

Ceville Demolösung / Akt 0

verfasst von Ludwig exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Nach dem Intro bei den Bestrafungen die Antworten 2 oder 3 auswählen und dann sollte der Akt 0 beginnen.

Akt 0 – Auf der Flucht

Das Multifunktionszepter mit einer **Axt** an der Wand benutzen und dann die Axt hinten beim Thron auf das Absperrseil anwenden und das Seil nehmen. Nun das Seil auf die Axt anwenden und die Enteraxt auf den ausgestreckten Arm der Statue anwenden. Doch noch stören die Wächter, also mit ihnen reden (1 – 1 – 1) und danach nochmals die Enteraxt entsprechend anwenden. So entkommt Ceville durch das Fenster und landet im Speisezimmer, wo der Koch sogleich serviert. Den vollen **Bierkrug** nehmen und die Mahlzeit verzehren (kleinen Happen zu sich nehmen).

Auf den Boden klicken und links die Tür zum Gang anklicken. Es gibt kein Entkommen, so dass man sich was einfallen lassen muss. Das Zepter mit dem Standuhrschlüssel am Kamin benutzen. Dieser fällt jedoch ins Feuer, so dass wir dieses mit dem Bier löschen und den **Schlüssel** nehmen. Mit dem Schlüssel die Uhr öffnen und versuchen, sich darin zu verstecken. Da es nicht geht, das Pendel beseitigen/abbrechen und sich dann verstecken. Die kleine Glocke benutzen und danach in der Küche landen. Das **kaltgepresste Olivenöl** benutzen und innerhalb des Zeitlimits noch die Kühlkammertür öffnen. Sollte es im Zeitlimit, das großzügig bemessen ist, nicht klappen, kann man alles wiederholen.

Nun die **Kochmütze** nehmen und benutzen, die Tür zum Gang benutzen und so im Keller landen.

Hier die merkwürdigen Umrisse anklicken und dann durch Öffnen der Eisernen Jungfrau und Einsetzen des Zepters in den hebellosen Mechanismus, der zuvor noch geölt werden muss) einen Geheimgang öffnen.

Unser Widersacher scheint und als dieser wieder verschwindet, öffnet sich der Geheimgang rechts und wir erfahren, wie der Rebell heruntergekommen ist (oben am Brunnen Gesprächspunkte 1 und 5).

Jetzt rechts das Gekritzeln an der Wand anschauen und die Steinköpfe versuchen zu benutzen. Da noch etwas fehlt, das Schwert mit dem **Stalagtiten** benutzen und diesen dann in den 3. Steinkopf einsetzen.

Danach die Steinköpfe in der Reihenfolge (von links) 1 – 3 – 4 – 3 benutzen.

Wird ab 19.2. fortgesetzt!

Wer eine weitergehende Lösung bereits jetzt benötigt, der schreibe eine Mail an:

lk@gamepad.de

Wir machen darauf aufmerksam, dass dieser Lösungsteil unserem Copyright unterliegt!!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden: H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach. – Herzlichen Dank!

