

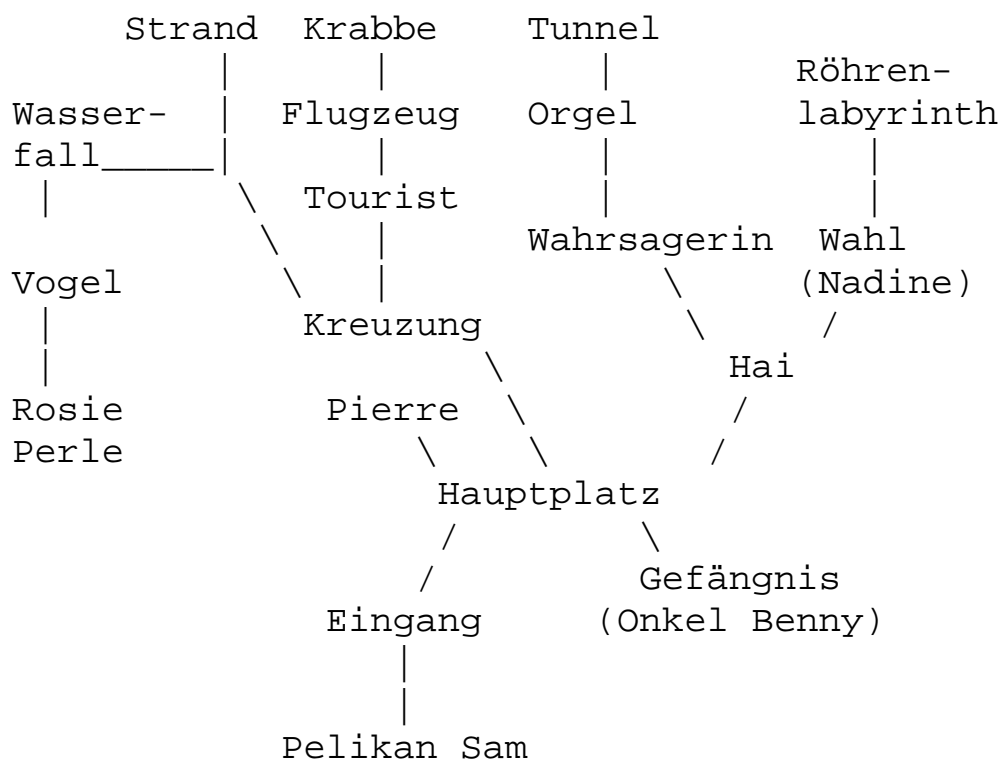
Freddi Fisch - Der Fall der gestohlenen Trompetenschnecke Komplettlösung

Das Spiel beginnt damit, dass Pelikan Sam Freddi und Lukas absetzt, damit sie mit Onkel Benny das Gründertag Festival besuchen können.

Tauche nach unten indem man in der Nähe des Abwärtspfeils klickt. Ein altes Fischernetz blockiert den Weg in die Stadt. Um das Netz zu entfernen auf die Flasche oben rechts klicken. Danach durchschwimmen.

Onkel Benny ruft. Leider wurde er unschuldig verhaftet. Er erklärt, dass die Trompetenmuschel mithilfe von 3 Pfeifen gefunden werden können. Sein Hundfisch wird den Dieb mithilfe der Pfeifen finden können.

Karte:



Es gibt 8 mögliche Orte, wo die Pfeifen gefunden werden können. Die 3 Orte sind zufällig festgelegt.

1. Strand

Die goldene Pfeife befindet sich oben auf dem Bananenbaum. Schwimme in das Meer hinaus und finde eine Marina die Äffin gefangen in einem Boot.

Schwimme zurück zum Eingang und nimm den Stöpsel von der Flasche mit. Gehe zurück zu Äffin und gib ihr den Stöpsel. Das Loch im Boot ist nun gestopft. Das Loch im Segel muss noch repariert werden.

Gehe zu Pierre und gib ihm das Segel und er wird es reparieren. Bring das Segel zurück zu Marina, und Sie wird zurück zum Strand segeln.

Zurück am Strand einfach auf die Pfeife klicken. Marina wird diese nun für euch holen.

2. Vogel

Diese goldene Pfeife befindet sich beim Vogel hinter dem Wasserfall. Wenn dies der Fall ist, sind einige Hüte bei Pierre mit einem Ei geschmückt. Wenn das Ei angeklickt wird erzählt euch Pierre, dass er eine Feder auf dem Hut haben will, kein Ei.

Gehe zu Nadine und nimm dort die grüne Schaufel mit. Gehe zurück zum Wasserfall und benutze die Schaufel mit dem U-Holz. Nun das Holz noch 3-mal drücken um es in die richtige Position zu bringen. Dann hindurchschwimmen.

Nun den Vogel anklicken und er wird eine Feder verlieren. Nun die Feder zu Pierre bringen, und er wird euch das Ei geben. Zurück zum Vogel und ihm das Ei geben. Er wird euch dafür die Pfeife geben.

3. Kreuzung

Die Pfeife befindet sich in einem Käfig. Wenn man diesen versucht zu öffnen, fällt der Hebel ab.

