

Ceville

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Ceville

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Boxed Dream, Wydawca Kalypso Media, Wydawca PL Wydawnictwo Bauer
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Akt 0: Ucieczka	4
Akt 1: Drużyna króla	8
Akt 2: Imperator kontratakuje	15
Akt 3: Dorwać Basiliusa	27
Akt 3+: Powrót Króla	34

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Ceville* – klasycznej przygodówki point & click – przeprowadzi Cię od początku do końca przez zawiłą historię, która dotknęła mieszkańców baśniowej krainy Faeryanis. Niniejszy poradnik pomoże Ci przywrócić porządek w królestwie i pokrzyżować nikczemne plany zdrajców rządnych przejęcia władzy.

Kolorem **pomarańczowym** oznaczone zostały wszystkie postaci, które napotkasz na swej drodze, **zielonym** wszystkie przedmioty, jakie będziesz musiał zabrać do swojego ekwipunku, natomiast **niebieskim** moment ich użycia. Kolor **brązowy** odnosi się do obrazków (#1 – lewy, #2 – prawy). Dodatkowo, **nazwa bohatera** rozpoczynająca pewien fragment tekstu odnosi się do poczynań, jakie musisz wykonać kierując właśnie tą postacią. Przełączać między postaciami możesz się w dowolnym momencie, klikając na ikonkę wybranego bohatera w lewym dolnym rogu ekranu. Spacja podświetla wszystkie przedmioty/osoby z którymi możesz wdać się w interakcję.

Artur „Arxel” Justyński

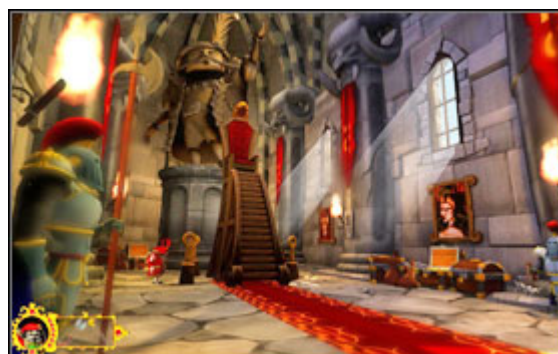
Opis przejścia

Akt 0: Ucieczka

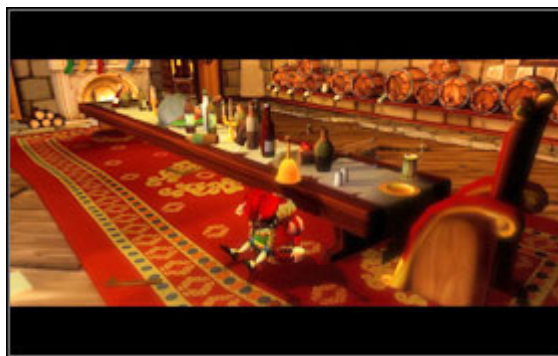
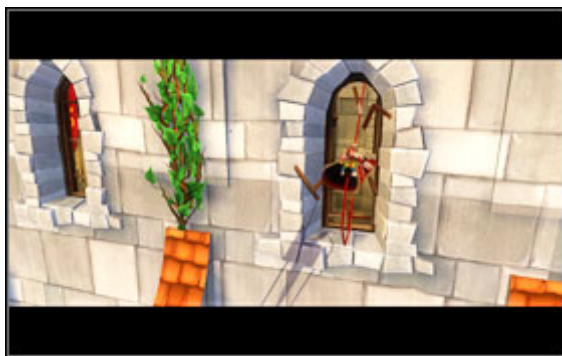


Ceville

Gra rozpoczyna się w komnacie królewskiej, gdzie **Ceville**, siedząc dumnie na swym tronie **#1**, musi podjąć kilka bardzo ważnych decyzji. Wilk chce zaskarżyć trzy świnki za ranę na głowie, spowodowaną dachówką, której doznał gdy zdmuchiwał ich dom. Z drugiej strony, trzy świnki chcą zaskarżyć wilka za zniszczenie ich mienia. Do Ciebie należy decyzja, kto zostanie ukarany – wilk, trzy świnki, wszyscy czy też nikt nie jest winny. Decyzja ta nie ma żadnego znaczenia w dalszej rozgrywce. Kiedy król przejdzie do kolejnych spraw, na salę wkroczy **dwóch strażników** oznajmiających o buncie mieszkańców. Niestety sami postanawiają się przyłączyć do rebeliantów ze względu na marne płace. Twoim zadaniem jest wydostać się z sali tronowej. Rozejrzyj się po pomieszczeniu **#2**.



