

Komplettlösung zu Fairy Tales:

verfasst von und somit Copyright by © Hartmut Kratz



Softwareservice Kratz
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

In eigener Sache:

Wir möchten darauf hinweisen, dass das Copyright für diese Lösung beim Autor liegt. Dieser Text darf nur für private Zwecke verwendet werden.

Es kann nicht gestattet werden, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher das Einverständnis des Autors bzw. unser Einverständnis eingeholt zu haben.

Aus aktuellem Anlass bitten wir um Verständnis und um dringende Beachtung!

Nach dem Intro muss unsere Heldin im Auftrag ihrer Stiefmutter für ihre Stiefschwester eine Socke stricken.

Wolle und Nadel sind im Inventar, aber eine Mustersocke fehlt noch. Ins Haus gehen und dann ins Schlafzimmer, wo die Schwester schläft und eine rot-weiße Socke anhat. Man kann sie nicht nehmen, ein Trick muss her. In das Wohnzimmer und dort links neben dem Kamin Vasen finden. Sie anklicken und unsere Heldin findet einen Lutscher. Wenn man diesen der Schwester gibt, dann nuckelt sie im Schlaf daran und man kann ihr den Socken ausziehen.

Jetzt nach draußen gehen und dort stricken, aber die rote Wolle geht aus und jetzt ist guter Rat teuer. Wir sind ja im Märchen und da können die Tiere reden. Sprechen wir also den Hahn an und danach können wir die Farm nach links verlassen.

Gehen wir zur Wegkreuzung und finden dort links neben Pilzen ein Messer, das ins Inventar wandert. Weitergehen bis zum Hügel rechts und die Sonne anklicken und zu ihr reden - sie versteht die Sorgen unserer Heldin und gibt ihr etwas mehr Zeit; sich dann um die fehlende rote Wolle kümmern.

Zurück zur Farm

Den Brunnen anklicken und auch den Topf vom Zaun nehmen. Dann hinten zum Stall gehen und außen rechts einen Haken nehmen, mit dem Brunnenseil verbinden, den Haken anklicken und so einen Eimer bekommen. Jetzt die Farm nach rechts zum Feld verlassen und dort eine Rote-Beete-Wurzel finden. Diese wird von einem hungrigen Raben bewacht, so dass unsere Heldin sie nicht

nehmen kann, aber der Rabe könnte ein Auge zudrücken, wenn er was zu fressen bekommen würde. Unsere Heldin hatte doch im Haus beim Vater ein Stück Frühstückskäse entdeckt, also zurück ins Haus, das Feuer mit Holz bestücken, falls noch nicht geschehen, mit dem Vater über den Käse reden und dann mit dem Messer ein Stück Käse abschneiden.

Den Käse zum Raben bringen, der nun schlafen wird und nichts bemerkt. Versuchen die Wurzel zu ziehen, aber das gelingt nicht. Am Stall - rechts vom Haus - gibt es eine Harke, die an der Wand lehnt und mit der unsere Heldin die Wurzel frei bekommt. Die Schüssel mit Wasser füllen, sie auf dem Kamin erhitzen, die Rote Beete klein schneiden, das Wollknäuel mit dem Messer halbieren und eines der Knäuel in das Gebräu auf dem Kamin geben. So wird die Wolle gefärbt und die Socke kann vollendet werden (draußen die Socke auf die Nadel anwenden). Nun kann es Morgen werden, die 1. Aufgabe ist erfüllt und nachfolgend werden die Ereignisse beschrieben, die dann auch schon in der **Demo** vorkamen:

1. Tag:

Von der Stiefmutter bekommt unsere Heldin den Auftrag, die Tiere zu füttern und den Hof zu kehren. Zum Schuppen gehen und versuchen, die Leiter anzustellen, um oben etwas Heu zu holen. Unserer Heldin fehlt dazu die Kraft. Mit dem Vater darüber reden, aber den drücken seine Schulden beim Nachbarn und er gibt unserer Heldin ein Säckchen mit Geld.

Jetzt zum Nachbarn auf dem Feld gehen, ihm das Geld geben, und wenn unsere Heldin auf die Farm zurückkommt, steht die Leiter.

