

Versailles FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

```
+-----+
|
|  VERSAILLES
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Waking The King
- 3B - From Rising To Council
- 3C - From Council To Mass
- 3D - Dinner
- 3E - The King At Work
- 3F - The Promenade
- 3G - From Supper To Bedtime

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

/ _1_ \ \ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet

van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]

[patt3rson\(at\)gmail\(punt\)com](mailto:patt3rson(at)gmail(punt)com)

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/ _1_ \
\< B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ _1_ \
\< C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

In het spel geven verschillende tekens aan wat je met een persoon of voorwerp kunt doen. Als er een vraagteken verschijnt, kan je door te klikken historische informatie krijgen. Een mondje geeft aan dat je met een persoon kan praten en een oogje geeft aan dat je iets kunt bekijken. Dan heb je ook nog een raar tekentje dat aangeeft dat je iets kunt gebruiken of kunt pakken. Een normaal handje geeft aan dat er niets te doen valt. Richtingen worden aangegeven met een wijzend handje.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/ _2_ \
\< A / VERHAAL /

Hoewel het allemaal leuk en aardig is, blijft het totale verhaal voor mij een beetje onduidelijk. Het schijnt dat er een aantal samenzweerdere zijn die proberen de koninklijke familie in een slecht licht te zetten. Maar hoe het allemaal begint is nog steeds een grote vraag.

Een man genaamd Bontemps draagt jou, Lalande, op om het geheel allemaal te onderzoeken en verdachte zaken bij hem te melden. Dus ga je er maar op uit, om de koning van zijn ondergang te redden.

/ 2 \
\ B / PERSONAGES /

[ALEXANDRE BONTEMPS]

Bontemps weet alles, ziet alles en vertelt alles aan de koning. Hij weet alles van de koning maar zegt niets. De eerste 'valet de chambre' heeft het absolute vertrouwen van Louis XIV, die ook peetvader is van zijn kind. Hij is één van de weinige die aanwezig was bij de bruiloft van de koning en Madame de Maintenon, twee jaar geleden. Gouverneur van Versailles sinds 1665, hij is de best geïnformeerde man in het paleis. Hij gebruikt zijn Zwitserse wachten.

[MONSEIGNEUR]

Een vriendelijke en onbeïnvloede man van vierentwintig jaar, altijd klaar om een bal of maskerade te organiseren. De koning zijn zoon, die het plezier van eten en jagen waardeert, is lang en vrij dik. Deze man is hoog opgeleid, ondanks zijn dommige reputatie. Hij kreeg een volledige opleiding onder de notabele van Boussuet. Hij is een groot kunstliefhebber en hij heeft zijn privé appartement, met zijn geweldige collectie, omgetoverd tot één van de mooiste musea.

[CHARLES LE BRUN]

Charles Le Brun is zeker van zijn positie, de koning heeft hem altijd in hoog vertrouwen genomen. Zelfs tot zo'n hoogte dat hij de Raadsbijeenkomsten onderbrak om het schilderij 'Christus aan het kruis' te bewonderen. Toen Colbert stierf, twee jaar geleden, heeft Mignard hem met de steun van Louvois aangesteld gekregen. Tot die tijd heeft Le Brun evenveel talent in zijn werk als in zijn carrière gestoken. Een lid van de stichters van de Koninklijke Academie Voor De Schilderkunst, in 1648.

[MONSIEUR]

Het grote moment van zijn leven was de overwinning op Willem van Oranje bij Cassel, in 1677. Sindsdien zijn er geen glorieuze momenten geweest in het leven van Monsieur. Hij had het ongeluk om als tweede geboren te worden. Hij zou nooit bekomen zijn van dit grote ongeluk. Zijn broer, die hem wantrouwde, hield hem op een afstand van politieke zaken. Hij is gedoemd tot een leven vol luxe, alleen pikant gemaakt door zijn favorieten.

[PÈRE DE LA CHAIZE]

Père de la Chaize is al tien jaar lang de biechter van Louis XIV, een positie die hij zal houden tot aan zijn dood. Deze Jezuiet en professor in de filosofie gaat iedere vrijdag naar Versailles, voor de bijeenkomst van geweten van de koning. Hij is één van de weinige mensen die het geheim van de koning weten. Het staat ook helemaal vast dat hij de officiële man was op de bruiloft van de koning en Madame de Maintenon in 1683.