W ekwipunku znajdziesz **Wielofunkcyjne berło Ceville'a**. Stanowi o bardzo przydatna rzecz, zważywszy na dość niski wzrost bohatera. Berło pozwala sięgnąć po przedmioty usytuowane wysoko. Przejdź na prawą stronę sali, na ścianie **#1** znajdziesz **Topór**. Sięgnij po niego przy pomocy **Wielofunkcyjnego berła Ceville'a**. Wróć się pod tron i użyj **Topora** na **Barykadzie**, by móc zabrać do inwentarza **Linę**. Połącz **Topór** z **Liną**, by uzyskać **Topór abordażowy**. Próba zarzucenia go na statuetkę **#2** nie dojdzie do skutku ze względu na doglądających strażników. Podejdź do nich i rozpocznij rozmowę.



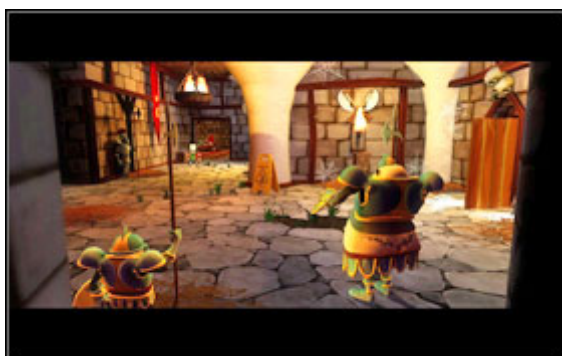
Napomnij o niebywałym odgłosie, niczym potężny grzmot. Okaze się, że większy strażnik jest bardzo głodny. Wybierz kwestię ze zbliżającym się lunchem i cudownym zapachem, który czuć już w sali tronowej. Przekonasz w ten sposób strażników, by opuścili pomieszczenie. Czym prędzej użyj **Topora abordażowego** na **Ramieniu statui** by wydostać się przez okno na zewnątrz **#1**. Niefortunnie wpadniesz do pomieszczenia niżej, gdzie zazwyczaj Ceville jada posiłki **#2**. Gdy dzwonek uderzy w głowę bohatera przybędzie **Szef kuchni**. W ekwipunku automatycznie znajdzie się **Dzwonek**.



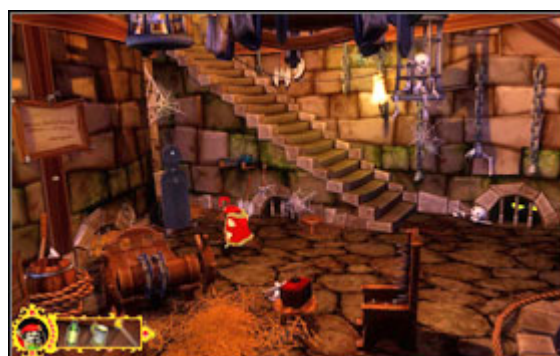
Zjedz szczuroburgera, zabierz **Kufel z piwem** i odejdź od stołu. Podejź do drzwi po lewej – zauważysz w oddali stojących strażników. Aby przemknąć obok nich musisz zdobyć czapkę szefa kuchni. Nad kominkiem znajdziesz klucz **#1**. Jako, że nie jesteś w stanie po niego sięgnąć, użyj **Wielofunkcyjnego berła Ceville'a**. Klucz spadnie do ognia w kominku. Zgaś płomień przy pomocy **Kufła z piwem** po czym zabierz **Klucz do zegara dziadka**. Wciąż będziesz posiadał **Kufel**. Otwórz **Zegar dziadka** przy pomocy **Klucza do zegara dziadka**. Próba schowania się wewnątrz spełźnie na niczym, gdyż nie ma wystarczająco dużo miejsca. Wyrwij **Wahadło**, wejdź do zegara i użyj **Dzwonka**, by zawołać **Szefa kuchni #2**.