Nach oben, Heu nehmen und dem Pferd geben. Danach nochmals nach oben, Heu holen und damit die Kuh füttern. Nun der Kuh den Eimer unterstellen und sie melken.

Im Haus kann in der Küche der Besen genommen werden, im Schlafzimmer auf dem Bett eine Schale mit trockenem Brot.

Die Schwester scheint etwas zu füttern, was wohl auch die Hühner fressen würden. Mit ihr reden, aber sie will uns die Schüssel nicht geben. Da muss uns noch was einfallen.

Zunächst mal etwas Milch zum trockenen Brot und dann damit den Hund füttern.

Dann den Hof kehren, aber der Besen zerbricht. Den Vater bitten, ihn zu reparieren.

Dann wieder in die Küche, aus dem Kamin Asche nehmen und diese im Schlafzimmer auf die Füße der Schwester anwenden. Die Schwester dann auf ihre schmutzigen Füße ansprechen und diese müssen gewaschen werden.

So kommt unsere Heldin an das Hühnerfutter. Nun die Hühner füttern.

Den Vater auf den Besen ansprechen und jetzt kann ihn Nastya auf den Hof anwenden und kann ihn singend fegen. - Hier ist die **Demo zuende**.

Softwareservice Kratz

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Ein neuer Auftrag der Stiefmutter führt uns jetzt, links an der Wegkreuzung, in Richtung See. Den Baumstumpf mit Seewasser bewässern (mehrmals) und mit ihm reden. Danach spielen wir dann als Ivan weiter, der über den Fluss kommen muss- ein schwierige Angelegenheit:

Das Fischernetz an der Hütte ansehen und mit dem Fährmann über alles reden, auch nochmals über das Netz, das man dann nehmen kann und es auf den Fluss anwendet.

So ergattert Ivan einen Anker, einen Topf und einen alten Stiefel. Im Inventar den Stiefel anklicken und der befördert dann einen Ring zutage.

Da hier kein weiterkommen ist, zurückgehen. Die Säge aus dem Baum ist nicht zu bekommen, also weiter zurück zum Elternhaus und dort links vom Wagen eine Peitsche bekommen. Die Tür rechts zur Hütte ist verschlossen, also die Mutter mal danach fragen. Der Schlüssel scheint verloren oder hat ihn die Elster?

Den Topf auf den Stock im Rasen anwenden und dann darauf den Ring. Die Elster fliegt sofort dorthin und wird im Topf gefangen. Mit einem Rechtsklick dann das Nest untersuchen und den Schlüssel zum Schuppen finden. Ihn öffnen und ein Seil mitnehmen. Dann wieder der Ring unter dem Topf hervorholen (Rechtsklick!).

Jetzt zum Baum mit der Säge zurück, den Anker an das Seil im Inventar binden und dann über die Baumäste werfen. Das andere Ende mit dem Pferd benutzen und danach dann die Peitsche auf das arme Pferd. Der Baum wird somit gefällt, die Säge ist frei und wandert ins Inventar.

Jetzt zum Wagen neben dem Haus gehen und die Deichsel absägen und unser Held sollte einen Flößerstab haben, den er dann am Fluss mit dem Floß benutzt und sich so selbst geholfen hat. Am anderen Ufer ein altes Mütterchen treffen und ein Hufeisen und ein Klotz wandern ins Inventar.

Unser Held geht in den Wald und trifft auf 4 Räuber, die ihn nicht vorbeilassen und er darf auch keinen Holzprügel nehmen. So einem der 4 (nicht dem Chef!) die Hefeklöße aus dem Inventar anbieten. Die Räuber streiten sich und Ivan kann die 4 Holzprügel in die Luft werfen, die dann schließlich die Räuber erledigen.

Danach den glühenden Ast aus dem Feuer und ein paar Himbeeren vom Busch nehmen.

Dann nach unten in Richtung Schlucht gehen. Ein Pilzmann bittet um Hilfe und will uns belohnen. Ivan betritt die Höhle. Den glühenden Ast, der jetzt ein schwelender Ast ist, auf die Fackel benutzen und unser Held hat Licht.

