

Spielanleitung für das interaktive Märchen Zwerg Nase

Von der Sonne unten in der Menüleiste bekommst du vor und während des Spiels viele Informationen, die du brauchst. Falls du dennoch nicht weiter kommst, hilft dir diese Anleitung bestimmt weiter:

Die Vorgeschichte

Das Intro erzählt dir die Vorgeschichte des Märchens von Zwerg Nase (es lässt sich per Mausclick beenden).

Anmeldung

Zuerst musst du dich mit deinem Namen anmelden, damit du später dort weiterspielen kannst, wo du aufgehört hast. Klicke nun auf die Sonne und sie erklärt dir die Bedienung des Spiels.

Im Wald

Auf der Lichtung findet Zwerg Nase den Weg nach rechts in den Wald. Hier findet er einen Zettel am Baum. Damit du ihn lesen kannst, klickst du den Zettel an und sammelst ihn ein. Zieh den Zettel dann einfach über die Lupe und nun erfährst du mehr. Auch ein Kochbuch findest du im Depot und kannst es anschauen, indem du es auf die Lupe ziehst. An der Wegbiegung kannst du mit der Maus den Reisighaufen zur Seite wischen. Hier entlang geht Zwerg Nase zum Haus der Hexe Kräuterweis.

Vor dem Haus der Hexe Kräuterweis

Die erste Aufgabe für Zwerg Nase wird es hier sein, einen Schlüssel zu suchen. Den findet Zwerg Nase im Eimer, der im Brunnen hängt. Klicke mit deiner Maus dreimal auf das Seil, an dem der Eimer hängt. Darin findest du einen Schlüssel, den du einsammeln musst. Nun kann Zwerg Nase den Raben befreien, indem du den Schlüssel aus deiner Sammlung anklickst und ihn entweder auf Zwerg Nase oder den Käfig ziehst. Jetzt öffnet sich der Käfig und der Rabe ist befreit. Unmittelbar danach fliegt er mit anderen Raben davon. Dabei lässt der Rabe einen Schlüssel fallen. Mit diesem Schlüssel kann Zwerg Nase nun die Truhe öffnen.

Hier findest du einen Flugschirm, den du dir mit der Lupe genau ansehen solltest, indem du ihn erst einsammelst und dann auf die Lupe ziehst. Mit einem Klick auf den Schirmknopf öffnet er sich.

Zwerg Nase kann auch noch die Hexe Kräuterweis im Haus besuchen. Keine Angst, hier passiert ihm nichts!

Wenn Zwerg Nase nach rechts geht, kommt er wieder zur Weggabelung im Wald und gelangt weiter nach rechts zum Abhang.

Am Abhang

Zwerg Nase kann nun mit Hilfe des Flugschirms vom Bergabhang bis zum Schloss fliegen, indem du den Schirm mit der Maus auf Zwerg Nase ziehst. Das geht aber erst, wenn er ganz vorne am Abhang steht. Jetzt fliegt Zwerg Nase los zum Schloss.....!

Vor dem Schloss

Die Wachen vor dem Schloss lassen ihn nicht hinein. Zwerg Nase geht nun an den Wachen vorbei nach rechts an der Schlossmauer entlang. Hier siehst du nun einen Baum und ein Wappen.

Fahre nun mit der Maus über den Apfelbaum, dort fällt ein Apfel vom Baum herunter. Du kannst ihn einsammeln und damit später das Pferd füttern. Per Klick auf das Wappen kommst du zum Rätsel ? hier kannst du zunächst die Krone dem König auf den Kopf setzen. Nach dem Verlassen des Rätsels steht jetzt eine Kutsche vor dem Schlosseingang. Fütterst du nun mit dem Apfel das Pferd, fällt eine Streichholzschachtel aus der Kutsche. Im Lupenfenster kannst du sie öffnen und das Streichholz anzünden.

Wieder im Rätsel kannst du mit dem brennenden Streichholz die beiden Fackeln anzünden ? jetzt werden die Buchstaben für das Lösungswort sichtbar. Ziehst du diese in die obere Tafel, kannst du das Wort ?Geheimnisse? zusammensetzen. Danach fällt eine Kugel in das Schälchen. Diese musst du einsammeln.

