

Lösungsanleitung „Artus jagt das Kunstphantom“

1. Ins Labor gehen => Kerze anzünden => Phantom befreien, indem man auf Leintuch klickt.
2. Zurück ins Wohnzimmer => Artus anhören => Pergament lesen durch Anklicken => auf Periskop klicken, in den Überwachungsraum => beliebig auf Saal klicken.
3. Ausstellungsräume: Wenn ein Wirbel auf dem Bild zu sehen ist, darauf klicken. Wenn nicht, am grünen Dreieck runterscrollen, bis so ein Bild auftaucht.

Die Reihenfolge der Säle, die vom Phantom befallen werden, wird zufällig von Spiel zu Spiel erzeugt.

Saal 1 (Taschenspieler):

- Stufe 1: Auf Kind klicken => Würfelspiel: ähnlich wie Notenspiel im Saal 5 => richtige Würfel und Reihenfolge finden => verfahren wie beim Notenspiel geschildert => zurück zum Bild => Figuren anklicken => blaue Pfote anklicken (rechts neben Artus).
- Stufe 2: Kartenspieler => auf Figuren klicken, zuhören => 3 Asse werden gesucht => zurück zum vorherigen Bild (auf gelbe Pfote unten am Tisch klicken) => dann 3 Asse suchen: einmal am Ärmel des Mannes ganz links, einmal auf Brusthöhe der Frau neben ihm, einmal am Hut des Taschenspielers => dann auf blaue Pfote klicken => zurück zu Kartenspielern => dort auf Beutel oben links klicken, Asse dem Spieler ganz links (drag/drop) geben => dann Memory-Spiel => zurück zu Kartenspielern, zuhören => auf rote Pfote rechts oben klicken.
- Stufe 3: Dialog anhören, Spiel => Flasche auffüllen durch Traubenfangen => zurück zu Kneipenspielern => Flasche sammeln (über Artus Kopf) => auf blaue Pfote klicken (am Knie des Spielers rechts) => zurück zu Kartenspielern => auf Beutel oben links klicken => Flasche auf Frau links (drag/drop) ziehen => dann auf violette Pfote (auf Münzen auf dem Tisch) klicken.
- Stufe 4: Zuerst lautlos => Figuren anklicken => Spiel: Geräusche zuordnen => verfahren wie beim Spiel Saal 6, Stufe 1 => 1. Geräusch von links => Waage, 2. Geräusch => Frau hinten auf rechter Seite, 3. Geräusch => Geld, 4. Geräusch => Frau im Vordergrund, 5. Geräusch => Hund (Spiegel unten, Mitte des Bildes), 6. Geräusch => Mann mit der Waage, 7. Geräusch => Buch, 8. Geräusch => Mann hinten auf der rechten Seite => auf OK klicken.
- Zurück zu Stufe 1 => Päckchen klicken wie gehabt => Wohnzimmer => Pergament lesen => Periskop => Saal beendet

Saal 2 (Freiheit)

- Personen anklicken => Dialog zwischen Artus und Freiheit => 1. Spiel => Schwamm/Tuch nehmen und Bildschirm abwischen.
- Stufe 1: Feuer-Labyrinth => Flaggen holen => immer genug Eimer mit Wasser holen => wenn alle Flaggen gesammelt sind, rechts unten ausgehen.
- Stufe 2: 4 Flaggen an den blinkenden Punkten hissen, Soldaten vermeiden, dann durch die mittlere Treppe/Gang weiter.
- Stufe 3: Alle Käsestückchen fressen und dann durch die Tür weiter => gewonnen!

- Stufe 4: Ehepaar posiert für Bild => Mann anklicken => blaue Pfote unter Artus anklicken => zurück zur Freiheit => dort gelbe Pfote anklicken => Schlaraffenland => Personen und Flagge anklicken => Törtchen oben links anklicken => Spiel: 10 Törtchen fangen => gewonnen! => zurück zum Schlaraffenland => 10 Törtchen an Fettwanst geben => rote Pfote unter Artus anklicken.
- Stufe 5: Hölle => Kreaturen anklicken (explodieren) => Zusammenfügen der Kreaturen, auf OK klicken => zurück zur Hölle, dort auf Mund im Hintergrund klicken (violette Pfote).
- Stufe 6: Alte Frauen => auf Frau klicken => zuhören, auf Spiegel klicken, ihn zu ihr führen => nochmal auf Frau klicken => dann gelbe Pfote links unten anklicken.
- Zurück zum Schlaraffenland => Essen für alte Frau sammeln (Käse, Milchpudding, Gans) => Käse = Messer auf Rücken des Schweins nehmen und Käsestück schneiden (rechts im Bildschirm) => dann violette Pfote rechts im Bildschirm anklicken, zurück zur alten Frau.
- Beutel oben rechts anklicken => Essen an alte Frau führen (3 Stück, drag/drop) => magisches Lied von der Zeit finden => auf Wanduhr dreimal klicken.
- Farbfeder-Spiel: Farben zu den Flecken auf Papier zuordnen => auf OK klicken => Lösung: Farbkombinationen probieren, bis der Text richtig zu lesen ist => gewonnen!
- Zurück zur alten Frau => auf Spiegel klicken (grüne Pfote).
- Stufe 7: Auf gerolltes Pergament klicken, anhören, anschauen => zurück zur Freiheit => Päckchen anklicken => Schlüssel holen => Schublade aufmachen => Schwamm/Tuch nehmen => Bild freiwischen => zurück zum Wohnzimmer => auf Periskop klicken => Saal beendet

