

Komplettlösung – Ceville

von Kerstin Häntsch

Ceville ist ein tyrannischer König. Er sitzt gerade auf seinem Thron und entscheidet wichtige Dinge, als die Wachen kommen und sagen das Rebellen das Schloss stürmen und das sie Ceville so lange festhalten werden. Ceville sagt das er in den Keller gelangen muss und dort zu einem versteckten Portal. Im Spiel gibt es immer wieder mal Stellen an denen eine Zeit läuft, aber man kann, wenn man es in der vorgegebenen Zeit nicht geschafft hat, diese Stelle wiederholen und dann bekommt man auch mehr Zeit für die Aufgabe. Auch wechselt man öfter mal die Personen.

Akt 0 – Auf der Flucht

Im Thronsaal (Ceville):

- **mit den verräterischen Wachen sprechen**
- sie lassen Ceville nicht gehen
- an der Wand links hängt ein Wappen
- unter dem Wappen hängt eine Axt
- die Axt nehmen (Ceville ist zu klein und kommt nicht ran)
- **das Multifunktionszepter mit der Axt benutzen**
- Ceville hat nun die Axt und geht zum Thron
- **die Axt mit dem Seil benutzen**
- **das Seil nehmen**
- **das Seil mit der Axt benutzen (ergibt eine Enteraxt)**
- die Enteraxt mit der Statue benutzen
- leider sieht das die Wache
- Ceville muss sie ablenken
- der großen Wache knurrt der Magen
- **Ceville spricht mit der großen Wache und fragt nach dem Donnergrollen**
- solange reden bis die beiden Wachleute zum Essen gehen
- nun zur Statue gehen
- **die Enteraxt mit der Statue benutzen**
- Ceville landet im Speisesaal

Im Speisesaal und in der Küche Ceville):

- Ceville läutet die Glocke und der Koch kommt und bringt etwas zu essen
- **den Happen essen**
- **den vollen Bierkrug nehmen**

- vom Tisch aufstehen
- die Bierfässer ansehen und den überstrapazierten Boden
- zur Tür links neben dem Kamin gehen
- hier ist ein Gang und dort steht die Wache
- da kommt Ceville nur verkleidet vorbei
- den Kamin ansehen
- am Kamin hängt der Schlüssel für die Standuhr
- **den Schlüssel nehmen (Multifunktionszepter benutzen)**
- der Schlüssel fällt ins Feuer
- **den Bierkrug mit dem Feuer benutzen und es so löschen**
- **dann das Multifunktionszepter mit dem Schlüssel benutzen**
- **den Schlüssel mit der Standuhr benutzen**
- **das Pendel abbrechen**
- **in der Uhr verstecken**
- **im Versteck die Glocke benutzen**
- der Koch kommt und bringt wieder etwas zu essen (aber nur wenn nichts mehr auf dem Teller ist)
- Ceville schleicht sich in die Küche
- nun läuft die Zeit (wird unten links angezeigt)
- **das kaltgepresste Olivenöl nehmen**
- **die Tür zur Kühlkammer öffnen**
- **das Olivenöl mit dem dunklen Fleck auf dem Boden benutzen**
- der Koch kommt und rutscht auf dem Olivenöl aus und kommt so direkt in die Kühlkammer
- Ceville schließt die Tür zur Kühlkammer
- wenn man es nicht in der vorgegebenen Zeit geschafft hat, dann kommt der Koch und wirft Ceville aus der Küche; Ceville muss dann erst den Happen auf dem Teller essen und sich dann wieder in der Standuhr verstecken und dann die Glocke benutzen; dann schleicht er sich wieder in die Küche und man hat diesmal mehr Zeit sich umzusehen und zu handeln)
- **die Kochmütze nehmen**
- die Küche verlassen
- zur Tür links gehen
- **die Kochmütze benutzen und auf den Gang gehen**
- Ceville schafft es in den Keller und dort in die Folterkammer

In der Folterkammer (Ceville):

- Ceville sieht sich um
- **die Eiserne Jungfrau benutzen**
- in der Eisernen Jungfrau ist ein Mechanismus für den Geheimgang
- den Mechanismus ansehen
- es fehlt ein Hebel
- **das Multifunktionszepter mit dem Mechanismus benutzen**
- es klemmt aber
- **das Olivenöl mit dem Mechanismus benutzen**
- **dann das Multifunktionszepter mit dem Mechanismus benutzen**
- der Geheimgang öffnet sich

- Ceville kommt aber nicht weit, weil Basilius ihm den Weg versperrt
- er erzählt das er die Revolution angezettelt hat und nun selber den Thron besteigen will
- dann schließt sich der Gang und Ceville überlegt wie er verschwinden kann
- da hört er Töne und eine andere Tür öffnet sich
- Ambrosius erscheint
- es gibt eine Zwischensequenz
- nun steuert man Ambrosius

Brunnen (Ambrosius):

- **Ambrosius sagt: „Mal her hören...“**
- dann springt er auf den Brunnenrand
- **nun sagen „Ceville, die Tage deiner Tyrannei sind vorbei...“**
- dabei wippt Ambrosius auf dem Brunnenrand und fällt in den Brunnen
- **das Gekritzel an der Wand ansehen**
- **da steht c e f e**
- an der Wand sind vier Steinköpfe
- **die Steinköpfe ansehen und benutzen**
- beim dritten Steinkopf von links ist kein Ton zu hören
- an der Decke hängt ein Stalaktit
- **das Schwert mit dem Stalaktit benutzen**
- **dann den Stalaktit mit dem dritten Steinkopf von links benutzen**
- nun alle vier Steinköpfe benutzen
- von links nach rechts kommen die Töne c d e f
- jetzt die Steinköpfe in der folgenden Reihenfolge benutzen

erster Steinkopf von links = c
dritter Steinkopf von links = e
vierter Steinkopf von links = f
dritter Steinkopf von links = e

- nach dem Abspielen der Töne in der Reihenfolge öffnet sich die Tür
- Ambrosius will sofort Ceville festnehmen
- es kommt zum Kampf und Ceville hätte sicher gewonnen, wenn Ambrosius nicht auf ihn gefallen wäre
- Ceville kommt ins Gefängnis

Akt 1 – Die Gefährten

Im Gefängnis (Ceville):

- vor dem Gefängnis ist ein kleines Mädchen (Lilly)
- **Ceville spricht mit Lilly**

- sie sagt sie wird ihm helfen
- nun auf Lilly umschalten

Vor dem Gefängnis (Lilly):

