



«ВЕРСАЛЬ 1685»: МИНИ-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГРЫ

Автор и составитель: Юрий Мелков («Ука»)

СОДЕРЖАНИЕ

ОБЗОР ИГРЫ.....	2
Несколько слов об истории игры.....	2
Издания на русском языке.....	3
Системные требования и запуск.....	4
Меню и настройка игры.....	4
Интерфейс игры.....	5
Геймплей.....	6
Графика.....	8
Музыка.....	9
Звук.....	9
Общая оценка.....	9
ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ: «Воспоминания Франсуа де Лаланда, написанные им самим».....	11
Глава первая, в которой король пробуждается, а я погружаюсь в исследование.....	12
Глава вторая, из которой следует, как важно хорошо разбираться в живописи.....	14
Глава третья, в которой я занимаюсь музицированием и проникаю в места, недоступные обычным придворным.....	17
Глава четвёртая, где я вскрываю сейфы королевских министров, пока они мирно обедают.....	20
Глава пятая, которая повествует о некоторых весьма возвышенных материях.....	22
Глава шестая, преисполненная сверх всякой меры апельсиновыми деревьями и словесами эзоповыми.....	24
Глава седьмая и заключительная, где всё наконец-то хорошо кончается.....	27
ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ.....	29
ПЕРЕЧЕНЬ ЛОКАЦИЙ.....	33
ПЕРЕЧЕНЬ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	41
НЕКОТОРЫЕ ОШИБКИ И НЕДОРАБОТКИ В ИГРЕ.....	46

ОБЗОР ИГРЫ

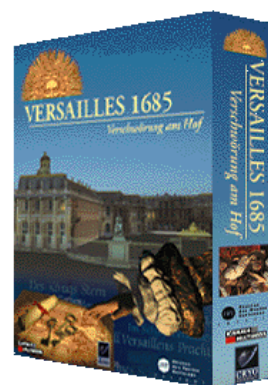
<u>Название:</u>	Versailles 1685 – Complot à la Cour du Roi Soleil (Versailles 1685 – A game of Intrigue at the court of Louis XIV)
<u>Платформа:</u>	DOS; Windows (3.1/95); Mac OS 7.1; PlayStation
<u>Год выпуска:</u>	1996
<u>Разработчики:</u>	Cryo Interactive Entertainment; Canal+ Multimedia; Réunion des musées nationaux

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОБ ИСТОРИИ ИГРЫ

Исторические приключения от покойного французского гиганта Cryo и его последователей считаются ныне едва ли не дурным тоном и тупиковым ответвлением некогда славного жанра Adventure. Возможно, это дело вкуса. Кому-то нравится поджанр «Edutainment», кому-то нет. Можно согласиться, что поставленные на конвейер поделки поздней Cryo, Wanadoo или Arxel Tribe во многом не дотягивали до стандартов увлекательного классического квеста. Но тем более привлекательно на их фоне выглядят лучшие образцы этого жанра – такие как герой этого обзора, «Версаль 1685». Первенец в долгом ряду преемников – пусть и не всегда достойных своего знаменитого предшественника.

Компьютерная игра, которая использовала бы в образовательно-культурных целях возможности формата CD-ROM, была задумана в 1994 г. сотрудниками Союза музеев Франции (Réunion des musées nationaux) и издательского отдела телеканала «Канал+» (Canal+ Multimedia). В качестве разработчика была выбрана молодая на то время Cryo Interactive Entertainment, за плечами которой было всего несколько проектов, зато весьма успешных – таких как Dune, KGB и оригинальное CD-приключение Lost Eden.

Cryo справилась со своей задачей «на отлично» – достаточно сказать, что разработанный её программистами движок Omni3D, бывший в 1996 г. прямо-таки революционным, ещё долгое время впоследствии продолжал работать на ниве приключенческого жанра. Историко-культурная составляющая игры, за достоверность которой отвечала Главная хранительница Версальского дворца Беатрис Соль, также оказалась на высоте: новые технологии позволили не только воплотить залы музея в виртуальной реальности, но и воссоздать утраченные за три с лишним столетия архитектурные детали, а также и населить дворец его давними обитателями.



Радовал авторов и коммерческий успех игры – за первые три месяца «Версаль 1685» разошёлся тиражом в 40 тыс. экземпляров, а за два года было продано уже 200 тыс. коробок с игрой. Вскоре появились версии Mac, Sony PlayStation, многоязычная PC DVD – а затем последовало множество подражаний и идейных продолжений, как от самой Cryo, так и от Canal+ (Index+ / Wanadoo). Но это уже совсем другая история.

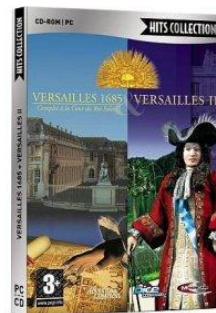
ИЗДАНИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

К сожалению, игра не была официально локализована на русском языке. Одно время в прессе ходила информация о подготовке перевода «Версаля» компанией «Амбер», выпустившей русские версии некоторых игр от Cryo (таких как «Юбик» или «Третье тысячелетие»), или же, по другим сведениям, компании «Апокриф», – но работы эти, если и велись, то были в итоге приостановлены, вероятно, по причине кризиса 1998 года. Большинство же последующих классических игр французской компании, начиная с «Атлантиды II», были блестяще переведены и изданы в наших краях тандемом Nival – 1С.

Насколько мне известно, существуют два пиратских издания «Версаль 1685» – и оба, увы, ниже всякой критики. Первый из этих переводов, выпущенный анонимной компанией в 1997 г., является ярким примером пресловутой «руссификации» с озвучкой, выполненной «профессиональными программистами». Все видеоролики в этом издании остались англоязычными, как и главная головоломка, а тексты энциклопедии и диалогов переведены явно с помощью системы машинного перевода и изобилуют ошибками и неточностями, подчас просто комическими.

Однако вторая горе-локализация, выпущенная в 1999 г. под лейблом «Фаргус GOLD» с интригующим заглавием «Тайны Версальского замка», оказалась ещё менее пригодной к употреблению. Хотя на этот раз перевод был выполнен более грамотно, и озвучка стала действительно походить на заявленную работу профессиональных актёров, но загадки были реализованы с ошибками и игра была зверски втиснута в прокрустово ложе *одного CD вместо двух!* В итоге она лишилась и музыки, и всех без исключения видеороликов, и даже львиной доли текстов энциклопедии – а вместе с тем и половины своего очарования.

Поэтому, хотя после некоторого редактирования исполняемого файла второй русской версии и сочетания локализованных файлов текста и речи с оригинальными музыкальными и видео ресурсами и можно было бы составить некую более или менее «играбельную» версию, в описании игры и руководстве к её прохождению приходится ориентироваться всё-таки на *оригинальное издание – французское или английское*. Благо в странах Европы в течение десяти с лишним лет после выпуска (и через несколько лет после банкротства материнской компании) «Версаль 1685» неоднократно продолжал переиздаваться – как правило, в составе самых различных комплектов типа «два» или «три в одном», вкуче с другими подобными играми. Так что сегодня значительно легче приобрести оригинальную версию игры на Amazon или Ebay, нежели достать и попытаться довести до ума имеющиеся «русификации». В обзоре и прохождении игры, которые следуют ниже, мы будем описывать *общие черты*, характерные для всех языковых версий. Впрочем, таковые отличаются лишь «буквенными» загадками: набор улик и числовые подсказки для их обнаружения различны для английского, французского, немецкого и других изданий.



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И ЗАПУСК

Системные требования «Версаль 1685» вполне соответствуют середине 1990-х годов: процессор 486DX2/66 МГц, 8МБ ОЗУ, 2Мб на жёстком диске, 256-цветная палитра с разрешением 640х480. Понятно, что запуск игры на современных компьютерах может представлять собой довольно нетривиальную задачу.

Оригинальный инсталляционный диск, как правило, содержит в себе версию и для DOS, и для Windows 3.1/9x, хотя в некоторых изданиях, например, в DVD-версии, поддержка DOS может и отсутствовать. «Версаль 1685» можно запустить при помощи последних версий популярного эмулятора DOSBox, заодно скопировав папку DATAS_V на жёсткий диск, чтобы избежать необходимости менять диски. В системах Windows 95 или 98 обе версии игры работают без проблем. Что касается XP или Windows 7, то запустить игру в этих системах удаётся далеко не всегда: как правило, всё равно потребуется не только замедление быстрогодействия, но и настройка корректного отображения 256-цветной палитры. При отсутствии подходящего старого ПК гарантированным (и, соответственно, рекомендуемым) способом остаётся запуск DOS-версии игры в эмуляторе DOSBox, или же Windows-версии на системе Windows 95 или 98, установленной в виртуальной машине – однако, даже в этом случае может потребоваться использование специальной программы для замедления компьютера (например, SlowUp), иначе навигация будет происходить с чрезмерной быстротой.

МЕНЮ И НАСТРОЙКА ИГРЫ

Меню, которое мы видим при запуске игры, предлагает стандартные опции: *начать* новую игру, *загрузить* старую или *сохранить* текущую (количество мест для сохранения практически не ограничено), *выбрать скорость* вращения панорамного обзора

Omni3D (при запуске версии для Windows рекомендуется выбирать «очень медленно»), включение и выключение *музыки* и *субтитров*, регулировка *громкости*, опция *копирования* музыкальных файлов на жёсткий диск или считывания их с CD (места они занимают не много, от 20 до 92 Мб). Следующие пункты меню – просмотр энциклопедии, титров и выход. В некоторых локализованных изданиях добавлен также отдельный пункт меню «посетить дворец» – если же такой опции нет, её функцию выполняет имеющийся изначально автоматический сейв «*Visite / Visit*», доступный к загрузке в меню сохранённых игр.



ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

Уже упомянутый движок игры *Omni3D* представляет собой дискретные локации, в которых с помощью мыши можно осматриваться в пределах всех 360° сверху вниз и слева направо. «Умный курсор», как и полагается, при попадании в активные точки принимает нужную форму, указывая, какое действие здесь можно совершить.

	Курсор передвижения – идти
	Смотреть – подойти поближе или рассмотреть картину / осмотреть предмет в инвентаре
	Вопрос – вызов биографической справки о персонаже или информации о произведении искусства
	Можно подслушать чужой разговор...
	...или завести беседу самому
	Действие – взять предмет
	Выход в главное меню
	Вызов справки о текущем местонахождении / в энциклопедии – вызов плана дворца или парка, возврат в содержание
	Возврат назад в игру или к предыдущему документу энциклопедии
	Вперёд к следующему документу энциклопедии
	Вызов списка статей энциклопедии, тесно связанных с данной статьёй
	Вызов списка всех статей энциклопедии

Инвентарь вызывается нажатием пробела или правой кнопки мыши, открывая также возможность выйти в главное меню, внимательнее рассмотреть взятый ранее предмет или выбрать его для использования, а также посмотреть информацию в энциклопедии о том месте, в котором Вы находитесь.

При входе в режим *энциклопедии* можно выбрать один из шести разделов для просмотра («Дворец и сады», «Двор», «Власть», «Жизнь во дворце», «Искусства» и «Хронология»). Во время просмотра исторической информации можно вызывать список всех доступных статей, планы дворца или садов, осуществлять навигацию по выбранному разделу энциклопедии.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Несмотря на то, что «Версаль 1685» представляет собой пример воплощения «трёх в одном» – одновременно игру-приключение, энциклопедию и виртуальную экскурсию по Версальскому дворцу, – первая из этих составляющих вовсе не является неким довеском к собранию культурно-образовательной информации, как то часто можно видеть в других образцах жанра Edutainment. Напротив, собственно игра не только занимает первенствующее место в указанном сочетании, но и соединяет в себе гармоническим образом экскурсию и энциклопедию. Во время игры мы посещаем все локации дворца и парка – и не любоваться ими при этом невозможно. Также информация, содержащаяся в документах справочного отдела, может помочь и в разрешении загадок, с которыми сталкивается игрок, – хотя можно вполне обойтись и подсказками в самой игре.

Всё это вместе составляет то, что в рецензиях на компьютерные игры обычно обозначается не совсем прозрачным словом «атмосфера» или «игровой мир». Соответствие геймплея духу воссоздания исторической реальности XVII столетия отражается и в следовании сюжета игры канонам классической драматургии: налицо *единство места, времени и действия*. Игра посвящена всего одному дню из жизни двора Людовика XIV – 21 июня 1685 года. Дата выбрана не случайно: Франция эпохи короля-солнце находится в это время на пике своего расцвета. Всего через несколько месяцев последует отмена Нантского эдикта о веротерпимости, торговля придёт в упадок, неудачные войны доведут казну до разорения, и многие украшения Версальского дворца пойдут на переплавку...

Единство действия определяется решением главной задачи – раскрытием таинственного заговора. Семь глав игры, как и весь придворный этикет, соответствуют распорядку дня короля – от пробуждения до отхода ко сну; все события происходят в Версальском дворце, кроме предпоследней, шестой главы, во время которой мы, конечно же, вместе со всем двором, совершаем спортивно-увеселительную прогулку в садах Версаля.

