

Walkthrough

Ceville



Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2010-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
Ceville	7
Akt 0: Auf der Flucht	7
Akt 1: Die Gefährten	8
Akt 2: Der Imperator schlägt zurück	10
Akt 3: Schnappt Basilius!	13
Akt 3+: Die Rückkehr des Königs	14

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

Ceville

Akt 0: Auf der Flucht

Ein weiterer Tag in Ihrem wunderbaren Reich bricht an. Da Sie gerade gut gelaunt sind, lösen Sie die Streitigkeit, indem Sie einfach alle Querulanten bestrafen. Nachdem die hoheitlichen Aufgaben erledigt sind, gehen Sie zur Thronsaaltür und angeln sich mit dem Multifunktionszepter eine Axt von der Wand. Begeben Sie sich wieder zum Thron und lösen Sie dort mit der Axt das Seil von der Absperrung. Stecken Sie das Seil ein, befestigen Sie es an der Axt und versuchen Sie, die Enteraxt zur Statue hinaufzuwerfen. Kehren Sie dann zur Tür zurück und reden Sie mit den verräterischen Wachen. Fragen Sie die Wachen, ob sie vorhin auch ein Donnernrollen gehört hätten. Reden Sie den Wachen den Mund wässrig, bis diese sich verziehen. Dann können Sie endlich die Enteraxt zur Statue werfen und fliehen.

Im Esszimmer nehmen Sie einen kleinen Happen zur Stärkung ein und stopfen sich den vollen Bierkrug in die Tasche. Stehen Sie vom Tisch auf und gehen Sie zum Kamin. Angeln Sie mit Cevilles Multifunktionszepter nach dem Standuhrschlüssel und löschen Sie das Feuer im Kamin mit dem Bierkrug. Schließen Sie die Standuhr mit dem Schlüssel auf und versuchen Sie, sich darin zu verstecken. Brechen Sie dann einfach das Pendel ab und verstecken Sie sich in der Uhr. Benutzen Sie die Glocke, während Sie in der Uhr stecken. Dabei darf sich kein Essen mehr auf Ihrem Teller befinden.

In der Küche müssen Sie sich beeilen. Stecken Sie schnell das kalt gepresste Olivenöl ein und kippen Sie es auf den dunklen Fleck am Boden. Öffnen Sie außerdem noch die Tür zur Kühlkammer. Nachdem der Koch vorbeigerauscht ist, stecken Sie sich dessen Mütze ein und verlassen die Küche wieder. Setzen Sie sich die Kochmütze auf und gehen Sie hinaus in den Gang.

Im Kerker öffnen Sie die eiserne Jungfrau und stecken Ihr Multifunktionszepter in den Schlitz. Falls die Jungfrau da nicht mitspielen sollte, tragen Sie etwas von dem Olivenöl als Gleitmittel auf und versuchen es erneut.

Als Paladin Ambrosius wählen Sie die Gesprächsoption „Mal herhören...“ und direkt im Anschluss „Ceville, die Tage deiner Tyrannei sind vorbei!“. Im Brunnen schlagen Sie mit Ihrem Schwert des Dämonenschlachts den Stalaktit von der Decke und setzen

diesen am Steinkopf mit der abgebrochenen Zunge (zweiter von rechts) ein. Benutzen Sie die Steinköpfe in der richtigen Reihenfolge, um die auf dem kleinen Schild angegebene Notenfolge zu spielen. Die Steinköpfe stehen – wer hätte das gedacht – von links nach rechts für die Noten c, d, e und f. Mit welcher Phrase Sie anschließend den Kampf einleiten, bleibt Ihnen überlassen.

Akt 1: Die Gefährten

Heben Sie den Stein auf, der rechts vor dem Klo liegt, und stecken Sie außerdem den halb gegessenen Fisch ein. Reden Sie nun mit dem kleinen Mädchen und übernehmen Sie die Kontrolle über Lilly. Gehen Sie nach rechts zur Kreuzung und von dort zum fahrenden Händler. Fragen Sie den Händler, was er anbietet, und lassen Sie sich mehr über das Haarwasser erzählen. Leisten können Sie sich das Zeug allerdings nicht. Fragen Sie erneut nach dem Haarwasser und erzählen Sie dem Händler von den Erfahrungen, die Lillys Großvater mit der Tinktur gemacht hat. Nerven Sie den Händler so lange, bis er Ihnen eine Probe des Haarwassers gibt.

