

SOLUZIONE CEVILLE

(Sono presenti molti oggetti da trovare ed osservare, ma io segnalerò solo quelli più importanti ai fini del gioco. Per trovarli al meglio si può tenere premuta la barra spaziatrice, poiché molti oggetti sono difficili da trovare con il cursore)

ATTO 0

Dopo la conversazione guardati un po' in giro per vedere i vari oggetti poi vai in basso verso le guardie. Sul muro a sx ci sono due asce incrociate: usaci lo scettro multi - funzione per prenderne una. Torna verso il trono, usa l'ascia per prendere il cordone rosso dietro il trono, unisci il cordone con l'ascia e il tutto sulla grande statua dietro il trono. Le guardie non te lo lasceranno fare, quindi vai a parlare con loro e falle andare via con lo stratagemma del cibo (funziona sempre). Alla fine usa l'ascia con il cordone sulla statua. Nella sala da pranzo mangia quello che ti ha portato il cuoco, prendi il boccale, prova ad andare in cucina poi guarda attraverso la porta di sx e vedrai le due guardie. Prova ad aprire l'orologio a pendolo, usa lo scettro per prendere la chiave sul camino, versaci la birra e prendila. Usa la chiave per aprire l'orologio e nasconditi dentro. Suona il pendolo in modo da far uscire il cuoco e recati velocemente in cucina. Prendi la bottiglia di olio a sx, apri la cella frigorifera, usa l'olio sul pavimento e il cuoco scivolerà così potrai rubargli il cappello ed usarlo (nel caso in cui il cuoco si accorgesse di te puoi mangiare il panino, ritornare nell'orologio e rifare la stessa procedura). Esci dalla cucina e dalla porta di sx dove hai visto le guardie. Apri la vergine di Norimberga a sx, guarda l'interno con il tasto dx, vai a dx, guarda il juke – box e la porta che sta dietro. Usa lo scettro sulla vergine di Norimberga, usa l'olio poi riprova con lo scettro. Dopo la scena con Ambrosius ti ritrovi nei suoi panni.

Parlerai con i cittadini e puoi parlare di tutto tenendo presente che il primo e l'ultimo argomento sono i più importanti per cadere nel pozzo. Guarda le 4 teste dietro di te, la lapide sul muro a dx con 4 lettere incise, la strana pietra che ha la forma di un passaggio e la statuetta sopra di essa. Cliccando sulle 4 statue avrai sentito emettere dei suoni tranne che per la terza: usa la spada sulla stalattite all'estrema sx e usala poi sulla terza statua. I suoni emessi dalle statue sono sotto forma di lettere, quindi devi ricomporre la parola CEFÉ: clicca sulla prima testa, sulla terza, sulla quarta poi sulla terza. Parla con Ceville.

ATTO 1

Prendi la lisca di pesce a sx, parla con il prigioniero sulla ruota, parla con Ambrosius e con la ragazza che ti sta chiamando. Da adesso puoi cambiare personaggio cliccando sulle rispettive icone. Ora sei Lily. Parla con Ambrosius, clicca sullo scudo e Ambrosius si distrarrà. Sali di nuovo sulle casse, passa la mano a Ceville, prendi la pietra vicino al secchio e passala insieme al boccale a Lily. Torna dalla ragazzina, vai alla piazza di dx e parla con il venditore per farti dare alla fine il tonico per capelli. Prova a prendere il formaggio ai piedi del venditore, vai alla prigione ed usa il tonico sulla finestra. Passa a Ceville, fai mettere il prigioniero a testa in giù usando la manovella alla sx della ruota e usa su di lui il tonico per avere i pidocchi poi riporta il prigioniero a testa in su. Passa a Lily, vai alla fontana a sx e prendi una moneta. Usa il boccale con la fontana, clicca sullo scudo, dai il boccale ad Ambrosius poi fatti raccontare le sue avventure. Nel mentre passa la mano a Ceville e metti i pidocchi sulla spazzola dietro Ambrosius. Torna a Lily e gira lo scudo. Dopo la scena usa il sasso sulla fionda e la fionda sulla chiave appesa alla destra della cella poi usala per aprire la cella. Ora devi trovare un travestimento. Porta Lily vicino le guardie e prendi il barattolo di colla a sx e i volantini del ricercato. Torna alla piazza, prendi la strada in alto e vedrai un gatto giocare con della lana: dagli la lisca e prendi la lana. Leggi il cartello a dx poi entra nella casa. Una volta dentro parla con tutti in particolare con la fata, vicino alla porta c'è un vaso: prendi il ritratto della fata. Esci, prendi dall'orto un pomodoro e del prezzemolo. Esci dal giardino, prendi il sentiero poco a sx che