- **Lilly spricht mit dem Paladin** (Ambrosius) (sie sagt das die Rüstung so glänzt)
- über seine Haare unterhalten und nach seinen Abenteuern fragen
- er würde gern etwas über seine Abenteuer erzählen, aber seine Kehle ist so trocken
- **nach dem Gespräch den Waffenständer drehen**
- nun sieht sich Ambrosius im Schild und ist abgelenkt
- nach unten zur Kreuzung gehen
- zum fahrenden Händler gehen
- **mit dem Händler (El Chollo) sprechen**
- er verkauft Haarwasser
- vor dem Wagen liegt übelriechender Käse (das ist El Chollos Mittagessen)
- **Lilly spricht noch mal mit El Chollo über das Haarwasser**
- sie sagt das ihr Großvater das Haarwasser benutzt hat und das ihm die Haare ausgefallen sind
- Lilly sagt das ist Betrug
- **dann bekommt sie eine Probe von dem Haarwasser**
- zurück zum Gefängnis gehen
- *auf die Kisten klettern* (geht nur wenn der Waffenständer so steht das sich Ambrosius darin sieht)
- durch das Fenster kann Lilly Gegenstände an Ceville geben
- **das Haarwasser mit dem Fenster benutzen** (nun hat es Ceville im Inventar)

Im Gefängnis (Ceville):

- auf Ceville wechseln
- er sieht sich im Gefängnis um
- **mit dem Gefangenen sprechen**
- **die Kurbel benutzen**
- nun hängt der Gefangene mit dem Kopf nach unten
- **das Haarwasser mit dem Gefangenen benutzen**
- **Ceville hat nun die Läuse von dem Mann**
- die sanitären Anlagen ansehen
- dort liegt ein Stein in der Nähe
- **den Stein nehmen**
- vor dem Gefängnis steht Ambrosius und Ceville kann die Bürste sehen, aber noch nichts machen
- beim Bett ist eine Maus
- Ceville versucht die Maus zu fangen, aber sie verschwindet in ihrem Mauseloch
- **den halbaufgegessenen Fisch nehmen**
- **den Stein mit dem Fenster benutzen (so bekommt ihn Lilly)**

- **den leeren Krug mit dem Fenster benutzen**
- auf Lilly umstellen

Vor dem Gefängnis (Lilly):

- **den leeren Krug mit dem Gefängnisbrunnen benutzen**
- Lilly findet dabei noch **eine Münze**
- **den Waffenständer drehen**
- jetzt hat Lilly wieder die volle Aufmerksamkeit von Ambrosius
- **den Krug mit Wasser Ambrosius geben**
- **dann mit ihm sprechen und nach seinen Abenteuern fragen**
- Ambrosius legt nun gleich los mit dem Erzählen
- auf Ceville umstellen

Im Gefängnis (Ceville):

- **Ceville benutzt die Läuse mit der Bürste von Ambrosius**
- dann wieder auf Lilly umstellen

Vor dem Gefängnis (Lilly):

- **Lilly dreht den Waffenständer wieder um, so das sich Ambrosius sehen kann**
- **der benutzt seine Bürste und stellt fest das er Läuse hat**
- er geht weg
- **den Stein mit der Schleuder benutzen**
- **dann die Schleuder mit dem Gefängnisschlüssel am Haken benutzen**
- der Schlüssel fällt herunter
- **den Schlüssel nehmen und mit der Gefängnistür benutzen**
- Ceville kann aus dem Gefängnis gehen
- Ceville und Lilly gehen gemeinsam zum Stadttor, weil sie die Stadt verlassen wollen
- leider steht die Wache am Tor

Stadttor (Ceville und Lilly):

- **Lilly spricht mit der Wache**
- sie erfährt das nur Ratsmitglieder oder die Königin das Stadttor passieren können
- Lilly geht zu Ceville und erzählt ihm was sie erfahren hat
- Ceville sagt sie brauchen eine Verkleidung
- zum Feenhaus gehen

Feenhaus (Ceville und Lilly):

- vor dem Haus ist eine Katze
- die Katze hat ein Wollknäuel
- **den halbaufgegessenen Fisch mit der Katze benutzen**
- **nun das Wollknäuel nehmen**
- zum Haus gehen
- rechts ist ein Gemüsebeet
- von dort **eine reife Tomate nehmen und Petersilie**
- ins Haus gehen
- **hier mit der guten Fee sprechen** (die Sätze in weißer Schrift sagt Ceville und die Sätze in roter Schrift sagt Lilly)
- sie bringt Bösewichte dazu gut zu werden
- die Fee ist Ratsmitglied und hat einen Ausweis
- **mit den Schurken (Dämonen) sprechen**
- Lilly fragt ob sie etwas für sie tun kann
- noch etwas im Haus umsehen
- neben der Vase bei der Tür stehen Autogrammkarten
- **die Autogrammkarten ansehen**
- die Fee sagt sie sollen eine Karte mitnehmen
- das Feenhaus verlassen
- zum Theaterplatz gehen

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- zum Theater gehen
- die Tür ist geschlossen
- die Statue von Ceville ansehen
- zur Hintertür vom Theater gehen
- auch hier ist die Tür verschlossen
- zur Ratshalle gehen
- **mit dem Ratsvorsteher sprechen**
- er ist erkältet
- in die Ratshalle dürfen nur Ratsmitglieder
- rechts vom Ratsvorsteher liegt eine Brechstange
- **die Brechstange nehmen**
- der Ratsvorsteher sagt das er die Brechstange selber braucht und er will sie auch nicht ausleihen, weil er Ceville und Lilly nicht kennt
- links von der Treppe liegt eine Wäscheklammer
- **die Wäscheklammer nehmen**
- zum Stadttor gehen

Stadttor (Ceville und Lilly):

- Ceville wartet mit etwas Abstand vom Stadttor
- Lilly geht zum Tor
- **den Leim nehmen**
- **das Fahndungsplakat nehmen**
- **den Leim mit der Autogrammkarte der Fee benutzen**
- **dann die Autogrammkarte mit dem Fahndungsplakat benutzen**
- **das ergibt ein gefälschtes Fahndungsplakat**
- zu Ceville gehen
- beide gehen zum Händler
- **die Münze mit dem Wollknäuel benutzen**
- **das ergibt eine Geizkragenfalle**
- **die Geizkragenfalle mit El Chollo benutzen**
- der holt sich die Münze
- **in der Zwischenzeit benutzt Ceville die Wäscheklammer und setzt sie sich auf die Nase**
- **dann den übelriechenden Käse nehmen**
- die Wäscheklammer wieder benutzen und Ceville nimmt sie von seiner Nase
- beide gehen zum Gefängnis

Im Gefängnis (Ceville und Lilly):

- Ceville versucht die Maus zu fangen, aber sie verschwindet
- **den Käse mit dem Mausloch benutzen**
- **die Maus kommt raus und Ceville kann sie jetzt fangen**
- das Gefängnis verlassen

Feenhaus (Ceville und Lilly):

- **das gefälschte Fahndungsplakat den Dämonen geben**
- die wollen die gute Fee gleich festnehmen
- die Fee hat aber einen Diplomatenausweis und zeigt ihn
- dann läuft die Zeit
- **die Maus mit der Fee benutzen**
- die Fee schreit auf und lässt ihren Diplomatenausweis fallen (die Zeit läuft)
- **den Diplomatenausweis nehmen**
- die Dämonen nehmen die Fee fest
- dann gehen die beiden automatisch zum Stadttor
- aber trotz des Diplomatenausweis kommen sie nicht aus der Stadt
- die Wache sagt was noch fehlt
- Ceville braucht: Zauberstab, Feenflügel, Feenkleid und Diplomatenausweis
- wieder ins Feenhaus gehen
- **das gefälschte Fahndungsplakat nehmen**
- **den Buntstift nehmen (liegt auf einem Stuhl)**
- **das Feenpult ansehen**
- Lilly findet darin Briefe