Kehren Sie nun zum Gefängnis zurück und drehen Sie dort den Waffenständer dem Paladin zu. Klettern Sie dann auf die Kisten an der Wand und reichen Sie Ceville das Haarwasser durch das Fenster. Wechseln Sie nun zu Ceville und geben Sie Lilly den kleinen Stein und den leeren Krug. Nun übernehmen Sie wieder die Kontrolle über Lilly und drehen den Waffenständer wieder zurück. Füllen Sie nun den Krug am Gefängnisbrunnen und reichen Sie dem Paladin das Wasser. Fragen Sie den Paladin dann, wer er denn sei, und lassen Sie sich von seinen Abenteuern berichten. Wechseln Sie nun direkt zu Ceville – der Paladin darf seinen Monolog nicht abbrechen. Drehen Sie an der Kurbel und gießen Sie dem Gefangenen das Haarwasser auf die Birne. Die Läuse deponieren Sie dann gleich auf der Bürste des Paladins. Wechseln Sie nun wieder zu Lilly und drehen Sie den Waffenständer erneut dem Paladin zu. Legen Sie noch den kleinen Stein in die Schleuder und schießen Sie damit den Gefängnis Schlüssel vom Haken. Jetzt müssen Sie die Zelle nur noch aufschließen.

Nach der Zwischensequenz gehen Sie zum Stadttor und stecken dort den Leim und ein Fahndungsplakat ein. Gehen Sie dann zurück zur Kreuzung und von dort zum Feenhaus. Hier geben Sie der Katze den halb gegessenen Fisch und stecken dafür das Wollknäuel ein. Gehen Sie in den Garten und pflücken Sie die reife Tomate und etwas Petersilie. Öffnen Sie die Tür und betreten Sie das Feenhaus. Betrachten Sie die Autogrammkarten, wobei Sie sich eine Karte einstecken, und verlassen Sie das Haus wieder. Gehen Sie aus dem Garten zurück zur Straße und dann weiter nach hinten zum Theaterplatz. Hier gehen Sie zum Eingang der Ratshalle und heben die Wäscheklammer auf.

Nun begeben Sie sich zurück zum fahrenden Händler. Hier knoten Sie die „Kupfermünze“ (die definitiv nicht aus Kupfer ist) an den Wollfaden und setzen sich die Wäscheklammer auf. Probieren Sie nun die Geizhals-Falle an El Chollo aus und stecken Sie sich den übel riechenden Käse ein. Mit dem Käse gehen Sie in die Gefängniszelle und legen ihn vor das Mäuseloch. Fangen Sie die Maus ein und gehen Sie wieder in das Haus der guten Fee.

Schmieren Sie Leim auf das Fahndungsplakat und kleben Sie die Autogrammkarte auf das Plakat. Zeigen Sie den ehemaligen Bösewichten das Plakat und lassen Sie dann schnell die Maus auf die Fee los. Schnappen Sie sich den Feenbotschafterinnenausweis, während die Fee abgelenkt ist, und kehren Sie nach der Zwischensequenz in das Feenhaus zurück. Betrachten Sie das Feenpult und stecken Sie außerdem noch das Fahndungsplakat und den Buntstift ein.

Gehen Sie nun zum Theaterplatz und von dort zur Hintertür des Theaters. Betrachten Sie die Tür, schieben Sie das Plakat unter der Tür durch, stecken Sie den Buntstift durch die Tür und öffnen Sie die Tür schließlich mit dem Schlüssel. Betreten Sie nun das Theater und legen Sie drinnen den linken Hebel um. Öffnen Sie nun die Tür zum Theatersaal und treten Sie ein. Bewerfen Sie die Schauspielerin mit der reifen Tomate und stecken Sie sich dann den Bühnengrabscher ein.

Anmerkung: Wenn Sie die Originalfassung (Version 1.0.0.6) spielen, können Sie an dieser Stelle schummeln und die im folgenden Absatz beschriebenen Aktionen überspringen.