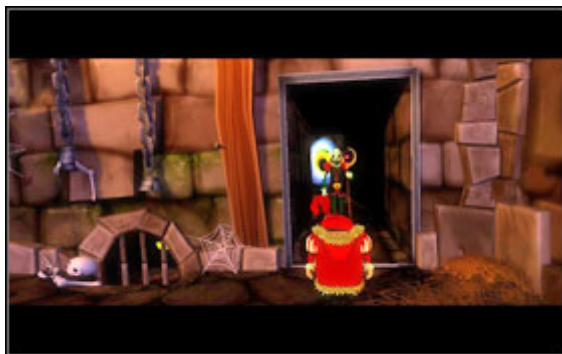
Po chwili znajdziesz się w kuchni **#1**. Twój czas jest ograniczony, jednak jeśli nie uda Ci się wykonać wszystkiego, ponownie wykonaj sztuczkę ze schowaniem się w zegarze. Otwórz **Drzwi do chłodni** i zabierz ze stołu **Oliwę z oliwek**. Użyj **Oliwy z oliwek** na **Ciemnej plamie** znajdującej się na podłodze i poczekaj aż zjawi się **Szef kuchni**. Ten poślizgnie się na oliwie i wleci do chłodni **#2**. Zabierz **Czapkę szefa kuchni**, która leży przy drzwiach, ubierz ją i opuść pomieszczenie.



Przejdź do drugich drzwi. Ceville przemknie obok strażników, którzy wezmą go za szefa kuchni (ze względu na czapkę) **#1**. Niefortunnie kropla wosku spadnie na pokrycie głowy głównego bohatera, zdradzając tym samym jego tożsamość. Poślizgniesz się i spadniesz do sali tortur **#2**. Rozejrzyj się po pomieszczeniu.



Portal, którym chcesz uciec znajduje się za tajemnym przejściem. Te zaś znajdziesz po prawej stronie. Nietypowy fragment ściany, przed którym stoi szafa grająca, jest owym przejściem **#1**. Niestety jest zamknięte. Wróć na lewo i otwórz jedno z narzędzi tortur – **Żelazną dziewicę** **#2**. Wewnątrz jej znajduje się mechanizm otwierający sekretne przejście. Włóż **Wielofunkcyjne berło Ceville'a** do dziwnego urządzenia. Posłuży ono jako wajcha. Z uwagi na zardzewiały mechanizm, nie jesteś w stanie otworzyć przejścia. Użyj **Oliwy z oliwek** na mechanizmie, po czym ponownie włóż weń berło.

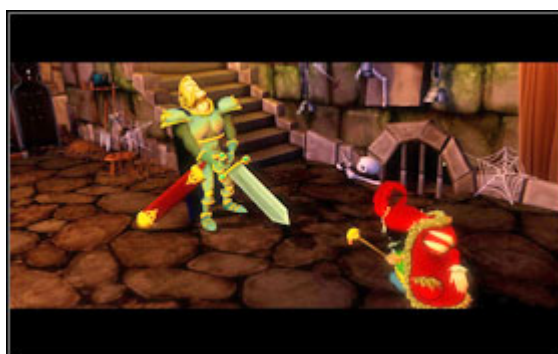


Pojawi się **Basilius #1**. Okaże się on zdrajcą, nie zdołasz użyć portalu. Po chwili drugim tajemnym przejściem wejdzie **Ambrosius #2**.



Ambrosius

Ambrosius opowie Ceville'owi w jaki sposób dostał się do komnaty tortur. Akcja rozpoczyna się na świeżym powietrzu, gdzie nasz dzielny paladyn rozpowiada miejskiej ludności o swoich planach pokonania tyrana **#1**. Wybierz pierwszą opcję dialogową, Ambrosius wskoczy na murek studni, aby przemówić. Następnie wybierz opcję ostatnią, mówiącą o ostatnich dniach rządów tyrana. Po chwili dzielny paladyn wpadnie do studni **#2**. W ekwipunku znajdziesz **Demoniczny miecz**.



Podejdź do tabliczki po prawej i odczytaj litery na niej wypisane: **CEFE**. Każda z **Kamiennych głów** wydobywa jakiś dźwięk. Aktywuj każdą i wsłuchaj się dokładnie. Głowy, od lewej począwszy, wydają następujące dźwięki: **CDEF**. Trzecia od lewej ma ten dźwięk lekko stłumiony. Użyj **Demonicznego miecza** na stalaktycie widocznym po lewej **#1**, a następnie uzyskanego w ten sposób **Stalaktytu** na trzeciej od lewej kamiennej głowie by ją naprawić. Aby otworzyć tajemne przejście musisz wydobyć dźwięki w odpowiedniej kolejności. Licząc od prawej, użyj głowy: **1343**. Wkroczysz tym samym do komnaty tortur.

Ceville

Podejmij którąkolwiek decyzję w dialogu. Obejrzyj krótki filmik przedstawiający walkę bohaterów **#2**.