- **die Briefe ansehen**
- sie sind an die Dämonen adressiert
- das Feenhaus verlassen

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- zur Hintertür des Theaters gehen
- **das gefälschte Fahndungsplakat mit der Tür benutzen** (Lilly schiebt es unter die Tür)
- **den Bleistift mit der Tür benutzen**
- **Lilly bekommt so den Schlüssel**
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- ins Theater gehen

Im Theater (Ceville und Lilly):

- alles ansehen
- den Snackautomat benutzen (dafür braucht man aber Geld)
- die Leiter ansehen (da kommen beide nicht ran)
- die beiden Hebel ansehen
- den Hebel links benutzen (es öffnet sich eine Falltür)
- den Hebel rechts benutzen (das Bühnenbild ändert sich)
- **durch die Tür in den Theatersaal gehen**
- **mit der Schauspielerin sprechen**
- **das Grammophon ansehen und mit ihm sprechen**
- das Grammophon spielt nur gegen Goldstücke Musik
- **die Tomate mit der Schauspielerin benutzen**
- **während die Schauspielerin kurz verschwindet, den Bühnengrabscher nehmen, der auf der Bühne steht**
- **die Schauspielerin kommt wieder und ist am Boden zerstört**
- **mit ihr sprechen**
- **Lilly sagt ihr das sie eine gute Schauspielerin ist und bestätigt ihr das mehrmals**
- das baut die Schauspielerin wieder auf und sie sagt sie würde tanzen wenn die Musik spielen würde
- **das Taschentuch nehmen**, das am Rand der Bühne liegt
- den Theatersaal verlassen
- **in der Garderobe den Bühnengrabscher mit der Leiter benutzen**
- **dann die Leiter benutzen**
- Lilly klettert nach oben
- hier kann sie den Scheinwerfer benutzen
- über die Pfeiltasten kann sie das Scheinwerferlicht auf verschiedene Stellen lenken (z.B. auf die Falltür)
- man sieht auch gleichzeitig Ceville im Bild (er steht vor den Hebeln und man kann mit den Tasten den linken oder rechten Hebel benutzen)
- da aber noch keine Musik spielt, bringt das noch nichts

- Lilly klettert die Leiter wieder runter
- das Theater verlassen

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- zum Ratsvorsteher gehen
- **ihm das Taschentuch geben**
- **dann die Brechstange nehmen**
- der Ratsvorsteher sagt zwar erst das geht nicht, aber er ist bereit die Brechstange auszuleihen
- wieder ins Theater gehen

Im Theater (Ceville und Lilly):

- **die Brechstange mit dem Snackautomaten benutzen**
- jetzt hat Ceville jede Menge Goldstücke
- in den Theatersaal gehen
- **die Goldstücke mit dem Grammofon benutzen**
- das Grammofon will gleich alle Goldstücke
- dann fängt die Musik an und die Schauspielerin fängt an zu tanzen
- in die Garderobe gehen
- **Lilly geht die Leiter nach oben**
- **den Scheinwerfer benutzen und das Scheinwerferlicht auf die Falltür bringen**
- **dann muss Ceville den linken Hebel benutzen und die Falltür öffnet sich**
- in den Theatersaal gehen
- auf der Bühne liegt ein Abholschein für die Wäsche der Schauspielerin
- **den Abholschein nehmen**
- das Theater verlassen

Feenhaus (Ceville und Lilly):

- ins Feenhaus gehen
- **den Bühnengrabscher mit der Kiste auf dem Schrank benutzen**
- die Kiste fällt herunter
- in der Kiste sind Flügel
- **die Silikonflügel nehmen**

Vor dem Gefängnis (Ceville und Lilly):

- zum Händler gehen
- **den Abholschein an El Chollo geben**
- **Lilly bekommt das Kleid der Schauspielerin und dazu noch Gratiswaschmittel**

- jetzt fehlt noch der Zauberstab
- die Dämonen stehen vor dem Gefängnis
- **die Briefe den Dämonen geben**
- die verschwinden nun
- **mit der Fee sprechen**
- **Lilly sagt das es ihr leid tut**
- **der Fee die Petersilie geben**
- die Fee legt sich nun auf das Bett und fängt an zu schnarchen
- **den Bühnengrabscher mit der Fee benutzen**
- so geht es nicht
- **den Leim mit dem Bühnengrabscher benutzen**
- **nun den Bühnengrabscher mit der Fee benutzen**
- **Ceville angelt sich so den Zauberstab**
- zum Stadttor gehen

Stadttor (Ceville und Lilly):

- **mit der dicken Wache sprechen**
- Ceville zieht sich um und nach einigem Hin und Her will die Wache Ceville und Lilly passieren lassen
- aber da hört man die Glocke läuten und der Ratsvorsteher kommt und holt Ceville als Feenbotschafterin ab, um an der Ratsversammlung teilzunehmen

Akt 2 - Der Imperator schlägt zurück

Im Ratssaal (Ceville und Lilly):

- leider kann die Ratsversammlung nicht beginnen, weil nicht alle Mitglieder da sind
- Lilly ist der Meinung das sie die fehlenden Mitglieder selber zur Versammlung holen sollten
- es gibt insgesamt 7 Botschafter

1. **Botschafterin der Helden**
2. **Botschafterin der Feen**
3. **Botschafter der Zwerge**
4. **Botschafter der Monster**
5. **Botschafter der Druiden**
6. **Botschafterin der Elfen**
7. **Botschafter der Geister**

- bereits anwesend sind die Botschafter der Zwerge und der Druiden
- Ceville ist ja Feenbotschafterin
- fehlen also noch die Botschafterin der Helden, die Botschafterin der Elfen, der Botschafter der Monster und der Botschafter der Geister

- **mit dem Ratsvorsteher sprechen**
- von ihm erfährt man wo sich die fehlenden Ratsmitglieder aufhalten
- außerdem erzählt er wie die Abstimmung abläuft
- **mit den Botschaftern der Zwerge und der Druiden sprechen**
- die Pulte ansehen
- in Richtung Tür gehen
- an der Seite stehen Vitrinen mit verschiedenen Gegenständen drin
- die Tür öffnen
- sie klemmt
- wieder in den Saal gehen
- nach ganz rechts gehen
- hier ist ein großer Stein
- **den Bühnengrabscher mit dem Stein benutzen**
- der Stein rollt los und durchbricht die Tür
- jetzt gibt es einen großen Ausgang
- die Ratshalle verlassen