Reden Sie mit der Schauspielerin, sobald sie zurückkehrt, und bauen Sie ihr Selbstbewusstsein wieder auf. Stecken Sie das Taschentuch ein, sobald die Schauspielerin sich wieder beruhigt hat. Verlassen Sie das Theater und geben Sie dem Ratsvorsteher vor der Ratshalle das Taschentuch. Im Gegenzug dafür dürfen Sie die Brechstange einstecken. Brechen Sie mit dem Werkzeug den Snackautomaten im Theater auf. Betreten Sie dann den Theatersaal, betrachten Sie das Grammophon und reden Sie mit dem Grammophon. Stecken Sie dann die Goldmünzen in das Grammophon, um Musik spielen zu lassen.

Betreten Sie nun die Garderobe und ziehen Sie mit dem Bühnengrabscher die Leiter herunter. Klettern Sie die Leiter hinauf und benutzen Sie die Scheinwerfersteuerung. Bewegen Sie den Lichtkegel direkt auf die Falltür und ziehen Sie dann den linken Hebel. Anschließend klettern Sie wieder herunter und betreten den Saal. Hier stecken Sie sich den Abholschein ein und verlassen dann das Theater. Gehen Sie in das Haus der Fee und ziehen Sie mit dem Bühnengrabscher die große Kiste vom Schrank. Stecken Sie die Silikonflügel ein und gehen Sie zum Gefängnis. Geben Sie den ehemaligen Bösewichten die Briefe und reichen Sie anschließend der Fee die Petersilie. Schmieren Sie nun Leim auf den Bühnengrabscher und klauen Sie damit der Fee den Zauberstab. Schauen Sie

noch bei El Chollo vorbei und geben Sie ihm den Abholschein. Jetzt müssen Sie nur noch zu den Wachen am Tor gehen und diese nochmals fragen, was die Voraussetzungen für eine Feenbotschafterin sind.

Akt 2: Der Imperator schlägt zurück

Abbildung 1.1: Die Karte von Faeryanis



Fragen Sie den Ratsvorsteher, wo Sie die fehlenden Botschafter finden können. Dann hebeln Sie mit dem Bühnengrabscher den Riesenstein aus seiner Verankerung und verlassen anschließend die Ratshalle.

Betreten Sie das Theater durch den Haupteingang und reden Sie dort mit der Heldin. Sagen Sie ihr, dass eine Abstimmung einberufen wurde. Fragen Sie dann, wieso sie bei der Show ist und wie Sie sie überzeugen können, zur Abstimmung zu kommen. Reden Sie dann mit H. Lo und fragen Sie sie, wann ShowStar vorbei ist, wann ShowStar anfängt

und was für Leute noch benötigt werden. Fragen Sie dann noch, was die Aufgabe des Moderators ist und ob Lilly als Model mitmachen kann.

Verlassen Sie nun das Theater, statten Sie El Chollo einen Besuch ab und nehmen Sie die grüne Farbe mit. Reden Sie dann auf der Straße zweimal mit Ambrosius, um ihn zu ShowStar zu schicken. Verlassen Sie nun die Stadt und es wird eine Übersichtskarte eingeblendet (siehe Abbildung 1.1). Begeben Sie sich zur Zwergenmine. Stecken Sie vor der Mine den Spaten ein und betreten Sie die Mine. Nehmen Sie sich so lange Tickets von der Rolle, bis Sie schließlich die ganze Rolle einstecken. Verlassen Sie nun die Mine und wechseln Sie wieder zur Kartenansicht.

Reisen Sie zum Friedhof und betrachten Sie hier alle Gräber, bis Sie das Grab von Jack Hummingbird finden. Buddeln Sie mit dem Spaten in dem Grab. Stecken Sie außerdem die Kreide ein, die auf den Stufen vor dem Mausoleum liegt. Reisen Sie nun zum Elfenwald. Hier legen Sie eines der Waschpulvertabs in die Schleuder und geben dem Zwerg eines der Tickets. Lassen Sie Lilly auf die Maschine klettern (lilafarbenes „Ich“) und lassen Sie Otto, die Maus am geflickten Stromkabel knabbern. Sobald die Maschine anhält, schießen Sie mit der Schleuder auf das Vogelnest. Stecken Sie dann den alten Lappen ein und geben Sie dem Zwerg ein weiteres Ticket. Diesmal geht Ceville auf die Maschine. Lassen Sie wieder die Maus auf das Kabel los und stecken Sie dann den Lappen in das Abgasrohr der Maschine. Geben Sie dem Zwerg ein weiteres Ticket. Wenn Sie nun auf die Maschine lassen, bleibt Ihnen überlassen. Nehmen Sie den alten Lappen wieder aus dem Rohr heraus und klettern Sie herunter. Stecken Sie nun noch den Hammer ein und reisen Sie zurück in die Stadt.