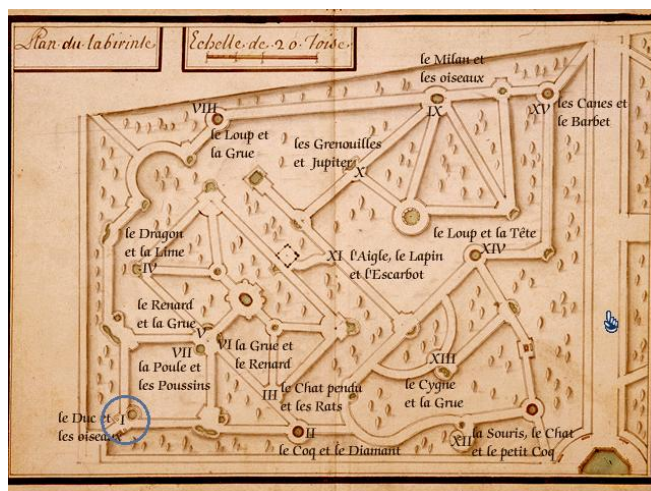
Нашим протагонистом выступает некто Лаланд – игра ведётся от первого лица. Этому молодому дворянину, состоящему в штате «синих мундиров» – личных слуг короля, господин Бонтан, комендант Версаля и Первый камердинер, поручает расследование странного дела: утром самого длинного дня в году было найдено анонимное письмо, угрожающее уничтожением всего дворца, если только содержащиеся в письме намёки и ключи к разгадке не будут использованы вовремя.

Геймплей оказывается достаточно простым и скорее коротким – пожалуй, это единственный серьёзный упрёк, который можно высказать в его адрес: даже при внимательном изучении энциклопедии и рассматривании всех произведений искусства прохождение игры вряд ли займёт у Вас более нескольких часов. Зато вполне вероятно, что и после успешного разрешения интриги при королевском дворе Вам захочется снова и снова посещать Версаль в режиме экскурсии, чтобы, не тяготясь более заботами следователя, любоваться картинами и скульптурами под аккомпанемент превосходных мелодий эпохи барокко.

Головоломки, встречающиеся на протяжении первых пяти глав, решаются без особых проблем; манипуляции с предметами в инвентаре отсутствуют как класс. В основном, игроку приходится общаться с персонажами, и, добиваясь их содействия в решении главной задачи, выполнять мелкие поручения – в конце концов, слуга он слуга и есть, пусть даже лично королевский и назначенный на сегодня «следователем по особо важным делам». А слуга в XVII веке – это вам не современный полицейский: стоит выбрать неверный тон в разговоре с каким-нибудь принцем или герцогом – и Game Over гарантирован. Впрочем, если вы по натуре просто человек вежливый, то можете так никогда и не узнать о существовании этого оригинального способа закончить игру раньше времени – всё здесь достаточно логично и последовательно.

Геймплей игры совершенно линейен – в каждый данный момент времени нам необходимо совершить одно определённое действие, в лучшем случае, небольшой набор определённых действий, необходимых для того, чтобы сюжет продвинулся далее. Но реализовано это всё настолько увлекательно, что подобного рода ограничения практически не замечаются. Благодаря движению времени от главы к главе, передвижению двора, согласно королевскому режиму дня, из одних помещений дворца в другие, и благодаря смене придворных, с которыми мы общаемся в ходе событий, а также и продвижению в нахождении улик для главной задачи, – геймплей описанного рода просто не успевает надоесть или наскучить. Хотя, надо сказать, некоторые не очень значительные элементы «пиксель-хантинга» в игре присутствуют. Имеется даже и пресловутый «Сгуо-подобный» лабиринт, но и он выполнен более чем качественно – это одно из наиболее впечатляющих и ныне утраченных сооружений Версальских садов, прямо так и называемое – Лабиринтом, которое мы посещаем в шестой главе.

Более того – это посещение выступает своего рода неторопливой кульминацией игры: собрав за предшествующие пять глав необходимые подсказки от анонимного злоумышленника, мы можем наконец-то решить глобальную головоломку и узнать всё, что будет необходимо для предотвращения катастрофы в следующем разделе игры. Это единственный момент,



когда «Версаль 1685» отступает от принципа линейности, характерного для приключения, опирающегося на сюжет, – сам игрок, а не скрипты и триггеры, решает, когда именно переходить в заключительную седьмую главу. Хотя и здесь нас заботливо предупреждают, рекомендуя сохранить игру, если не все необходимые действия при посещении Лабиринта были нами выполнены.

В этой последней главе запускается действие на время – нам отводится всего пять минут на то, чтобы помешать уничтожению дворца. И хотя игра с тикающим на экране счётчиком обычно вызывает у игрока малоприятные ощущения, в «Версале 1685» скоростной геймплей опять-таки довольно логичен: если до сих пор Вы всё

делали правильно и не теряли зря времени в садах во время шестой главы, никаких проблем с правильным выполнением глобального задания у Лаланда не возникнет. Хотя некоторая тренировка и может потребоваться. Во всяком случае, надеемся, что при помощи нашего «прохождения» и мини-энциклопедии игры, в которой приводятся списки предметов, локаций и персонажей, вы сможете без труда разрешить все возможные проблемы.

ГРАФИКА



Графическая составляющая игры и сейчас смотрится довольно неплохо, несмотря на архаичное разрешение 640 на 480, – в 1996 же году визуальное оформление «Версаля 1685» и подавно выглядело потрясающе.

В отличие от многих последующих игр с панорамным обзором, передвижение между локациями полностью анимировано – мы действительно переходим из комнаты в комнату, прежде чем начать осматриваться. Для игры, геймплей которой связан с переходом из одного помещения в другое, это не только удобно, но и естественно, что также усиливает эффект присутствия.

Помещения Версальского дворца украшают более двухсот картин и скульптур – многие из них ныне находятся в различных музеях по всему миру, но в игре они собраны вместе и помещены там, где и находились в 1685 г. Большинство произведений живописи можно подойти и рассмотреть более де-



тально. Отдельно стоит отметить также графическую отделку персонажей игры – почти все из них (не считая дюжины безымянных слуг) выполнены с целью передать сходство исторических лиц с их виртуальным воплощением.

МУЗЫКА

Музыкальное оформление, пожалуй, ещё в большей степени, нежели визуальное, ответственно за удачное погружение игрока в атмосферу Версаля конца XVII столетия. Саундтрек игры составляет аутентичная музыка той эпохи – в основном, мотеты (многоголосные вокальные произведения) и симфонии Ж.-Б. Люлли, а также несколько мотетов Ф. Куперена. Тем более любопытно видеть самого Люлли в кругу придворных и помогать ему в написании нового шедевра! В общем, трудно назвать какую-нибудь ещё игру приключенческого жанра (за исключением разве что классики от LucasArts), в которой музыка столь точно отражала и дополняла бы атмосферу игрового мира. Достаточно сказать, что хочется вновь и вновь переигрывать «плохую» концовку игры с уничтожением Версаля только ради звучащей при этом симфонии Люлли *Dies Irae*!

ЗВУК

Зато озвученные диалоги персонажей игры не производят столь благоприятного впечатления. Во французской или английской версии они вполне приемлемы, но не более того, – игра актёров особо не впечатляет, да и Сгуо никогда не отличалась самостоятельными блестящими локализациями. Правда, диалогов персонажей, которые игрок может послушать, не так уж и много – и они скорее дополняют атмосферу игры, нежели предоставляют информацию для решения головоломок – или возможность актёрам продемонстрировать свои драматические таланты. Хотя подслушивать все разговоры, невольным свидетелем которых вы оказываетесь, настоятельно рекомендуется – для большего эффекта присутствия. Что же касается озвучки в двух русских «пиратских» версиях – как уже говорилось, она практически не заслуживает доброго слова.

ОБЩАЯ ОЦЕНКА

Таким образом, «Версаль 1685» – удивительно гармоничная игра, в которой и игровая составляющая, и музыкальное сопровождение, и, конечно же, с точностью воссозданные графически интерьеры Версальского дворца и части знаменитого парка служат воплощению в виртуальной реальности атмосферного исторического приключения, при помощи вы можете переместиться во времени на три с лишним столетия назад и провести один день при дворе Людовика XIV. Даже если вы не любитель похожих друг на друга как две капли воды игр-энциклопедий «образовательной» наклонности последних лет и считаете их скучными, стоит непременно ознакомиться с этой замечательной игрой – прародителем и одновременно эталоном целого поджанра.

	Оценка	ЗА	ПРОТИВ
Геймплей	9	удачное сочетание приключения с экскурсией и энциклопедией, увлекательный сюжет	краткость игры
Графика	9,5	Omni3D с анимированными перемещениями, красочные изображения Версальского дворца и парка	разрешение 640x480
Музыка/Звук	9	аутентичный музыкальный ряд	вялая озвучка диалогов
Атмосфера	10	уникальное и достоверное воссоздание Версаля конца XVII в.	<i>нет</i>
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	9,5	подлинный шедевр – образец исторического приключения	отсутствие вменяемой русской версии игры

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ



ВОСПОМИНАНИЯ ФРАНСУА ДЕ ЛАЛАНДА, НАПИСАННЫЕ ИМ САМИМ

Сейчас, на закате дней моих, решил я записать ту удивительную историю, которая произошла со мной в день 21 июня года от Рождества Христова 1685-го. Никого из героев и свидетелей моего повествования нет уже среди живых, и рассказ мой может показаться кому-то невероятным. Но память моя тверда – как могу забыть я во всех деталях события того дня, когда удалось мне совершить, пожалуй, величайшее дело моей жизни? – и описываю я одно только то, что видел собственными глазами, а не слухи и пересуды, до которых при дворе бывают охочи и самые примерные скромники.

В то время я был ещё новичком в Версале, восемнадцатилетним юнцом, неожиданно-негаданно удостоенным чести состоять в числе «синих мундиров» – личных слуг великого короля Людовика, упокой Господь его душу! Мой дальний кузен Мишель-Ришар де Лаланд – старший меня десятью годами и за долгую жизнь свою снискав-

ший бессмертную славу на ниве служения искусству – был тогда, благодаря своим многочисленным талантам, назначен учителем музыки королевских дочерей. Он-то и составил мне протекцию – и стал я одним из восемнадцати «Гарсонов де ля Шамбр».

Пусть не подумает мой благородный читатель, что жизнь личного слуги короля – приятное и полное развлечения времяпрепровождение для молодого дворянина. Разделённые на смены по шесть человек, мы круглые сутки напролёт носились туда и сюда по дворцу с самыми различными поручениями, путаясь под ногами у придворных и невольно становясь свидетелями и даже участниками многих и многих интриг...

Я часто размышлял впоследствии, почему из всех нас господин Бонтан для выполнения этого важного задания выбрал именно меня? Быть может, он вспомнил о том, как незадолго до этого я помог одному из своих товарищей найти пропавший медальон. Хотя, вероятно, дело это показалось ему сначала, откровенно говоря, пустяком, не заслуживающим особого внимания, – вот он и вызвал первого, кого смог найти, – новичка, чья смена была в тот день на дежурстве.

ГЛАВА ПЕРВАЯ, в которой король пробуждается, а я погружаюсь в расследование

Итак, на заре 21 июня явился я по вызову господина Бонтана, Первого камердинера и коменданта Версаля, в спальню короля – как раз к началу церемонии пробуждения. Добрейший господин Бонтан сообщил мне весьма необычные сведения: только что он нашёл на полу комнаты некую записку – анонимный автор угрожал уничтожением дворца от огня в день летнего солнцестояния, если только Бонтан и его люди не решат серию загадок, среди намёков на которые я запомнил лишь отсылку к «эзоповым словесам». Вместо подписи стояла загадочная фраза: «Лягушки и Юпитер»...

По мнению Бонтана, это более всего походило на писание сумасшедшего. Но его долгом было сделать всё возможное для предотвращения означенной катастрофы, даже если вероятность того, что сказанное в письме – правда, оставалась ничтожно малой. Короче говоря, мне было поручено расследовать этот вопрос, осматривая помещения дворца, расспрашивая кого только можно на предмет того, не видели ли они чего-либо подозрительного, – а буде таковое подозрительное всё-таки обнаружится, незамедлительно докладывать об этом лично господину Бонтану.

Выйдя из спальни короля в переднюю Бассано, – двери затворились за мной: началась церемония пробуждения короля, – я некоторое время пытался собраться с мыслями. Задание, порученное мне, представлялось крайне неясным – но ещё более тёмным было содержание анонимной записки. Осмотревшись по сторонам (да, это первое, что нужно делать, напомнил я себе), я заметил придворных художников – литератора Расина и архитектора Ардуэна-Мансара. Может, стоит начать с того, что

расспросить их? Но служители муз были заняты беседой – о принце Конде и его дворце в Шантильи, и о тяжелой жизни литераторов и архитекторов, насколько я припоминаю, – и прервать столь важный разговор я, по молодости и по робости, не решился. Зато осматривая внимательно картины итальянцев Бассано (надо же хоть с чего-то начинать!), я чисто из любопытства решил заглянуть в вазы, стоявшие на камине под одной из картин, – и был вознаграждён маленьким ключиком. Правда, соответствующего маленького замочка нигде видно не было. Но и то ладно.

Дверь слева от камина оказалась запертой. Недолго думая, я воспользовался единственной доступной мне дверью – и оказался в Первой передней. Я хотел было пройти дальше – но услышал чей-то голос и обернулся. Это был Шарль Лебрэн, Первый придворный художник, который, как оказалось, просто разговаривал сам с собой. Значит, это правда, что вслух не признающий никакой живописи кроме собственной Лебрэн втайне, в отсутствие свидетелей восхищается полотнами своих коллег и соперников! Впрочем, художник уже заметил моё присутствие, так что насчёт свидетелей было не совсем верно упомянуто. Вот кто будет первой жертвой моих расспросов, – подумал я и направился к господину Лебрэну, стараясь выглядеть как можно более солидно и уверенно.

