

PC DVD
ROM

ONLY DVD COMPATIBLE

Ceville

7+
www.pegi.info

Poradnik do gry

kalypso

Poradnik do gry.

CEVILLE

Autor

Antenka18

Data publikacji

Kwiecień 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!



SPIS TREŚCI:

AKT 0: UCIEKINIER

AKT 1: DRUŻYNA

AKT 2: IMPERATOR KONTRATAKUJE

AKT 3: DORWAĆ BASILIUSA

AKT 3+: POWRÓT TYRANA

AKT 0: Uciekinier

SALA TRONOWA

Na samym początku podejmujemy decyzję w sprawie wilka, trzech świnek i kopalni, przy czym nie ma znaczenia, którą odpowiedź wybierzemy, ponieważ Ceville ma na ten temat własne zdanie. Zostaliśmy uwięzieni we własnej sali tronowej, więc musimy poszukać sposobu na ucieczkę. Rozglądamy się po sali tronowej. Idziemy w stronę drzwi i przy pomocy berła ściągamy ze ściany topór. Wracamy w pobliże tronu i odcinamy toporem linę. Następnie w ekwipunku łączymy linę z toporem, co daje nam topór abordażowy. Kiedy próbujemy użyć naszego topora na posągu, okazuje się, że strażnicy są na tyle czujni, że nic nam z tego nie wychodzi. Idziemy w takim razie porozmawiać z nimi. Klikając cały czas pierwszą z możliwych odpowiedzi, prowokujemy ich do opuszczenia sali tronowej, co pozwala nam ponownie użyć topora abordażowego na posągu i w ten oto sposób wydostajemy się z sali tronowej.

JADALNIA

Udało nam się uciec z sali tronowej, ale wylądowaliśmy w jadalni. Przez drzwi wyjść nie możemy, bo są pilnowane przez strażników. Jedynym sposobem jest przebranie się. Ze stołu zabieramy piwo i zjadamy kanapkę. Następnie wstajemy i podchodzimy do zegara, jak się okazuje jest on zamknięty. Jeśli się przyjrzymy, nad kominkiem obok skarpet wisi klucz. Musimy po niego sięgnąć berłem. Klucz wpada nam do kominka. Używamy kufla z piwem, aby ugasić ogień w kominku i wyciągnąć z niego klucz. Otwieramy zegar i wyłamujemy wahadło. Kryjówka gotowa. Wchodzimy do zegara i dzwonimy dzwonkiem na kucharza. W czasie, kiedy on serwuje nam posiłek, wchodzimy do kuchni, zabieramy ze stołu oliwę i otwieramy drzwi do zamrażarki. Następnie rozlewamy oliwę w miejscu, gdzie podłoga ma ciemny kolor. Kucharz wchodzi i krzyczy na nas, po czym poślizgiem wpada do zamrażarki, gdzie go zamykamy. Z ziemi podnosimy czapkę szefa kuchni. Wychodzimy z kuchni, nakładamy w jadalni na głowę czapkę szefa kuchni i wychodzimy przez drzwi w stronę strażników.

PIWNICA

Udaje nam się przejść obok strażników, jednakże w ostatniej chwili orientują się, że to my i zamykają nas w piwnicy. Musimy poszukać innego wyjścia. Rozglądamy się po piwnicy i znajdujemy wśród przeróżnych narzędzi tortur żelazną dziewicę. Otwieramy ją. W środku znajduje się mechanizm, który jak mówi Ceville służy do otwarcia tajnego przejścia. Wkładamy tam berło, niestety nie działa, bo jest zardzewiałe. Wlewamy do mechanizmu trochę oliwy i ponownie używamy berła. Otwiera nam

się przejście za szafą grającą, niestety wychodzi z niej Basilius, który także nas zdradził i zamyka to przejście ponownie. Z przejścia obok wychodzi Ambrosius i opowiada nam jak tu się dostał. Wcielamy się w niego.

JAKO AMBROSIVS

Przemawiając do ludzi, wybieramy pierwszą opcję dialogową, co powoduje, że stajemy na studni, a następnie ostatnią, przez co z braku równowagi wpadamy do studni.