Am Eingang des Ratsgebäudes reden Sie mit der guten Fee und sagen ihr, dass Sie noch jemanden für die Show brauchen. Bearbeiten Sie dann das Vorhängeschloss mit dem Hammer und gehen Sie ins Theater. Reden Sie mit der Schauspielerin und fragen Sie, was für Leute für die Show benötigt werden. Lassen Sie dann die Show beginnen. Warten Sie kurz ab, bis die Fee die Bühne betritt und bemalen Sie dann die Säule mit der grünen Farbe. Nachdem die Siegerin ermittelt wurde, zeichnen Sie mit der Kreide ein X auf die Falltür. Reden Sie dann wieder mit H. Lo und lassen Sie den Wettbewerb erneut beginnen. Ziehen Sie nun den Hebel, sobald H. Lo auf der Falltür steht und warten Sie das Ende der Show ab. Nehmen Sie sich die Weintrauben vom Pult und reisen Sie wieder zur Zwergenmine.

Betreten Sie die Zwergenmine, nehmen Sie sich das „Aushilfe gesucht“-Schild und zeigen Sie es der Sekretärin. Im Büro zeigen Sie dem Zwergenbotschafter das Schild und sprechen ihn nach dem ersten Gespräch erneut an. Wählen Sie den Stollen auf Newbie Island und reisen Sie zum Friedhof. Zeigen Sie dem Dämon die Projektmappe und reisen Sie gleich wieder zurück zur Zwergenmine. Betreten Sie das Büro und sprechen Sie mit dem Zwergenbotschafter. Benutzen Sie nun die Sprechanlage und stecken Sie dann schnell den Spitzer ein und kombinieren die Projektmappe mit dem Stempel, da Sie den

Stempel nicht einstecken können. Schauen Sie nun wieder auf dem Friedhof vorbei und geben Sie dem Dämon das abgesegnete Projekt.

Reisen Sie nun in die Stadt und sprechen Sie mit El Chollo. Fragen Sie ihn, welche Waren er anpreist und was für Reisen er anbietet. Sagen Sie ihm, Sie würden gern verreisen und wählen Sie als Ziel die Urlaubsoase in der Todeswüste. Sagen Sie El Chollo dann, dass Sie nach Westen reisen wollen. In der Oase geben Sie dem Zombiepiraten den Kompass von Jack Hummingbird und stecken dafür den Metalldetektor ein. Graben Sie mit dem Spaten im Sandhügel und stecken Sie den Sägefisch ein. Legen Sie die Weintrauben in den Brennpunkt auf der Sonnenbank und reiben Sie dann mit dem alten Lappen an der merkwürdigen Lampe.

Fragen Sie den Flaschengeist, wer er ist, und sagen Sie ihm, dass er zur Abstimmung kommen müsse. Sagen Sie ihm dann, dass Sie ihn aus der Lampe geholt haben, fragen Sie ihn dann nach dem Duell und fordern Sie ihn zum Duell heraus. Spielen Sie Ihre Karten und gehen Sie nach dem Duell zur Anzeigetafel. Kippen Sie die grüne Farbe auf die Elementarsymbole an der Tafel und legen Sie dann das Kartendeck auf die Symbole. Gehen Sie von der Anzeigetafel weg und betrachten Sie die Tafel an der Bar, auf der die Drinks aufgelistet sind. Reden Sie nun mit dem Bar-Affen, fragen Sie nach den Drinks und bestellen Sie einen „Coconut Dream“. Gehen Sie nun schnell zur Tafel und vertauschen Sie die Affensymbole so, dass der heiße Affe beim Eis, der wellende Affe beim Feuer und der fröstelnde Affe beim Wasser hängt. Bestellen Sie noch einen weiteren Drink (diesmal *keinen* Coconut Dream), um ein Cocktailglas zu erhalten. Reiben Sie nun wieder an der Lampe und fordern Sie den Geist erneut zum Duell. In welcher Reihenfolge Sie die Karten spielen, bleibt Ihnen überlassen.