[DUC DU MAINE]

Deze jongen van vijftien jaar oud die zijn voet door de gangen van Versailles sleept is de zoon van de koning en Madame de Montespan. Hij is legitiem verklaard, samen met zijn jongere broer en zus. Hij verkiest het gezelschap van Madame de Maintenon boven dat van zijn eigen moeder, omdat zij hem opgevoed heeft en nog steeds doorgaat met het verzorgen van zijn voet. Hij is student in de literatuur geweest.

/ 2 \
\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg cursor naar boven
Beneden	- Beweeg cursor naar beneden
Links	- Beweeg cursor naar links
Rechts	- Beweeg cursor naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- NIET IN GEBRUIK
Kruisje	- Interactie
Vierkantje	- NIET IN GEBRUIK
Rondje	- Inventaris openen

SCHOUDER:

L1	- Camera naar links en boven draaien
L2	- Camera naar links en beneden draaien
R1	- Camera naar rechts en boven draaien
R2	- Camera naar rechts en beneden draaien

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog	- NIET IN GEBRUIK
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog	- NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start	- NIET IN GEBRUIK
Select	- NIET IN GEBRUIK

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ 3 \
\ A / WAKING THE KING /

Als het spel begint draai je naar links en ga je door de deur, waar je doorheen kan, in tegenstelling tot de andere deuren. In de volgende ruimte bekijk je het schilderij dat boven de openhaard hangt. Onder het schilderij staan vier potten. Open de tweede van rechts en pak de sleutel er uit. Precies tegenover de openhaard is een deur, een beetje naar achteren geplaatst in de muur. Ga door die deur en draai daarna naar links om met de man in het bruin te praten, Le Brun. Als je met hem in gesprek bent kies je de bovenste optie. Nadat hij wat gezegd heeft kies je nogmaals de bovenste optie. Kies daarna voor de middelste optie. Nu zal de mogelijkheid verschijnen om hem aan te bieden naar de tekeningen te zoeken. Het is de middelste optie, dus kies deze en Le Brun zal vertrekken. Draai naar rechts om twee deuren in beeld te krijgen. Ga door de linker deur om in een kledingkamer te komen. Trek het gordijn open voor wat licht. Rechts in de kamer staan allemaal kasten. Open de tweede kast van links en pak dan de schaar uit de vierde la van onder. Sluit deze kast en open de tweede van rechts.

Pak hier een stuk papier uit de derde la van onder en lees het. Sluit ook deze kast en ga de kamer uit, terug naar de kamer waar je Le Brun tegenkwam. Draai een klein stukje naar rechts en ga via de deur voor je terug naar de kamer met

de openhaard. Links van de openhaard zit een deur naast het raam. Ga door deze deur om naar boven te gaan en bij een gang uit te komen. Volg de gang naar een donker, klein kamertje. Bekijk hier de kist die achterin de kamer staat en gebruik dan de schaar op de kist. Pak het stuk papier uit de kist. Kijk dan naar het kleine bureau, met kaars en schrijfgerei. Gebruik het stuk papier wat je net uit de kist hebt gehaald op de kaars. Neem daarna het papiertje dat op het bureau ligt mee en verlaat de kamer. Ga de trap weer af om terug te komen in de ruimte met de openhaard. Je ziet dat de deur naar de slaapkamer nu open is, dus ga daar naar binnen. Praat met de man naast de deur, zeg hem dat Bontemps op jouw verslag wacht en hij laat je binnen.

/ 3 \
 \ B / FROM RISING TO COUNCIL /

Draai een stuk naar links en ga door de open deur. Kijk nu naar het bed van de koning en praat met Bontemps. Hij zal je opdragen een mevrouw op te zoeken. Draai weer naar links en ga de kamer met de openhaard in. Ga weer door de deur tegenover de openhaard om in de kamer van Le Brun te komen. Als je daar bent kies je de deur recht voor je, waardoor je in de kamer van de wacht komt. Kies ook hier weer de deur recht voor je om bij de kamer van die mevrouw aan te komen. Je mag er echter weer niet in, dus praat niet met de bediende naast de deur. In plaats daarvan selecteer je de Pamphlet On The Arts dat je bij je hebt en klik je daarmee op de bediende. Praat dan wel met hem en vraag of je met de vrouw mag praten, de eerste optie dus. Vraag hem daarna of hij een boodschap kan doorgeven. Dan is er maar één optie mogelijk, dus kies deze en het gesprek zal eindigen. Ga terug door de rechter deur achter je en kies in de volgende ruimte de deur recht voor je. In de ruimte daarna doe je hetzelfde. Draai naar rechts en ga via de open deur naar de slaapkamer. Selecteer Transformed Paper dat je bij je hebt en klik dan op Bontemps. Sluit meteen het gesprek en draai een klein stukje naar links. In de kast links van het bed pak je een kaars en een sleutel.