JASKINIA

Za pomocą miecza zabójcy demonów odcinamy stalaktyt. Na ścianie mamy 4 dziwne głowy, przy czym 3 od lewej nie działa. Używamy na niej stalaktytu. Na ścianie obok wisi tabliczka z napisem CEFE, co oznacza kombinację dźwięków. Zaczynając od lewej, klikamy po kolei kamienne głowy: 1,3,4,3. I tak oto wracamy do Cevilla, kończąc opowieść o tym jak Ambrosius się tu dostał. W wyniku kłótni z nim i bijatyki tracimy przytomność i budzimy się w więzieniu.

AKT 1: Drużyna

Rozmawiamy z dziewczynką (Lily) i dowiadujemy się, że chce nam pomóc. W tym momencie mamy możliwość przełączania się między jedną, a drugą postacią poprzez kliknięcie na portret postaci nad ekwipunkiem lub wciśnięcie przycisku tab.

JAKO LILY

Rozmawiamy z paladynem. Następnie przesuwamy stojak ze zbroją obok Ambrosiusa i próbujemy zabrać klucz. Niestety jest to dalej niemożliwe. Wchodzimy na skrzynię, by sięgnąć więziennego okna.

JAKO CEVILLE

Rozmawiamy z więźniem wiszącym na ścianie. Obok toalety leży kamyk, zabieramy go. Oprócz tego zabieramy też niedojeżdżoną rybę. Używamy kamyka i pustego kufła na oknie żeby przekazać je Lily.

JAKO LILY

Idziemy w prawo w stronę miasta, aż dojdziemy do stoiska kramarza El Chollo. Rozmawiamy z nim, a następnie próbujemy zabrać mu ser. Nie pozwoli nam na to. Rozmawiamy z nim jeszcze raz o

odżywcę do włosów i próbujemy ją kupić, a następnie zarzucamy mu oszustwo, w ten sposób dostajemy próbkę za darmo. Teraz zanosimy ją Cevillowi do więzienia.

JAKO CEVILLE

Podchodzimy do więźnia przyzcpionego do ściany i za pomocą korbki przekreścimy go głową do dołu. Używamy na nim odżywki, dzięki czemu zdobywamy trochę wszy.

JAKO LILY

Przełączamy się ponownie na Lily, zaglądamy do przywieszanej studni, gdzie znajdujemy pieniązek. Następnie napełniamy kufel wodą. Wracamy do paladyna i z nim rozmawiamy o jego przygodach. Powie nam, że jest spragniony, więc dajemy mu kufel z wodą i pytamy ponownie. Kiedy on będzie opowiadał nam historię, przełączamy się na Cevilla.

JAKO CEVILLE

Podchodzimy do kratek celi i używamy wszy na szczotce paladyna.

JAKO LILY

Przekreścimy ponownie stojak ze zbroją, żeby paladyn mógł się przejrzeć. Następnie łączymy kamyk z procą i używamy na kluczu wiszącym obok drzwi celi. Podnosimy klucz i otwieramy drzwi więzienia. Po wydostaniu się z więzienia Ceville wraz z Lily udają się w stronę bramy. Tam Lily rozmawia ze strażnikami.

BRAMA MIEJSKA

Ponownie podchodzimy do bramy miejskiej i zabieramy stamtąd klej oraz list gończy. Idziemy w górę drogą do domu wróżki. Koło domu siedzi kot, dajemy mu niedojedzoną rybę i wtedy będziemy mogli zabrać kłębek wełny. Z ogródka warzywnego zabieramy pietruszkę i dojrzałego pomidora, a potem wchodzimy do domu wróżki.