Reisen Sie jetzt zum Elfenwald und reden Sie mit der Elfenbotschafterin. Fragen Sie, wer sie ist, sagen Sie ihr, dass sie zur Abstimmung kommen muss und fragen Sie dann, wo der Schlüssel ist. Suchen Sie dann mit dem Metalldetektor im Gebüsch. Legen Sie nun den Spitzer in die Schleuder und klettern Sie die Leiter an der Maschine hinauf. Schießen Sie mit der Schleuder auf den Ast und klettern Sie herunter. Durchsuchen Sie das Vogelnest und befreien Sie die Botschafterin mit dem Schlüssel. Reisen Sie nun wieder in die Stadt und betreten Sie die Ratshalle. Fragen Sie den Ratsvorsteher, ob Sie schon abstimmen können und fragen Sie den Druiden nach der Abstimmung, warum er neutral gestimmt hat.

Begeben Sie sich zur Oase, füllen Sie die grüne Farbe und die Rosinen in das leere Cocktailglas und geben Sie dem Zombiepiraten den Drink. Stecken Sie dafür die Tabascoße ein. Reisen Sie nun zur Zwergenmine und geben Sie dem Sicherheitstroll auf der Brücke die Stellenbeschreibung. Bearbeiten Sie die Goldpreishebebühne mit dem Sägefisch und betreten Sie dann die Mine. Betreten Sie den Lift und benutzen Sie die Sprechanlage. Während die Sekretärin unterwegs ist, füllen Sie die Tabascoße in die Kaffeemaschine

und benutzen erneut die Sprechanlage, sobald die Sekretärin wieder unten angekommen ist.

Reisen Sie nun zum Steinkreis und reden Sie mit dem Oberdruiden über das Duell. Starten Sie das Duell aber noch nicht. Legen Sie wieder die Waschpulvertabs in die Schleuder und schießen Sie auf den Geysir. Verschieben Sie nun schnell die Bodenmarkierung, schlagen Sie die Nägel in das Holzbrett und sägen Sie mit dem Sägefisch ein weiteres Loch in die Torwand, bevor der Druiden zurückkehrt. Reden Sie nun mit dem Druiden und lassen Sie das Duell beginnen. Reisen Sie dann wieder in die Stadt und starten Sie die nächste Abstimmung.

Akt 3: Schnappt Basilius!

Als gutmütige Herrscherin stellen Sie bei der Streitigkeit fest, dass in diesem Fall niemanden eine Schuld trifft. Im Anschluss nehmen Sie sich noch eine Kirsche und das war's.

Übernehmen Sie die Kontrolle über Ambrosius und betreten Sie den Thronsaal. Öffnen Sie den Vogelkäfig, nehmen Sie die Kirschen und die große Schöpfkelle und schlagen Sie mit dem Schwert die Räder vom Speisewagen.

Wechseln Sie nun zu Lilly. Nehmen Sie die losen Schnüre von der Hängematte und stecken Sie den Gartenschlauch ein. Gehen Sie dann nach links zum Brunnen und heben Sie hier den Haufen Eicheln auf. Legen Sie die Eicheln in die Schleuder und gehen Sie in den Garten zurück. Gehen Sie im Garten nach rechts und schießen Sie auf den Papagei. Begeben Sie sich dann wieder zurück zum Brunnen. Knoten Sie die losen Schnüre an den Gartenschlauch und befestigen Sie den Schlauch dann am Brunnen. Klettern Sie in den Brunnen hinunter und betreten Sie die Folterkammer. Stecken Sie hier das Tuch ein und klettern Sie wieder aus dem Brunnen heraus. Gehen Sie vom Brunnen aus die Treppe hinauf und hängen Sie die weiße Flagge an den Fahnenmast und ziehen Sie die Fahne auf die andere Seite.