Draai nog verder naar links en ga door de deur om in de ruimte met de openhaard te komen. Tegenover de openhaard staan twee kastjes tegen de muur geplaatst. Gebruik de sleutel die je net gevonden hebt op de rechter kast en neem de tekeningen mee. Ga door de open deur terug naar de slaapkamer en dan door de open deur recht voor je. Je wordt aangesproken door een hoge persoon, geef dus netjes antwoord op zijn vragen. Als eerst kies je dus de middelste optie. Kies daarna de derde optie van boven om niet over te komen als een idioot. Selecteer de tekeningen en geef ze aan deze meneer, Louis de France. Bedank hem daarna om het gesprek af te sluiten. Draai daarna naar rechts en ga door de open deur. Draai weer een beetje naar rechts en loop twee keer naar voren, een andere kamer in. Draai naar links, selecteer de tekeningen en geef ze aan Le Brun. Selecteer de vervalste tekening en leg het op het tafeltje dat voor Le Brun staat. Pak een kwast, doop de kwast in de gouden verf en kleur de tekening in met goud. Verlaat de ruimte, terug de spiegelzaal in. Meteen links naast de deur staat Bontemps weer, de man in het blauw. Selecteer de tekening en geef het aan Bontemps.

/ 3 \
 \ C / FROM COUNCIL TO MASS /

Draai naar links en praat met de wacht naast de deur. Vraag of je naar binnen mag, de middelste optie dus. Sluit het gesprek en draai weer terug naar rechts om door de open deur te gaan. Loop daarna nog een keer rechtdoor, door de open deur. Draai naar links en pak de cue van de biljarttafel af. Draai weer terug naar rechts en ga nogmaals door de open deur. Doe dat nog een keer om in een kamer te komen vol met schilderijen van Hercules. Draai een stukje naar links om de openhaard te zien. Je zal zien dat de cursor aangeeft dat je links van de openhaard verder kan lopen. Doe dat dus. Tussen de twee schilderijen voor

je zit een geheime deur, maar helaas zit deze op slot. Ga dus terug naar de kamer waar de biljarttafel staat door om te draaien en een paar keer door de open deuren te lopen. Draai met je gezicht naar de biljarttafel toe, zodat je een beeld er achter ziet. Ga door de deur rechts van het beeld, om uit te komen in een mooie ruimte waar een man en een vrouw met elkaar aan het praten zijn, recht voor je in beeld. Draai naar links en loop de trap af. Draai naar rechts, waar je een wacht ziet staan voor drie poorten die naar buiten leiden. Praat met de wacht en kies de bovenste optie om hem naar een sleutel te vragen. Kies daarna de middelste optie om te vertellen dat je bezig bent met een opdracht van Bontemps. Je krijgt van hem de sleutel.

Draai je om en ga de linker trap op. Ga daar weer door de deur rechts van je om terug te komen bij de biljarttafel. Draai naar rechts en loop door de open deuren tot je weer bij de kamer met de openhaard komt. Loop naar de geheime deur achter in de kamer en gebruik de sleutel die op de Apollo deur past op de geheime deur en ga er daarna doorheen. Draai naar links en ga de gang in, waar je even kort iets te zien zal krijgen. Klik op het notenboek voor je en blijf de bladzijdes omslaan totdat je uiteindelijk een bladzijde meeneemt. Loop naar voren en geef dezelfde bladzijde aan de muzikant. Kies voor de bovenste optie als het gesprek begint. Bied daarna je hulp aan door weer de bovenste optie te kiezen. Bevestig dat daarna door de middelste optie te kiezen. Kies daarna de bovenste optie om te zeggen dat je de man in kwestie vanochtend gezien hebt en kies daarna voor de middelste optie om hem te kunnen gaan zoeken. Loop terug door de gang en ga bij de openhaard rechts door de deur. Volg de open deuren tot in de kamer waar je de man iets zag doen met een kast, dat is dus twee keer vooruit lopen. Draai naar de muur links, waar twee kasten tegen de muur staan. Open de onderste la van de rechter kast en pak de sleutel er uit. Loop daarna nog een keer door de open deur, om terug te komen in de kamer met de biljarttafel. Draai naar rechts en ga weer door de deur rechts van het borstbeeld. De man die met de vrouw staat te praten heb je nodig, dus meng je in het gesprek. Kies de bovenste optie om het antwoord te krijgen en ook het gesprek af te sluiten. Keer je om en ga terug door de deur waardoor je ook binnen kwam. Draai naar links en volg de open deuren tot je weer in de kamer met de geheime deur komt.