DOM WRÓŻKI

Od razu przy wejściu do domku, na stoliku, leżą podpisane zdjęcia wróżki, zabieramy jedno z nich. Rozmawiamy z arcyłotrami siedzącymi na krzeselkach, a potem z dobrą wróżką. Spoglądamy na pulpit dobrej wróżki i wychodzimy z domku. Przechodzimy na drogę i kierujemy się na lewo w stronę placu przed teatrem. Podchodzimy do sali obrad i tam rozmawiamy z przewodniczącym rady. Podnosimy leżącą na ziemi obok schodów klamerkę. Teraz wracamy w stronę bramy miejskiej i kierujemy swoje kroki do kramarza El Chollo. Łączymy kłębek wełny z monetą i w ten sposób powstaje wabik. Używamy go na kramarzu. Następnie naciskamy klamerkę, która ląduje na nosie Cevilla i zabieramy ser. Wracamy do więzienia. Tam używamy sera na mysiej dziurze, a gdy mysz wyjdzie, łapiemy ją. Ponownie wracamy do domu wróżki. Smarujemy list gończy klejem, po czym używamy na nim zdjęcia wróżki. W ten sposób mamy podrobiony list gończy. Wręczamy wybranemu arcyłotrowi podrobiony list gończy. Kiedy wróżka pokaże im dokumenty, pokazujemy jej mysz i zabieramy papiery, które wypadły jej z rąk. Arcyłotry zabierają wróżkę, a my przenosimy się pod bramę, gdzie okazuje się, że żeby wydostać się z miasta, potrzebujemy jeszcze paru atrybutów

wrózki. Tak więc wracamy do domu wróżki. Zabieramy stamtąd podrobiony list gończy i kredkę. Podchodzimy do pulpitu i wyciągamy stamtąd listy.

TEATR

Teraz idziemy w stronę placu przed teatrem i kierujemy się do tylnego wejścia do teatru. Okazuje się, że drzwi są zamknięte. Wsuwamy pod drzwi podrobiony list gończy, a następnie, kredkę wsadzamy w dziurkę od klucza. I tak mamy klucz. Otwieramy drzwi i wchodzimy do środka. Przechodzimy przez następne drzwi, podchodzimy do widowni i rozmawiamy z aktorką na scenie. Następnie rzucamy w nią pomidorem, i kiedy zapłakana poleci się przebrać, zabieramy hak sceniczny. Kiedy wróci, rozmawiamy z nią ponownie, jednak wybieramy tylko kwestie Lily, czyli te napisane na fioletowo, żeby ją pocieszyć. Zabieramy chusteczkę, którą aktorka upuszcza i idziemy obejrzeć gramofon, po czym rozmawiamy z nim. Wychodzimy na zewnątrz i idziemy przed wejście do sali obrad, dajemy przewodniczącemu chusteczkę, po czym bierzemy łom, który leży przy drzwiach. Wracamy do przebieralni i używamy łomu na automacie kanapkowym, dzięki czemu zdobywamy trochę złotych monet. Wracamy do gramofonu i wrzucamy do niego monety. W przebieralni oglądamy dźwignię znajdującą się przy drzwiach, a potem przy pomocy haka scenicznego ściągamy drabinę. Wchodzimy na górę i kierujemy tak światłem scenicznym, żeby aktorka stanęła na zapadni, a następnie każemy Cevillowi nacisnąć lewą dźwignię, żeby zapadnia się otworzyła. Wracamy na scenę i zabieramy stamtąd kwit z pralni. Idziemy z nim do El Chollo, od którego dostajemy strój wróżki oraz darmowe tabletki piorące. Wracamy do domu wróżki.

DOM WRÓZKI

Używamy haka scenicznego, żeby ściągnąć sporą skrzynkę znajdującą się na szafie, po czym wyciągamy z niej silikonowe skrzydełka.

WIĘZIENIE

Wracamy przed więzienie, rozmawiamy z arcyłotrami i pokazujemy im listy. Jak już sobie pójdą, dajemy wróżce pietruszkę. Gdy zaśnie, smarujemy hak sceniczny klejem i używamy go na śpiącej wróżce, pozbawiając ją w ten sposób różdżki. Następnie idziemy do bramy miejskiej i rozmawiamy ze strażnikami. Nie udaje nam się wyjść z miasta, ponieważ pokazuje się przewodniczący rady i zabiera nas na spotkanie. I tak zaczyna się akt 2.

AKT 2: Imperator kontratakuję

Rozmawiamy z przewodniczącym rady i dowiadujemy się, gdzie są pozostali członkowie rady. Następnie rozmawiamy z obecnymi członkami rady, czyli ambasadorem krasnoludów i druidem. Idziemy do korytarza na prawo prowadzącego do wyjścia, okazuje się, że drzwi są zamknięte. Wracamy na salę i używamy haka scenicznego na wielgachnym gładzie znajdującym się po lewej stronie. Gład rozwała drzwi wejściowe i możemy wyjść.