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- **zum fahrenden Händler gehen und mit ihm sprechen**
- er verkauft jetzt Reisen
- fragen wohin der Dschinn (Geist) in den Urlaub gefahren ist
- er ist in der Todeswüste
- Ceville und Lilly haben aber kein Geld für eine Reise
- **nach dem Gespräch die grüne Farbe nehmen**

Ratsvorplatz (Ceville und Lilly):

- **hier steht die gute Fee am Pranger**
- am Pranger ist ein Vorhängeschloss
- den Platz verlassen und ins Theater gehen

Im Theater (Ceville und Lilly):

- hier wird eine neue Show vorbereitet
- **mit dem Schwarzen Ritter sprechen**
- **mit der Botschafterin der Helden sprechen**
- sie sagt sie kann erst zur Abstimmung kommen wenn die Show abgesetzt wird und das kann dauern
- **mit der Schauspielerin sprechen**
- sie erklärt die Show
- sie braucht noch einen Juroren, einen Moderator und zwei Models
- Ceville fragt was ein Moderator machen muss und Lilly meint das Ceville das übernehmen

- kann
- Lilly wird als Model mitmachen
- nun fehlt noch ein Juror und ein Model
- das Theater verlassen

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- **Ambrosius steht hier ganz links**
- **mit ihm sprechen**
- er lässt Ceville und Lilly nicht diesen Ort verlassen (sie brauchen einen Passierschein)
- **mit Ambrosius über die Show sprechen und fragen ob er nicht Juror werden will**
- da ist Ambrosius gleich dabei und geht ins Theater
- **mit der guten Fee sprechen**
- sie sagt das sie als Model bei der Show mitmacht wenn sie befreit wird
- jetzt wo Ambrosius weg ist, kann man den Theaterplatz verlassen
- es wird die Karte von Faeryanis angezeigt
- auf der Karte sieht man den Friedhof, den Elfenwald, die Zwergenminen und den derzeitigen Standort (Theaterplatz)
- den Friedhof anklicken

Friedhof (Ceville und Lilly):

- hier ist der Dämon
- **mit dem Dämon sprechen**
- er sucht einen Dungeon
- erst wenn er einen Ort für einen Dungeon gefunden hat kann er zur Abstimmung kommen
- vor dem Mausoleum liegt Kreide
- **die Kreide nehmen**
- den Friedhof verlassen

Zwergenminen (Ceville und Lilly):

- **den Spaten nehmen, der neben der Treppe steht**
- den Briefkasten ansehen und das Firmenschild
- ganz rechts gibt es ein Brücke
- auf der Brücke steht ein Troll
- **mit dem Sicherheitstroll sprechen** (er bewacht die Brücke)
- die Goldpreisanzeige ansehen
- zurück gehen und in die Zwergenmine gehen
- den schlafenden Goblin ansehen
- **das Schild Aushilfe gesucht nehmen**
- auf dem Tisch der Sekretärin liegen ein Spitzer und ein Stempel, aber beides kann Ceville nicht nehmen, weil es die Sekretärin merken würde

- auf dem Schreibtisch steht ganz rechts eine Pflanze
- davor steht ein Ticketautomat
- **ein Ticket nehmen**
- es ist ein Ticket für eine Rodungsmaschinenvorführung
- **Ceville nimmt gleich noch ein Ticket und dann noch eins**
- **beim dritten Mal hat er gleich die ganze Ticketrolle genommen**
- mit der Sekretärin sprechen
- **das Schild Aushilfe gesucht mit der Sekretärin benutzen**
- es hilft alles nichts, die beiden kommen hier nicht weiter
- die Mine verlassen
- jetzt geht es in den Elfenwald

Elfenwald (Ceville und Lilly):

- an einem Baum ist eine Elfe angekettet
- **mit der Elfe sprechen**
- es ist die Botschafterin der Elfen und sie wird erst zur Abstimmung kommen, wenn die Zwerge aufhören den Wald zu zerstören
- den Busch ansehen und die Protestschilder
- den Ast ansehen (am Baum mit der Elfe)
- nach links gehen
- hier steht eine Rodungsmaschine
- davor steht ein Rodungsmaschinensteuerzweig
- die Maschine ansehen
- das geflickte Stromkabel ansehen
- **mit dem Zwerg sprechen**
- **ein Ticket (Ticketrolle) mit dem Zwerg benutzen**
- er fragt wer die Vorführung sehen möchte und Lilly sagt das sie das möchte
- **Lilly klettert die Leiter nach oben und der Zwerg fängt an ihr alles zu erklären**
- **Ceville benutzt die Maus mit dem geflickten Stromkabel**
- der Zwerg kommt die Leiter herunter
- jetzt hat Lilly nicht viel Zeit
- **ein Waschmitteltab mit der Schleuder benutzen**
- **dann die Schleuder mit dem Nest auf dem Ast (der Ast von dem Baum wo die Elfe angekettet ist) benutzen**
- **ein Lappen fällt herunter**
- die Leiter herunter klettern
- **dann zu dem Baum gehen und den Lappen nehmen**
- wieder zum Zwerg gehen
- **ihm ein Ticket geben**
- diesmal geht Ceville mit
- **wenn Ceville auf der Maschine ist, dann benutzt Lilly die Maus mit dem Stromkabel**
- der Zwerg kommt nachschauen
- **Ceville benutzt jetzt schnell den Lappen mit dem Abgasrohr (die Zeit läuft)**
- die Leiter herunter klettern

- **noch ein Ticket mit dem Zwerg benutzen** (diesmal ist es egal wer)
- die Maschine geht kaputt
- der Zwerg versucht noch eine Reparatur mit dem Hammer, aber das bringt nichts und so geht er weg
- **Ceville (oder Lilly) nimmt den Lappen wieder aus dem Abgasrohr**
- die Leiter nach unten gehen
- **den Hammer nehmen**
- **mit der Elfe sprechen**
- **Ceville sagt das sie sofort zur Abstimmung kommen soll**
- **die Elfe hat sich aber angekettet und den Schlüssel in den Busch geworfen**
- den Schlüssel im Busch zu suchen wäre aber ohne Hilfsmittel zu aufwendig
- deswegen gehen Ceville und Lilly erst einmal

Friedhof (Ceville und Lilly):

- **den Spaten mit allen Gräbern probieren bis Ceville in einem Grab einen Kompass findet**
- bei mir war der Kompass im ganz linken Grab auf der linken Seite vom Mausoleum
- **den Kompass ansehen** (er zeigt Wünsche an)

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- zum Ratsvorplatz gehen
- **hier den Hammer mit dem Vorhängeschloss vom Pranger benutzen**
- die Fee ist frei und geht ins Theater

Im Theater (Ceville und Lilly):

