



Die märchenhaften Abenteuer des Hans Christian Andersen - Die Rettung des Königreiches!

Komplettlösung zum Spiel

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

Vorbemerkung:

Diese Lösung beschreibt bestimmt nicht jede Einzelheit im Spiel. Sie beschreibt, wie man zur Lösung kommt. Dennoch kann man mit z.B. mit vielen Leuten reden, die uns Hinweise geben. Es ist nicht einzeln aufgeführt, wer da zu fragen ist. Weiterhin kann man auch Leute ansprechen und es gibt "nur" einen witzigen Kommentar. Also tut wirklich alles, was Euch so einfällt, um das Spiel wirklich zu genießen. Es ist so gut geworden und hat es verdient!

Akt 1:

Die Geschichte beginnt in einem Theater. Hans Christian Anderson schreibt eines seiner Märchen, in dem er selbst die Hauptrolle spielt.

Hans landet schließlich am Stadttor und betritt die Stadt. Doch Vorsicht: er wird wieder nach draußen befördert, denn man duldet keine Landstreicher sondern nur Leute mit Arbeit und auch diese dürfen nicht in alle Stadtteile.

Also muss unser Held den Polizisten ausweichen und jemanden ansprechen, der ihm Arbeit gibt. Er findet einen Studenten (hinter dem Brunnen links in einer Ecke), dem er für seine Studien Schlangenfett beschaffen soll.

Nun hat er einen Job und wird von den Polizisten in Ruhe gelassen.

Hans hat aber noch kein Geld. Geben wir mal so manchem Fass, was da rumsteht, einen Tritt und das sollte sich ändern. Auch Personen fragen, wo es das Schlangenfett gibt.

Ziemlich weit rechts erreicht man über eine Seitengasse die Stadtgrenze und kann dort bei einem Mädchen Streichhölzer kaufen.

Fragt man sich durch, dann erfährt man, dass es in der Mühle das Schlangenfett geben könnte.

Doch der Eingang ist versperrt und der kleine Kobold will uns nicht reinlassen; nur dann, wenn wir das "Magische Leuchten" haben.

Wieder in die Stadt und am großen Stadttor rechts eine alte Frau finden, die von einem Jungen geärgert wird. Ihm einen Tritt verpassen und man wird von der

Alten mit dem "Magischen Leuchten" belohnt, das in das Feuerzeug soll, das in der Mühle zu finden ist. Also zurück zum Mühlenaufgang und eigentlich wollte unser Held dem Kobold das "Magische Leuchten" zeigen.

Doch Pustekuchen: Der Weg nach oben wird durch Dunkeldorff versperrt, der von einer Ziege bedrängt wird. Auf dem Weg vor der Mauer konnten wir ja schon den Ziegenhirten sehen und ansprechen und der gibt uns ein paar Möhren, damit wir ihm seine Ziege zurückbringen können. Also jetzt die Karotten auf die Ziege anwenden und sie bis zum Ziegenhirten locken und der Weg zur Mühle ist frei.

Hinaufgehen und dem Kobold das "Magische Leuchten" geben. Der Weg nach innen wird frei. Links an der Lampe findet Hans das Schlangenfett und der Kobold informiert noch, dass ein Unglück bevorsteht.

Ist Hans nun derjenige, der hier zum Retter wird??????

Auf jeden Fall jetzt dem Studenten sein Fett bringen (Wir finden ihn links vom Stadttor!).

Nun die Prinzessin suchen. Sie erhält ihr Geburtstagsgeschenk vom Kobold, wirft es aber achtlos weg. Nun gerät es doch in falsche Hände!

Zu ihrem Geburtstag möchte die Prinzessin nun Kuchen. Hans geht nach rechts und besorgt ihn, doch als er zurückkommt, ist die Prinzessin verschwunden.

Schauen wir mal in der Mühle nach. Dort wird die Prinzessin im Käfig gefangen gehalten, aber eben von lichtscheuen Gestalten. In die Mühle und zur nächsten Lampe eilen und dort schnellstens mit einem Streichholz eine Lampe anzünden. Wir man vorher erwischt, dann hat man 1 Streichholz weniger (gehen sie aus, muss man neue kaufen!) und wird rausgeworfen. Hat man es aber geschafft, dann ist unser Held mit der Prinzessin allein.

Nun den Hebel links vom Käfig betätigen, dann ihn in der Mitte öffnen und mit dem Hebel rechts ihn wieder nach oben ziehen.

Die Prinzessin ist frei und will nach Hause. Draußen ist es dunkel und wir müssen den richtigen Weg finden.

Links am Baum in die Seitengasse und dorthin, wo man die Streichhölzer gekauft hat. Die Ratten durch Tritte beseitigen. Über den Marktplatz und hinten nach rechts. Ratten beseitigen und bis zum Haus mit dem Schwanenschild. Dort möchte die Prinzessin ihren Kuchen und dann gehen wir rechts in die Seitengasse.