Поинтересовавшись для приличия, почему такой важный господин не присутствует на церемонии пробуждения, я услышал привычные сетования на чрезмерную загруженность работой, а также жалобы на пропажу неких эскизов – набросков, по которым художник собирался выполнять росписи плафона в Салоне войны. Хм, может ли считаться таковая пропажа чем-то подозрительным и, соответственно, связанным с целью моего расследования, – или же стоит списать это событие на общую версальскую безалаберность и происки врагов, на чём упорно настаивал Лебрэн? В любом случае, размышляя я, мне в ходе своего дела предстоит сегодня, по-видимому, перерыть весь дворец сверху донизу, и не исключено что при этом удастся обнаружить злополучные эскизы, даже если они и не будут являться основной целью моих поисков. Так что я сообщил Первому художнику, что постараюсь найти его пропавшие сокровища, и он, несколько успокоившись, удалился, уведомив меня, что будет, если что, находиться в салоне Войны.

Обзор Первой передней ни к чему не привёл – спрятать что-либо в этой проходной комнате было невозможно. Меня заинтересовала только одна дверь – слева, на противоположной стороне передней. За ней скрывалась маленькая винтовая лестница, ведущая вниз, в тёмную кладовую. Кто-кто, а я всегда отличался любопытством, и теперь, имея такое поручение, мог позволить себе удовлетворить его совершенно официальным образом. В кладовой я первым делом раздвинул оконный занавес – стало светло и я смог осмотреться. Надо сказать, я был несколько разочарован – ничего такого, что можно было бы, по моему представлению, найти в кладовых королевского дворца, здесь не было. Один только манекен, камин слева и ряд шкафов справа. Причём открыты были только два из них, второй от окна и второй от двери. В первом, в одном из ящиков я нашёл ножницы (вещь полезная, пригодится), а во втором – что это? какой-то памфлет? уж не это ли я ищу? Какое совпадение – только что я говорил с господином Лебрэном, и вот уже нашёл сочинение, составленное в его честь. Или, скорее, в его бесчестье – автор этой бумаги явно не был поклонни-

ком творчества господина Первого художника. Интересно, что означает этот намёк на то, что палитра Лебрена что-то в себе скрывает, и как применить к ней «цвет, преобладающий в салоне короля»? Может, это связано с пропажей эскизов? Стоит этим заняться, решил я.

Вернувшись из кладовой через Первую переднюю в переднюю Бассано, я обнаружил, что Расин и Ардуэн-Мансар уже ушли, но церемония пробуждения ещё не была окончена, и слуга отказывался пропустить меня, – так что с докладом придётся обождать. Да и докладывать пока было особо нечего. Зато та дверь слева от камина оказалась теперь открытой, и я решил углубиться ещё в один неизведанный закоулок дворца. На втором этаже, к которому вела винтовая лестница, находилась спальня какого-то королевского слуги – в точности такая же, как и моя собственная. Странно только, что никого здесь не было, а свеча горела – и впечатление было такое, что недавно за этим столом что-то писали... Взяв со стола чистый лист и случайно опрокинув при этом чернильницу (экий я неловкий! хорошо хоть, что никто не видел), я обратил своё внимание на большой сундук, стоящий возле кровати. Чем не повод лишний раз удовлетворить своё любопытство! Открыв сундук при помощи ножниц, я обнаружил в нём... всего лишь ещё один чистый лист. Однако, какое бесценное сокровище – ну кто станет запирать в сундуке лист бумаги, если точно такой же лежит на столе, на виду у всех!

С досады я решил сжечь этот лист на свечке – и каково же было моё удивление, когда, стоило только поднести бумагу к огню, на ней стали проступать буквы! Это ещё что за... Стоп! А не те ли это «слова эзоповы», о которых говорилось давеча в анонимной записке? Точно – как и «Лягушки и Юпитер», которыми заканчивалась та записка, так и новое полученное мной сочетание слов – теперь я понял: это же названия басен Эзопа, которые в своё время заставлял меня выучивать учитель греческого! Итак, похоже было на то, что та угроза с загадками – вовсе не шутка, и мне удалось найти очередную улику. Теперь у меня есть о чём доложить Первому камердинеру! Спустившись в переднюю Бассано, я заявил слуге, по-прежнему охранявшему дверь в спальню короля, что господин Бонтан ждёт моего доклада, – и был наконец-то пропущен внутрь.

ГЛАВА ВТОРАЯ, из которой следует, как важно хорошо разбираться в живописи

В салон короля я попал как раз к завершению утреннего приёма – Его Величество одевался и завтракал, а придворные заходили по очереди и представлялись монарху. Затем король и его министры удалились на совет в соседнюю комнату, а я отправился искать своего начальника, чтобы обрадовать (или, скорее, огорчить) его своими находками. Но прежде всего я заметил в салоне Его Высочество дофина, разговаривающего – с кем бы Вы думали? – с самим великим принцем де Конде. Принц в Версале: разве это не может считаться странным, ведь совсем недавно я слышал в

разговоре Расина и Ардуэна-Мансара, что он не любит появляться при дворе! Заинтригованный, я подошёл поближе к двум принцам, чтобы послушать их разговор... Нет, кажется, на этот раз ничего загадочного: после обсуждения живописи и соперничества Лебрена и Миньяра (неужели Лебрен был-таки прав в своих подозрениях, подумалось мне?) первый принц крови рассказал, что прибыл к королю в попытке избавить от опалы своего племянника и королевского зятя, принца де Конти.

Господина Бонтана я нашёл в спальне короля, на том же месте, у балюстрады алькова. Но прежде, чем я смог начать свой доклад, он дал мне новое срочное поручение – как можно быстрее передать мадам де Мантенон, что Его Величество будет работать сегодня во второй половине дня в её апартаментах. Хм, для меня такая работа была привычной, конечно, но Бонтан, должно быть, забыл о том, какое поручение он дал мне утром, подумал я? Или он таки считает всё это эзопово дело милой шуткой? Что ж, тогда мне действительно придётся его разочаровывать. Но прежде надо было выполнить это новое задание. Я прошёл через переднюю Бассано и Первую переднюю в зал королевской стражи, где капитан стражи герцог де Дурас, как всегда, строил своих гвардейцев, и вышел в вестибюль лестницы королевы – апартаменты маркизы находились напротив.

Слуга мадам де Мантенон сообщил мне, что госпоже нездоровится и она никого не принимает, но я передал ему сообщение от короля. Повернувшись, я собрался было уйти, но мне пришла в голову одна мысль – что если показать слуге маркизы найденный мною памфлет об искусстве? Он казался мне опытным человеком и вполне мог бы если и не объяснить всю эту интригу вокруг соперничества придворных живописцев, то хотя бы посоветовать, как это всё понимать и в каком ключе докладывать об этом моему начальнику.

Каково же было моё удивление, когда слуга не только не удивился тому, что я ему показал, но и дал мне другой такой же памфлет – причём на этот раз объектом клеветы была уже сама венценосная семья – и король, и Дофин, и несчастный мальчик, герцог Мэнский! Вдобавок тут также имелась своя загадка – какие-то цифры и отсылка к королевским медалям, в которых неизвестный автор советовал найти исключение... Интрига определённо только разворачивалась.

Когда я вернулся к господину Бонтану в спальню короля, он наконец-то спросил меня о моих успехах в расследовании. Я показал ему оба памфлета – не удивительно, что их клеветническое содержание его несколько рассердило. Зато, забрав у меня лист с названием второй басни Эзопа, Бонтан похвалил меня за успехи и велел продолжать поиски. Что ж, у меня ещё не было возможности осмотреть спальню короля – и теперь было самое время наверстать упущенное. Единственное, что мне удалось обнаружить, находилось в шкафу слева от балюстрады – связка свечей (я взял одну из них, на всякий случай – вдруг придётся проникать в тёмные комнаты) и большой ключ.

Что может открываться этим ключом? Я вышел в переднюю Бассано и сразу же определил – два камерных органа слева от двери. Первый был орган как орган, а вот второй порадовал меня – и чем? Папкой с рисунками! Я, конечно, не был большим специалистом в живописи и не мог бы сразу отличить руку Лебрена от чьей-нибудь

другой, но если во дворце пропали некие эскизы и я нашёл что-то вроде этих самых эскизов, вполне стоило отнести их Лебрёну. Кажется, он говорил, что будет в салоне Войны?

В спальне короля Бонтана уже не было, и я прошёл далее, в королевский салон. Тут меня остановил – страшно сказать – сам Его Королевское Высочество дофин, который поинтересовался моей ношей. Да, принц ведь большой любитель искусства, подумал я, и наверняка может определить авторство рисунков. Да и не отвечать же отказом наследнику французского престола! Я отдал ему свою папку – оказалось, что среди рисунков, действительно принадлежащих кисти Лебрёна, кто-то подложил работу его соперника Миньяра, и явно с целью разжечь вражду между двумя мастерами. Дофин забрал этот эскиз (только представить, что сказал бы мне Лебрён, вздумай я всучить ему рисунок его «врага»!) и вернул мне всё остальное.

Выйдя из салона короля, я оказался в зеркальной галерее и на миг даже позабыл о своём деле – так потрясал этот необыкновенный зал, чей объём ещё более увеличивался эффектным отражением окон в многочисленных зеркалах. Как всегда, в галерее было полно придворных – и если бы я принялся расспрашивать каждого из них обо всём подозрительном, я бы явно не успел до конца сегодняшнего дня. Поэтому я только прислушался к их разговорам. В конце зала слева юная принцесса де Конти (это по делу её мужа прибыл к королю великий Конде; правда, особо удручённой опалой супруга она не выглядела) беседовала об опере, о вкусах двора и о новой работе Расина и Люлли с каким-то незнакомцем, явно иностранным вельможей. Я, было, не обратил на него особого внимания, но в другом конце зала маркиза де Монтеспан явно с беспокойством справлялась о его персоне у кардинала де Бульона. Это был некто маркиз де Скапарелла – или же кто-то, выдававший себя за него? Ещё одна загадка? Надо будет заняться ею несколько позднее, решил я. Пока же следовало довести до конца дело с живописью.

Лебрён, как и говорил, находился в салоне Войны, направо по зеркальной галерее от салона короля. Он, конечно, очень обрадовался найденным мною эскизам – но оказалось, что, кроме той работы Миньяра, в папке был ещё один лишний рисунок. Первый художник вернул мне его с некоторым раздражением и даже присовокупил, что на рисунке просматривается какая-то надпись! Интересно, может быть, это новая улика? Тут же рядом лежали рабочие инструменты Лебрёна – кисти и краски, – и я подумал: не та ли это палитра, на которую намекал автор памфлета о живописи?

Я положил лишний эскиз на рабочий стол художника и обмакнул кисть в краску золотистого цвета – ведь именно эта королевская расцветка преобладала в салоне короля, как я мог заметить, – и вообразил себя живописцем. Действительно, как перед этим огонь, так теперь золотая краска помогла буквам проступить на листе бумаги – и вот ещё одна двойка для моей коллекции зверей в эзоповом стиле! На этот раз мне не составило труда найти господина Бонтана – он стоял рядом в зеркальной галерее. Я показал ему свою новую находку, и Первый камердинер удостоил меня следующей заслуженной похвалы. Но тут уже начался выход Его Величества к дамам и двору после окончания королевского совета, и мне оставалось только присоеди-

ниться к придворным, следующим в кортеже по Большим апартаментам к королевской часовне.

ГЛАВА ПЯТАЯ, *в которой я занимаюсь музицированием и проникаю в места, недоступные обычным придворным*

Оказавшись в салоне Изобилия у входа в королевскую часовню, я прежде всего отметил, что здесь находится вход в Кабинет редкостей, где хранятся те самые медали из королевской коллекции, среди которых, если верить второму памфлету, я должен был обнаружить какую-то улику. Увы, стражник у двери категорически отказался пропускать меня – вход сюда был разрешён только личным гостям короля, например, иностранным принцам. Правда, письменное разрешение от господина Бонтана, оказывается, тоже могло сработать. Ладно, подумал я, оставим пока что это на потом – сейчас, пока весь двор слушает мессу, передо мной открывалась целая анфилада Больших апартаментов, а обыскать их все – задача непростая и требующая немало времени.

В продолжение своего расследования я тщательно осмотрел все апартаменты, начиная от салона Изобилия и до уже знакомого мне салона Войны. Моя добыча в этот раз была не так уж и богата – следуя своему принципу класть в карман не только всё подозрительное, но и всё то, что может в дальнейшем пригодиться в поисках этого самого подозрительного, я стал гордым обладателем бильярдного кия (со стола в салоне Дианы), угольного карандаша и чистого листа бумаги (их я нашёл в салоне Войны – надеюсь, маэстро Лебрэн не станет снова поднимать панику из-за этой небольшой пропажи). Я даже обыскал все ящики в комодах в салоне Марса – но безрезультатно. Поэтому я уже подумал о том, чтобы идти разыскивать Бонтана и переключаться в своём расследовании на Кабинет редкостей, как вдруг на обратном пути заметил небольшую дверцу в салоне Аполлона, справа от тронного возвышения, весьма удачно замаскированную под цвет стенных драпировок.

Дверца была закрыта. Однако мне явно стоило туда проникнуть – не отсюда ли можно попасть в ту галерею для музыкантов, которая видна из салона Марса? Я спросил о ключе стоящего рядом швейцарского гвардейца – но он ничем не смог мне помочь, посоветовав обратиться к другому гвардейцу. Его коллега из салона Дианы также ничего не слышал о ключе. Зато, спустившись на первый этаж по лестнице послов, я встретил третьего швейцарского гвардейца, который на вопрос о дверце из салона Аполлона, удостоверившись, что я и есть Лаланд, выдал мне искомый ключ, который предусмотрительно приготовил для меня господин Бонтан.