- die beiden gehen auch ins Theater
- **mit der Schauspielerin sprechen**
- sie fragen was sie alles für Leute braucht
- die Schauspielerin stellt fest das alle Leute da sind
- **Ceville sagt das die Show beginnen kann**
- **es folgt eine Zwischensequenz**
- **am Ende gewinnt die Schauspielerin**
- **Ceville benutzt die Kreide mit der Falltür**
- er malt ein Kreuz auf die Falltür und macht das andere Kreuz auf der Bühne weg
- **dann sagt Ceville wieder das die Show beginnen kann** (mit der Schauspielerin reden)
- nun ist Ceville oben im Bild zu sehen und ein Knopf für die Falltür
- **wenn die Schauspielerin auf der Falltür steht, dann betätigt Ceville den Knopf und die Schauspielerin fällt durch die Falltür**
- **wenn die Fee auf der Bühne ist, dann die grüne Farbe mit der Säule benutzen** (dort lehnt sich die Fee immer an)

- da sich die Jury nicht einigen kann, gewinnt wieder die Schauspielerin
- auf zur dritten Runde
- **Ceville sagt wieder das die Show beginnen kann (mit der Schauspielerin sprechen)**
- **wenn die Schauspielerin auf der Falltür steht, dann den Knopf betätigen, damit sich die Falltür öffnet**
- **die Fee hat grüne Farbe an ihrem Kleid**
- **diesmal gewinnt Lilly**
- das ärgert die Schauspielerin und sie setzt die Show ab
- Lilly spricht noch mit der Botschafterin der Helden und sie sagt das sie Gwendolyn wählen wird
- dann geht sie zur Abstimmung
- **die Weintrauben nehmen, die auf dem Tisch der Jury liegen**

Zwergenmine (Ceville und Lilly):

- in die Mine gehen
- **das Aushilfe Gesucht Schild mit der Sekretärin benutzen**
- die Sekretärin erkennt Lilly (weil sie die Show gewonnen hat ist sie auf der Titelseite)
- sie darf den Lift benutzen, aber Ceville muss warten
- **Lilly benutzt den Lift**
- sie kommt ins Konferenzzimmer
- hier sitzt der Zwerg von der Rodungsmaschine
- außerdem ist der Botschafter der Zwerge hier
- die beiden Zwerge unterhalten sich
- **das Aushilfe Gesucht Schild mit dem Zwergenbotschafter benutzen**
- Lilly bekommt den Job
- sie fragt was sie machen soll
- im Raum umsehen (Meetingplan, Diplome, Goldsäcke, Handtelefon, Sprechanlage, Zwergenakte und merkwürdiges Gerät ansehen)
- **noch einmal mit dem Zwergenbotschafter sprechen (nach den Objekten fragen)**
- **Lilly sucht sich den alten Stollen auf Newbie Island aus**
- für den soll sie einen Käufer finden
- **Lilly bekommt die Unterlagen für den Stollen**
- zum Lift gehen und ihn benutzen
- die Mine verlassen

Friedhof (Ceville und Lilly):

- **die Unterlagen dem Dämon geben**
- der ist begeistert und wird den alten Stollen kaufen wenn der Vertrag abgestempelt ist
- also zurück zur Mine

Zwergenmine (Ceville und Lilly):

- Lilly benutzt den Lift
- **sie spricht mit dem Zwergenbotschafter und sagt ihm das der Stollen verkauft ist**
- Lilly soll die Unterlagen der Sekretärin geben
- außerdem steigt Lilly die Karriereleiter nach oben und wird Assistentin
- nun muss sie aber jemanden finden der ihren Job (Immobilien verkaufen) macht
- außerdem soll sie über die Sprechanlage Kaffee bestellen
- Lilly soll nun Reiseziele testen
- **dafür bekommt sie eine Dauerreisekarte**
- **sie bekommt auch noch eine Stellenbeschreibung**
- **die Sprechanlage benutzen**
- die Sekretärin kommt und bringt Kaffee
- **in der Zeit kann sich Ceville den Spitzer nehmen** (der liegt bei der Kaffeemaschine)
- den Spitzer näher ansehen (er ist mit Termiten gefüllt)
- **Lilly benutzt den Lift**
- **die Unterlagen für den Stollen mit der Sekretärin benutzen**
- sie sagt sie soll die Unterlagen auf den Eingangskorb legen
- die Bearbeitung kann aber dauern
- **wieder den Lift benutzen**
- **die Sprechanlage benutzen**
- während die Sekretärin wieder Kaffee bringt, **nimmt sich Ceville die Unterlagen vom Stapel und benutzt sie mit dem Stempel**, der bei der Kaffeemaschine liegt
- nun hat Ceville abgeseignete Unterlagen
- Lilly benutzt den Lift
- die Mine verlassen
- **zum Sicherheitstroll gehen**
- **ihm die Stellenbeschreibung geben**
- er nimmt den Job an und geht

Friedhof (Ceville und Lilly):

- **die abgestempelten Unterlagen dem Dämon geben**
- der freut sich auf seinen neuen Dungeon
- Ceville bringt den Dämon noch dazu Gwendolyn zu wählen und zur Abstimmung zu gehen
- den Friedhof verlassen

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- zum Händler gehen
- **Lilly zeigt ihm ihre Dauerreisekarte und El Chollo fragt wohin sie möchte**
- sie sagt zur Urlaubsoase in der Todeswüste (nach Westen)

Urlaubsoase (Ceville und Lilly):

- Lilly und Ceville sehen sich um
- der Zombie Pirat ist hier und sucht nach einem Schatz
- die merkwürdige Anzeigetafel ansehen
- hier sind drei verschiedene Affen zu sehen (fröstelnd, wellend und heiß)
- die Nahansicht verlassen
- die alte Lampe auf der Liege ansehen
- an der alten Lampe reiben (benutzen)
- **den alten Lappen mit der Lampe benutzen**
- **es erscheint der Botschafter der Geister**
- er heißt Luftikus Sausewind
- die Reise in die Urlaubsoase hat er von Basilius geschenkt bekommen
- Ceville fragt ob das nicht Bestechung ist
- er sagt das Luftikus zur Abstimmung gehen soll
- der will aber nicht
- Lilly sagt das sie ihn aus der Lampe geholt hat und das sie nun drei Wünsche frei hat
- so geht das aber nicht mehr
- sie hat nur einen Wunsch frei und auch nur dann wenn man den Geist im Duell besiegt
- **Ceville sagt das er den Geist zum Duell fordert**
- **da Ceville keine Karten hat, bekommt er drei weiße Karten**
- natürlich hat Ceville mit den weißen Karten keine Chance gegen den Geist
- er verliert und der Geist verschwindet in die Lampe
- **mit dem Zombie Pirat sprechen**
- **er sucht einen Schatz von Jack Hummingbird**
- **nach dem Kartenspiel fragen**
- der Zombie Pirat erklärt wie das Kartenspiel geht und er sagt das die Regeln an der Anzeigetafel stehen
- **ihm den Kompass geben**
- er lässt den Metalldetektor liegen und holt sich einen Drink an der Bar
- **den Metalldetektor nehmen**
- zur Tafel gehen
- **die grüne Farbe mit der Tafel benutzen**
- **dann die weißen Karten mit der Tafel benutzen**
- nun sind die Karten nicht mehr weiß
- den alten Lappen mit der Lampe benutzen
- **mit dem Geist sprechen und ihn zum Duell herausfordern**
- Ceville nimmt die Wasserkarte und der Geist die Eiskarte und gewinnt
- dann nimmt Ceville die Eiskarte und der Geist die Feuerkarte und gewinnt
- dann kommt die letzte Karte und der Geist gewinnt
- Ceville muss sich was einfallen lassen, denn der Geist lässt sich vom Affen an der Bar helfen (der zeigt welche Karte Ceville hat)
- zur Bar gehen
- die Tafel ansehen (da stehen die Drinks drauf die es gibt)
- **mit dem Affen sprechen und einen Drink bestellen und zwar einen Coconut Drink**
- der Affe klettert auf den Baum