Am Ende dann links und wir können schließlich die Prinzessin bei der Wache abliefern.

Nun zurück und geradeaus dorthin, wo man ein Feuer an einem Baum sieht. Die alte Hexe öffnet einen Zugang in einem Baum und möchte ihren Kessel zurückgebracht haben.

Mit Betreten des Baumes endet der 1. Akt.

Akt 2:

Unten den Gang entlang, an einer Tür vorbei und dann links den Kessel sehen und nehmen.

Die Hexe schickt eine Leiter und unser Held steigt wieder nach oben. Scheinbar ist man jetzt in einem anderen Viertel, stellt der Hexe den Kessel über das Feuer und bekommt den Auftrag eine Krähe, Schneckenschleim und Schlangenfett für einen Zauber zu besorgen. Bevor man geht nochmals mit ihr reden und eine Kupferkanne (Kupferkästchen) für den Schleim bekommen.

Das Schlangenfett hatten wir doch dem Studenten gegeben und dieser hatte uns auch eingeladen.

Hat man das Hexengebiet verlassen, dann nach links und immer geradeaus bis zu einem Haus an der Stadtmauer (grau und mit grünen Dachrinnen und grüner Tür).

Mit dem Studenten reden (auch über eine Jobempfehlung - der Schneider im Ort braucht eine Aushilfe), das Fett nehmen und auch alles ansehen.

Weiterhin sich den Labortisch ansehen. Das Kupferkästchen direkt links neben den Kupfertopf stellen, die Flamme des Bunsenbrenners aufdrehen und so wird Schneckenschleim produziert, den man dann noch in das Kupferkästchen kippt. Man kann nun bei der Hexe weiter machen oder aber versuchen, beim Schneider Arbeit zu bekommen.

Für die Hexe fehlt noch die Krähe: Die Straße, in der die Prinzessin steht, nach links gehen, beim Ziegenhirten vorbeikommen und von diesem nach Ansprache die Krähe bekommen und dann weiter in die Hexenregion.

Hier alles, was die Hexe wünschte, in den Kessel geben. Die Hexe nochmals ansprechen und bevor sie verschwindet von ihr noch einen Löwen-Banner bekommen.

Nun versuchen, den Schneider zu finden. Am Rande des Marktplatzes (mit einer großen Schere über der Tür) die Werkstatt des Schneiders finden:

Mit dem Schneider reden und ihm die Empfehlung zeigen (das rote Tagebuch auswählen!).

Der Schneider nimmt unseren Helden zum Fertigstellen der Königsuniform.

Er soll goldene Knöpfe an die Uniform nähen. Die Knöpfe gibt es links am Fenster und die Uniform noch weiter links. Sie muss letztendlich genau so aussehen, wie auf dem Poster und dazu fehlen noch weitere Zutaten.

Im Schrank hinter dem Schneider links findet man den Kragen.

Jetzt werden noch die Schärpe gebraucht, Schulterstücke und Federn. Mit dem Schneider mehrmals reden.

Zunächst mal die Werkstatt verlassen.

An einem Haus mit rotem Durchgang finden wir den ehemaligen Lehrling, stellen uns hinter ihn, geben ihm einen Tritt in den Hintern (nachdem wir mehrmals mit ihm geredet haben) und ergattern so den Schlüssel.

Rechts steht die Frau mit dem Verkaufsstand, aber unser Held hat nicht genug Geld, ein Schulterstück zu kaufen.

Besorgen wir uns als zuerst mal die Federn. Wir müssen dazu den Hahn auf der Straße finden, ihn treten (5x) und ihm evtl. hinterher laufen, um dann jedesmal eine Feder zu bekommen.

Ist auch das erledigt, dann sprechen wir mal den Schweinehirten an. Wir treiben sein Schwein einmal eine Runde durch die Stadt und so bekommen wir Geld.

Das reicht dann erst einmal, um ein Schulterstück zu kaufen.

Also zum Verkaufsstand zurück und einkaufen. - Das zweite verdienen wir uns bei der Bäuerin.

Vom Verkaufsstand aus über den Platz nach oben, am Baum vorbei und dann links. Die Straße entlanggehen nach vorne und dann wieder links und wir sehen schon das Große Tor. Hineingehen und wir sind bei der Bäuerin/Melkerin. Die hängende Kuh muss heruntergeholt werden und braucht Wasser. Links neben der Leier findet Hans einen Eimer, nimmt ihn und füllt ihn am Brunnen mit Wasser. So wird die Kuh schwerer und sinkt nach unten. Für diese Leistung bekommt unser Held das 2. Schulterstück und sollte jetzt alles beisammen haben.