TEATR

Wchodzimy do teatru głównym wejściem. Rozmawiamy z czarnym rycerzem, heroiną i aktorką. Z aktorką rozmawiamy tak długo, aż powie nam, że potrzebuje dwóch przeciwniczek do konkursu Show Star, trzeciego jurora oraz prowadzącego. Zgłaszamy Cevilla na prowadzącego, a Lily na kontrkandydatkę. Przed teatrem rozmawiamy dwa razy z Ambrosiusem i namawiamy go, żeby został jurorem w konkursie. Klikamy w lewym dolnym rogu ekranu, żeby zobaczyć mapę krainy.

GÓRA KRASNOŁUDÓW

Klikamy na górę z trzema brodatymi głowami. Obok szyldu kopalni leży łopata. Zabieramy ją. Wchodzimy do środka kopalni. Rozglądamy się i zabieramy ogłoszenie o pracę i bilety na pokaz karczownika (kliknij 3 razy żeby zabrać całą rolkę).

ŁAS ELFÓW

Klikamy na widocznej po lewej stronie górze z namiotami. Rozmawiamy z ambasadorką elfów, przykutą do drzewa. Idziemy w lewo i rozmawiamy z krasnoludem stojącym przy karczowniku, a następnie wręczamy mu bilet na pokaz. Wybieramy fioletową opcję dialogową należącą do Lily. Gdy dziewczynka będzie na górze, używamy myszy na kablu zasilającym. Ładujemy procę tabletką piorącą i celujemy w gniazdo znajdujące się na gałęzi drzewa. Podnosimy szmatkę, która spadła. Ponownie dajemy bilet krasnoludowi i teraz wybieramy opcję dialogową Cevilla, czyli białą. Jeszcze raz używamy myszy na połatany kablu zasilającym i zatykamy rurę wydechową starą szmatką. Dajemy krasnoludowi kolejny bilet i wybieramy którąkolwiek postać. Kiedy maszyna zacznie wariować, zabieramy szmatkę i młotek. Następnie rozmawiamy z ambasadorką i oglądamy zarośla obok niej. Dowiadujemy się, że w zaroślach jest klucz, ale potrzebujemy znaleźć coś, co pomoże nam w poszukiwaniach.

CMENTARZ

Na mapie klikamy cmentarz. Po udaniu się tam zabieramy ze schodków mauzoleum krede, a następnie rozmawiamy z demonem.

MIASTO

Wracamy do miasta (na mapie klikamy zamek). Rozmawiamy z El Chollo (przeniósł on swój kram w głąb placu przed teatrem). Pytamy go o wycieczki i próbujemy wykupić wycieczkę do Oazy Wakacyjnej. Zabieramy z podestu zieloną farbę. Teraz rozmawiamy z dobrą wróżką i namawiamy ją do wzięcia udziału w Show Star. Niestety, jest przykuta do dybów, bierzemy więc młotek i używamy go na kłodce, żeby ją uwolnić. Wchodzimy do teatru i rozmawiamy z aktorką żeby rozpocząć Show Star. Kiedy przyjdzie kolej wróżki i wejdzie ona na scenę, malujemy zieloną farbą kolumnę, o którą się opierała. Czekamy do końca pierwszej rundy. Następnie malujemy zapadnię kredę i rozmawiamy ponownie z aktorką, żeby zacząć drugą rundę konkursu. Gdy aktorka stanie na zapadni, otwieramy ją. Następnie próbujemy to samo zrobić wróżce. Po konkursie zabieramy ze stolika jurorów winogrona.

GÓRA KRASNOŁUDÓW

Wchodzimy do kopalni i próbujemy skorzystać z windy. Na górę może wjechać tylko Lily. Rozmawiamy z ambasadorem krasnołudów i dajemy mu ogłoszenie o pracę. Klikamy ponownie żeby z nim porozmawiać i wypytujemy go o posiadłości na sprzedaż. Wybieramy kopalnię na Wyspie Nowicjuszy. Dostajemy książkę z projektem.