porta al teatro, guarda la statua di Ceville a sx, avvicinarti alla Councille house a sx e guarda la bacheca. Raccogli la molletta per terra, parla con il capo del consiglio e prova a prendere il piede di porco a dx per terra. Prova ad entrare nel teatro a dx ma è chiuso. Torna indietro e vai al retro del teatro. Guarda la porta, la macchina della fortuna e il manifesto. Torna alla piazza del villaggio e vai dal mercante: guarda la biancheria sporca. Unisci la moneta alla lana, usa la moneta sul mercante poi clicca sulla molletta e prendi il formaggio. Entra nella prigione, dai il formaggio al topo a sx, usa il formaggio nella tana del topo poi prendilo. Torna nella casa della fata, in inventario usa la colla sul manifesto del ricercato poi attaccaci la foto della fata: usa il nuovo manifesto sui mostri. Appena la fata finisce di parlare, usa su di lei il topo e prendi le sue credenziali per terra. Dopo il filmato torna alla casa della fata, raccogli da terra il poster e dal tavolino tra le sedie la matita colorata. Guarda il cassetto della scrivania e prendi le lettere. Torna al retro del teatro, usa il manifesto sulla porta e la matita nella serratura poi con la chiave apri la porta ed entra. Guarda il distributore di snack, i costumi vicino ad entrambe le porte, la scala sul soffitto, lo specchio e le leve della porta. Prova ad usarle. Entra nell'auditorium e parla con l'attrice. Usa su di lei il pomodoro poi prendi il bastone a gancio sul fondale. Quando torna l'attrice parlaci facendoci parlare solo Lily (dialoghi viola). Prendi il fazzoletto sul palco, clicca sul grammofono a dx. Esci dall'edificio, dai il fazzoletto al capo del consiglio poi prendi il piede di porco. Vai ad usare il piede di porco sul distributore di snack del teatro, parla con il grammofono, usa le monete d'oro finché il grammofono suona e l'attrice inizia a ballare. Vai alla scala sul soffitto, usaci il bastone, sali, usa lo spot: quello che devi fare è direzionare con la luce la ballerina in modo da farla salire sulla botola e una volta fatto fai usare la leva di sx a Ceville. Vai sul palco e raccogli la ricevuta. Vai dal mercante in piazza e dagli la ricevuta così ti darà i vestiti. Vai alla prigione e prova a parlare con la fata nella cella. Dai le lettere ai mostri, parla con la fata e dalle il prezzemolo. Dove c'è la finestrella sul muro dx il cursore ti indica la fata che dorme: clicca lì con il tasto dx. Prova ad usare il gancio sulla fata, usa il gancio sulla colla e poi sulla fata. Vai alla casa della fata, usa il gancio sulla scatola sopra l'armadio, prendi le ali poi vai ai cancelli della città e parla con le guardie.

ATTO 2

Nella sala del consiglio dopo l'animazione guarda il masso tondo a sx e la sua targa. Parla con il capo del consiglio e con i due ambasciatori. Vai a dx, prova ad uscire dalla porta in fondo, torna alla sala del consiglio, usa il gancio sul masso tondo ed esci dall'edificio. Fuori sotto la statua guarda la fata, entra nel teatro dall'ingresso principale, parla con il cavaliere nero dietro il tavolo, con l'eroina di fianco e con l'attrice. Esci dal teatro, parla con Ambrosius per due volte in modo da convincerlo a fare il giurato. Sulla sx c'è ora una nuova locazione con tre luoghi per adesso esplorabili: la mappa di Fareyanis. Recati alla miniera dei nani cliccando sulla mappa. Osserva il cartellone a sx, prendi la pala vicino, guarda il macchinario a dx, attraversa il ponte a dx e parla con il troll. Entra nella miniera, prendi il cartello sul gobelin a sx, guarda la macchina alla dx della segretaria e cliccaci 3 volte. Prova ad entrare nell'ascensore poi esci dal posto e vai alla mappa poi recati al villaggio degli elfi. Parla con l'elfo incatenato, guarda la sega a sx, poi parla con l'elfo lì vicino. Osserva il cavo a sx collegato alla macchina, usa in inventario il detersivo sulla fionda, dai il rotolo di biglietti al nano, rispondi alla prima opzione di dialogo e Lily potrà usare la macchina. Fai mettere a Ceville il topo sul cavo. Ora con molta velocità fai guardare a Lily il nido davanti e usaci la fionda. Prendi lo straccio che è caduto. Ora dai un altro biglietto al nano e questa volta fai salire Ceville rispondendo con la seconda opzione di dialogo. Fai mettere a Lily il topo sul cavo poi fai usare a Ceville lo straccio sul tubo di scappamento dietro di lui. Ridai un biglietto al nano, scegli chi far salire, ma la macchina si romperà e il nano andrà via. Riprendi lo straccio dal tubo, scendi, raccogli il martello alla sx della macchina e parla con l'elfo incatenato per farti dire dove ha messo la chiave. Vai al cimitero. Guarda la sagoma disegnata sui gradini del mausoleo e prendi il gesso. Parla con il demone, torna al castello e parla con il mercante in alto. Guarda i manifesti intorno poi riparla con il mercante: chiedi il costo per andare nell'oasi in fondo al deserto. Prendi il barattolo di