Nun vorgehen und sich alles ansehen und dann mit der Fledermaus Shrieky reden. Sie würde die gesuchten magischen Zweige gegen was Essbares tauschen. Sich umsehen, auch draußen und mit dem Pilzmann reden. Wieder reingehen und mit Shrieky über die

Nahrung reden. Sie berichtet über einen Geheimgang, der hinter die Höhle führt, aber wo ist er??? Das Hufeisen auf die Felswand benutzen. Dann den Holzstamm auf die Felswand benutzen und sie öffnet sich.

Mit dem Baumstamm dann auf der anderen Seite den Sumpf überwinden und zu einer fleischfressenden Pflanze gelangen. Mit ihr reden und ihr den Stiefel/Schuh zum Fressen geben. Den Baumstamm holen und ihn dann vorne in dem Sumpf legen und so auch diesen überqueren und zu einem weiteren Pilzmann kommen. Vorher noch die Liane bemerken, die für später wichtig wird (man kann sie jetzt oder später mit der Säge kappen und mitnehmen).

Jetzt in den Regenwald. Hier trifft unser Held Satanus, der ein kulinarisches Problem hat und roten Pfeffer möchte. Bei der Fledermaus gab es doch getrocknete Kräuter. Zu ihr zurück und sie danach fragen. Dann den roten Pfeffer beim Pilzmann abliefern und wir bekommen als Dank "Borscht" für Shrieky und 2 Flaschen, eine mit Wodka des Lebens und eine andere mit Wodka des Todes.

Zurück zu Shrieky, ihr den "Borscht" geben und die magischen Zweige zurückbekommen, die wir sofort dem Pilzmann vor der Höhle bringen. So bekommen wir als Dank Pfeil und Bogen. Jetzt nach links zum Ende der Welt gehen und die Inschrift im Felsen lesen.

Dann mit Pfeil und Bogen eine Gans abschießen und im Inventar anklicken. So ergattert unser Held eine Feder. Diese wendet er auf den dicken Nebel an und wir landen kurzzeitig bei unserer Heldin am See, werden aber in einen Bären verwandelt und sind alsbald zurück beim Pilzmann. Natürlich müssen wir diesen Zauber wieder rückgängig machen. Viel ist zu tun, packen wir's an.

Softwareservice Kratz
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

Gehen wir zunächst den Weg zur alten Dame, die durch den Wald geführt werden möchte und tun dies.

Danach dann zum Fährmann und schließlich montieren wir der Mutter wieder mit Hilfe der Liane die Deichsel an den Wagen, damit sie nicht zur grünen Witwe wird.

Jetzt dürfen wir den Stab an der Hütte nehmen und setzen wieder über, um erneut mit dem Pilzmann zu reden. Unser Held geht wieder an das Ende der Welt, benutzt wieder die Feder und landet bei der Bärenfamilie.

Nun den Stab auf den jungen Bären, der im Stamm festhängt, benutzen. Aber dann möchte die Bärenmutter noch, dass es ihm besser geht. Etwas Honig wäre da gut, aber die Bienen im Vordergrund werden ihn nicht freiwillig hergeben. Sie müssten umziehen und da erinnert sich unser Held, dass er einen Bienenkorn beim großen Pilzmann gesehen hat. und redet mit den Bienen, die ins Inventar wandern.

Nach links zum Ende der Welt, durch die Höhle - die Pflanze lässt uns nicht vorbei. Ihr die abgeschossene Gans geben und weiter geht es durch den Sumpf zu Satanus.

Hier die Bienen in den Bienenstock setzen und diese sind glücklich und geben unserem Helden als Dank etwas Honig, den er sofort bei den Bären abgeliefert und dann als Mensch wieder in der Welt unserer Heldin landet, aber die Geliebte muss gefunden werden.

Wir befinden uns wieder bei der bösen Stiefmutter, die wohl für ihre hässliche Tochter einen Ehemann sucht. Das wird nun schwierig werden. Nastyenka muß in die Stadt.