Вернувшись в салон Аполлона, я открыл дверь и зашёл внутрь – передо мной открылась задняя часть дворца, полная своих собственных тайн, неведомых обычным посетителям Версаля. Те, кто видит лишь парадную часть жизни, часто ли задумывается о том, что находится на оборотной стороне её? И не благодаря ли этой изнанке, ценой её неприглядности и даже безобразия, расцветает тот прекрасный лицевой

узор, которым мы любуемся, не утруждая себя размышлениями о его причинах и о силах, его производших? Философствуя столь замысловатым (но свойственным юности) образом, я осмотрел чёрную лестницу (дверь на втором этаже была закрыта) и повернул от подножия лестницы направо, пройдя к галереям музыкантов.

Каково же было моё удивление, когда первое, что я увидел оттуда, был маркиз де Скапарелла, что-то прятавший в том самом комод в салоне Марса, который я только что тщательно обыскал! Мне не терпелось вернуться и проверить этот ящик – раз уж этот маркиз такая загадочная личность, быть может, это он стоит за всеми этими сегодняшними тайнами и заговорами?

Но сначала я должен был осмотреть галерею музыкантов. Перелистав ноты, которые лежали на стоявшем передо мной пюпитре, я нашёл выпавший лист с пьесой, который явно не подходил к тем страницам, среди которых он был помещён. К сожалению, в музыке я разбирался ничуть не лучше, нежели в живописи. Поэтому мне пришлось обратиться за помощью к стоящему в конце галереи сеньору Люлли, знаменитому композитору-итальянцу, руководящему всей музыкой при дворе. Оторвавшись от своих занятий, Первый музыкант всё-таки взглянул на мой листок и обнаружил, что на нём действительно зашифрована какая-то фраза. На мою просьбу расшифровать её Люлли сначала ответил отказом, ссылаясь на загруженность работой. (И отчего это все художники так жалуются? Разве у нас, королевских слуг, например, меньше работы или она менее тяжёлая?) Но я предложил маэстро свою помощь (не в вопросах композиции, разумеется), и он, в конце концов, согласился.

Я был послан на поиски господина Расина, стихи которого полагал на музыку Люлли, для уточнения некоторых фраз. Я видел его утром в передней Бассано – и сейчас не он ли это стоял на лестнице послов, когда я ходил брать ключ от двери салона Аполлона? Так и есть – Расин беседовал о сегодняшнем королевском приёме и о текущих веяниях в области искусства с мадам де Монтеспан, которая и тут не преминула позлословить про свою счастливую соперницу, маркизу де Мانتенон. Не без некоторой робости я подошёл к беседующим, прервал их разговор и задал придворному поэту вопрос композитора. Получив ответ, я тут же вернулся через салон Аполлона в галерею музыкантов в надежде получить свой листок – но Люлли вместо этого снова отправил меня к Расину, с новым вопросом!

Ох, такова наша нелёгкая доля слуг – и эти господа художники ещё жалуются на свою тяжёлую работу! Расин на этот раз казался уже несколько раздражённым, что было вовсе не удивительно, и даже отпустил пару колких замечаний в адрес бестолкового и непонятливого Люлли – разумеется, последнему я передал лишь то из ответа придворного историографа, что непосредственно касалось сочиняемой ими «Идиллии мира». Да, кто бы ни был этот маркиз де Скапарелла, он весьма резонно удивлялся по поводу того, как два таких различных человека как Расин и Люлли могут работать вместе!

Кстати, я чуть было не забыл о таинственном маркизе – по дороге назад в салон Аполлона я обыскал комод в салоне Марса и обнаружил там маленький ключик – точь-в-точь такой же, как найденный мной утром в вазе передней Бассано. Что ж, король собирает коллекцию медалей – а я буду коллекционировать ключики, поду-

малось мне. Да и моя коллекция эзоповых зверей выглядела уже довольно внушительной: в ответ на последнюю мою передачу от Расина Люлли наконец-то расшифровал музыкальный текст – и там значилось ещё одно пополнение в мой бестиарий. Пришло время для нового доклада господину Бонтану. Но в этой части дворца Бонтана не было – зато я заметил только что появившихся брата короля герцога Орлеанского, который склонился над бильярдным столом в салоне Дианы, и маркиза де Круасси, стоящего у тронного возвышения в салоне Аполлона.

Выйдя на улицу по лестнице послов, я прошёл до министерского крыла, заметив там обговаривающих государственные дела королевских министров де Сеньелэ и де Лувуа. Своего же начальника я нашёл стоящим на Королевском дворе возле дворца. Я показал ему новую улику, добытую с таким трудом, и попросил пропуск в Кабинет редкостей, который тут же и получил, сопровождаемый уверениями в том, что я нахожусь на верном пути. Поднявшись назад в салон Изобилия, я предъявил свой документ гвардейцу и попал наконец в это крайне недоступное место. Открыв ящик стола, я достал коллекцию медалей короля и стал их рассматривать...

Нет, решительно эта задача мне не по зубам. Надо бы показать их кому-нибудь из тех, кто лучше разбирается и в генеалогии королевского рода, и в латинских надписях. Так как вынести медали из кабинета мне вряд ли кто-либо позволил бы, даже с десятью письменными разрешениями от Бонтана, я положил на медали чистый листок бумаги и срисовал все изображения и надписи угольным карандашом. Выйдя из кабинета, я решил обратиться за помощью к Месье, герцогу Орлеанскому, который явно скучал в салоне Дианы. Правда, при дворе ходили разные слухи об особом интересе Его Высочества к юным мальчикам, так что мне было немного не по себе... Ну да ладно, с каким только выдающимися личностями – в том числе выдающимися своими странностями – мне не приходилось сегодня общаться!

Брат короля отнёсся ко мне очень ласково и сразу же помог, безо всяких побегушек (вот что значит благородная кровь!) – «исключением среди медалей» было изображение Карла VIII, который не являлся Бурбоном и предком короля. Теперь надо было решить вопрос с этой надписью – пожалуй, пришёл черёд просить помочь господина министра иностранных дел, маркиза де Круасси? Маркиз также не отказал мне в своей помощи, но объявил, что ему потребуется время, и попросил принести ему в кабинет обед. Ну что ж, придётся снова поработать слугой, никуда не денешься.

В который раз проходя назад по Большим апартаментам и взглянув между прочим на знакомые уже мне картины салона Марса, я заметил, что из-за самой большой из них, висевшей на стене слева и изображающей семью Дария у ног Александра Великого, выглядывает уголок листа бумаги. Он находился довольно высоко, и мне пришлось воспользоваться найденным ранее бильярдным кием. Так, ещё один памфлет, на этот раз об архитектуре! Анонимный автор (маркиз де Скапарелла?) явно не хочет оставлять в покое господ слугителей муз. Надеюсь, мне не придётся изучать ещё и архитектуру, после живописи и музыки? Впрочем, речь в этой записке шла о какой-то полной схеме всех загадок (неужели?), которую можно обнаружить в «доме Юпитера» – и что-то ещё говорилось о «падающем Аполлоне». Да, загадок на этот день мне более чем хватало. Я подошёл к гвардейцу у входа на хоры часовни в

салоне Изобилия и справился о ходе мессы – оказывается, она уже закончилась, и король уже выходил, следуя на обед.

ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ, где я вскрываю сейфы королевских министров, покуда они мирно обедают

Король и придворные, в том числе и господин Бонтан, занялись трапезой в Первой передней, а я остался в зале королевской стражи. Итак, прежде всего нужно было отыскать маркиза де Круасси и закончить это многострадальное дело с медалями короля. Я вышел на лестницу королевы и стал спускаться, как вдруг вспомнил, что должен принести обед своему высокопоставленному помощнику, – к счастью, тут же на лестнице стоял слуга с подносом в руках. Я взял с подноса большой кусок довольно аппетитного мясного пирога – надеюсь, его никто потом не спохватился.

Выйдя во двор, я прошёл до министерского крыла и зашёл внутрь. Из двух дверей по обе стороны от лестницы открыта была только левая. Министр иностранных дел – это был его кабинет – поблагодарил меня за обед и удалился, сказав, что положил расшифрованный документ на стол. С нетерпением стал я читать надпись на оставленном маркизом листе бумаги, которая гласила: *felix fortuna divinum exploratum actuit*. Конечно, мой латинский был не в самой лучшей форме, но я догадался, что должен применить к этой фразе те казавшиеся до этого загадочными цифры, которыми заканчивался памфлет о королевском семействе, данный мне утром слугой мадам де Мانتенон. Выбирая обозначенные числами буквы из латинской фразы (то есть, считая «f» за 1, «e» за 2 и т.д.), я получил новую улику в виде очередного наименования эзоповой басни, записав её на этом же листе бумаги при помощи стоявшего тут же на столе пера.

Это первая из двух загадок в игре, в которых приходится выписывать из фразы буквы по числам (прочитать текст можно только применив перо на листе бумаги). В разных языковых версиях игры числа в подсказке и получаемый в итоге текст улики различаются. Например, в оригинальной версии ответ «le loup et la tête», в английской – «fox and crane», в немецкой – «die Enten und der Pudel» и т.д. В первой (анонимной) русской версии все загадки оставлены англоязычными; во второй же (от «Фаргуса») – при разгадке получается несколько оригинальное название: «Лиса и журавль» (sic!). Причём набрать этот текст ещё нужно ухитриться, так как русские буквы в переведенной фразе «Свидетель ожидания конца не украшает королевского лица» не соответствуют активным точкам, на которые можно нажимать!

Выходя, я заметил какой-то листок, лежавший на табуретке возле одного из книжных шкафов, – любопытствовав, я увидел, что это ещё один из знакомой мне серии памфлетов. На этот раз мишенью для обвинений оказался военный министр, маркиз де Лувау, а также покровительствуемый им инженер Вобан – тот самый, чьи проекты обсуждались сегодня на королевском совете. Ну что же, на этот раз хоть безо всяких шифров говорилось, где мне нужно искать дальше – а именно, в тех самых планах фортификаций Вобана, которые прячет Лувау. Впрочем, это явно может

оказаться не так просто – копаться в секретных бумагах всесильного министра без его ведома и соизволения. Кстати, один из упомянутых планов, как мне показалось, уже лежал на столе маркиза де Круасси.

Я вернулся во дворец в зал королевской стражи – к счастью, господин Бонтан уже вышел с королевского обеда. Я показал ему новый памфлет и новую улику, после чего он разрешил мне проникнуть в кабинет Лувуа и пообещал проследить, чтобы никто мне не помешал. Окрылённый, я вернулся в министерское крыло и на этот раз зашёл в кабинет направо от лестницы, который уже был предусмотрительно открыт для меня кем-то из невидимых и вездесущих людей господина Первого камердинера. Где же военный министр может хранить тайные планы крепостей? Явно не на столе – в отличие от уже виденного мной стола в соседнем кабинете, этот был девственно чист. Открыв ящик, я обнаружил там только странную записку: «Рокруа, Экс-Ля-Шапель, Безансон». Чтобы это могло значить, подумал я? Не заметки же о путешествиях по нашей прекрасной Франции?

Осматриваясь, я заметил внизу одного из книжных шкафов откидывающуюся панель, а за ней – настоящий сейф. Да, если Лувуа есть что скрывать, он скрывает это явно здесь. Но ничего похожего на код к сейфу, – который должен был представлять собой три ряда по четыре цифры, – я найти не мог. Прихватив с собой ещё только подзорную трубу (интересно, что мог высматривать министр на противоположном здании?), я решил вернуться к Бонтану и, первый раз за всё своё сегодняшнее расследование, признаться в бессилии и попросить если не помощи, то хотя бы совета.

По дороге я остановился, чтобы посмотреть в вестибюле лестницы королевы на маркизу де Мانتенон, которая разговаривала с молодым Кольбером де Сеньелэ о политике Его Величества в области религиозных верований. Признаться, меня всегда восхищала эта выдающаяся дама... В зале королевской стражи также прибавилось придворных – моё внимание опять привлёк великий Конде, беседующий на этот раз с маршалом Дурасом. Не прислушаться к их разговору я не мог – как-никак, живая история. Двое старых военных предавались воспоминаниям о старых победах, о битве при Рокруа в 1643 году... Тут меня и осенило – ну конечно же, «Рокруа» – это подсказка к первому коду для сейфа, которую написал для себя, не надеясь особо на собственную память, господин де Лувуа. И означали эти три слова – три великих битвы, год каждой из которых был одним из трёх кодов для сейфа! Первый код я уже знал – «1643», два других предстояло ещё выяснить, но теперь, когда я понял сам принцип, это не составляло труда.

Вспомнив, что потолок в зеркальной галерее был как раз расписан в честь великих побед нашей доблестной армии, я поспешил туда, пройдя в галерею через переднюю Бассано. Разглядеть надписи на потолке мне помогла подзорная труба из кабинета Лувуа – итак, это были года 1668 и 1674. Чуть ли не бегом помчался я назад в министерское крыло, чтобы проверить свою догадку. И в самом деле – после того как я ввёл на дверце сейфа числа «1643, 1668, 1674», он открылся, вознаграждая меня двумя искомыми проектами фортификационных сооружений. Я прошёл в кабинет напротив и положил два новых плана на тот, который и до этого лежал на столе

маркиза де Круасси, – в результате я смог пополнить свою коллекцию «эзоповых словес» ещё одной уликой!