Ga door de geheime deur, draai naar links en volg de gang tot je weer bij de muzikant komt. Praat met hem. Kies eerst de bovenste optie en daarna weer de bovenste. Ga weer terug door de lange gang en bij de openhaard door de deur rechts. Volg de open deuren tot aan de kamer met de biljarttafel. Ga weer door de deur rechts van het beeld om weer bij Racine aan te komen. Praat weer met de beste man en kies de bovenste optie. Nu dit gesprek weer afgelopen is ga je weer door de deur waardoor je binnen kwam, draai je naar links en volg je de open deuren naar de ruimte met de geheime deur. Ga door de geheime deur, draai naar links en volg de gang naar de muzikant, genaamd Lully trouwens. Praat weer met hem en kies als eerst de tweede optie en daarna de bovenste. Volg de lange gang terug naar de openhaard en ga weer rechts door de deur. Loop eerst richting de planten, om daarna naar links te draaien en de volgende kamer in te lopen. Je bent hier al eerder geweest, je hebt hier de vervalste tekening zitten kleuren. Naast de houten constructie staat een klein tafeltje. Werp een blik op de tafel, waarna je het stukje houtskool en het lege papier meeneemt. Ga dan weer terug zoals je gekomen bent en volg de open deuren tot aan de kamer met de biljarttafel. Ga door de deur rechts van het borstbeeld en loop links de trap af. Draai naar rechts en loop de wacht voorbij en naar buiten toe.

Buiten draai je naar links en loop je één keer naar voren. Draai van nog verder naar links om een poort in het gebouw te zien. Naast de poort staat Bontemps, dus praat met hem. Kies als eerste de onderste optie, waarin Lully genoemd wordt. Selecteer de Musical Score die je bij je hebt en geef deze aan Bontemps. Kies daarna voor de bovenste optie om meer bevoegdheden te krijgen.

Na het gesprek ga je weer naar binnen via de poort waardoor je binnen kwam. Loop een stukje vooruit en ga via de rechter trap naar boven. Bovenaan de trap ga je door de deur links van je. In de volgende ruimte draai je naar rechts en ga je via de open deur terug naar de kamer waar je begon. De wacht die je nu recht voor je hebt is niet de goede, dus draai naar rechts en geef de wacht de Authorisation van Bontemps die je bij je hebt. Ga daarna door de deur naast hem naar binnen. Open de la van de tafel die voor je staat en gebruik daarna het stukje lege papier dat je eerder gevonden hebt op de verzameling medailles. Daarna gebruik je de houtskool op het papier, dat inmiddels over de medailles heen ligt. Ga de kamer uit en volg de open deuren tot in de kamer met de biljarttafel. Geef de Reproduction Of Medals die je net gemaakt hebt aan de man die tegen de biljarttafel aan staat, de broer van de koning. Kies voor de bovenste optie en na het gesprek geef je het papiertje nogmaals aan de broer van de koning. Vervolg je weg door de open deuren tot aan de kamer met de geheime deur en de openhaard. Links van je staat een man naast een zilveren kunstwerk. Geef de man ook het stukje papier met de medailles er op. Draai een klein stukje naar links en volg de open deuren tot aan de laatste kamer, waar beide wachten staan. Praat nu wel met de wacht die recht voor je staat.