Zurück zum Schneider:

Den Schrank gegenüber der Kommode mit den Knöpfen öffnen, die Schärpe nehmen und die Uniform vollenden. Hans bekommt die Kristallkugel und wir erinnern uns, dass in einer Steintür in der Wohnung des Studenten ein Auge gefehlt hat. Ist es das?????????

Probieren wir es aus, gehen in das Haus des Studenten und setzen die magische Kugel ein.

Tatsächlich: das Steintor öffnet sich und wir landen bei einem Hund, der einen Schatz bewacht. Stellen wir ihm unser Löwenbanner zur Verfügung, dann dürfen wir uns bedienen.

Mit so viel Geld ausgestattet, gehen wir zurück zum Schneider, verschaffen uns ein neues Outfit und holen nochmals Geld.

Nun die Prinzessin zurückbringen. Vor dem Haus in Richtung des roten Hauses laufen und dann dort nach links. Geradeaus und am Schuhladen in Richtung der roten Häuser nach links oben. An der nächsten Ecke nach links und dann geradeaus durch zur Wache. Als Begleitung der Prinzessin darf Hans nun letztendlich mit in den vornehmeren Stadtteil.

Akt 3:

In Richtung Brunnen gehen und die Prinzessin wird abgeholt. Arbeit könnte Hans beim Bildhauer finden.

Sich erst einmal überall umsehen und vor der Brücke das Haus des Schornsteinfegers finden. Geht man dann vor der Brücke links, trifft man ihn und er bittet uns, einen Brief an die Hirtendame zu überbringen und gibt uns etwas Magnesium. Die Hirtendame findet man rechts vom Durchgang, durch den man gekommen ist.

Sie gibt unserem Helden gleich einen Brief zurück für den Schornsteinfeger mit. Hans liefert ihm beim Schornsteinfeger ab und bekommt einen Brief zurück, den er wieder zur Hirtendame bringt und auch die bittet ihn, doch nochmals Postbote zu spielen. Also wieder zum Schornsteinfeger, der aber diesmal auf dem Dach und nicht erreichbar ist.

Also kümmern wir uns jetzt um den Bildhauer. Den finden wir schlafend auf ein paar Treppenstufen. Wir reden mit ihm, zeigen ihm die Empfehlung und gehen mit ihm in sein Atelier. Hier sollen wir Statuen platzieren, wie auf dem Plakat dargestellt (Zuerst das Tier nach hinten, dann die rechte Skulptur nach links und schließlich die Prinzessin nach rechts). Der Bildhauer ist zufrieden, aber jetzt sollen wir noch am Hafen Marmorblöcke entladen. Einer ist noch zu bewerkstelligen. Wir reden mit dem Jungen im Laufrad und bezahlen ihn. Dann soll er den Haken hochziehen. Hans dreht den Kran zum Schiff. Haken runterlassen, Haken hochziehen, Kran zurückdrehen, Haken runterlassen. Perfekt gemacht gibt es Geld und das Empfehlungsschreiben für das Theater.

Jetzt zum Theater und der Direktor steht davor. Wir sprechen ihn an und besorgen ihm noch Rosenwasser von der Verkäuferin links. Dann will er es mit uns versuchen.

Drinnen bekommen wir erklärt, was wir tun müssen. Bei Vorspiel des Direktors für die richtigen Kulissen und die richtigen Geräusche sorgen.

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Wo jene Wälder | - linker Hebel auf der linken Seite |
| 2. Horch, eine Nachtigall | - rechte Instrumente auf der rechten Seite |
| 3. in diesen wilden Bergen | - rechter Hebel links |
| 4. ... der Gott des Donners | - Blech rechts in der Mitte |
| 5. Der Wind frischt | - Schleifstein rechts |
| 6. Vogelgesang | - rechte Seite Instrumente |
| 7. Wo der Wald am grünste ist | - linke Seite linker Hebel |

Hans wird nicht genommen, aber er bekommt eine Muschel/Füllhorn und die Ratte.

Mit der Meerjungfrau reden und die möchte ihren Prinzen, der inzwischen eine kleine Statue ist, haben.

Nun über die Brücke und den kleinen Bösewicht Ludvig finden, der am Palasttor steht (wenn man die Info hat - fragen!) und dann kurz davor links in einen Garten verschwindet. Ihm folgen, mit ihm reden und schließlich die Ratte auf ihn anwenden. So bekommt man die Statue, die neben ihm stand. Zurück zur Meerjungfrau und sie ihr bringen. Sie revanchiert sich mit dem Meerjungfrau-Banner.