Geht Zwerg Nase weiter nach rechts am Schloss entlang, kommt er an ein Steintor. Ziehst du nun die eingesammelte Kugel auf den Mund des Gesichts in diesem Tor, öffnet es sich und Zwerg Nase kann hinein in den Geheimgang.

Im Geheimgang

In der Kiste in der Wandnische liegt ein Metallstab, den du einsammeln kannst. Ziehe ihn auf die runde Vertiefung in der Wand. Jetzt kommt eine Kette von der Decke. Zieht man an ihr, hebt sich das Gitter, so dass Zwerg Nase bei einer bestimmten Höhe unter dem Gitter hindurchgehen kann.

Auf der rechten Seite angekommen, kannst du nun Zwiebeln und Kartoffeln einsammeln ? diese brauchst du später zum Kochen. Im leichten Level ist es egal, welche Kartoffeln du mitnimmst, im schweren Level musst du die mehligkochenden Kartoffeln einsammeln. Welches die richtigen Kartoffeln sind, kannst du im Lupenfenster erkennen.

Nun kann Zwerg Nase den Fahrstuhl öffnen und in den 1. Stock fahren. Von dort aus kann er sowohl in die Galerie als auch in die Küche.

In der Küche

Hier trifft Zwerg Nase zum ersten Mal den Küchenmeister. Sobald dieser die Küche verlassen hat, kannst du einige Dinge einsammeln, die Zwerg Nase zum Kochen braucht:

- Pfeffer (links an der Wand im Gewürzregal)
- Salz, Sahne, Butter (hinter den Schranktüren, links)
- Muskat, Wasserkrug (stehen rechts neben dem Herd im Regal)

Von hier aus kann Zwerg Nase nach links hinaus in den Garten gehen (dort findet er dann Lauch und 3 Möhren, die er noch einsammeln muss).

Hat Zwerg Nase alle Zutaten für die Königliche Suppe zusammen, klicke auf den Herd. Nun öffnet sich das Kochfenster.

Kochen der Kartoffelsuppe

Per Klick auf das Kochbuch oben im Bild kannst du immer nachschauen, wie man beim Kochen vorzugehen hat. Im leichten Level ist das Kochen nur in der beschriebenen Reihenfolge möglich, im schweren Level müssen lediglich die 3 ersten Schritte eingehalten werden:

1. Als erstes musst du natürlich den Herd anstellen!
2. Dann klickst du mit dem Messer die Butter an und klickst das Stück Butter über dem Topf ab.
3. Nun ziehe die Zwiebel auf das Brett, hacke per Messerklick die Zwiebel und ziehe sie über den Topf.
4. Jetzt den Wasserhahn anstellen und den Lauch waschen, indem du ihn unter das Wasser ziehst, per Klick mit dem Messer den Lauch schneidest und ihn dann über den Topf ziehst.
5. Fülle den Wasserkrug, wenn du dies nicht schon vorher in der Küche getan hast, indem du ihn unter das laufende Wasser ziehst. Nun fülle per Klick das Wasser in den Topf.
6. Ziehe die Kartoffeln auf das Brett und schäle sie mit dem Messer (Klick).
7. Wasche die Möhren, indem du sie unter das Wasser ziehst, schneide per Messerklick die Möhren klein und ziehe sie in den Topf.
8. Klicke mit dem Löffel erst auf das Salzfass und dann über den Topf, sodass Salz hineinrieselt. Achte im schweren Level darauf, nur einen Löffel Salz zu nehmen, sonst wird die Suppe zu salzig.
9. Nun kannst du die Sahne hinzugeben, indem du das Sahnekännchen über den Topf klickst.
10. Zum Schluss klicke jeweils mit dem Pfeffer- und Muskatstreuer über den Topf, sodass die Gewürze einrieseln und die Suppe gut schmeckt.

Wird die Zeit nicht eingehalten, erscheint der Koch, und du musst alles noch mal einsammeln und von vorne beginnen.

Achtung: Im schweren Level ist es auch ein Fehler, wenn du entweder zuviel Salz (mehr als einen Löffel) benutzt, den Lauch oder die Möhren entweder nicht wäscht oder nicht klein schneidest, oder auch, wenn du nicht die mehligkochenden Kartoffeln benutzt hast. In diesem Fall muss du auch noch mal die Suppe kochen, allerdings ohne noch mal alles einsammeln zu müssen (Ausnahme Kartoffeln: Hast du die falschen Kartoffeln eingesammelt, musst du noch mal in den Keller gehen und die Richtigen holen).