Возвращаясь, чтобы, как водится, доложить о своей очередной находке Бонтану, я стал думать о том, какой странный противник нам противостоит – маркиз ли это де Скапарелла, или нет, он определённо крайне необычный человек: шутка ли, оставить столько улик в самых непредвиденных местах! Как удалось ему, к примеру, сделать все эти надписи на вобановских планах, которые Лувуа вряд ли выпускал из рук после совета, прежде чем запереть их в сейфе? А если вспомнить медали в недоступном простом смертным Кабинете редкостей? Как бы тут не обошлось без сверхъестественных сил...

Мои раздумья были прерваны в вестибюле лестницы королевы – меня окликнула сама маркиза де Мانتенон! Оказывается, она сама нашла здесь, прямо на лестнице, новый памфлет, на этот раз касающийся религиозной политики Его Величества. Увы, взглянув на него, я огорчился – никаких прозрачных намёков, многие слова пропущены... Опять придётся заниматься расшифровкой. Пообещав маркизе незамедлительно сообщить о возмутительной находке господину Бонтану, я сразу же так и сделал – моему начальнику явно уже надоели все эти памфлеты, но он снова похвалил меня за успехи и заметил, что дело приближается к развязке.

ГЛАВА ПЯТАЯ, которая повествует о некоторых весьма возвышенных материях

Тем временем обед окончился, и король проследовал в апартаменты мадам де Мانتенон для работы – о чём я был послан предупредить маркизу сегодня утром. (Неужели это было только сегодня утром, подумал я? Мне казалось, что это расследование тянется уже целую вечность...) Вместе с другими придворными я очутился в салоне Марса. Здесь был и таинственный Скапарелла – он играл в карты с маркизой де Монтеспан (и, надо сказать, весьма успешно). Зато маркиз де Лувуа (да простит он меня за вторжение в его кабинет – и да не узнает он этого!) беседовал с принцессой де Конти как раз об этом Скапарелле, тоже чувствуя что-то подозрительное, – принцесса же ничего не могла ответить, кроме того, что только утром с ним познакомилась и вела беседу об опере. Впрочем, я сам был свидетелем того разговора: в самом деле, ничего необычного. Здесь же рядом, явно скучая, стоял и кардинал де Бульон – вот кто мог бы помочь мне с расшифровкой последнего памфлета! Увы, в ответ на моё приветствие Его Высокопреосвященство изволили только бросить сквозь зубы, что у них нет на меня времени.

Кроме памфлета на тему религии у меня была ещё только одна зацепка – из области архитектуры, насчёт «дома Юпитера» и «падающего Аполлона». Я снова, который уже раз за сегодня, прошёлся по Большим апартаментам, пытаюсь разглядеть что-либо новое или что-то, что я мог упустить перед этим. Пожалуй, ничего такого не было, – если не считать Лебрена и Ардуэн-Мансара, беседующих над какими-то

чертежами в салоне Дианы. Лебрэн – должно быть, в который раз – рассказывал историю о пропавших эскизах, о происках врагов, о тяжёлой работе художника...

Зато теперь я мог войти в часовню, в которой сегодня ещё ни разу не был (да простит меня Господь и да оставит Он мне мои прегрешения, вольные и невольные!), – как на хоры, из салона Изобилия, так и на первый этаж, спустившись по лестнице послов и повернув налево. С правой стороны в часовне я заметил ризницу – пожалуй, стоит исследовать и это помещение: там вполне можно было что-нибудь спрятать. Так и оказалось – порывшись в многочисленных маленьких ящичках, я обнаружил уже третий маленький ключик (растёт моя коллекция, скоро мне сам король будет завидовать!) и гравюру, изображавшую, насколько я понял, покойного короля Людовика XIII, исцеляющего недужных возложением рук. Справа в углу я заметил также крепкий шнур, который по привычке прихватил с собой.

Возвратившись на второй этаж, я обнаружил, что Лебрэн и Ардуэн-Мансар ушли из салона Дианы, и любопытствовал, что за чертежи они рассматривали. Наиболее примечательным в этих последних было то, что один и тот же зал обозначался на одном чертеже как «салон Войны», а на втором – как «салон Юпитера». Господин Бонтан, который находился тут же рядом, в салоне Венеры, подтвердил мою догадку – ранее салон Войны назывался салоном Юпитера. Так вот где мне искать объяснение всей этой истории, как то явствовало из давешнего памфлета об архитектуре! Я побежал прямо в салон Войны, но окно здесь было занавешено, и в темноте искать что-либо было бесполезно, а возле окна стоял слуга, которому мне вовсе не хотелось раскрывать свои планы.

Так что я решил обратиться опять к возвышенным вопросам религии и вновь спустился в ризницу часовни, где наконец-то застал духовника короля, отца Лашеза. Я попросил его помочь мне в важном деле и показал памфлет о религии, найденный маркизой де Мантенон. К сожалению, Лашез смог указать только одно пропущенное слово – и велел мне обратиться к кардиналу де Бульону за дальнейшими разъяснениями. Возвратившись в салон Марса я был до нельзя обрадован тем, что кардинал любезно согласился снизойти и ответить на мои вопросы, узнав, кто послал меня к нему. Его Высокопреосвященство посмотрел памфлет, который я ему показал, и сообщил мне второе пропущенное слово, повелев вернуться назад к Лашезу.

Спустившись снова в ризницу, я передал королевскому духовнику ответ кардинала, догадавшись также показать и найденную мной незадолго до этого гравюру, – и как раз это помогло ему найти третье и последнее пропущенное в памфлете о религии слово. Отдав ему этот документ, я получил его уже полностью расшифрованным: подчёркнутые в тексте буквы образовывали название очередной басни Эзопа! Я поспешил в салон Венеры к Бонтану, который был весьма и весьма доволен моими успехами. Теперь мне оставалось последнее дело – «дом Юпитера».

К счастью, слуга из салона Войны уже ушёл, так что я воспользовался приставленной лестницей и с помощью шнура из ризницы открыл оконный занавес. На полу и на рабочем столике ничего не было – поэтому я переставил лестницу и забрался на леса, сооружённые напротив окна. Присмотревшись, я обнаружил, что в люстре спрятан какой-то документ – должно быть, вон она, цель моих поисков! Но дотя-

нуться до неё было совершенно невозможно (да, признаться, кроме всего прочего, я ещё и несколько боялся высоты!). Поэтому я вернулся в салон Венеры и сообщил о своих затруднениях господину Первому камердинеру. Он был так любезен, что дал мне ключ от чердака, где я смог бы опустить люстру пониже и достать из неё исконую бумагу.

Лестницу на чердак можно было и не искать – я уже знал, что она находится в задней галерее, за маленькой дверью в салоне Аполлона. Поднявшись по винтовой лестнице на один пролёт и отперев дверь, я осторожно ступил на шаткие половицы. Слева от меня простирался длинный коридор. Я заглянул в соседнюю комнату и был крайне удивлён, увидев под потолком, какой-то привешенный на крюку ларец – что это? ещё один сейф или сундук с сокровищами? Всё равно, сейчас он был для меня неприоритетным и вне пределов досягаемости, так что я вернулся назад и прошёл далее от двери к угловому помещению. Механизм управления люстрой салона Войны находился именно здесь, и – о ужас! стоило мне повернуть шестерню, чтобы опустить люстру, как она со страшным грохотом упала на пол, разбившись вдребезги!

Я как можно скорее сбежал вниз к осколкам люстры – к счастью, никого поблизости не было, и жертв моей неловкости не наблюдалось (или я не виноват и это всё было подстроено? Вспомним фразу о «падающем Аполлоне» – чем не намёк на люстру?). Зато я мог спокойно взять бумагу, лежащую теперь среди обломков. Ага, похоже на загадку, подобную той, с медалями короля – восемь рядов с числами и ссылками на какие-то строки. Зато приписка была на этот раз более чем вразумительной – четыре ключа были оставлены (маркизом де Скапарелла, вне всякого сомнения) в передней Бассано, в салоне Марса, в ризнице и в кадке с апельсиновым деревом. Три из них, таким образом, уже пребывали в моей коллекции. Я отправился к Бонтану, который, разумеется, выразил мне некоторую озабоченность в связи с падением люстры, – но я уверил его, что оно того стоило, предъявив ему свою находку. Бонтан внимательно изучил сей документ и пришёл к выводу, что больше искать нечего, – восемь рядов в этом документе явно соответствовали восьми «эзоповым словесам», накопившимся у нас за сегодня (интересно, откуда ему было ведомо восьмое? я ведь успел обнаружить лишь семь). Первый камердинер выписал их все на отдельном листочке, который вручил мне, присовокупив приказание присоединяться к прогулке придворных. Увы, отдых и собственно увеселительная прогулка пока что откладывались на неопределённое время: мне предстояло ещё найти недостающий четвёртый ключик.

ГЛАВА ШЕСТАЯ, *преисполненная сверх всякой меры апельсиновыми деревьями и эзоповыми словесами*

Очутившись перед зданием оранжереи, откуда на лето выносились на открытый воздух столь любимые Его Величеством апельсиновые деревья, я обречённо вздох-

нул – этих самых кадок здесь были целые десятки, если не сотни! И в каждой из них мог быть спрятан искомый маленький ключик... Вот только не копать же в земле голыми руками – в результате недолгих поисков под одним из деревьев, ближе к дорожке, ведущей к аптеке, я нашёл какой-то садовый инструмент, вроде граблей, и принялся за работу. Одно дерево, другое, третье... десятое...

Не знаю, сколько времени прошло, – я совсем выбился из сил и потерял всякую надежду. Никаких результатов! Может быть, здесь где-то ещё есть апельсиновые деревья? Я заметил стоящего неподалёку господина Ленотра, знаменитого создателя версальских садов, – кому знать об этом, как не ему? Ленотр был известен своей добротой и дружелюбием – однако сейчас он только от души посмеялся, услышав, что я ищу ключи на деревьях, обычно приносящих всего лишь апельсины. Я, впрочем, объяснил ему всю серьёзность ситуации, и он рассказал, что, возможно, имелись в виду апельсиновые деревья внутри дворца – в салоне Аполлона или в зеркальной галерее. Действительно, подумал я, – ведь все остальные ключи были спрятаны в комнатах, вряд ли у Скапареллы были возможность и желание выходить в сад и копать в оранжерее... Во всяком случае, у меня вновь появилась надежда – возможно, ещё не всё было потеряно.

Поэтому я отправился дальше – в знаменитый Лабиринт. Теперь мне уже было ясно, что решение всей этой головоломки следовало искать именно здесь: фонтаны Лабиринта представляли собой не что иное, как иллюстрации к басням Эзопа, снабжённые, благодаря заботливости господина Шарля Перро, краткими, в четыре строки, стихами, излагающими содержание каждой из басен. В них и стоило искать расшифровку того документа, который был с таким трудом (и шумом) извлечён мной из люстры салона Войны. Вот только – с чего начинать?

Признаться, не успел я сделать и пару шагов по тенистым аллеям, как сразу же понял, что заблудился. Тут уже было не до загадок – я метался туда и сюда, постоянно попадая в места, где только что был, пока, наконец-то, не вышел случайно к какой-то беседке, где сидел, внимательно меня разглядывая, юный герцог Мэнский. Когда я поприветствовал его, он заметил, что я не соответствую духу Лабиринта – обхожу его не в том порядке, в каком следовало. Ещё бы – какой уж тут порядок, лишь бы найти дорогу! Мальчик не сразу согласился помочь мне – но когда я обратился к нему в следующий раз, у бедняги случился приступ боли в животе, и он попросил меня сходить в аптеку и принести ему лекарство.

Я содрогнулся при мысли, что мне опять придётся бесцельно блуждать по лабиринту. Поэтому я решил идти другой дорогой – прямо от беседки простиралась длинная прямая аллея, и так как мне надоели все эти извилистые узкие тропинки, я пошёл по ней, стараясь придерживаться правой стороны. Какова же была моя радость, когда эта аллея вывела меня прямо к выходу из Лабиринта, который я уже отчаялся было увидеть. Пройдя мимо оранжереи и ненавистных апельсиновых кадок, я зашёл в аптеку. Здесь стояло множество различных склянок с лекарствами, но искомую я обнаружил довольно быстро – на третьей полке, почти сразу слева от двери. Вернувшись в Лабиринт, я снова воспользовался прямой аллеей, следуя на этот раз левой стороне от входа и до беседки.

Бедный мальчик был мне крайне признателен за лекарство и вскоре ушёл, оставив на скамье – да, вот он, план Лабиринта! Внимательно рассмотрев его, я понял, что нашёл не только способ разгуливать по этому шедевр садового искусства, не рискуя затеряться в тенистых зарослях, но и возможность разгадать свою основную загадку – все фонтаны-басни были тщательно пронумерованы. Вот что имел в виду герцог Мэнский, говоря о порядке осмотра здешних достопримечательностей, – и вот что имел в виду маркиз де Скапарелла, когда писал в своей памятке о первом, втором и так далее до восьмого включительно рядах из четырёх строк! Остальное было дело техники – восемь басен, «эзоповых словес», названия которых переписал мне Бонтан, нужно было расположить по порядку, в соответствии с их нумерацией в плане Лабиринта, и посетить их в этом же порядке, выписывая из стихов у фонтанов нужные буквы из нужных строк, согласно указаниям документа из приснопамятной люстры. Что я и сделал.