vernice verde sul palco a dx, vai a parlare con la fata e usa il martello sul lucchetto. Entra nel teatro, parla con la fata, con i tre giudici e con Ceville. Ora vernicia di verde la colonna di sx con le crepe e fai una X con il gesso sulla botola. Parla con l'attrice dicendole di iniziare lo show. Ceville si metterà dietro le quinte: quando la fata e l'attrice saranno sulla botola devi cliccare sul pulsante rosso. Dopo il filmato prendi il grappolo d'uva sul tavolo. Torna nella miniera, entra nell'ascensore, usa il cartello che hai preso al gobelin sul nano ambasciatore poi parlaci finché ti assume e ti dà la mappa del castello. Vai al cimitero, parla con il mostro e dagli il progetto del castello. Torna alla miniera, prendi l'ascensore, parla con l'ambasciatore, vai dalla segretaria e dalle il progetto. Torna in ufficio e chiama la segretaria dall'interfono. Adesso velocemente fai prendere a Ceville il progetto e usaci il timbro (lo trovi premendo la barra spaziatrice perché è nascosto). Prendi il tempera matite vicino il timbro e guardalo in inventario con il tasto dx. Porta il progetto al demone, usa la pala sulle varie tombe per trovare una bussola. Recati in piazza dal mercante, digli che vuoi andare all'oasi mostrandogli il voucher e poi che vuoi andare ad ovest. Una volta nell'oasi, usa la bussola sul pirata e prendi il metal detector. Usa la pala sulla sabbia dietro il pirata e prendi la sega. Vai al villaggio degli elfi, parla con l'elfo, Sali sul macchinario, carica la fionda con il temperamatite e mira al nido sull'albero. Scendi, prendi la chiave caduta ed usala per liberare l'elfo. Torna all'oasi, guarda lo sdraio a dx, clicca sulla lampada magica poi usaci sopra lo straccio. Parla con il genio che ti sfiderà a giocare a carte ma perderai sempre, guarda lo strano pannello alla sx del bar, usa la vernice verde sui simboli in centro poi usaci le carte sopra. Strofini la lampada, prova a rigiocare ma perderai di nuovo. Torna al pannello e prova a toccare i simboli con le scimmie, guarda sulla lavagna sul bancone i drink, parla con la scimmia al bancone e ordina una bibita. Parlaci ancora e chiedi la bibita al cocco. Appena lei sale sull'albero vai al pannello e porta il segno della scimmia del fuoco in alto a sx e quello della scimmia dell'acqua in alto a dx. Richiama il genio e stavolta vincerai.

Torna alla piazza del castello ed entra nella sala del consiglio, parla con il capo e dopo la votazione parla con l'ambasciatore degli elfi e dei druidi. Vai con la mappa al cerchio di pietra dei druidi. Parla con il vecchio druido, dopo che Ceville avrà aperto la cassa parla ancora con il druido e Ceville inizierà a giocare a pallone. Guarda il geyser oltre il ponte. Rigioca a calcio e Ceville perderà. Ora usa la fionda con il detersivo poi usa il tutto sul geyser. Quando il druido si allontana fai spostare a Ceville il segnale del pallone. Ricarica la fionda ed usala sul geyser e fai usare a Ceville il martello sul punto di rimbalzo del pallone, fai di nuovo tirare del detersivo sul geyser e usa la sega sulla porta con il buco. Sfida il druido e vincerai. Vai alla miniera, non entrare ma vai al ponte e dai il foglio di lavoro al troll. Usa la sega sul trespole dove sta lavorando il goblin, entra nella miniera, sali in ufficio, vai a dx, guarda il tabellone dalla finestra, parla con l'ambasciatore che vuole del caffè. Esci dalla miniera e recati all'oasi. Prova a prendere la bottiglia di tobasco vicino al pirata poi parlaci. In inventario usa la vernice verde sul bicchiere, vai alla sdraio con gli specchi abbronzanti e usa sul punto focale l'uva. Usa l'uva con il bicchiere e dallo al pirata: mentre beve prendi il tobasco. Vai alla miniera, in ufficio usa l'interfono per il caffè, fai usare a Ceville il tobasco sulla macchina per il caffè poi usa di nuovo l'interfono. Vai alla sala del consiglio e parla con il capo per chiedere della votazione. Ti ritrovi in automatico alla sala del trono. La regina sta leggendo qualcosa: quando ti viene chiesto scegli un'opzione qualsiasi. Dopo la conversazione prendi una ciliegia dal cestino e diventerai una bambola.