CMENTARZ

Wracamy na cmentarz do demona i pokazujemy mu książkę z projektem. Podoba mu się, ale pozostaje jeden problem: kontrakt musi zostać podbity przez krasnołudy, tak więc wracamy na górę krasnołudów.

GÓRA KRASNOŁUDÓW

Jedziemy windą do góry i rozmawiamy z ambasadorem. Dostajemy od niego bilet wolnego przejazdu oraz opis kandydata na stanowisko, które wcześniej miała Lily. Wracamy na dół i dajemy sekretnarce z holu książkę z projektem. Następnie wjeżdżamy na górę i przez maszynkę zamawiamy kawę. W tym samym czasie na dole Ceville bierze aktualnie realizowane projekty. Następnie używa ich z pieczętką stojącą obok ekspresu do kawy i zabiera leżącą obok ostrzałkę. Wracamy na cmentarz.

CMENTARZ

Wręczamy demonowi zatwierdzony projekt, a następnie używamy łopaty na grobie Jacka Hummingbirda (drugi grób z prawej strony mauzoleum) i wyciągamy kompas.

MIASTO

Pokazujemy El Chollo bilet na bezpłatne wycieczki. Wybieramy wycieczkę do Oazy Wakacyjnej.

OAZA WAKACYJNA

Rozmawiamy z piratem, a następnie dajemy mu kompas. On szczęśliwy, że znalazł skarb, odchodzi, a my zabieramy wykrywacz metali. Używamy łopaty na wydmie znajdującej się po lewej stronie pirata leżącego na hamaku. Zabieramy stamtąd rybę piłę.

ŁAS ELFÓW

Używamy wykrywacza metalu na zaroślach, jednak okazuje się, że tam znajdujemy tylko dwa gwoździe. Rozmawiamy jeszcze raz z elfką i dowiadujemy się, że klucz może być w gnieździe należącym do sroki, znajdującym się nad jej głową. Wchodzimy więc jeszcze raz na zepsuty karczownik. Procę łączymy z ostrzałką, co daje nam procę naładowaną termitami. Używamy jej na gałęzi lub gnieździe, a następnie przeszukujemy gniazdo, które spadło i tam znajdujemy klucz. Uwalniamy ambasadorkę Elfów.

OAZA WAKACYJNA

Podchodzimy do leżaka, na którym leży lampa Aladyna. Pocieramy ją starą szmatą. Rozmawiamy z dżinem i wyzywamy go na pojedynek w grze. Niestety przegrywamy. Idziemy do tablicy z dziwnymi

symbolami. Malujemy symbole żywiołów zieloną farbą i odciskamy na białych kartkach. Następnie rozmawiamy z małpim barmanem i zamawiamy drinka. Oglądamy menu (tablica) znajdujące się po prawej stronie baru i dowiadujemy się, że dzisiaj jest specjalny drink Coconut Dream, zamawiamy go. Gdy małpa odejdzie po kokosa, szybko podmieniamy sylwetki małp przy symbolach żywiołów: płonącą małpę (prawy górny róg) zamieniamy z machającą małpą (dół), po czym płonącą małpę zamieniamy ze zmarzniętą małpą (lewy górny róg). Wracamy do lampy i ponownie wyzywamy dzina na pojedynek.

MIASTO

Wchodzimy do sali obrad. Rozmawiamy z przewodniczącym i zaczynamy głosowanie. Po głosowaniu rozmawiamy z krasnoludem i druidem, opowie nam on o pojedynku w kamiennym kręgu druidów. Udajemy się tam.

KAMIENNY KRĘG

Na mapie krainy klikamy na miejsce kamiennego kręgu i udajemy się tam. Rozmawiamy z druidem i wyzywamy go na pojedynek. Niestety przegrywamy. Ładujemy procę tabletką piorącą i strzelamy w gejzer znajdujący się po drugiej stronie mostu. Kiedy druid tam pójdzie, przesuwamy znak znajdujący się na ziemi, na którym położona była piłka. Następnie ponownie strzelamy z procy do gejzeru i tym razem w tabliczkę obok bramki wbijamy gwoździe za pomocą młotka. Po raz trzeci strzelamy do gejzeru z procy i wycinamy w bramce za pomocą ryby piły kolejny otwór. Ponownie wyzywamy druida na pojedynek.