Zurück in der Küche

Ist die Suppe fertig, kommt der Koch herein, hängt ein Schlüsselbund an den Haken und schmeckt die Suppe ab. Sobald er mit dem Topf verschwunden ist, kannst du den Schlüsselbund einsammeln. Wählst du im Lupenfenster den richtigen Schlüssel per Klick aus ? es ist der Kleinste - , so kannst du den Bund auf den Käfig ziehen und die Gans befreien. Jetzt wird Zwerg Nase in den Speisesaal gerufen ? dieser ist über die Tür im Flur betretbar.

Die Galerie

War Zwerg Nase im Speisesaal und geht im Flur nach rechts hinaus in die Galerie, trifft er hier die Magd Marie, die ihm den Schlüssel für sein Zimmer geben wird. Im schweren Level

musst du zusätzlich einen Fächer im letzten Bild einsammeln.
Nachdem du hier das Musikrätsel gelöst hast, bekommst du eine goldene Kugel.

Das Musikrätsel in der Galerie

Geht Zwerg Nase in der Galerie rechts zur Statue, kannst du mit einem Klick auf die Harfe das Musikrätsel sichtbar machen: Ein Bild schiebt sich nach oben.

Bei einem Klick auf die Kurbel unter dem Bild ertönt eine Melodie, die du mit dem Klöppel unter den sechs Schellen nachspielen kannst.

Die richtige Kombination besteht im schweren Level aus folgenden vier Tönen:

- oben recht
- mittig rechts
- oben links
- unten rechts

Im leichten Level reicht eine Abfolge aus drei der richtigen Töne.

Jetzt fällt die große goldene Kugel aus der Hand der Statue, die du einsammeln kannst.

In seinem Zimmer

Mit dem Fahrstuhl kann Zwerg Nase jetzt erstmalig die oberen Stockwerke betreten. Im zweiten Stock befindet sich sein Zimmer, es ist die Tür ganz rechts.

Zieht man den Schlüssel, den Zwerg Nase von Marie in der Galerie bekommen hat, über das Türschloss, ist sowohl diese Tür wie auch die der Bibliothek offen. Zwerg Nase kann jetzt sein Zimmer betreten, wo er die Gans wiedertrifft.

Im Nachtschränkchen findet er ein Medaillon und in der Schublade einen Wecker zum Einsammeln. Das Bild in dem Schränkchen kannst du an die Wand hängen. Über den Flur gelangt er in die Bibliothek (die Tür neben seinem Zimmer).

Die Bibliothek

Hier trifft Zwerg Nase auf den Forscher Dreistein. Hat er mit ihm gesprochen (durch anklicken), kann die kleine Statue im Bücherregal zur Seite geschoben werden und eine Geheimtür tut sich auf. Geht Zwerg Nase dorthin, gelangst du per Klick zum Tresor.

Der Tresor

Im leichten Level ist auf der Tresortür unter dem Zahlenschloss ein Fächer ins Holz geschnitzt, auf dem die Zahlenkombination zu sehen ist.

Im schweren Level kannst du in der Galerie einen Fächer einsammeln, falls du das noch nicht gemacht hast. Öffnest du ihn im Lupenfenster, so kannst du hier die Zahlenkombination finden. Per Klick auf die Knöpfe kannst du die Kombination nun einstellen und der Tresor öffnet sich.

Der Pastetenauftrag

Ist nun das Zahlenrätsel gelöst und war Zwerg Nase in seinem Zimmer, wo er mit der Gans gesprochen hat, wird er vom Koch in die Küche gerufen. Dort erhält er den Auftrag für die Zubereitung der Pastete Souzeraine für den nächsten Tag. Du siehst dabei die Gans an der Tür

lauschen. Der Koch wünscht ihm eine gute Nacht, und Zwerg Nase kann jetzt ins Bett gehen. In den Räumen ist sonst weiter nichts zu tun.

In seinem Zimmer

Zurück in seinem Zimmer erklärt die Gans Mimi Zwerg Nase, dass sie das Rezept kennt. Zeitgleich hörst du ein scharrendes Geräusch an der Tür. Klickst du nun die Gans Mimi an, wird sie gewarnt, vorsichtig zu sein. Klickst du auf das Bett, gehen beide schlafen. Vergiss nicht die Zutatenliste, die Gans Mimi geschrieben hat, einzusammeln.