Saal 3 (Mona Lisa)

- Stufe 1: Dialog zuhören => auf Schwamm/Tuch klicken => dies dann nehmen und Nebel abwischen => Spiel: Schlüssel sammeln, um die passenden farbigen kleinen Türen zu öffnen => Boot holen (rechts oben), um über Wasserstellen paddeln zu können => wenn alle Türen offen sind, zum Ausgang rechts gehen.
- Nächstes Spiel: Roten Schlüssel holen, Kerzenständer unbedingt sammeln => zum Brunnen oben an der Ecke rechts gehen => Artus kommt unten links heraus => geradeaus, dann rechts und nochmals rechts gehen => dann bis zum unteren Bildschirm zum Ausgang heraus und schon gewonnen! => Wichtig: Roten Schlüssel und Kerzenständer vorher sammeln.
- Stufe 2: Gesandter => zuhören, dann Teile des Totenkopfes durch Klicken richtig zusammenfügen => Gestrandeten => zurück zu Gesandten (automatisch) => Totenkopf und Himmelsglobus (hinten) einsammeln => violette Pfote hinter Artus klicken.
- Stufe 3: Astronom => Dialog anhören, auf Beutel oben links klicken, Totenkopf auf Astronomen ziehen (drag/drop) => Dialog anhören, Geburtsdatum schreiben, auf OK klicken => Himmelsglobus vom Beutel links oben auf Astronomen ziehen (drag/drop) => Memory-Spiel => zurück zum Astronomen => Fernrohr hinterm Astronomen anklicken => nächste Aufgabe => Sternbilder zeichnen (Sterne mit Linien verbinden) => Cursor wird zu Bleistift => leuchtende Sterne durch Anklicken und nochmals Anklicken zusammenfügen, wie auf der letzten Seite abgebildet => Päckchen holen wie gehabt => auf Schild klicken => Bleistift über dem Schild anklicken => auf Schild damit klicken => zuhören => Saal beendet

Saal 4 (Schwur der Horatier)

- Stufe 1: Weinende Frauen, zuhören => 3 Schwerter suchen, einmal auf dem Boden bei Artus, einmal links am Bildschirm, einmal an der Säule (2. von links) => Frauen zuhören => gelbe Pflanze rechts unten klicken.
- Stufe 2: Ritter => auf sie klicken, auf Helm auch => dann auf grüne Pflanze unten links klicken.
- Stufe 3: Drache => Feuerkugel-Schleudern => Feld überqueren, ohne getroffen zu werden (schwierig, wird verloren) => zurück zum Drachen, Schild wird gesucht => auf gelbe Pflanze links neben dem Mädchen klicken => zurück zu Rittern => Mitte im Bild Schild sammeln => auf grüne Pflanze klicken => zurück zum Drachen => auf Beutel links oben klicken => Schild auf Artus (drag/drop) ziehen => Spiel Feuerkugel wiederholen, jetzt geht's leichter => zurück zum Mädchen => goldenen Gürtel von ihm sammeln => auf gelbe Pflanze klicken => zurück zu Rittern => goldenen Gürtel oben auf Artus im Helm ziehen (drag/drop) => Memory-Spiel mit Soldaten => zurück zu Rittern => mit einem Ritter zum Mädchen => auf Stein/Höhle links klicken.

Labyrinth-Spiel => Leiter/Steine sammeln => 1. Hebel dabei betätigen links unten => durch geöffnetes Tor gehen, Leiter/Steine weiter sammeln => oben nach rechts gehen => Hebel rechts oben betätigen => nach unten gehen, Steine sammeln => zur Wendeltreppe gehen => nächstes Labyrinth (schwierig!)