Jetzt zurück in das Atelier des Bildhauers. Dort gab es auch eine Steintür und da fehlte die Muschel, die wir vom Theaterdirektor bekamen, in den Händen der Meerjungfrau. Sie einsetzen und unten wieder das Banner dem Hund geben und Geld mitnehmen.

Dieses wird dann gleich beim Schneider in neue Kleidung umgesetzt.

So gekleidet darf unser Held über die Brücke, geht ganz vor und dann rechts und übergibt den Brief an den Schornsteinfeger. Und nochmals soll er einen Brief befördern und muss jetzt die bewusste Dame suchen. Sie steht vorne am Hafen, hinter dem König und Hans bekommt für seine Dienste das Schwanenbanner. Jetzt dem König die Uniform geben.

Eine Belohnung lässt jedoch auf sich warten. Hans darf zwar in den Palast, aber erst, wenn er gutes Benehmen und Latein gelernt hat. Guter Rat ist teuer und Hans hat kein Geld. Aber es wird nicht aufgegeben.

Mit Dunkeldorff reden, der Hans einlädt.

Im Haus gibt Hans ihm seine Unterlagen, doch er wird bestohlen (sie wandern auf das Regal), er bekommt sie nicht zurück und wird hinausgeworfen.

Nun zur Lateinschule rechts SEMPER LABORE.

Er darf nicht mitmachen, weil seine Papiere fehlen. Zurück ins Haus von Dunkeldorff. Hans erreicht nichts, weil das Dienstmädchen Wache steht, erfährt aber, dass der Schornsteinfeger benötigt wird.

Hans findet ihn vor der Lateinschule und spricht ihn an. So gehen sie wieder in Dunkeldorffs Haus, das verliebte Dienstmädchen ist abgelenkt und Hans kommt links ins Zimmer zum Regal. Er verschiebt das Regal, ergattert so seine Papiere und legt außerdem noch eine Geheimtür frei. Hier ist kein Weiterkommen, weil dem Schwan eine Krone fehlt.

Zur Lateinschule, die Dokumente zeigen und die Aufgabe bekommen, die Planeten am Modell in eine Reihe zu bringen. Doch es fehlt ein Teil, das der Bösewicht an der Tür hat und erst durch einen Tritt in den Allerwertesten herausrückt. Hans setzt es ein und versucht zu lösen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dort zu handeln. Eine ist (l)inks - (r)echts - l - l - r - l - l - l - r - l - l - l.

So wird die Krone ergattert und in die Geheimtür von Dunkeldorff eingesetzt. Das Schwanenbanner anwenden, man hat nun alle 3 Hunde auf seiner Seite und kann sich wieder mit Geld eindecken.

Zurück nach oben und durch das Fenster zur Küche schauen, was aber unserem Helden nicht bekommt, denn letztendlich ist er mit der Prinzessin in der Küche eingeschlossen. Aber der Schornsteinfeger schuldet uns ja noch einen Gefallen.

Also das Magnesium auf das Feuer anwenden und der Schornsteinfeger meldet sich. Er hilft, wenn das Feuer aus ist. Hans füllt Wasser in den Blasebalg, löscht damit das Feuer und über eine Strickleiter landen er und die Prinzessin auf dem Dach (mit blütenweißem Kleid, trotz Kaminaufstieg!) und dann durch ein Fenster rechts im Palast.

Act 5

Hans folgt der Prinzessin in den Thronsaal. Doch der Bösewicht ist schon da und unser Held wird vor die Tür verbannt.

Das Feuerzeug scheint ja im Untergrund zu sein. Gibt es draußen im Gang einen Weg dorthin?

Die mittlere Rüstung gibt den Weg zum Untergrund frei. Unten dann das Feuerzeug finden.

Zurück in den Gang und oben in das Schloss. Doch vorerst ist nicht in den Thronsaal zu kommen. Die Tür, die dorthin führen müsste, führt zu weiteren Gängen. Die Gänge entlang laufen, bis man auf dem Boden Steinplatten mit Zeichen sieht und dann den richtigen Weg, den die Steinplatte angibt folgen. Die Reihenfolge ergibt sich aus der Reihenfolge, in der man die Banner erhalten hat. Also zunächst dem Löwenzeichen folgen und dann durch die Tür mit dem Löwen, dann dem Meerjungfrauzeichen folgen und durch die Tür mit der Meerjungfrau und zum Schluss dem Schwanenzeichen folgen und dann durch die Tür mit dem Schwan.

So gelangt man letztendlich in den Thronsaal, muss sich zum anderen Ende vorarbeiten und das magische Licht holen. So kann man die Trolle besiegen und zum Schluss, auch mit Hilfe der 3 Hunde, das Feuerzeug mit dem magischen Licht auf den Bösewicht anwenden.

Das Ende ist erreicht und HCA schreibt bestimmt bald eine neue Geschichte für das nächste Adventure.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).