Vorsicht: Geht Zwerg Nase vorher noch mal in den Flur, trifft er dort auf den Gast, der Geräusche gehört hat. Geht Zwerg Nase weiter in den Fahrstuhl und fährt noch mal in eines der anderen Stockwerke, so wird die Gans Mimi vom Gast entdeckt und Zwerg Nase landet im Kerker. Dies wiederholt sich solange, bis du entweder die Gans Mimi per Klick warnst, oder beide schlafen gehen.

Im Flur

Nach dem Aufstehen trifft Zwerg Nase den Gast im Flur, falls er ihn noch nicht am vorherigen Abend getroffen hat. Nachdem der Gast mit Zwerg Nase gesprochen hat, muss Zwerg Nase sofort die Gans Mimi in seinem Zimmer warnen.

Vorsicht: Warnt Zwerg Nase nicht sofort die Gans Mimi und geht weiter in den Fahrstuhl und fährt noch mal in eines der anderen Stockwerke, so wird die Gans Mimi vom Gast entdeckt und Zwerg Nase landet im Kerker. Dies wiederholt sich so lange, bis du die Gans Mimi per Klick warnst.

In der Küche

Nun kann Zwerg Nase in der Küche und im Garten alle Zutaten für die Zubereitung der Pastete Souzeraïne einsammeln. Die Liste der Zutaten findest du auch auf dem Zettel von der Gans Mimi, den du eingesammelt hast:

- ein frischer Seefisch
- Mandeln
- Sahne
- Eier
- Petersilie (die findest du im Garten. Nachdem du dort die Petersilie gegossen hast, kannst du sie einsammeln)
- Safranglas
- Salz
- Zitrone (falls du sie nicht schon eingesammelt hast, findest du sie im Garten im Zitronenbaum)
- Für den Teig: Mehl und Butter

Leider ist das Safranglas leer. Gehe daher in die Galerie, hier trifft Zwerg Nase auf die Magd Marie, die eine gute Idee hat.

In der Galerie

Hier kannst du das eingesammelte leere Safranglas auf die Magd Marie ziehen. Marie verspricht es, welchen zu besorgen, allerdings erst wenn Zwerg Nase die Galerie aufräumt: Zuerst musst du die drei Bilder und den Hocker an die richtige Stelle ziehen. Im leichten

Level musst du zusätzlich den richtigen Platz für die zwei Tische, die Uhr und den Spiegel finden. Im schweren Level musst du zusätzlich die vier Tische, die Uhr, den Spiegel, die Vase und die Büste an die richtige Stelle ziehen.

Nach dem erfolgreichen Aufräumen kannst du nun in der Küche mit dem Kochen beginnen. Hier hat Marie auch den Safran bereit gestellt.

In der Küche

Zwerg Nase beginnt automatisch mit der Zubereitung der Pastete Souzeraine. Diese wird nun im Speisesaal serviert. Doch bei der Pastete fehlt das Kräutlein Niesmitlust.

In der Bibliothek

Zwerg Nase kann nun in der Bibliothek auf dem Tisch das Päckchen von dem Forscher Dreistein durch anklicken öffnen. Hier findest du einen Brief (kannst du im Lupenfenster lesen), den Schlüssel für Dreisteins Koffer und einen Wecker, sofern du den kaputten Wecker noch nicht der Magd Marie zur Reparatur gegeben hast.

Auch kannst du das Buch auf dem Hocker anklicken. Hier erfährst du Wissenswertes über das gesuchte Kräutlein Niesmitlust.

Nun klicke die Geheimtür an und der Rätselscreen öffnet sich. Um eine silberne Kugel zu erhalten, musst du vorab das Buchstabenrätsel lösen. Das Lösungswort heißt: Wilhelm.

Die silberne Kugel kannst du nach dem Einsammeln in das Loch schieben und nun öffnet sich die Geheimtür zum Gästezimmer.

Im Gästezimmer

Zwerg Nase und die Gans Mimi krabbeln nun aus dem Schrank ins Gästezimmer. Wenn du hier das rechte Kleid nach rechts schiebst, findest du im zweiten Kleid einen Schlüssel.