GÓRA KRASNOŁUDÓW

Idziemy w prawo i rozmawiamy z trollem pilnującym przejścia do wskaźnika cen złota. Następnie pokazujemy trollowi opis pracy. Kiedy odejdzie, używamy ryby piły na podnośniku.

OAZA WAKACYJNA

Rozmawiamy z piratem. Następnie do pustego kieliszka po drinku nalewamy zielonej farby. Kładziemy winogrono na łóżku z lampami i czekamy, aż zrobią się z niego rodzynki, a następnie wrzucamy je do drinka i dajemy piratowi. Kiedy będzie pił drinka, zabieramy mu sos tabasco stojący na stole obok.

GÓRA KRASNOŁUDÓW

Wracamy do kopalni, jedziemy na górę i rozmawiamy z ambasadorem krasnoludów. Następnie używamy gadającego mikrofonu. Kiedy sekretarka będzie nalewać kawę, nalewamy tabasco do ekspresu do kawy. Potem ponownie używamy gadającego mikrofonu i wzywamy ją, żeby nałóż nową kawę.

MIASTO

Wracamy do miasta i wchodzimy do sali obrad. Zaczynamy głosowanie. Wygrywa Gwendolinda.

AKT 3: Dorwać Basiliusa

JAKO GWENDOLINDA

Zjadamy wisienkę, którą dał nam Basilius.

JADALNIA I KUCHNIA

Aktualnie możemy przełączać się między 3 postaciami: Ambrosiusem, Cevillem i Lily. Cevillem rozglądamy się po jadalni, zabieramy kółko chomika i z kąta przy drzwiach miotłę. Idziemy następnie do kuchni i otwieramy drzwi chłodni.

JAKO AMBROSIOUS

Zabieramy księgę sygnalizacji flagowej, leżącą na balustradzie. Wchodzimy do sali tronowej i używamy miecza na kółkach od wózka stojącego po prawej stronie tronu. Z miski leżącej na wózku zabieramy dużą chochlę. Podchodzimy do windy kuchennej i przekreślamy korbkę. Następnie wkładamy do windy kółka i ponownie kręcimy korbką.

JAKO CEVILLE

Wracamy do jadalni i zabieramy z windy kuchennej kółka. Wracamy do kuchni i używamy ich na zamrożonym kucharzu. Następnie przesuwamy go do kominka, żeby go rozmrozić. Oglądamy zegar, okazuje się, że nie działa. Wkładamy kółko chomika do windy kuchennej i kręcimy korbką.

JAKO AMBROSIOUS

Zabieramy kółko chomika i wkładamy do windy chochlę, a następnie kręcimy korbką.

JAKO CEVILLE

Bierzemy chochlę z windy kuchennej i używamy jej na zegarze. Teraz działa. Następnie używamy miotły żeby przestawić zegar na godzinę 12:00. Gdy chomik wyjdzie z klatki, szybko podbiegamy i łapiemy zwierzaka. Jeśli nie uda nam się to za pierwszym razem - powtarzamy czynność do skutku.

JAKO LILY

Zabieramy luźne nici zwisające z popsutego hamaka, a także wąż ogrodowy leżący nieopodal. Idziemy w lewo, w stronę studni. Po przeciwnej stronie studni leży stos żółędzi. Bierzemy je. Wchodzimy po schodach i rozmawiamy ze strażnikami. Ponownie schodzimy na dół, łączymy nici z węzłem ogrodowym i używamy go na studni. Schodzimy po linie na dół. Wchodzimy do sali tortur i zabieramy plótno okrywające żelazną dziewicę. Wracamy na górę, wchodzimy po schodach i zawieszamy plótno na drzewcu do flagi. Znajduje się po prawej stronie, tuż przy oknie.

JAKO AMBROSIOUS

Oglądamy książkę z sygnalizacją flagową. Wychodzimy na balkon i przesuwamy drzewce na drugą stronę. Zabieramy białą flagę. Wracamy do sali tronowej. Wkładamy flagę do windy kuchennej i kręcimy korbką.