Wechseln Sie nun zu Ambrosius und begeben Sie sich wieder auf den Balkon. Nehmen Sie die Flagge und gehen Sie wieder in den Thronsaal. Drehen Sie die Kurbel des Speiseaufzugs, legen Sie die Flagge in den Aufzug und drehen Sie die Kurbel erneut. Wechseln Sie nun zu Ceville und nehmen Sie die Flagge aus dem Aufzug. Stecken Sie außerdem noch den Besen und das Hamsterlaufrad ein. Legen Sie das Hamsterlaufrad in den Aufzug und kurbeln Sie den Aufzug nach oben. Geben Sie Ceville auf diese Art noch die Kelle, die Speisewagenräder und die Kirschen.

Als Ceville betreten Sie nun die Küche. Hier stecken Sie die runde Kuchenform ein und färben die weiße Flagge an der Asche. Gießen Sie die Tabascoße auf die runde

Kuchenform und machen Sie damit einen roten Kreis auf die schwarze Flagge. Öffnen Sie nun die Tür zur Kühlkammer, klemmen Sie die Speisewagenräder an den Eisblock und schieben Sie ihn aus der Küche. Öffnen Sie nun die Pendeluhr und hängen Sie die Kelle als Pendel in die Uhr. Benutzen Sie den Besen, um die Uhr zu stellen. Stellen Sie die Zeiger so, dass der Gong ertönt und lassen Sie den Gong noch ein zweites Mal ertönen. Gehen Sie dann schnell zum Hamsterkäfig und stecken Sie den Hamster ein. Geben Sie die Flagge nun über den Aufzug an Ambrosius.

Betreten Sie als Ambrosius den Balkon und hängen Sie die Flagge an den Fahnenmast. Wechseln Sie nun zu Lilly und sprechen Sie die Wachen auf die Fahne an. Wickeln Sie dann die losen Schnüre um das Rezept und kneten Sie es an den Fahnenmast. Wechseln Sie wieder zu Ambrosius, stecken Sie die Flagge ein, ziehen Sie das Rezept herüber und stecken Sie das Rezept ein. Geben Sie nun Ceville das Rezept. Wechseln Sie zu Ceville und geben Sie dem Koch das Rezept und die Kirschen. Geben Sie Ambrosius dann die Kirschpralinen und den Hamster. Lassen Sie Ceville dann selbst in den Aufzug klettern. Wechseln Sie zu Ambrosius und drehen Sie die Kurbel. Schicken Sie Ceville dann wieder in den Aufzug und lassen Sie Ambrosius das Hamsterlaufrad am Aufzug anbringen. Setzen Sie den Hamster in das Laufrad, reden Sie mit dem Papagei und zeigen Sie dem Hamster dann schnell die Kirschpralinen. Anschließend packen Sie den Mini-Ambrosius ein und schicken ihn durch die Hamsterklappe in der Thronsaaltür. Öffnen Sie dann einfach die Tür mit dem Schlüssel.

Akt 3+: Die Rückkehr des Königs

Als Ceville heben Sie den kleinen Stein vor dem Käfig auf und werfen ihn auf die kleine Pirole auf dem Tisch rechts neben dem Käfig. Betrachten Sie den Tisch und weisen Sie auf den Schmutz hin. Klauen Sie Lilly die Schleuder, sobald sie neben dem Käfig putzt. Sehen Sie sich dann weiter links die Miniaturschaukel an. Packen Sie Ambrosius in die Schleuder und schießen Sie ihn zur Schaukel. Weisen Sie dann schnell auf Schmutz an der Schaukel hin. Als Ambrosius bearbeiten Sie die haltende Schraube mit dem Schwert. Lassen Sie Lilly dann erneut die Schaukel putzen und übernehmen Sie wieder die Kontrolle über Ceville. Setzen Sie Gwendolyn die Dreadlockmaske auf und wechseln Sie zu Lilly.

Putzen Sie das Haarbüschel vorn im Bild weg und schießen Sie schließlich Ambrosius auf den dämonischen Basilius. Denn wie der Wahrsag-O-Mat schon sagte: „Ein Schwert des Dämonenschlachtens schlachtet Dämonen.“ Der Wahrsag-O-Mat sagt außerdem „**Ceville 2** kommt nächstes Jahr.“ Eine Aussage, deren Wahrheitsgehalt allein davon abhängt, *wann* sie gemacht wird...