Das Haus verlassen und den Marktplatz anwählen, mit allen und dann auch mit der Perückenmacherin Mina reden. Möglicherweise hat sie ja jemanden gefunden, der heiratswillig ist, aber unsere Heldin muß noch einen Haarzopf und ein Diadem finden, außerdem wechselt ein Brief den Besitzer. Hier wird Sascha erwähnt. Unsere Heldin geht oben links in eine Seitengasse und dann links in ein Gebäude zu einer Wahrsagerin.

Im Brief könnten noch geheime Nachrichten versteckt sein, die mit Feuer/Licht/Kerzenlicht sichtbar gemacht werden könnten.

Ein goldener Kerzenständer von Vater Nikita aus dem Kloster wird erwähnt, also dorthin.

Auf der Straße dann das Kloster anwählen und Vater Nikita rechts im Beichtstuhl finden. Hier wird Bruder Theodore erwähnt, aber wo ist der zu finden? Vielleicht in den Katakomben? Nach vorne gehen, aber der Abgang ist verschlossen. Zurück zu Vater Nikita und ihn nach dem Schlüssel fragen. Er liegt unter dem roten Teppich vor dem Altar.

Die Katakomben mit dem Schlüssel öffnen, aber wegen der Dunkelheit nicht weit kommen. Die Inschrift auf der Bodenplatte lesen und dann mit Vater Nikita über die Dunkelheit reden. Von ihm bekommt man Geld, um Kerzen zu kaufen.

Zurück zum Markt und mit dem Händler links reden, der uns 5 Kerzen verkauft. Damit dann zurück in die Katakomben und die Kerzen richtig platzieren, so dass wir schließlich den Weg zu Bruder Theodore finden:

1. Kerze bei der Inschrift im Boden aufstellen
2. Kerze an den nach links führenden Gang und dort weitergehen
3. Kerze an den Gang der nach oben führt.
4. Kerze wieder an den nach oben führenden Gang und
5. Kerze an den Gang nach links.

Theodore wird entdeckt, man gibt ihm den Schlüssel und kann dann hinten rechts den goldenen Kerzenständer nehmen.

Zurück zur Wahrsagerin und man erfährt, dass Sascha wohl noch Mina liebt. Jetzt wird aber noch ein Hammer benötigt.

Nun vom Marktplatz in Richtung Kneipe, die noch gebaut wird. Die beiden Typen nach einem Hammer fragen, aber die wollen ihn nur im Tausch gegen etwas zu essen rausrücken.

So nun über die Straße zum See zurück und den Angler fragen, der aber kein Glück hat, was aber evtl. durch einen "Mitternachtsköder" geändert werden kann. Zurück zur Wahrsagerin und mit ihr über alles reden.

Bald wird es Nacht und unsere Heldin redet mit dem Nachtwächter über alles.

Danach dann das Fass untersuchen und dann daneben die Kiste, die einen Bohrer hergibt. Damit das Fass anbohren und die Flasche drunter halten und die gefüllte Flasche dem Nachtwächter geben.

Weiter mit ihm reden und er wird zu mitternächtlicher Stunde sein Horn blasen. Links erscheinen nun Geister, mit denen man reden kann. Man soll wohl Catchy, den Regenwurm finden und den Geistern bringen.

Die Flasche wieder mit Wasser befüllen, den großen Baum hinten rechts auf dem Marktplatz begießen. Catchy redet und stellt uns ein Rätsel. Im Inventar finden wir die Antwort "Beide!" Catch kommt so ins Inventar und man gibt ihn den Geistern und so

haben wir auf wundersame Weise den "Mitternachtsköder" im Inventar, den wir dann den Angler am See bringen, der einen Fisch damit fängt und ihn uns gibt.

Nun den Fisch bei den Handwerkern an der Kneipe rechts vom Marktplatz gegen den Hammer tauschen, sofort zur Wahrsagerin bringen. Nun muss noch ein großer Stein gefunden werden.

Gehen wir mal an der Wegabzweigung nach rechts auf den Hügel, wo wir die Sonne beschworen hatten. Da steht jetzt ein riesiges Steingebilde, das es vorher nicht gab. Benutzen wir den nun magischen Hammer darauf und Sascha wird zurückverwandelt und ist auf dem Marktplatz zu finden, wo Mina uns noch einen Haarzopf gibt.