Это вторая и основная из «буквенных» головоломок в игре. Снова-таки, в различных языковых версиях используются разные строки и буквы из басен Эзопа – и даже разные басни, так что указать универсальное решение невозможно. Следуя инструкции, найденной в люстре, и списку басен, обходим их по порядку, указанному в плане лабиринта, начиная от входа, – и выписываем требуемые буквы. Например, для английской версии игры (она же аналогична первой русской): под номером «I» по плану лабиринта числится басня «Сова и другие птицы», но её нет в нашем списке басен – стало быть, проходим дальше. Под номером «II» стоит басня «Петух и алмаз» – сверяемся и находим её в нашем списке. Смотрим на памятку из люстры – в первом абзаце сказано: «Из первой строки взять буквы 16, 34. Из второй строки взять букву 10. Из третьей строки взять буквы 1, 34, 37. Из четвёртой строки взять букву 10». Смотрим на табличку у фонтана «Петух и алмаз», считаем и выписываем буквы из строк: строка 1 – I, T; вторая строка – I; третья – S, N, O; и четвёртая – T. Повторяем то же самое со всеми остальными из списка. Иногда нам нужно брать не просто букву, а целое слово. Например, во французской версии в списке басен нет первого и второго, но присутствует третий пункт назначения по правилам осмотра лабиринта – «Кот и крысы». Смотрим первый абзац документа из люстры: «Из 4-й строки взять 6-е слово» – выписываем из надписи к «Коту и крысам» слово «Je», и т.д. В результате получаем следующие фразы (пробелы расставляем по смыслу и по разрыву между баснями): «JE M'EN VAIS MAIS L'ÉTAT DEMEURERA TOUJOURS» (франц. оригинал), «IT IS NOT IN THE POWER OF KINGS TO ATTAIN PERFECTION» (англ. и первая русская версия), «MONARCHEN IST ES NICHT GEGEBEN VOLLKOMMENHEIT ZU ERREICHEN» (нем.), «AI SOVRANI NON E DATO RAGGIUNGERE LA PERFEZIONE» (итал.), «НЕ ВО ВЛАСТИ КОРОЛЕЙ ДОСТИГНУТЬ СОВЕРШЕНСТВА» (русская версия от «Фаргус»), и т.д. Причём в этой последней версии *порядок прохождения Лабиринта не соответствует плану* – выписывать буквы из басен нужно в том самом порядке, в каком они записаны в списке, данном нам Бонтаном!

Расшифровав наконец нужную фразу, я вернулся к выходу из Лабиринта, где меня уже дожидался с некоторым беспокойством добрейший господин Бонтан. Я доложил ему, что полностью закончил все свои дела, – и мы вернулись во дворец, надеясь разрешить всю эту головоломку до отхода короля Людовика ко сну.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

и заключительная, где всё наконец-то хорошо кончается

То, что произошло затем, следует рассказать подробнее. Да, я видел всё это своими собственными глазами! После возвращения во дворец, когда Его Величество, по обыкновению, простился с дамами в салоне короля, кортеж направился в королевскую спальню, причём честь нести свечи перед сюзереном была дарована... маркизу де Скапарелла. Конечно, если бы я мог сказать хоть слово, он был бы последним человеком, которому я бы посоветовал что-либо доверять. Но, каюсь, при всей своей углублённости в поиски и разгадывание загадок я не успел, или не решился, поделиться своими подозрениями с господином Бонтаном. Ведь у меня же не было никаких доказательств.

Зато теперь их уже и не требовалось – вместо того, чтобы пройти далее к балюстраде, освещая альков короля, Скапарелла наклонился к камину и зажёл его свечами – злорадно при этом смеясь и пророча уничтожение дворца! Несмотря на крики, доносившиеся со всех сторон, и приказ короля схватить его, маркиз подошёл к окну и... просто растворился в воздухе – клянусь, так оно и было. Я часто потом раздумывал над тем, кем он на самом деле был и какими силами повелевал... Но в тот момент, разумеется, мне было не до размышлений о мистических материях – и Бонтан, и сам Его Величество король ждали от меня – именно от меня! – каких-либо действий. Пришло время, не теряя ни минуты, показать, правильно ли я поступал в течение сегодняшнего дня и не упустил ли из виду какой-нибудь важной улики.

Времени оставалось крайне мало – я не только догадался уже, что последним своим поступком Скапарелла привёл в действие механизм спрятанной в потайном месте бомбы, я даже знал, где именно эта бомба находится! (А если бы я не так торопился на чердаке с той злополучной люстрой, кто знает, может, уже всё было бы благополучно закончено?) Но сначала мне предстояло найти последний ключик. Я вышел назад в салон короля и, найдя там длинные щипцы, которыми слуги обычно гасят свечи на люстрах, прихватил их с собой, проследовав в зеркальную галерею. Пара апельсиновых деревьев была, как я теперь помнил, ещё и в салоне Аполлона, – но у меня могло не хватить времени пройти туда, так что я мог только молиться, чтобы ключ был спрятан именно здесь, в галерее. Господь услышал мои молитвы – последний необходимый мне ключик нашёлся в четвёртой кадке – недалеко от того места, где утром Скапарелла разговаривал с принцессой де Конти.

Я воспользовался другой дверью, ведущей в переднюю Бассано, зажёл в камине свечу (не зря я таскал её сегодня с собой целый день) и отправился вверх по чёрной лестнице на чердак. Здесь я быстро нашёл то помещение со «странным ларцом» и при помощи щипцов для тушения свеч достал его с крюка. Вот она стояла передо мной, та страшная угроза жизни короля, моей собственной жизни и всему Версальскому великолепию! В ларце было четыре отверстия – я стал вставлять в них свои ключики в том порядке, в каком они были перечислены в памятной записке, и в ответ на мои действия на бомбе стали зажигаться четыре ряда квадратиков, заполненных различными буквами. Теперь мне оставалось только подобрать в них буквы таким

образом, чтобы они составляли ключевую фразу, выписанную мной в Лабиринте по схеме из люстры салона Войны, – и крышка ларца откинулась, с некоторым недовольным шипением, извергнув весь свой смертоносный заряд в маленьком облачке пара...

Итак, Версаль был спасён, а моё расследование завершено! А что сказал по этому поводу господин де Бонтан, и как возблагодарил меня на личной аудиенции Его Величество король Людовик, упокой Господь его душу, – об этом уж позвольте, по присущей мне скромности, умолчать.



КОНЕЦ

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ

<u>Предмет</u>	<u>Наименование</u>	<u>Местонахождение</u>	<u>Предназначение</u>
<u>Глава 1</u>			
	Ключик № 1	В вазе на камине в Передней Бассано	Один из ключей для решения главной загадки!
	Ножницы	В шкафу в кладовке	С их помощью можно открыть сундук
	Памфлет об искусстве	В шкафу в кладовке	Подсказка к следующей улике, можно показать Бонтану
	Лист бумаги	На столе в спальне слуги	<i>Не используется</i>
	Лист бумаги из сундука	В сундуке в спальне слуги	Надпись можно прочесть, если нагреть лист на свече
	Лист с надписью	Появляется, если нагреть на свече лист бумаги из сундука	<u>Улика</u> : показать Бонтану!
<u>Глава 2</u>			
	Памфлет о семье короля	Даёт слуга возле апартаментов маркизы де Мантенон	Подсказка к следующей улике, можно показать Бонтану
	Свеча	В шкафчике в спальне короля	Пригодится в 7-й главе для хождения в потёмках
	Ключ	В шкафчике в спальне короля	Им можно открыть органы в Передней Бассано
	Эскизы	В одном из органов в передней Бассано	Вернуть Лебрёну (показав сначала Дофину)
	Лишний эскиз	Возвращает Лебрёна, если дать ему эскизы	<u>Улика</u> : прочесть надпись с помощью краски и показать Бонтану!
	Кисточка	На палитре Лебрёна в салоне Войны	Если окунуть её в нужную краску и применить на лишнем эскизе, можно будет прочесть надпись

Глава 3

	Бильярдный кий	На бильярдном столе в салоне Дианы	С его помощью можно достать памфлет в салоне Марса
	Угольный карандаш	На рабочем столике в салоне Войны	Используется, чтобы срисовать медали короля
	Лист бумаги	На рабочем столике в салоне Войны	Используется, чтобы срисовать медали короля
	Ключ от маленькой двери в салоне Аполлона	Выдаёт швейцарский гвардеец у Лестницы послов	Открывает соответствующую дверь
	Лист с музыкальной записью	На стойке в галерее музыкантов	Улика: попросить сеньора Люлли расшифровать, а затем показать Бонтану!
	Ключик № 2	В комод в салоне Марса (после того, как мы заходим в заднюю галерею)	Один из ключей для решения главной загадки!
	Памфлет об архитектуре	За картиной в салоне Марса (после того, как мы заходим в заднюю галерею)	Подсказка для нахождения главной улики (необязательно)
	Письменное разрешение от Бонтана	Выдаёт Бонтан после расшифровки музыкальной улики	Позволяет пройти в Кабинет редкостей
	Карандашная копия коллекции медалей короля	Срисовывается угольным карандашом на листе бумаги в Кабинете редкостей	Если попросить помочь герцога Орлеанского и маркиза де Круасси, получится подсказка к следующей улике

Глава 4

	Обед	На подносе у слуги на лестнице королевы	Приносится маркизу де Круасси
	Памфлет о правительстве	На табуретке под книжной полкой в кабинете маркиза де Круасси	Подсказка: рекомендуется обыскать кабинет маркиза де Лувуа
	Перо	На столе в кабинете маркиза де Круасси	Используется для записи очередной улики

	Лист бумаги с надписью	На столе в кабинете маркиза де Круасси	В расшифрованном маркизом де Круасси тексте нужно выписать <u>улику</u> и показать Бонтану!
	Подзорная труба	В кабинете маркиза де Лувуа	С её помощью можно поближе рассмотреть потолок зеркальной галереи
	Записка маркиза де Лувуа	В ящике стола в кабинете маркиза де Лувуа	Подсказка: как открыть сейф маркиза де Лувуа
	План Вобана 1	В сейфе в кабинете маркиза де Лувуа	Позволяет обнаружить новую улику
	План Вобана 2	В сейфе в кабинете маркиза де Лувуа	Позволяет обнаружить новую улику
	Памфлет о религии	Даёт маркиза де Мانتенон	Показать Бонтану для завершения главы 4 – расшифровывать будем в пятой главе
<u>Глава 5</u>			
	Ключик № 3	В одном из ящичков в ризнице	Один из ключей для решения главной загадки!
	Гравюра, изображающая лечение королём золотухи	В одном из ящичков в ризнице	Показать отцу Лашезу, чтобы расшифровать памфлет о религии
	Шнур	В углу на полу в ризнице	С его помощью можно открыть занавес в салоне Войны
	Лестница	У окна в салоне войны	По лестнице можно забраться открыть занавес и залезть на леса
	Ключ от чердака	Выдаёт Бонтан, если убедить его в необходимости этого	Открывает дверь на чердак с чёрной лестницы
	Памятка от анонимного автора	В люстре салона Войны	Объяснение: как разгадать главную головоломку!
	Список басен	Выдаёт Бонтан, если показать ему памятку	Перечень всех улик для главной головоломки

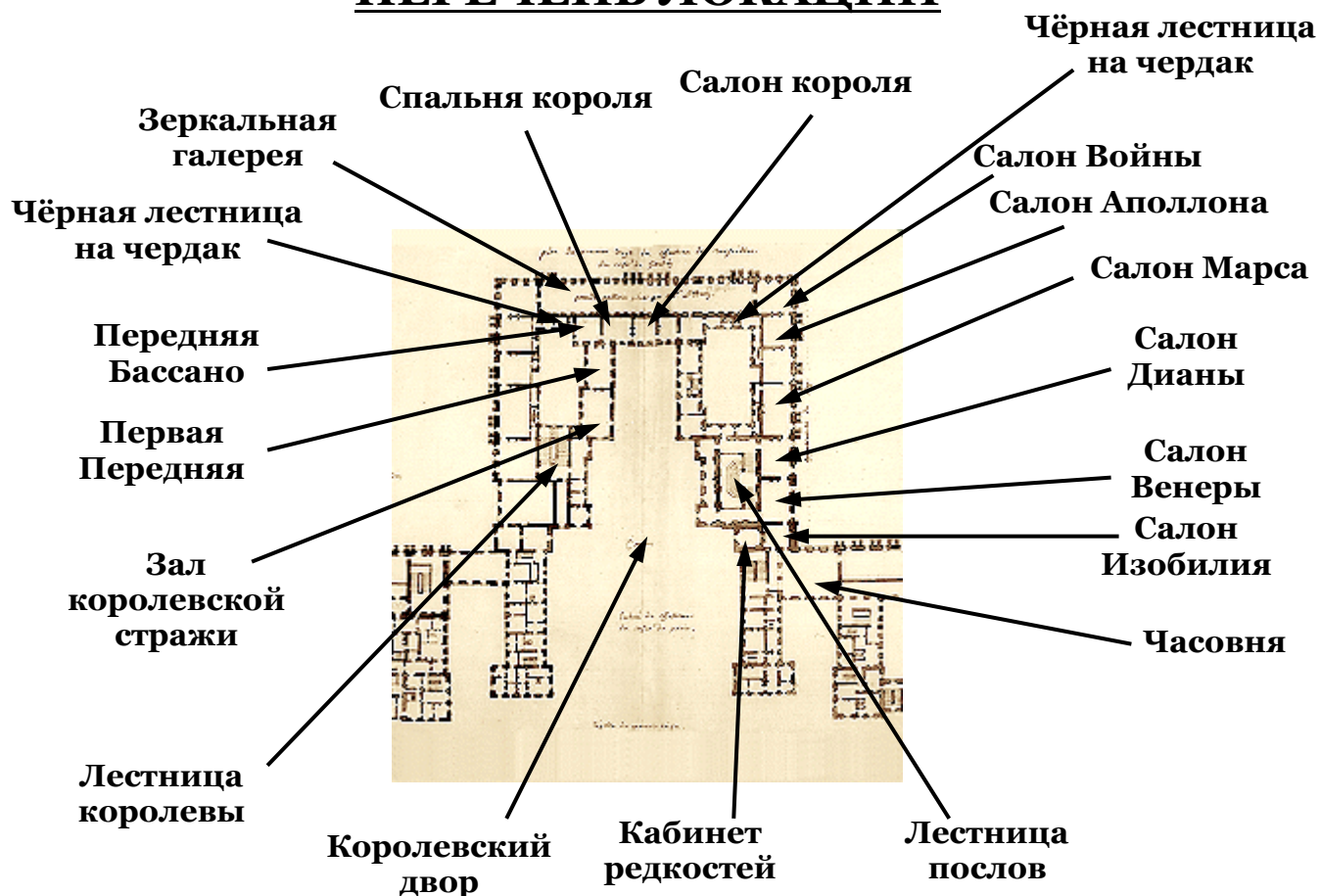
Глава 6

	Садовый инструмент	Под одним из деревьев возле оранжереи	С его помощью можно искать ключи в кадках с апельсиновыми деревьями
	Лекарство	На полке в аптеке	Принести и дать герцогу Мэнскому
	План Лабиринта	На скамейке в беседке после ухода герцога Мэнского	Теперь можно не только не заблудиться, но и разгадать головоломку!