- **in der Zeit schnell zur Anzeigetafel gehen**
- **nun die Affensymbole verschieben**
- **und zwar folgendermaßen:**

den fröstelnden Affen oben links nach unten versetzen
den wellenden Affen unten nach oben rechts versetzen
den heißen Affen oben rechts nach oben links versetzen

- jetzt sollte der heiße Affe beim Eissymbol stehen, der fröstelnde Affe beim Wassersymbol und der wellende Affe beim Feuersymbol
- die Nahansicht verlassen
- **mit dem alten Lappen die Lampe reiben**
- **den Geist wieder zum Duell auffordern**
- **diesmal spielt Ceville folgende Karten**

Feuerkarte spielen; Geist spielt Eiskarte und verliert
Eiskarte spielen; Geist spielt Wasserkarte und verliert
Wasserkarte spielen; Geist spielt Feuerkarte und verliert

- der Geist hat nach den neuen Regeln verloren
- Lilly sagt das er jetzt zur Abstimmung gehen soll und das er für Gwendolyn stimmen soll
- der Geist verschwindet
- den Sandhügel links ansehen
- **den Spaten mit dem Sandhügel benutzen**
- Ceville buddelt etwas aus
- **den Sägefisch nehmen**
- zur Sonnenbank gehen
- die Sonnenbank ansehen
- den Brennpunkt ansehen
- **die Weintrauben mit dem Brennpunkt benutzen**
- **jetzt hat Ceville Rosinen**
- die Urlaubsoase verlassen

Elfenwald (Ceville und Lilly):

- **den Metalldetektor mit dem Gebüsch benutzen**
- Lilly findet keinen Schlüssel, aber dafür **alte Nägel**, die sie mitnimmt
- **mit der Elfe sprechen**
- sie sagt eine Elster hat den Schlüssel genommen
- **Lilly steigt auf die Rodungsmaschine**
- **den Spitzer mit der Schleuder benutzen**
- **die Schleuder mit dem Ast benutzen**
- die Termiten bringen den Ast mit dem Nest zum Absturz
- die Rodungsmaschine verlassen
- zum Nest gehen
- **das Vogelnest durchsuchen**

- **den Schlüssel nehmen**
- **den Schlüssel mit der Elfe benutzen**
- sie ist nun frei und geht zur Abstimmung

Zwergenmine (Ceville und Lilly):

- über die Brücke gehen
- **den Sägefisch mit der Goldpreishebebühne benutzen**
- **der Goldpreis stürzt ab**
- in die Mine gehen
- Lilly benutzt den Lift
- nach ganz rechts gehen und aus dem Fenster sehen
- Lilly sagt die Zwerge sollten mal sehen was da los ist (wegen Goldpreis), aber die sind beschäftigt und reagieren nicht

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- in die Ratshalle gehen
- **mit dem Ratsvorsteher sprechen (fragen ob die Abstimmung beginnen kann)**
- die Abstimmung beginnt
- der Botschafter der Zwerge stimmt für Basilius und der Botschafter der Druiden stimmt neutral
- es gibt also kein einstimmiges Ergebnis
- **mit dem Druiden sprechen (sagen das er neutral gestimmt hat; er sagt er stimmt immer neutral)**
- er würde für Gwendolyn sprechen wenn er im Duell besiegt wird
- die Ratshalle verlassen
- auf der Karte ist jetzt ein neuer Ort, der Druidenzirkel

Druidenzirkel (Ceville und Lilly):

- die beiden sehen sich erst einmal um
- das weiße Tuch, das Schild, das Holzbrett, die Brücke, den Geysir und den Steinkreis ansehen
- **mit dem Druiden sprechen und ihn nach dem Duell fragen**
- **zum Duell fordern**
- Ceville soll ein Artefakt aus einer Kiste holen
- in der Kiste sind Fußbälle
- es geht also um ein Fußballspiel
- mit dem Druiden sprechen
- Lilly fragt ihn ob sie ihn im Fußballspiel schlagen sollen
- der Druide sagt das er für Gwendolyn stimmen wird wenn er verliert
- jeder hat einen Schuss auf die Torwand

- wer trifft, der gewinnt
- Ceville sagt das Duell geht los
- **leider verliert Ceville**
- **Ceville bekommt einen Trostpreis**
- **es ist eine dreckige Meisterschale**
- **die Bodenmarkierung ansehen und benutzen**
- das geht nicht, weil es der Druide sieht
- **ein Waschmitteltab mit der Schleuder benutzen**
- **dann die Schleuder mit dem Geysir benutzen**
- der Geysir sprudelt und der Druide geht auf die Brücke
- **in der Zeit muss Ceville jetzt die Bodenmarkierung benutzen (verschieben), den Hammer und die Nägel mit dem Holzbrett benutzen und auch noch den Sägefisch mit der Torwand benutzen (ein neues Loch sägen)**
- schafft er es nicht bis der Druide zurück ist, dann einfach noch einmal ein Waschmitteltab mit der Schleuder benutzen und dann die Schleuder mit dem Geysir
- **ist alles erledigt, dann mit dem Druiden sprechen und sagen das Duell geht los**
- diesmal trifft der Druide nicht, aber Ceville schafft es
- **er gewinnt und der Druide geht zur Abstimmung** (er wird für Gwendolyn stimmen)

Urlaubsoase (Ceville und Lilly):

- der Zombie Pirat sitzt noch auf seiner Liege und isst jetzt Chips
- auf dem Tisch steht eine Flasche Tabascosauce
- **mit dem Zombie Pirat sprechen**
- er hätte gern noch einen Kiwi Royal, aber es gibt keine Kiwis mehr und auch keine Rosinen
- **Ceville geht an die Bar**
- **er verlangt einen Drink (Rob Zombie)**
- **Ceville behält das Glas**
- **die grüne Farbe mit dem Glas benutzen**
- **die Rosinen mit dem Glas benutzen**
- das ergibt einen gefälschten Kiwi Roayl
- **den Kiwi Royal dem Zombie Pirat geben**
- **die Flasche mit der Tabascosauce nehmen**
- die Urlaubsoase verlassen

Zwergenmine (Ceville und Lilly):

- in die Mine gehen
- **Lilly benutzt den Lift**
- **oben angekommen die Sprechanlage benutzen**
- die Sekretärin bringt den Kaffee
- **in der Zeit benutzt Ceville die Tabascosauce mit der Kaffeemaschine**
- **Lilly benutzt dann wieder die Sprechanlage**
- die Sekretärin kommt