Als gute Heldin im Spiel wollen wir ja allen helfen und erinnern uns nun mal an den Bettler auf dem Weg zum Kloster. Mit ihm reden, danach mit Vater Nikita über das Wetter. Jetzt schließlich runter zum Marktplatz und für den Bettler beim Händler eine Jacke erwerben. Dann noch zu Wahrsagerin und mit ihr über den Bettler reden und danach dann dem Bettler die Jacke bringen; doch als sie ihm diese gibt, sieht sie eine Gestalt/eine Krankheit, von dem der Bettler besessen ist. Unsere Heldin wendet nun die Schnupftabakdose auf diese Gestalt an, die dann schließlich verschwindet und der Bettler bedankt sich mit den Nippsachen, die er nun nicht mehr braucht.

Was haben wir jetzt noch nicht gemacht? Erinnern wir uns an den Maler an der Wegkreuzung.

Mit dem Maler reden und ein Portrait erhalten. Weiter reden und etwas über 3 Charakteren erfahren, auch etwas über das Diadem, aber der Maler braucht rote Farbe und Scheren.

Zurück zum Marktplatz und hier mit dem Jungen am Brunnen reden. Die Nippsachen gegen die Scheren tauschen. Dann den Händler nach der Farbe fragen und alles dem Maler geben. Jetzt hat man das Diadem und den Haarzopf, was man dann am Marktplatz Matrona zeigt (auf diese anwendet) und den Rat bekommt, schnellstens zur Stiefmutter zurückzukehren.

Zurück auf der Farm:

Dem Vater die Schnupftabakdose anbieten; er nimmt sie nicht, aber die Stiefmutter darf sie auch nicht sehen. Der Stiefmutter dann den Zopf geben. Die Stiefschwester wird so "umgestylt", da sie unter die Haube gebracht werden soll. Aber unsere schöne Nastyenka kommt zu früh zurück.....

Sie wird in den Wald verbannt und Väterchen Frost findet sie und nimmt sie in seine Obhut.

Nun ist auch Ivan im Wald und findet den Ring. Er geht der Stimme nach und kommt zu einer seltsamen Hütte. Er kann aber nicht weiter. So drückt unser Held die Totenköpfe in der Reihenfolge (von links) 2 - 1 - 3.

So dreht sich die Hütte und unser Held kann schließlich zur Hexe Baba Yaga hinein. Sich das Zauberbuch ansehen, Baba Yaga den "Wodka des Lebens" geben, die Ofentür nach der Darbietung öffnen und Baba Yaga da hinein verfrachten. Sie weiß, wo Nastyenka ist und will es verraten, wenn man sie rauslässt. Unser Held gibt ihr dann schließlich den "Wodka des Todes" und sie teleportiert uns vor das Haus von Väterchen Frost.

Hier erstmal den Brunnen inspizieren und drinnen mit Väterchen Frost reden und dann mit Nastyenka, die aus ihrem eisigen Zustand erlöst werden muss. Wieder mit Väterchen reden, ein Seil erhalten, von der Wand die Handschuhe nehmen, diese auf den "Vereisungsstab" anwenden und beides wandert ins Inventar.

Nur mit einem Gespräch mit "Tante Sommer" kann unser Held jetzt weiterkommen. Er wendet das Seil auf den Brunnen an, klettert hinunter und steht vor einem Drachen. Der "Vereisungsstab" setzt ihn außer Gefecht, so dass Ivan zu "Tante Sommer" vordringen kann. Mit ihr reden und sie verzaubert den Ring.

Zurück über den Brunnen in Väterchens Haus, den Ring auf Nastyenka anwenden und das HAPPY END erwartet uns.

Das Spiel lief auf einem Pentium IV und unter XP problemlos.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Diese Lösung wurde in mehrstündiger Arbeit exklusiv für uns geschrieben. Das Copyright liegt beim Softwareservice Kratz. Sie darf somit weder auf anderen Homepages noch auf elektronischen Medien noch in gedruckter oder anderer Form veröffentlicht werden.

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und 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).**