Глава 7

	Щипцы для тушения свечей	У стены в салоне короля	Ими можно достать бомбу
	Ключик № 4	В кадке в зеркальной галерее	Один из ключей для решения главной загадки!
	Зажжённая свеча	Свечу из 2-й главы можно зажечь от камина в передней Бассано	С её помощью можно пройти на чердак

ПЕРЕЧЕНЬ ЛОКАЦИЙ



НАИМЕНОВАНИЕ:	Спальня короля
ГЛАВА:	1, 2, 7
ОПИСАНИЕ:	Сердце Версаля – и сердце всей Франции. Альков короля, находящийся за балюстрадой, охраняется целые сутки. Первый камердинер Бонтан, который спит тут же в ногах своего друга и повелителя, будит короля в 8:30: начинается церемония подъёма. В 1701 г. король сделает своей спальней бывший Салон короля, а эта комната и Передняя Бассано будут переделаны в Салон Глаза Быка
ПРИМЕЧАНИЕ:	Слева от балюстрады есть маленький шкафчик, где можно взять некоторые полезные вещи



НАИМЕНОВАНИЕ:	Передняя Бассано
ГЛАВА:	1, 2, 4, 7
ОПИСАНИЕ:	Комната названа в честь семейства итальянских художников, авторов украшающих её картин. В 1701 г. будет соединена со старой спальней короля в Салон Глаза Быка
ПРИМЕЧАНИЕ:	Чёрная лестница слева от камина ведёт на чердак; вазы на камине и камерные органы напротив – подходящие места, чтобы что-нибудь спрятать



<u>НАИМЕНОВАНИЕ:</u>	Первая передняя	
<u>ГЛАВА:</u>	1, 2	
<u>ОПИСАНИЕ:</u>	Передняя, находящаяся между Комнатой Гвардии и Передней Бассано, служит для короля обеденным залом. Сидеть за столом могут только члены королевской фамилии – а все придворные наблюдают за церемонией стоя	
<u>ПРИМЕЧАНИЕ:</u>	Отсюда можно спуститься в кладовую	

<u>НАИМЕНОВАНИЕ:</u>	Кладовая	
<u>ГЛАВА:</u>	1, 2	
<u>ОПИСАНИЕ:</u>	Каморка под лестницей, где хранятся разные ненужные вещи	
<u>ПРИМЕЧАНИЕ:</u>	Среди ненужных вещей может быть и что-то полезное – стоит открыть занавес и сделать обыск в ящиках шкафов справа	

<u>НАИМЕНОВАНИЕ:</u>	Чёрная лестница на чердак	
<u>ГЛАВА:</u>	1, 2, 3, 5, 7	
<u>ОПИСАНИЕ:</u>	Одна из таких лестниц ведёт на чердак из Передней Бассано мимо спальни одного из королевских слуг; другая – из задней галереи в Салоне Аполлона	
<u>ПРИМЕЧАНИЕ:</u>	Иногда двери на чёрную лестницу и на чердак оказываются закрытыми на ключ. Если захотите воспользоваться такой лестницей в тёмное время суток, позаботьтесь заранее об освещении!	

<u>НАИМЕНОВАНИЕ:</u>	Спальня королевского слуги	
<u>ГЛАВА:</u>	1, 2	
<u>ОПИСАНИЕ:</u>	В таких тесных и неудобных каморках под крышей с видом на внутренний двор живут королевские слуги. Счастливики!	
<u>ПРИМЕЧАНИЕ:</u>	Находится на втором этаже по чёрной лестнице по пути из Передней Бассано на чердак	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Салон короля	
ГЛАВА:	2, 7	
ОПИСАНИЕ:	В этой комнате происходит утренний приём короля: придворных и иностранных вельмож представляют королю во время церемонии одевания и завтрака	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Комната отделана в золотистых тонах – это информация может пригодиться	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Зал королевской стражи	
ГЛАВА:	2, 4	
ОПИСАНИЕ:	Первый из залов, через которые посетитель по лестнице королевы попадает в апартаменты короля, служит комнатой для гвардейцев, которые спят тут же на полу, на тюфяках	
ПРИМЕЧАНИЕ:		

НАИМЕНОВАНИЕ:	Вестибюль Лестницы королевы	
ГЛАВА:	2, 4	
ОПИСАНИЕ:	Соединяет верхний пролёт Лестницы королевы с залом королевской стражи (налево от лестницы) и апартаментами мадам де Мانتенон (направо)	
ПРИМЕЧАНИЕ:		

НАИМЕНОВАНИЕ:	Зеркальная галерея	
ГЛАВА:	2, 4, 7	
ОПИСАНИЕ:	Наверное, самое знаменитое помещение во дворце. Семнадцать больших зеркал отражают окна, выходящие в парк, что делает этот зал ещё более светлым и просторным. Здесь проходят важные приёмы, аудиенции для иностранных послов и т.д.	
ПРИМЕЧАНИЕ:	В галерее, как правило, всегда толпится множество придворных. Несколько кадок апельсиновых деревьев и великолепные росписи потолка также могут оказаться интересными	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Салон Войны	
ГЛАВА:	2, 3, 5	
ОПИСАНИЕ:	Посвящённый Юпитеру Салон войны ещё не окончен – Лебрен всю жизнь трудится над росписью плафона и большой медалью с изображением короля на стене	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Благодаря продолжающемуся строительству салон Войны – самое подходящее место, чтобы что-нибудь хорошенько припрятать	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Лестница послов	
ГЛАВА:	3, 5	
ОПИСАНИЕ:	Построенная в 1679 г. лестница, ведущая в Большие апартаменты, призвана продемонстрировать величие Версаля иностранцам. Уничтожена в 1752 г.	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Снизу от лестницы можно попасть в королевский двор и часовню, а сверху она ведёт в салон Венеры (направо) и салон Дианы (налево)	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Салон Изобилия	
ГЛАВА:	3, 5	
ОПИСАНИЕ:	Самая маленькая комната из всех Больших апартаментов, салон Изобилия отличается великолепно расписанным плафоном	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Отсюда можно пройти на хоры часовни и в кабинет редкостей	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Кабинет редкостей	
ГЛАВА:	3	
ОПИСАНИЕ:	В этой маленькой комнатке король хранит свою коллекцию медалей и прочих разных редкостей	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Для входа в эту комнату нужно быть личным гостем короля, например, иностранным принцем, – или же заранее позаботиться о соответствующем письменном разрешении от господина Бонтана	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Салон Венеры	
ГЛАВА:	3, 5	
ОПИСАНИЕ:	Первый из Больших Апартаментов, в который попадают по Лестнице послов, Салон Венеры отделан мрамором и зеркалами, увеличивающими объём комнаты	
ПРИМЕЧАНИЕ:		

НАИМЕНОВАНИЕ:	Салон Дианы	
ГЛАВА:	3, 5	
ОПИСАНИЕ:	Главное украшение этой выполненной в зелёных тонах комнаты – бюст короля работы Бернини и стол для игры в бильярд	
ПРИМЕЧАНИЕ:		

НАИМЕНОВАНИЕ:	Салон Марса	
ГЛАВА:	3, 5	
ОПИСАНИЕ:	Несмотря на воинственное название (по серии картин, изображающих победы Людовика), основное предназначение этой комнаты довольно мирное – здесь слушают игру музыкантов и играют в карты	
ПРИМЕЧАНИЕ:	В глубине комнаты находится закрытая галерея для музыкантов, попасть в которую можно из салона Аполлона. Стоит также обратить внимание на два комода у окон	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Салон Аполлона	
ГЛАВА:	3, 5	
ОПИСАНИЕ:	Наиболее помпезный из всех Больших Апартаментов, салон Аполлона служит тронным залом короля	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Справа от трона можно найти маленькую дверь, которая позволит попасть в задние помещения Версаля, неведомые и недоступные обычным посетителям	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Королевский двор	
ГЛАВА:	3, 4	
ОПИСАНИЕ:	Двор перед Версалем назван королевским потому, что въезжать в него могут лишь кареты членов королевской фамилии	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Если стоять лицом к фасаду дворца и спальне короля, то прямо будет маленький мраморный двор, слева – вход на лестницу королевы, а справа – на лестницу послов. С другой стороны двора, в стороне противоположной дворцу, за оградой, находятся здания министерств и ведомств	

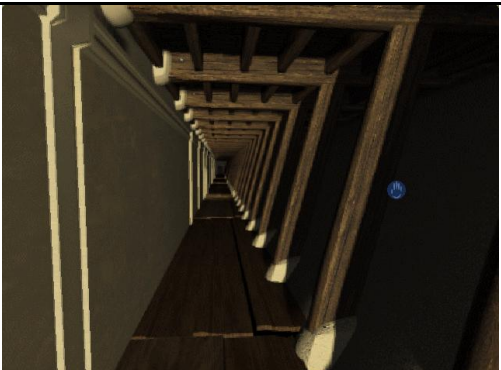
НАИМЕНОВАНИЕ:	Министерское крыло	
ГЛАВА:	3, 4	
ОПИСАНИЕ:	На самом деле, это пока ещё не крыло, а одно из двух симметричных отдельно стоящих зданий. Как видно по названию, здесь находятся кабинеты министров	
ПРИМЕЧАНИЕ:		

НАИМЕНОВАНИЕ:	Лестница королевы	
ГЛАВА:	4	
ОПИСАНИЕ:	Ведёт от королевского двора к вестибюлю лестницы королевы на втором этаже, откуда можно пройти в зал королевской стражи и в апартаменты маркизы де Мантенон	
ПРИМЕЧАНИЕ:		

НАИМЕНОВАНИЕ:	Кабинет маркиза де Круасси	
ГЛАВА:	4	
ОПИСАНИЕ:	Кабинет министра иностранных дел в министерском крыле (налево)	
ПРИМЕЧАНИЕ:		

НАИМЕНОВАНИЕ:	Кабинет маркиза де Лувуа	
ГЛАВА:	4	
ОПИСАНИЕ:	Кабинет военного министра в министерском крыле (направо). Сейф прилагается	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Сюда нас не приглашают – придётся убеждать Бонтана выдать нам ордер на обыск	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Часовня	
ГЛАВА:	5	
ОПИСАНИЕ:	Старая королевская часовня – после постройки Большой королевской часовни в 1710 г. она будет уничтожена и превращена в салон Геркулеса	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Войти на хоры можно из салона Изобилия, а от подножия лестницы послов можно попасть в саму часовню и её ризницу (направо)	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Чердак	
ГЛАВА:	5, 7	
ОПИСАНИЕ:	Чердаки бывают даже во дворцах	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Попасть на чердак можно по чёрной лестнице из передней Бассано или из салона Аполлона. Внутри можно полюбоваться механизмом люстры салона Войны и кое-чем ещё...	