- da der Kaffee diesmal so scharf ist gehen die Zwerge zum Bierfass
- dabei sehen sie das der Goldpreis gesunken ist
- sie springen aus dem Fenster und auf das Luftkissen
- Lilly und Ceville kommen auch aus der Mine
- **Lilly hat die Zwergen Gründeraktie mitgenommen**
- **die Zwerge machen Lilly zur Geschäftsführerin**
- **damit kann sie zur Abstimmung gehen**

Theaterplatz (Ceville und Lilly):

- in die Ratshalle gehen
- **mit dem Ratsvorsteher sprechen (nach der Abstimmung fragen)**
- die Abstimmung beginnt
- diesmal stimmen alle für Gwendolyn
- es folgt eine Zwischensequenz

Schloss (Gwendolyn):

- Gwendolyn sitzt auf dem Thron und beschäftigt sich mit Beschwerden
- sie hat wieder die Anfrage von Wolf und Schweinchen vor sich (Wolf bestrafen angeben)
- Gwendolyn entscheidet sich aber anders
- Basilius kommt (er macht etwas auf die Kirschen)
- er sagt das Gwendolyn eine Pause machen und Kirschen essen sollte
- **die Kirschen nehmen**
- **Gwendolyn schrumpft und Basilius steckt sie ein und verschwindet**
- er schließt noch Ambrosius in der Halle mit dem Thron ein
- Ceville und Lilly kommen vor dem Schloss an
- die Wache lässt sie aber nicht rein
- die beiden gehen in den Schlosspark

Akt 3 – Schnappt Basilius

Vor dem Schloss (Ceville und Lilly):

- Ceville lässt sich von Lilly mit Hilfe der Hängematte ins Schloss katapultieren
- er landet im Speisesaal

Im Schloss (Ceville):

- Ceville sieht sich um

- das kleine Schloss ansehen
- im Schloss ist ein Hamster
- **das Hamsterlaufrad nehmen**
- neben der Tür steht ein Besen
- **den Besen nehmen**
- in die Küche gehen
- auf dem Boden liegt eine kreuzförmige Kuchenform
- **die kreuzförmige Kuchenform nehmen**
- die Asche ansehen
- am Regal rechts neben der Tür hängt eine runde Kuchenform
- **die runde Kuchenform nehmen**
- im Regal liegt eine halbmondförmige Kuchenform
- **die halbmondförmige Kuchenform nehmen**
- **die Tür zur Kühlkammer öffnen**
- **der Koch kommt in einem Eisblock heraus**
- Ceville versucht den Eisblock zu schieben, aber das geht nicht
- die Küche verlassen
- **zum Speiseaufzug gehen**
- **die Kurbel benutzen**
- der Aufzug fährt nach oben
- jetzt geht es aber erst einmal mit Lilly weiter

Schlossgarten (Lilly):

- **den Gartenschlauch nehmen**
- **die losen Schnüre von der Hängematte nehmen**
- **die losen Schnüre mit dem Gartenschlauch benutzen**
- nach links gehen (durch den Torbogen)
- zum Brunnen gehen
- in der Nähe vom Brunnen liegen Eicheln
- **die Eicheln nehmen**
- **die Eicheln mit der Schleuder benutzen** (die ist nun geladen)
- **den Gartenschlauch mit dem Brunnen benutzen**
- **in den Brunnen steigen**
- in die Folterkammer gehen
- **das weiße Tuch nehmen**, das über der Eisernen Jungfrau hängt
- **wieder zurück zum Brunnen und nach oben klettern**
- **die Treppe links nach oben gehen**
- hier steht die Wache
- **mit der Wache sprechen** (nach Pause fragen und ob sie nicht hungrig sind)
- die dicke Wache hat ein Rezept unter seinem Helm versteckt
- den Helm nimmt er aber nur ab, wenn die richtige Flagge am Fahnenmast hängt
- nach rechts gehen zum Fahnenmast
- **das weiße Tuch mit dem Fahnenmast benutzen**
- **den Fahnenmast auf die andere Seite ziehen**

- so kommt das weiße Tuch zu Ambrosius

Auf dem Balkon (Ambrosius):

- Ambrosius steht auf dem Balkon
- **das Buch über Flaggenkunde nehmen und ansehen**
- da steht das eine schwarze Fahne mit rotem Kreis bedeutet das die Königin auf dem Balkon steht
- **das weiße Tuch vom Fahnenmast nehmen** (ergibt eine weiße Flagge)
- in den Thronsaal gehen
- **dort die Kirschen nehmen**
- **die große Schöpfkelle nehmen**
- **den Vogelkäfig öffnen**
- der Papagei fliegt weg
- er sitzt jetzt auf dem Baum im Schlossgarten
- zur Thronsaaltür gehen
- die ist verschlossen
- in der Tür gibt es eine Hamsterklappe
- den Speisewagen ansehen
- **das Schwert mit den Rädern vom Speisewagen benutzen**
- nun hat Ambrosius die Räder
- zum Speiseaufzug gehen
- **die weiße Flagge in den Aufzug legen**
- auf Ceville umstellen

Im Schloss (Ceville):

- **Ceville benutzt die Kurbel vom Speiseaufzug**
- **die weiße Flagge nehmen**
- **das Hamsterlaufrad in den Aufzug legen**
- **die Kurbel benutzen**
- auf Ambrosius umstellen
- **der nimmt das Hamsterlaufrad**
- **dann die Schöpfkelle mit dem Aufzug benutzen**
- auf Ceville umstellen
- Kurbel benutzen
- **die Schöpfkelle nehmen**
- in die Küche gehen
- **die weiße Flagge mit der Asche benutzen**
- nun ist es eine schwarze Flagge
- **die Tabascosauce mit der runden Kuchenform benutzen**
- **dann die runde Kuchenform mit der schwarzen Flagge benutzen**
- **das ergibt einen roten Kreis auf schwarzer Flagge**
- die Küche verlassen

- zum Speiseaufzug gehen
- **die schwarze Flagge mit rotem Kreis mit Aufzug benutzen**
- Kurbel benutzen
- auf Ambrosius umstellen
- **der nimmt die schwarze Flagge und benutzt die Räder vom Speisewagen mit dem Aufzug**
- auf Ceville umstellen
- die Kurbel benutzen
- **die Räder nehmen**
- wieder die Kurbel benutzen
- auf Ambrosius umstellen
- **der legt die Kirschen in den Aufzug**
- auf Ceville umstellen
- die Kurbel benutzen
- **die Kirschen nehmen**
- auf Ambrosius umstellen

Auf dem Balkon (Ambrosius):

- Ambrosius geht auf den Balkon
- **er benutzt die schwarze Flagge mit dem roten Kreis mit dem Fahnenmast**
- **dann die Flagge auf die andere Seite ziehen**
- auf Lilly umstellen

Schlossgarten (Lilly):