Diesen kannst du einsammeln und dann damit den Koffer öffnen, den du hinter der Tür des Schränkchens findest. In diesem Koffer ist ein Fläschchen, das du ebenfalls einsammeln kannst.

In der Schublade des Schränkchens findest du das Rezept für den Gestaltumwandler. Dies kannst du im Lupenfenster lesen, nachdem du ihn dort mit der Maus glatt gestrichen hast.

Im Schrank findest du einen Becher, der ebenfalls eingesammelt werden kann. Das geht aber nur mit Hilfe eines Hockers und zwei Kissen, die vor dem Schrank aufeinander gestapelt werden. Nun holt sich Zwerg Nase den Becher automatisch. Ziehst du den Becher auf Zwerg Nase oder auf das Waschbecken, füllt Zwerg Nase den Becher mit Wasser.

Nun kannst du das im Koffer gefundene Fläschchen auf Zwerg Nase oder den Becher ziehen. Zwerg Nase und Gans Mimi verwandeln sich und werden klein.

Aber Vorsicht: Wird die Zeit nicht eingehalten, erscheint der Gast und die beiden landen im Kerker. Nun musst du alles noch mal einsammeln und von vorne beginnen.

Klickst du die Kette im Schrank an, reißt diese das Parfümfläschchen um und sie zerbricht. Dann erscheint ebenfalls der Gast, und Zwerg Nase landet im Kerker.

Nach der Verwandlung von Zwerg Nase und der Gans Mimi, stehen unter dem Bett ein Pantoffel mit einem Bündel darin, das eingesammelt werden kann. Das Bündel musst du im Lupenfenster öffnen. Dort kannst du das rote Band anklicken. Nun erhältst du Goldstaub, den Schlüssel für die Gartenpforte und die fehlende Seite aus dem Lexikon.

Warte nun ab bis der Gast das Zimmer verlässt. Jetzt kann auch Zwerg Nase das Zimmer verlassen und zum Turm gehen.

Das Turmzimmer

Hier findet Zwerg Nase den Koffer des Forschers Dreistein. Mit Hilfe des eingesammelten Schlüssels aus dem Päckchen kannst du ihn öffnen, indem du ihn auf den Koffer ziehst. Darin liegt ein Fernrohr. Dieses kannst du einsammeln und dann auf das Stativ ziehen. Klicke auf das Stativ und nun entdeckst du den Zweiten Garten.

Im Zweiten Garten

Zwerg Nase kann nun in den Garten gehen und dort mit dem Schlüssel aus dem Bündel die Pforte zum Zweiten Garten öffnen. Hier kannst du die Steintafel anklicken. Falls der Wecker inzwischen repariert wurde, können Zwerg Nase und die Gans Mimi nun ins Bett gehen. Damit sie geweckt werden, muss der Wecker ins Lupenfenster gezogen werden und auf Mitternacht gestellt werden.

Zurück im Zweiten Garten

Um Mitternacht geweckt, muss Zwerg Nase nun im Zweiten Garten die Steinplatte im Boden betreten. Das Gesicht fängt an zu sprechen und du kannst nun die eingesammelte Goldkugel in den Mund ziehen (wenn das Musikrätsel gelöst ist). Der Weg ins verborgene Tal wird frei.

Das verborgene Tal

Hier musst du den Ast abbrechen und einsammeln, wie auch die Kohle und die Streichhölzer aus dem Eimer. Ein Streichholz kann im Lupenfenster angezündet werden. Nun kannst du durch anklicken den Ofen öffnen und zuerst den Ast und als Papier das Rezept vom Gestaltumwandler hineinziehen. Mit dem brennenden Streichholz kannst du nun den Ofen anheizen. Ziehst du danach noch die Kohlen in den Ofen, fährt die Dampfmaschinen Gondel heran und Zwerg Nase und die Gans Mimi fahren nach unten ins Tal.

Unten im Tal

Unten im Tal angekommen, kannst du hier Lavendel, Rittersporn und Vergissmeinnicht einsammeln. Dahinter wird das gesuchte Kräutlein Niesmitlust sichtbar. Damit es wachsen kann, besprühe es mit dem eingesammelten Goldstaub. Du hast es geschafft: Zwerg Nase und die Gans Mimi verwandeln sich nun zurück...