НАИМЕНОВАНИЕ:	Оранжерея	
ГЛАВА:	6	
ОПИСАНИЕ:	На лето сотни любимых королём апельсиновых деревьев выставляются на улицу возле здания оранжереи, недалеко от озера, названного в честь выкопавших его Швейцарских гвардейцев	
ПРИМЕЧАНИЕ:	Из оранжереи можно попасть в аптеку и Лабиринт	

<u>НАИМЕНОВАНИЕ:</u>	Аптека	
<u>ГЛАВА:</u>	6	
<u>ОПИСАНИЕ:</u>	Небольшое помещение, полное различного рода лекарственных средств. Пройти сюда можно от оранжереи	
<u>ПРИМЕЧАНИЕ:</u>		

<u>НАИМЕНОВАНИЕ:</u>	Лабиринт	
<u>ГЛАВА:</u>	6	
<u>ОПИСАНИЕ:</u>	Одно из наиболее примечательных произведений французского садово-паркового искусства, придуманное А. Ленотром и Ш. Перро. В лабиринте, состоящем из отдельных проходов, отделённых друг от друга высокими зелёными изгородями, находились фонтаны, изображающие сцены из басен Эзопа. В 1775-1776 гг. на месте уничтоженного Лабиринта построит Боскет королевы...	
<u>ПРИМЕЧАНИЕ:</u>	Здесь действительно легко заблудиться! Рекомендуется первым делом найти план лабиринта, а затем уже решать головоломку, которая заключается в посещении в нужном порядке нужных фонтанов и выписывании букв и слов из надписей к ним	

ПЕРЕЧЕНЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Курсивом выделено местонахождения персонажей, где с ними можно побеседовать

ИМЯ:	Людовик XIV Французский де Бурбон	
ВОЗРАСТ:	46	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Король	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – спальня короля Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Планеты вращаются вокруг Солнца – двор вращается вокруг короля... Несмотря на это, лично с его величеством мы встречаемся только в роликах – зато он поздравляет нас с победой в случае удачного завершения игры	

ИМЯ:	Александр Бонтан	
ВОЗРАСТ:	60	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Первый камердинер короля, комендант Версаля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – спальня короля <i>Глава 2 – спальня короля / зеркальная галерея</i> <i>Глава 3 – королевский двор</i> <i>Глава 4 – зал королевской стражи</i> <i>Глава 5 – салон Венеры</i> <i>Глава 6 – вход в лабиринт</i> Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Наш любимый начальник. Верный слуга короля и один из немногих, кто пользуется полным доверием его величества, он видит и слышит всё, при помощи королевских слуг и Швейцарских гвардейцев, которыми командует, но при этом ни интригами, ни распространением сплетен не занимается (что при дворе редкость). Ему мы регулярно отчитываемся о проделанной работе	

ИМЯ:	Людовик Французский, Дофин (Монсеньор)	
ВОЗРАСТ:	24	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Наследник престола – единственный законный сын короля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – спальня короля <i>Глава 2 – салон короля</i> Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Весёлый и в меру упитанный молодой человек, интересующийся искусством и совсем не зазнающийся. Он умрёт от оспы в 1711 году – за четыре года до своего отца, так и не став королём	

ИМЯ:	Филипп, герцог Орлеанский (Месье)	
ВОЗРАСТ:	45	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Младший брат короля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – спальня короля <i>Глава 3 – салон Дианы</i> Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Король ему не доверяет и держит подальше от государственных дел, так что он больше занят сплетнями и интригами. Правда, охотно помогает нам своим знанием генеалогии королевской семьи	

ИМЯ:	Людовик II де Бурбон, принц де Конде	
ВОЗРАСТ:	63	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Первый принц крови	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 2 – салон короля Глава 4 – зал королевской стражи	
ОПИСАНИЕ:	В прошлом прославленный полководец, принц уже десять лет как отошёл от общественной деятельности и при дворе появляется крайне редко, предпочитая собственный дворец в Шантильи. Он умрёт полтора года спустя	

ИМЯ:	Людовик-Август, герцог Мэнский	
ВОЗРАСТ:	15	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Незаконный сын короля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – спальня короля Глава 6 – беседка в лабиринте Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Сын короля от мадам де Монтеспан, воспитанный и любимый мадам де Мантенон, он был незадолго до смерти короля полностью узаконен и даже назначен Регентом – чему, впрочем, не суждено было сбыться. Страдает хромотой и болезнью желудка	

ИМЯ:	Елизавета-Шарлотта, принцесса Пфальц-Палатинская, герцогиня Орлеанская (Мадам)	
ВОЗРАСТ:	33	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Жена брата короля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 5 – салон Марса	
ОПИСАНИЕ:	Второй брак герцога Орлеанского никак нельзя назвать счастливым, хотя у супругов растёт сын Филипп – будущий Регент при малолетстве Людовика XV	

ИМЯ:	Француаза, маркиза де Мантенон	
ВОЗРАСТ:	50	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Тайная жена короля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 4 – вестибюль лестницы королевы	
ОПИСАНИЕ:	Урождённая д'Обинье, вдова поэта Скаррона, бывшая сначала воспитательницей детей короля от мадам де Монтеспан, она настолько очаровала Людовика своим умом и красотой, что тот тайно на ней женился. Ныне её влияние на короля весьма значительно, особенно в вопросах благочестия и благопристойности	

ИМЯ:	Мария-Анна, принцесса де Конти	
ВОЗРАСТ:	19	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Любимая, но незаконная дочь короля от Луизы де Лавальер. Замужем за опальным принцем де Конти	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 2 – зеркальная галерея Глава 5 – салон Марса	
ОПИСАНИЕ:	Попав в опалу, её муж, племянник великого Конде, вскоре умрёт от оспы. Мария-Анна переживёт его на много лет	

ИМЯ:	Франсуаза-Атенаис, маркиза де Монтеспан	
ВОЗРАСТ:	44	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Фаворитка короля в отставке	
МЕСТОНаХОЖ-ДЕНИЕ:	Глава 2 – зеркальная галерея Глава 3 – лестница послов Глава 5 – салон Марса	
ОПИСАНИЕ:	Монтеспан доживает свои последние дни при дворе в опале и никак не может понять, почему король предпочёл ей женщину гораздо старше её и уж точно не такую красивую	

ИМЯ:	Жан-Батист Кольбер, маркиз де Сеньелз	
ВОЗРАСТ:	34	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Морской министр	
МЕСТОНаХОЖ-ДЕНИЕ:	Глава 3 – у министерского крыла Глава 4 – вестибюль лестницы королевы	
ОПИСАНИЕ:	Сын умершего два года назад великого Кольбера, унаследовавший его пост министра. В настоящее время он занят приготовлениями к празднику, который планирует дать в честь короля 18 июля. По случаю такого события он заказал Расину и Люлли написать «Идиллию мира»	

ИМЯ:	Шарль Кольбер, маркиз де Круасси	
ВОЗРАСТ:	60	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Министр иностранных дел	
МЕСТОНаХОЖ-ДЕНИЕ:	Глава 3 – салон Аполлона Глава 4 – кабинет маркиза де Круасси	
ОПИСАНИЕ:	Младший брат великого Кольбера, он помогает нам расшифровать один важный документ – разумеется, в обмен на некоторую услугу	

ИМЯ:	Франсуа-Мишель Летелье, маркиз де Лувуа	
ВОЗРАСТ:	44	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Военный министр	
МЕСТОНаХОЖ-ДЕНИЕ:	Глава 3 – у министерского крыла Глава 5 – салон Марса	
ОПИСАНИЕ:	Сын канцлера Летелье и соперник семейства Кольбер, заведует также вопросами строительства. Лаланду он лично не помогает, но в его кабинете можно найти много интересного	

ИМЯ:	Франсуа де Лашез	
ВОЗРАСТ:	60	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Духовник короля	
МЕСТОНаХОЖ-ДЕНИЕ:	Глава 5 – ризница часовни	
ОПИСАНИЕ:	Отец Лашез более известен по одноимённому парижскому кладбищу. А пока что он помогает нам расшифровать документ, связанный с вопросами религии	

ИМЯ:	Эммануил-Теодор де ла Тур д'Овернь, герцог д'Альбре, кардинал де Бульон	
ВОЗРАСТ:	42	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Великий капеллан Франции	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 2 – зеркальная галерея Глава 5 – салон Марса	
ОПИСАНИЕ:	Представитель одного из знатнейших родов Франции, кардинал очень зазнаётся и не хочет разговаривать со всякими там слугами. Его внимания и помощи удаётся добиться при протекции Лашеза – но в будущем за- знайство будет стоить ему королевской милости	

ИМЯ:	Жак-Анри де Дурфор, герцог де Дурас	
ВОЗРАСТ:	59	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Капитан королевской стражи	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 2 – зал королевской стражи Глава 4 – зал королевской стражи Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Маршал Франции хотя ещё и в строю, но больше любит предаваться воспоминаниям о прошлых битвах со своими однополчанами, такими как принц де Конде	

ИМЯ:	Шарль Лебрэн	
ВОЗРАСТ:	66	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Первый королевский живописец	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – первая передняя Глава 2 – салон Войны Глава 5 – салон Дианы	
ОПИСАНИЕ:	Завален работой по художественному оформлению дворца, хотя больше его беспокоит соперничество с другим художником – Пьером Миньяром. Замечен в склонности восхищаться чужими картинами в отсутствие свидетелей, а также в жалобах на интриги врагов и на загруженность работой	

ИМЯ:	Жюль Ардуэн-Мансар	
ВОЗРАСТ:	39	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Первый королевский архитектор	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – передняя Бассано Глава 5 – салон Дианы Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Завален работой по достройке дворца и любит жаловаться на нереальные планы, которые ставят король и принц де Конде	

ИМЯ:	Жан Расин	
ВОЗРАСТ:	46	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Историограф короля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 1 – передняя Бассано Глава 3 – лестница послов Глава 7 – спальня короля	
ОПИСАНИЕ:	Несмотря на официальную должность историографа, более известен как великий драматург. Несколько недоволен слишком благопристойными порядками, завещенными маркизой де Мантенон, но не подаёт виду	

ИМЯ:	Жан-Батист Люлли	
ВОЗРАСТ:	53	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Распорядитель королевской музыки	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 3 – галерея музыкантов в салоне Марса Глава 5 – галерея музыкантов в салоне Марса	
ОПИСАНИЕ:	Директор Королевской академии музыки в настоящее время крайне занят сочинением «Идиллии мира» на слова Расина, но соглашается помочь, если мы берёмся поработать мальчиком на побегушках	

ИМЯ:	Андре Ленотр	
ВОЗРАСТ:	72	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Управляющий садами и зданиями короля	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 6 – оранжерея	
ОПИСАНИЕ:	Очень дружелюбный и уважаемый при дворе творец шедевров французского садоводства. Обладает большим чувством юмора и склонен подсмеиваться над проводимым нами расследованием	

ИМЯ:	Маркиз де Скапарелла	
ВОЗРАСТ:	?	
ПОЛОЖЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ:	Знатный иностранный гость	
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ:	Глава 2 – зеркальная галерея Глава 5 – салон Марса	
ОПИСАНИЕ:	Крайне загадочная личность, даже несколько сверхъестественная. Он же главный злодей игры. Замечен в распространении клеветнических памфлетов и подкладывании ключей в кадки с апельсиновыми деревьями. Склонен к изобретению самых невероятных головоломок для развлечения игроков. Левша. Хорошо играет в карты	

НЕКОТОРЫЕ ОШИБКИ И НЕДОРАБОТКИ В ИГРЕ

1. В конце пятой главы, когда мы показываем Бонтану памятку из люстры по решению главной головоломки, он замечает, что восемь абзацев этой памятки соответствуют восьми басням, которые были сегодня нами найдены, – и даёт список из восьми названий басен. Но за весь день Лаланд под нашим руководством смог найти только семь улик – «эзоповых словес»! Должно быть, одну лишнюю Бонтан где-то нашёл сам... Или же из игры что-то было вырезано.
2. При этом также непонятно, как Бонтан мог узнать о той улике, которая числилась у Лувуа среди планов Вобана (глава четвёртая), – Лаланд не только не записывает и не докладывает о ней своему начальнику, но даже и не читает вслух – а разобрав эту надпись не так уж и просто.
3. В игре присутствуют памфлеты по архитектуре, живописи, религии... Логично было бы видеть и памфлет о музыке, тем более что Люлли, когда мы показываем ему в третьей главе обычный лист бумаги с нотной записью, почему-то раздражается гневной тирадой о завистниках и т.д. Непонятно также, почему Лаланд должен осматривать пюпитр с нотами в Галерее музыкантов и забирать оттуда ничем не примечательный на первый взгляд лист, – явно что-то было вырезано из финальной версии игры.
4. В четвёртой главе, чтобы прочесть перевод надписи на столе в кабинете маркиза де Круасси, нужно сначала взять из чернильницы перо, затем снова достать его уже из инвентаря и применить на листе бумаги – возможно, это и не ошибка, но несколько неудобная и не очень очевидная особенность.
5. Разговор между маркизом Лувуа и принцессой де Конти в начале пятой главы реализован с ошибкой в некоторых локализованных версиях игры. Диалог сразу же прекращается после первых двух реплик: «Ваше высочество, Вы обратили внимание на новый облик маркиза де Скапарелла?» – «Я не могла бы сделать этого, месье. Я встретила с ним сегодня впервые, и мы говорили только об опере». В файле диалогов и в оригинальной версии за этим следует продолжение: *Лувуа*: Он выглядит моложе. Более того, заметьте, как он держит трость, мадам. Вне всякого сомнения, он левша. *Конти*: Конечно, месье. Но что в этом такого необычного? *Лувуа*: Ничего, мадам. Кроме того, что когда я встречал его ранее, он был правой и куда не таким проворным. *Конти*: Да будет Вам, месье де Лувуа. Просто Ваша память Вас подводит... *Затем, после некоторого перерыва, разговор продолжается так*: *Лувуа*: Эти несоответствия маркиза де Скапарелла продолжают изумлять меня. Я могу поклясться, что он был правой. *Конти*: Значит, так оно и было. Мадам де Монтеспан, должно быть, в бешенстве. Она терпеть не может проигрывать. *Лувуа*: Пожалуй, Вы правы. В любом случае, маркиз, похоже, в выигрыше. Я не знал, что итальянцы так искусны в этой игре... *Но и во французской версии игры по ошибке отсутствуют четыре последние фразы.*