- **Lilly geht zur Wache und fragt ob sie die Flagge gesehen haben**
- **die Wache nimmt den Helm ab und das Rezept fällt heraus**
- **Lilly nimmt sich das Rezept**
- das Rezept ansehen
- zum Fahnenmast gehen
- **das Rezept mit einer losen Schnur benutzen**
- **dann das Rezept mit dem Fahnenmast benutzen und auf die andere Seite ziehen**
- die Treppe wieder nach unten gehen und dann in den Garten
- **hier die Schleuder mit dem Papagei auf dem Baum benutzen**
- der Papagei fliegt in den Speisesaal und dort auf die Uhr

Auf dem Balkon (Ambrosius):

- **Ambrosius nimmt die schwarze Flagge und dann nimmt er das Rezept (hängt auch am Fahnenmast)**
- in den Thronsaal gehen
- Kurbel vom Speiseaufzug benutzen

- **das Rezept mit dem Speiseaufzug benutzen**
- auf Ceville umstellen

Im Schloss (Ceville):

- Ceville benutzt die Kurbel
- **er nimmt das Rezept**
- in die Küche gehen
- **die Räder mit dem Eisblock benutzen in dem der Koch ist (schiebe Koch)**
- Ceville fährt den Koch nun vor den Kamin
- dort taut er auf
- Ceville sagt dem Koch das seine Küche jetzt anders aussieht
- der ist ganz deprimiert, weil es nur noch vegetarisches in der Küche gibt
- **das Rezept mit dem Koch benutzen (ihm geben)**
- der Koch sagt er hat keine Kirschen
- **dem Koch die Kirschen geben**
- der Koch geht in die Küche und kommt kurze Zeit später mit den Kirschpralinen wieder
- **Ceville hat jetzt Kirschpralinen**
- die Pendeluhr ansehen
- **die Pendeluhr benutzen (Tür öffnen)**
- **die Schöpfkelle mit der Uhr benutzen (ergibt ein neues Pendel)**
- **den Besen mit der Uhr benutzen (zum Einstellen der Uhrzeit)**
- **die Uhr auf 12:00 Uhr stellen (auf das Bild mit dem Hamster)**
- dann kommt der Hamster aus dem Schloss, aber er geht gleich wieder rein
- **der Papagei fliegt davon und zurück in seinen Käfig**
- die Uhr wieder auf 12:00 stellen und dann ganz schnell zum kleinen Schloss gehen (mit Doppelklick rennt Ceville) und **den Hamster nehmen**
- **den Hamster mit dem Speiseaufzug benutzen**
- die Kurbel benutzen
- auf Ambrosius umstellen
- **der nimmt den Hamster**
- Ceville benutzt die Kurbel
- **er legt die Kirschpralinen in den Speiseaufzug**
- die Kurbel benutzen
- auf Ambrosius umstellen
- **der nimmt die Kirschpralinen**
- **Ceville setzt sich selber in den Speiseaufzug**
- auf Ambrosius umstellen

Auf dem Balkon (Ambrosius):

- **Ambrosius benutzt die Kurbel vom Speiseaufzug**
- die Kurbel geht kaputt
- **das Hamsterlaufrad mit der kaputten Kurbel vom Speiseaufzug benutzen**

- **dann den Hamster mit dem Hamsterlaufrad benutzen**
- der Hamster schläft aber
- **Ambrosius spricht mit dem Papagei**
- der sagt Gong und davon wird der Hamster wach
- **nun schnell die Kirschpralinen mit dem Hamster benutzen**, bevor er wieder schläft
- der Hamster holt den Speiseaufzug nach oben
- **Ambrosius nascht auch eine Kirschpraline und schrumpft**
- Ceville ist im Thronsaal
- **er nimmt den Mini Ambrosius**
- dann zur Thronsaaltür gehen
- **den Mini Ambrosius mit der Hamsterklappe benutzen**
- **Ambrosius kommt mit dem Schlüssel zurück**
- **den Schlüssel mit der Thronsaaltür benutzen**
- Ceville geht in den Keller und öffnet den Geheimgang
- Lilly kommt auch in den Keller
- es folgt eine Zwischensequenz
- Basilius braut sich gerade einen Trank mit dem er sich in Gwendolyn verwandeln kann
- dafür hat er ein paar Haare von Gwendolyn auf einen Tisch liegen
- Ceville landet in einer Zelle, in der auch Gwendolyn ist (sie schläft)
- Lilly wird hypnotisiert und soll das Labor putzen

Akt 3 + - Die Rückkehr des Königs

Im Labor (Ceville, Lilly und Ambrosius):

- **Ceville nimmt den Stein, der vor der Zelle liegt**
- dann sieht er sich erst mal richtig um
- über die Pfeiltasten bzw. mit der Maus kann man sich im Raum umsehen
- **die Miniaturschiffschaukel ansehen**
- die ist für die Katze Azrael
- **sieht sich Ceville die Schaukel noch einmal an, kann er Basilius auf den Schmutz aufmerksam machen**
- der sagt dann das sich Lilly darum kümmern soll
- Lilly kann auch die Haare vom Tisch putzen, dann holt sich Basilius neue Haare von Gwendolyn
- Ceville sieht sich den Tisch bei der Zelle an
- dort steht eine Phiole
- **den Stein mit der Phiole benutzen**
- die Phiole fällt herunter
- **jetzt kann Ceville sagen das am Tisch Schmutz ist**
- Lilly kommt dann zum Tisch und putzt dort

- **Ceville kann sich nun von Lilly die Schleuder nehmen**
- **er benutzt den Mini Ambrosius mit der Schleuder**
- dem gefällt das zwar nicht, aber er fragt dann doch was das Ziel sein soll
- **Ceville sagt das Katzenkörbchen** (gemeint ist die Schaukel)
- Ambrosius landet auf der Schaukel
- **Lilly zum Putzen zur Schaukel schicken (auf den Schmutz hinweisen)**
- dabei geht die Schaukel so hoch das Ambrosius auf einer Maske landet
- die Maske ansehen (sind Rasterlocken dran)
- die Schraube ansehen, an der die Maske befestigt ist
- **das Schwert mit der Schraube benutzen**
- auf der Schaukel sitzt jetzt die Katze
- **Lilly wieder die Schaukel putzen lassen**
- diesmal fliegt die Katze hoch und sie krallt sich an die Maske
- **die Maske fliegt mit Ambrosius nach unten und der bringt sie zu Ceville**
- **Ceville benutzt die Maske mit der schlafenden Gwendolyn**
- **Lilly muss nun die Haare wieder weg putzen**
- Basilius holt sich neue Haare und erwischt nun die Rasterlocken
- er macht seinen Trank fertig und verwandelt sich statt in Gwendolyn in einen Dämon
- das versteht er überhaupt nicht
- **Ceville benutzt Ambrosius wieder mit der Schleuder**
- **diesmal gibt er Basilius als Ziel an**
- **Ambrosius besiegt mit seinem Schwert Basilius**
- das war es dann
- es folgt der Abspann

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch / Schluchsee**

Geschrieben am 15.05.2010

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>