Schlüssellöcher im oberen Teil der Bombe (von links nach rechts die Schlüssel 1-4 benutzen. Den kleinen Schlüssel 1 also mit dem ganz linken, den kleinen Schlüssel 4 mit dem ganz rechten Schlüsselloch benutzen). Es müßten danach im unteren Teil der Bombe sechs Reihen mit je zehn weißen Lämpchen aufleuchten. Ist dies der Fall, klickt auf die Bombe, um die 60 hellen Kästchen in Nahaufnahme sehen zu können.
Eure Aufgabe hier ist es nun, durch Anklicken der 60 Kästchen den folgenden Satz zu bilden (beachtet, daß sich zwischen jedem der Wörter ein freies Feld befinden muß):
MONARCHEN IST ES NICHT GEGEBEN VOLLKOMMENHEIT ZU ERREICHEN

Entnehmt die korrekte Zusammensetzung unserer Zeichnung:



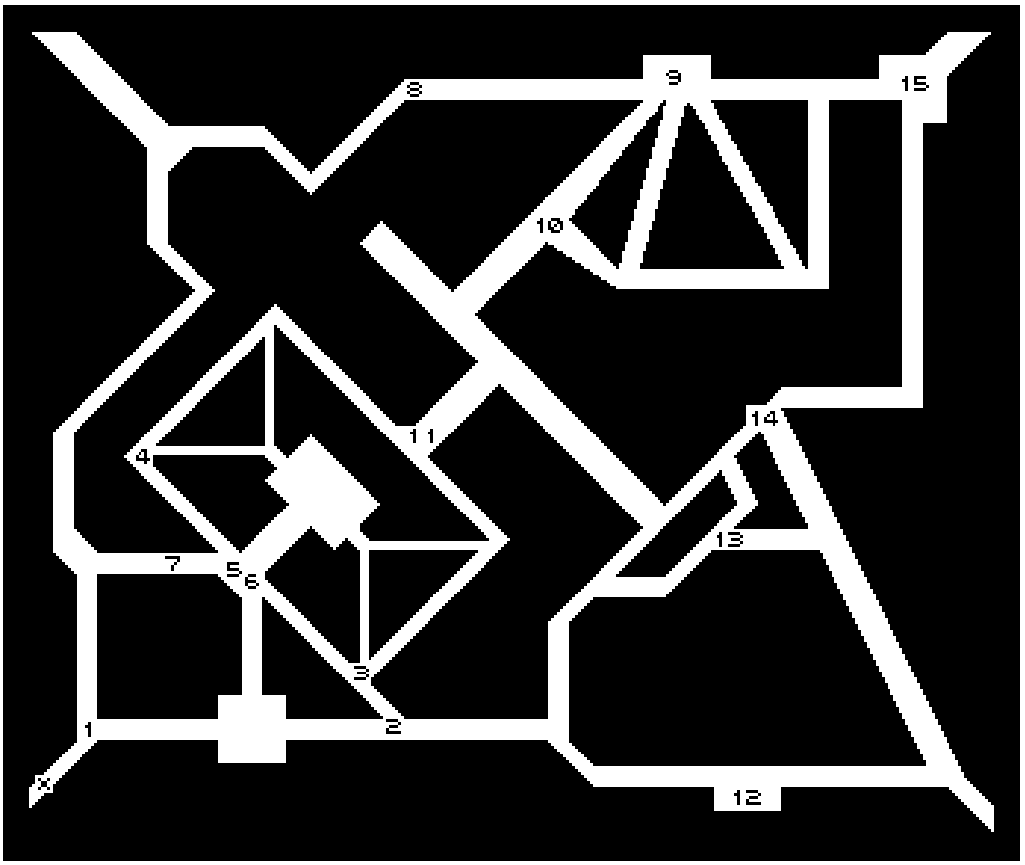
Habt Ihr alles richtig gemacht, wird die Bombe entschärft und es erwartet Euch der Abspann.

Das Schloß



1) Vorzimmer des Bassanos a) Tür zum kleinen Bettzimmer
2) Das erste Vorzimmer
3) Kammer (Wandschränke)
5) Gardesaal
6) Türsteher von Maintenons
7) Treppe der Köningen
8) Eingang zum Ministerflügel
9) Büro von Croissy
10)Büro von Levoir
11)Schlafzimmer des Königs
12)Salon des Königs
13)Salon des Krieges
14)Salon des Apollo b) Kleine Apollotür
15)Salon des Mars
16)Salon der Diana
17)Salon der Venus
18)Salon des Überflußes
19)Kuriositätenkabinett
20)Sakristei
21)Komponist Lully
22)Dachstuhl

Das Labyrinth



1) Startpunkt
2) Uhu und Vögel
3) Kater und Ratten
4) Drache und Feile
5) Fuchs und Kranich
6) Kranich und Fuchs
7) Henne und Küken
8) Wolf und Kranich
9) Milian und Vögel
10)Jupiter und Kröten
11)Adler, Hase und Hirschkäfer
12)Maus, Katze und Hähnchen
13)Schwan und Kranich
14)Wolf und Kopf
15)Ente und Pudel (Herzog von Maine)