/_3_\u
\ D / DINNER /

In de eerste kamer draai je om en ga je meteen door de deur recht voor je, naast de wacht. In de volgende kamer ga je door de deur in de muur rechts van je. Ga daarna rechts de trap af. Na halverwege de trap af gegaan te zijn draai je om zodat je de man in het blauw ziet. Werp een blik op wat hij in z'n hand heeft en neem er dan een stukje van. Draai naar links en loop het laatste deel van de trap af om weer buiten te komen. Draai naar rechts en volg het gigantische plein totdat je door een poort in een hek gaat. Draai naar rechts en zoek uit waar je naar voren kunt lopen. Doe dat als het kan om in een nieuw gebouw te komen. Aan beide kanten zit een deur, die allebei naar het kantoor van een minister leiden. Neem de linker deur. Binnen praat je eerst met de man naast het bureau en daarna selecteer je het stukje eten wat je eerder al meenam en geef je het aan hem. Nadat de man weg is zie je het bureau. Draai een stukje naar rechts, zodat je het zitbankje in de hoek in beeld hebt. Beweeg de cursor een beetje naar boven en naar rechts, op de tweede plank van onder. Klik hier om weer een briefje te vinden. Kijk nu op het bureau, maar bekijk de kaart nog niet. Pak in plaats daarvan de veer uit het potje inkt en gebruik de veer daarna op het lege stukje papier rechts op het bureau.

Je kan de letters één voor één selecteren. Spel de woorden FOX AND CRANE, het zal aan elkaar komen te staan. Je moet nu weer helemaal terug naar de ruimte waar je begon. Verlaat dus de kamer en loop de trap af om buiten te komen. Draai naar links, ga door de poort in het hek en blijf over het plein lopen tot je vlak voor een trap blijft staan. Draai weer naar links en ga door de open poort. Volg de trap verder naar boven en draai daar weer links. Ga door de deur en ga in de volgende ruimte door de deur recht voor je in beeld. Bontemps staat rechts van je naar de tafels te kijken. Geef hem eerst de Pamphlet On Government en daarna de Epigraph. Draai naar rechts en ga door de deur waardoor je binnen kwam en ga daarna door de deur in de muur rechts van je. Ga rechts de trap af en daarna nog een keer om weer buiten te komen. Draai naar rechts en volg het plein tot na de poort in het hek. Draai weer naar rechts en ga het gebouw weer binnen. Deze keer kies je de deur rechts van je. Keer om en pak de telescoop. Keer je weer om en bekijk het bureau. Open de la in het midden en neem het papiertje mee. Kijk nu naar de muur links van het bureau en richt je op het midden van die muur. Beweeg je cursor naar de plek waar de boekenkast overgaat in de vloer en klik daar, om daarna het kastje te openen. Je moet hier drie getallen invoeren wil je de kluis open krijgen. Verlaat het kantoor en daarna het gebouw via de trap. Draai naar links en volg het plein tot aan de brede trap. Ga links naar binnen, loop de trap op totdat

je boven bent en kies de linker deur. Neem in de volgende ruimte weer de deur voor je om uit te komen in de ruimte waar je begon.

Hier staan nu twee mannen die er net nog niet waren. Luister naar ze en schrijf het jaartal dat ze noemen op, 1643. Draai naar links en ga door de deur links van de wacht in het roze. Gebruik de witte deur rechts van de openhaard om in de spiegelhal uit te komen. Loop één keer naar voren en kijk omhoog naar het plafond. Gebruik je telescoop op de linker kandelaar aan het plafond. Noteer het jaartal, 1674 en draai je daarna om. Gebruik de telescoop nogmaals, nu op de middelste kandelaar aan het plafond waar je het dichtst bij staat. Noteer ook dit jaartal, het is 1668. Loop daarna weer een stukje naar voren en bekijk de muur links van je. Rechts van het bruine borstbeeld zit de deur waardoor je ook binnen kwam. Ga er doorheen en in de volgende ruimte weer door de deur recht voor je. In de ruimte waar je begon loop je nu weer door de deur voor je en daarna door de deur in de muur rechts van je. Loop rechts de trap af tot je buiten bent en draai rechts om daarna het plein te volgen tot je door de poort in het hek bent. Draai naar rechts en ga het gebouw binnen. Kies de rechter deur en ga het kantoor binnen. Kijk weer naar de muur links van het bureau en open het kastje onderin, in het midden van de boekenkast. De combinatie bestaat uit drie rijen van vier cijfers. Voer bij de bovenste rij 1643 in, bij de middelste rij 1674 en 1668 bij de onderste rij. Pak de geheime documenten uit de kluis en verlaat het kantoor. Ga nu het kantoor recht tegenover je binnen. Werp een blik op het bureau en dan ook op de kaart. Gebruik de kaarten die je net gevonden hebt op deze kaart om weer wat woorden te krijgen. Verlaat het kantoor en daarna ook het gebouw via de trap. Draai naar links en volg het plein tot aan de brede trap. Ga links naar binnen en loop dan tot bovenaan de trap. Ga links de deur in en daarna door de deur recht voor je, om daar aangesproken te worden door een vrouw. Ze zal je iets geven, dus lees het en kies daarna de onderste optie. Ga door de deur recht voor je om terug te komen in de ruimte waar je begon. Geef de Pamphlet On Religion aan Bontemps.