ATTO 3

Prendi la gabbia del criceto, guarda il piccolo castello e il quadro dietro, prova ad aprire la porta a dx e prendi la scopa alla sua sx. Entra nel montavivande e ci salirai. Scendi ed entra in cucina (porta unica a dx del camino). Prendi i due tegami sotto lo scaffale alla dx della porta e appeso allo stesso scaffale. Apri il freezer, prova a spingere il cuoco e passa la mano ad Ambrosius. Prendi il libro poggiato sul cornicione e cliccalo con il tasto dx in inventario, entra nella sala del trono, usa la spada con le ruote del carrello, gira la manovella del montavivande a dx, metti le ruote e rigira la

manovella. Passa a Ceville. Vai a prendere le ruote, usale sul cuoco poi metti la ruota del criceto nel montavivande e gira la manovella. Tocca ad Ambrosius. Prendi la ruota, prendi il mestolo nella ciotola sul carrello e mandala a Ceville per poi passare la mano a lui. Prendi il mestolo, apri la pendola a dx, usaci il mestolo e usa la scopa per regolare il tempo alle 12.00, quando la pentola suona clicca su “go back” e corri a prendere il criceto (se rientra nella gabbia ripeti la procedura). Passa a Lily. Prendi in alto il tubo da giardino, la corda dell’amaca, vai a sx sotto l’arco e guarda il pozzo. In basso a sx raccogli delle ghiande, sali le scale, parla con le guardie, torna al pozzo, unisci la corda al tubo e scendi nel pozzo. Entra nella sala delle torture, vai a sx e prendi il telo sulla vergine di Norimberga. Torna su, sali, vai a dx guarda la corda e la puleggia: usa il telo sulla puleggia. Passa ad Ambrosius. Vai al balcone, usa la corda, prendi la biancheria, usa la manovella del portavivande, metti la biancheria e riusa la manovella. Fai prendere a Ceville la biancheria, vai in cucina, usa la biancheria sull’attrezzo sul focolare (ashes), usa il tobasco sulla teglia tonda ed usala sulla biancheria che poi manderai ad Ambrosius. Con lui prendi la bandiera e montala sul pennone. Fai parlare Lily con le guardie, vai alla corda, tirala e prendi la bandiera. In inventario usa la corda con la ricetta, poi il rotolo con le pulegge e tirale. Fai prendere la ricetta ad Ambrosius e spediscila a Ceville. Prendi la ricetta e manda il criceto ad Ambrosius. Prendi il criceto, prendi le ciliegie sul trono e mandale a Ceville. Prendi le ciliegie, dalle al cuoco insieme alla ricetta: manda il dolce ad Ambrosius. Prendi i dolci e gira la manovella. Fai entrare Ceville nel portavivande, fai girare la manovella ad Ambrosius, prova a parlare con il pappagallo, apri la gabbia, usa la ruota al posto della manovella e metti il criceto. Passa a Lily. Torna nel giardino e parla con il pappagallo sopra il ramo tutto a dx, passa a Ceville, usa la scopa per regolare le lancette alle 12.00 e il pappagallo ritornerà in gabbia. Mettiti nel portavivande e passa ad Ambrosius. Dai i dolci al criceto, ma starà dormendo, fai parlare il pappagallo e dai i dolci al criceto. Fai prendere a Ceville Ambrosius, vai alla porta e usalo sul passaggio per il criceto. Apri la porta con la chiave.

ATTO 3 +

(per spostarti nella cella avrai a disposizione le due frecce laterali)

Prendi la pietra fuori dalla cella, usala sulla boccetta sopra il tavolo a dx, guarda il punto sporco poco sotto la scrivania: cliccaci sopra e quando Lily verrà per pulire prendile la fionda. Gira a sx e guarda il cavallo a dondolo e le tre maschere in alto. Unisci Ambrosius alla fionda e scegli di buttarlo sul cavallo. Clicca sul punto sporco del dondolo in modo che arrivi Lily e lanci Ambrosius sulla maschera. Ora sei il cavaliere. Usa la spada con la vite della maschera, torna a Ceville, clicca di nuovo sul dondolo per farlo pulire e il gatto farà cadere la maschera: usala sulla principessa. Passa a Lily, falle raccogliere i capelli e dopo la scena lancia Ambrosius con la fionda e lancialo su Basilius.

Goditi il filmato finale!!

Soluzione di Star