- Eine mögliche Lösung:
- Hebel unten in der Mitte betätigen
- Durch die Mitte zum Hebel neben Wendeltreppe (betätigen)
- Hebel oben links betätigen
- Oben durchgehen bis unten in der Mitte, Hebel dort betätigen
- Hebel neben Treppe betätigen
- Zurück, Hebel Mitte unten betätigen
- Hebel rechts unten betätigen
- Zurück, Hebel Mitte unten 2-mal betätigen
- Dann durch die Mitte (Skelett) zur Wendeltreppe

Nächstes Spiel => auf die Mauer klettern und die Steine um den Drachen herumplatzieren => zurück zum Mädchen/Ritter => Päckchen klicken wie gehabt => Wohnzimmer => Pergament lesen => Saal beendet

Saal 5 (Die Ehrenfräulein)

- Stufe 1: Auf Bildrand links klicken => Velasquez erscheint => auf ihn klicken, zuhören => auf Leinwand klicken, zurück zum Bild => auf die Frauen klicken => Schlüssel über den Kamin einsammeln => auf grüne Pflanze klicken (etwa Mitte des Bildes).
- Licht suchen: Kerze im Vordergrund anklicken (Flamme) => wieder auf grüne Pflanze klicken.
- Stufe 2: Kamin unten rechts anklicken => Philosoph anklicken => Pergament auf Schreibtisch einsammeln => auf Beutel oben klicken, mit dem Schlüssel die kleine Tür öffnen (drag/drop) => Labyrinth: zur Wendeltreppe gehen (rechts oben) => in der nächsten Stufe zur Wendeltreppe rechts unten gehen, dann Hebel rechts unten betätigen => zurück zur Wendeltreppe => dann durch die geöffnete Tür (unten, Mitte des Bildes) schnell gehen.

- Stufe 3: Sphinx => Rätsel lösen, auf Beutel oben klicken, Pergament Artus geben (drag/drop) => Hieroglyphen-Spiel: passende Objekte (drag/drop) auf Lücken ziehen => Tassen (dritte von oben nehmen), Symbole links unten (unteres Symbol nehmen), Symbole rechts oben (Symbol rechts unten nehmen), Symbole rechts unten (unteres Symbol nehmen) => auf OK klicken.
- Stufe 4: Flötistin sichtbar machen (klicken auf Mitte/links des Bildes) => auf Flötistin klicken => Spiel: Noten finden/richtige Reihenfolge => schwieriges Spiel! => Tipp: zuerst die richtigen Noten finden, indem man die farbigen Kügelchen auf die Leiste oberhalb der Kugelreihe zieht (drag/drop) => eine Reihe nur mit roten Kugeln füllen => auf OK klicken => dann nur grüne Kugel, usw. Dabei auf Spalte "richtige Note" achten. Wenn die Summe aus dieser Spalte 5 ergibt, hat man alle richtigen Noten gefunden. Dann muss der Spieler die Kugeln in die richtige Reihenfolge bringen. Hier müssen durch Versuch/Irrtum alle Farbkombinationen/Farbreihenfolgen probiert werden, bis es klappt.
- Wenn Spiel gelöst, zurück zur Flötistin => Zauberflöte bei ihr sammeln => auf rote Pflöte links unten klicken => zurück zu Velasquez => auf Beutel klicken => zuerst Zauberstein (drag/drop) auf Velasquez ziehen, dann Flöte auf Stein (drag/drop) ziehen => auf Päckchen klicken => Labor => dann verfahren wie gehabt => Wohnzimmer => Pergament lesen => Periskop => Saal beendet

Saal 6 (Ball im Moulin de la Galette)

- Stufe 1: Stimmen (oben) müssen den Figuren zugeordnet werden. Um die Stimmen zu hören, auf die entsprechende Kugel klicken und dann auf den Lautsprecher links oben. Stimmen auf Figuren ziehen. Wenn alle Stimmen verteilt sind, auf OK klicken (per drag/drop).
- Zurück zum Ball => Geigenteile müssen nun gesucht werden. Hier findet man zwei davon => einmal am Kleid der tanzenden Frau, einmal auf dem Tisch beim Zeichner => danach auf gelbe Pflöte klicken (Baumkrone).
- Stufe 2: nächstes Bild, Teile der Geige einsammeln => einmal am Hut des Mannes (rechts), einmal am unteren Bildrand links => danach: Memory-Spiel => zurück zum Bild, auf grüne Pflöte klicken (links oben).
- Stufe 3: Konzert => auf Musiker klicken, auf Vorhang klicken, wieder auf Musiker, sie sprechen lassen => Spiel: Bühne überqueren, möglichst ohne getroffen zu werden => zurück zum Bild => Teile der Geige einsammeln, unten rechts => dann auf violette Pflöte klicken (oben an der Loge).
- Geige zusammenbauen: Teile auf Leinwand ziehen (drag/drop) => Geige zusammenbauen wie Bild rechts oben => Werkzeuge auf rechte Seite dafür benutzen => zurück zum Bild (automatisch) => Päckchen anklicken => Labor => auf Farbe im Päckchen klicken => dann Farbbehälter in der Schublade => mit Pinsel Leinwand streichen => zurück zum Wohnzimmer => Periskop => Saal beendet