/ 3 \
\ E / THE KING AT WORK /

Draai naar links en bekijk het schilderij rechts van de deur. Rechts naast het schilderij zit weer een papiertje, gebruik je cue om het te krijgen. Ga daarna door de deur links van het schilderij, naar de ruimte met de biljarttafel. Draai naar rechts en kies de deur rechts van het borstbeeld en ga er doorheen. Loop de eerste trap af en draai naar rechts, om daarna het laatste stukje van de trap af te lopen en dan naar links te draaien. Loop via de hekken de kapel binnen. Rechts van het altaar zit een witte deur, waar je doorheen gaat om in een kamer te komen vol met hout. Klik op de kleine laatjes recht voor je en open ze allemaal tot je een sleutel en een tekening hebt. Draai dan naar de muur rechts van je en pak rechts onder in beeld een touw op. Ga terug naar de kapel en vanuit de kapel terug naar de trappen. Beklim het eerste stukje, draai dan naar links en loop dan helemaal naar boven. Als je boven bent ga je door de deur rechts van je. Draai een beetje naar rechts en ga door de open deur voor je. Keer om, want achter je staat Bontemps. Praat met hem en kies de onderste optie om wat duidelijkheid te krijgen. Ga door de deur rechts van Bontemps, draai naar links en ga door de deur rechts van het beeld. Loop de trap af, helemaal naar beneden. Draai naar links en ga de kapel weer in. Ga weer het zijkamertje in via de witte deur, waar je Père de la Chaize tegenkomt. Praat met hem, kies de middelste optie. Selecteer daarna de Pamphlet On Religion en laat deze aan hem zien.

Ga het kamertje uit en via de kapel terug naar de trappen. Ga weer de linker trap op en ga bovenaan door de deur rechts van je. In de volgende ruimte draai je naar links en volg je de open deur naar de kamer waar je ook begon. Hier staat achter je een man in het zwart. Geef hem de Pamphlet On Religion en kies

dan de middelste optie. Geef daarna nog een keer hetzelfde papiertje aan hem. Ga door de deur links van de man en draai naar rechts. Ga door de deur rechts van het beeld en daarna de trappen helemaal af. Ga links om de kapel in te komen en ga dan rechts door de witte deur om weer bij Père de la Chaize aan te komen. Geef hem weer hetzelfde stukje papier en kies de middelste optie. Geef het dan nog een keer aan hem en kies daarna voor de bovenste optie. Geef hem de Engraving en kies daarna de bovenste optie. Ga de kamer uit en via de kapel terug naar de trappen. Ga via de linker trap naar boven en dan door de deur rechts van je. Draai een stukje naar rechts en ga door de open deur. Draai je om en geef de Pamphlet On Religion aan Bontemps. Ga terug door de deur rechts van Bontemps en blijf door de open deuren gaan tot je aankomt in de laatste kamer, met het houten bouwwerk. Voor je hangt een groot gordijn. Gebruik het touw dat je bij je hebt op het gordijn en neem daarna de ladder mee. Draai je om en gebruik de ladder op het houten bouwwerk en klim daarna naar boven via de geplaatste ladder. Draai naar links en bekijk de hangende kandelaar eens goed van dichtbij. Ga daarna weer naar beneden en loop via de open deuren weer terug naar de ruimte waar Bontemps staat.

Begin een gesprek met hem en kies de onderste optie om een sleutel van hem te krijgen. Ga naar de kamer vóór die met het houten bouwwerk en draai een stukje naar links. Loop naar voren en ga door de geheime deur. Achter de deur loop je rechtdoor, waarna je rechts van je de trap op loopt. Je komt uit bij een luik. Gebruik de sleutel die je van Bontemps hebt gekregen, Key To Attic, op het luik en ga er dan doorheen. Draai links en loop door tot je bij een mechanisme uitkomt. Je hoeft er alleen maar op te klikken om het licht 'naar beneden te krijgen'. Ga dan terug zoals je gekomen bent en weer terug naar de trap door het luik. Loop de trap weer af en dan naar voren en door de deur voor je heen. Loop weer een stukje naar voren, draai naar links en ga door de open deur, naar de kamer met het houten bouwwerk. Haal het papier uit de kandelaar en ga terug door de open deur. Blijf de open deuren volgen tot aan de laatste grote zaal, waar Bontemps staat. Praat eerst met hem, kies de bovenste optie. Geef hem daarna het Memorandum en kies voor de bovenste optie.