JAKO CEVILLE

Zabieramy z windy białą flagę. Idziemy do kuchni. Smarujemy flagę popiołem, co powoduje, że robi się czarna. Po lewej stronie od wejścia do kuchni, nad workiem, przymocowana do szafy jest okrągła forma do ciasta. Zabieramy ją. Nalewamy na nią sos tabasco i odciskamy koło na fladze. Zanosimy ją do windy i kręcimy korbką.

JAKO AMBROSIOUS

Wyciągamy flagę z windy. Idziemy na balkon i zawieszamy ją na drzewcu.

JAKO LILY

Rozmawiamy ze strażnikami o fladze, przez co do naszego ekwipunku dostaje się przepis na wiśnie w czekoladzie. Przesuwamy drzewce i zabieramy czarną flagę. Przewiązujemy przepis luźnymi nićmi i przyczepiamy do drzewca. Przesuwamy drzewce.

JAKO AMBROSIOUS

Bierzemy przepis przymocowany do drzewca. Wracamy do sali tronowej, wkładamy przepis do windy i przekręcamy korbkę.

JAKO CEVILLE

Zabieramy przepis, wkładamy chomika do windy i przekręcamy korbkę.

JAKO AMBROSIOUS

Zabieramy chomika i wkładamy do windy wiśnie. Kręcimy korbką.

JAKO CEVILLE

Dajemy kucharzowi sekretny przepis i wiśnie - otrzymujemy wiśnie w czekoladzie. Wkładamy je do windy i kręcimy korbką.

JAKO AMBROSIOUS

Zabieramy wiśnie w czekoladzie i kręcimy korbką, żeby wystać windę na dół.

JAKO CEVILLE

Wchodzimy do windy.

JAKO AMBROSIUS

Przekręcamy korbkę - niestety łamie się. Gdy Ceville wypadnie z windy, ponownie przełączamy się na Ambrosiusa. Rozmawiamy z papugą w klatce obok tronu, a następnie otwieramy klatkę i wypuszczamy ją. Używamy koła chomika na miejscu złamanej korby od windy i wkładamy do niego chomika.

JAKO LILY

Wracamy nad jezioro pod balkonem sali tronowej. Załadowujemy procę żołędziem i strzelamy w papugę siedzącą na gałęzi nad wodą, żeby ją wystraszyć.

JAKO CEVILLE

Używamy miotły na zegarze i ustawiamy godzinę 12:00.

JAKO AMBROSIUS

Rozmawiamy z papugą. Następnie wracamy do chomika i karmimy go wiśniami w czekoladzie. Jeśli nie zdążymy, powtarzamy czynność tak długo, aż nam się to uda.

JAKO CEVILLE

Podnosimy mini-Ambrosiusa. Używamy zmniejszonego Ambrosiusa na klapce dla chomików, znajdującej się w drzwiach sali tronowej. Otwieramy drzwi przy pomocy zdobytego klucza.

AKT 3+: Powrót Tyrana

Korzystając ze strzałek po boku ekranu, możemy przesuwać kamerę. Podnosimy kamyk, leżący przed celą. Przesuwamy widok w prawo na małą fiołkę stojącą na stole. Rzucamy w nią kamykiem. Następnie oglądamy stół i klikamy na nim, wskazując, że jest brudny. Zabieramy procę od stojącej obok zahipnotyzowanej Lily. Próbujemy do niej przemówić. Przesuwamy widok w lewo, po drodze oglądając kołyskę dla kota i maski na półce. **ZAPISZ STAN GRY!** Ładujemy mini-Ambrosiusa do procy i wystrzelujemy na kocią kołyskę. Gdy tylko wyląduje, przełączamy się na Cevilla i wskazujemy, że kołyska jest brudna.

JAKO MINI-AMBROSIUS

Używamy miecza na wkręcie podtrzymującym ponurą maskę z dreadami.

JAKO CEVILLE

Ponownie wskazujemy brud na kociej kołysce. Po chwili, kiedy maska spadnie, zakładamy ją śpiącej

Gwendolinie.

JAKO LIŁY

Sprzątamy włosy na stoliku stojącym po lewej stronie od Basiliusa.

JAKO CEVILLE

Ładujemy mini-Ambrosiusa do procy i strzelamy prosto w stronę demona.

I WŁAŚNIE TAK SMAKUJE ZEMSTA