/ 3 \
 \ F / THE PROMENADE /

Draai naar links en loop verder langs de muur. Draai terug naar rechts en loop twee keer naar voren. Rechts van je staat nu een boompje waar een hark naast ligt. Pak de hark op en keer je dan om. Probeer de trap op te gaan, je komt bij de apotheek uit. Draai je om en ga met je gezicht naar de deur staan. Het potje dat je nodig hebt staat op de derde plank van onder, links van de deur. Op die plank is het de eerste van links. Verlaat de apotheek. Loop helemaal naar voren, tot je bij de andere trap uit komt. Praat met André, de man die daar staat. Kies voor de derde optie om hem een compliment te geven en kies dan drie keer de bovenste optie. Loop dan links voorbij hem om bij het doolhof aan te komen.

Kies het linker pad en loop dan steeds gewoon rechtdoor, tot je in een soort kooi terecht komt. Rechts van je zit de zoon van de koning, praat met hem en kies de middelste oplossing en daarna de bovenste. Loop via een willekeurige richting de kooi uit en keer je daarna om, om de kooi weer binnen te gaan. Praat nogmaals met de prins en kies voor de bovenste optie. Geef het medicijn wat je gevonden hebt daarna aan de prins en kies de onderste optie. Pak de kaart op die hij achterlaat. Draai naar rechts en kies de doorgang achter je. Ga steeds weer gewoon rechtdoor om bij de uitgang te komen. Bontemps staat hier, maar praat nog niet met hem. Bekijk het papiertje met Fables dat je bij je hebt en werp nog een blik op de kaart van de prins. Je zal iets belangrijks ontdekken, dat je moet onthouden. Praat daarna met Bontemps en kies voor de middelste optie om te zeggen dat je klaar bent. Bevestig dit daarna door de bovenste optie te kiezen.

/_3_\ _____
\ / FROM SUPPER TO BEDTIME /

Draai naar rechts en ga door de deur rechts van de openhaard. Keer om en pak het lange voorwerp dat tegen de stoel aan staat. Ga dan weer terug door de deur waardoor je gekomen bent, links van de stoel dus. Loop nu verder door de deur voor je, het zwarte gat. Draai naar rechts, naar de muur met de openhaard erin. Rechts van de openhaard ga je door de deur om in de spiegelhal uit te komen. Draai langzaam naar rechts en vind de boom waar de sleutel in zit, de linker van de twee bomen. Gebruik de hark op die pot om de sleutel er uit te krijgen. Keer je dan om en ga door de spiegeldeur waardoor je ook binnen kwam.

Pak de kaars die je bij je hebt en gebruik deze op de openhaard. Gebruik de aangestoken kaars op de deur links van de open haard en ga er dan doorheen. Bovenaan de trap ga je door de deur voor je. Draai naar rechts en loop naar voren. Kijk nu naar de muur rechts van je, waar onderin een gat zit. Ga er doorheen om bij de bom uit te komen. Gebruik de langwerpige stok, Candle Snuffer geheten, op de bom. Steek daarna sleutel één tot en met vier respectievelijk van links naar rechts in de sleutelgaten. Klik op het scherm met de lampjes en typ nu IT IS NOT IN THE POWER OF THE KINGS TO ATTAIN PERFECTION en je bent klaar met de bom en ook met het spel.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/_4_\ _____
\ / SLOTWOORD /

Mooi spel, zeker voor zo'n lange tijd terug. Jammer genoeg is het spel ook vrij kort. Maar goed, dan is een FAQ natuurlijk zo geschreven. En aangezien er nog geen andere FAQ's zijn voor deze game, was het de moeite waard om Versailles te kopen, uit te spelen en over te schrijven.

/_4_\ _____
\ / CREDITS /

[CRYO]

Ze hebben de zoveelste interessante informatieve gemakkelijke game neer gezet.

[JAAP KAPPERT]

Voor de aansparing deze game aan te schaffen.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.