Gehe zu Nadine. Sie hat eine Schraubenmutter auf ihrem Stosszahn. Gehe weiter zur Röhrenlabyrinth. Der Eingang ist blockiert. Klicke zuerst auf den Fisch, und dann gleich auf die Muschel. Der Fisch kann nun das Gras am Eingang fressen. Gehe hinein und nimm den Handschuh vom Boden.

Gehe zum Flugzeug, öffne die Tür und schwimm hinein. Um die Zange zu bekommen benutze den Handschuh mit der stacheligen Pflanze. Zurück zu Nadine um mit der Zange die Schraubenmutter zu lösen.

Nun bei der Kreuzung die Schraubenmutter am Käfig befestigen, und schon haben wir die Pfeife.

4. Eingang

Beim Eingang befindet sich die Pfeife in einer Muschel. Es wird etwas benötigt um die Muschel offen zu halten.

Gehe zum Flugzeug, aber nicht hinein. Auf dem Boden liegt eine Brieftasche. Die Beschreibung gut anhören, um den Besitzer zu finden.

Bringe die Brieftasche dem Besitzer und dieser gibt euch einen orangen Seeigel. Nun zu Pelikan Sam gehen und den Seeigel gegen den Sprachführer tauschen.

Gehe zum Tourist. Benutze den Sprachführer. Blättere durch das Buch bis zur Seite mit der Flagge von der Tasche des Touristen. Klicke diese an, und man ist in der Lage mit dem Tourist zu sprechen.

Der Tourist wird euch ein Spezialgerät geben. Zurück zum Eingang und das Spezialwerkzeug mit der Muschel benutzen.

5. Orgel

Eine goldene Pfeife befindet sich in eine der Pfeifen der Orgel.

Die Tasten sind farblich markiert und mit Zahlen versehen. Man muss jeweils eine der Tasten mit der gleichen Farbe drücken, in welcher sich die goldene Pfeife befindet. Diese wird dann um die Anzahl Orgelpfeifen nach der Zahl auf der Taste weiterbewegt. Einige Orgelpfeifen sind blockiert. Auf diesen kann die goldene Pfeife nicht landen.

Auf diese Weise die goldene Pfeife zum Ausgang bewegen.

6. Flugzeug

Beim Flugzeug auf die Tür klicken um es zu öffnen. Im Flugzeug befindet sich die goldene Pfeife in einem Käfig.

Gehe zum Strand, da liegt ein Schlüssel. Nimm diesen mit. Gehen zurück zum Flugzeug und öffnen damit den Käfig.

7. Röhren

Um zu den Röhren zu gelangen, muss man erst den Eingang öffnen. Klicke dazu erst auf den Fisch, danach gleich auf die Muschel. Schwimme nun hinein.

Wenn man nun den Play Knopf drückt, schwimmt Lukas durch die Röhren.

Unten links befinden sich 3 Hebel. Die heben kontrollieren durch welche Röhren Lukas schwimmt. Man erkennt die gewählte Röhre dadurch dass blasen aus dieser hochsteigen. Die Hebel nun so einstellen, dass aus der Röhre mit der Pfeife blasen kommen. Mit dem roten Knopf wird Lukas nun durch diese Röhre schwimmen.

8. Tunnel

Der Tunnel befindet sich links von der Orgel. Diese ist nicht immer da. Wenn der Tunnel da ist bedeutet dies, dass eine goldene Pfeife zu finden ist.

Für die Tunnel benötigen wir Licht. Die Krabbe hat eine Taschenlampe. Die Krabbe hat eine, will Sie aber uns nicht geben. Um die Lampe zu erhalten müssen wir das Spiel des Hais spielen. Er will hierfür 4 violette Seesterne.

Die violetten Seesterne finden wir an folgenden Orten:

- Wahrsagerin
- Eingang zu den Röhren
- Eingang
- Wasserfall
- Strand
- Kreuzung

4 Stück einsammeln und dann diese Hai geben.

Das Spiel ist ein einfaches „4 gleiche Spiel“. Es müssen sich einfach 4 gleiche Tiere berühren. Nach Abschluss des 1. Levels erhält man einen Spassspiegel.

Zurück zur Krabbe und ihm den Spiegel zeigen. Er wird uns dann die Taschenlampe abgeben.

Zurück in den Tunnel und die Taschenlampe benutzen. Solange den Bereich absuchen, bis man die Pfeife gefunden hat.

Abschluss

Nachdem man die 3. Pfeife gefunden hat, bringt Freddi diese zu Benny. Der Hundfisch nimmt die Spur auf und schwimmt zu einem Tempel. Im Tempel gerät Lukas in Gefangenschaft.

Schwimme durch den linken Durchgang und gleich nochmals durch den linken Durchgang. Der Schlüssel für Lukas ist hier. Der Schlüssel ist blockiert durch ein Licht. Dieses ist entweder Rot, Blau oder Grün.

Zurück nach rechts. Zuerst brauchen wir einen Meisel. Hierfür erst den grün markierten Durchgängen folgen, bis vor dem Raum mit dem grünen Kristall ein Durchgang mit einem Krug markiert ist. Diesem folgen und den Meise mitnehmen.

Nun zum benötigten Kristall. Hierfür die Treppe runter und den Durchgängen folgen, die mit der Farbe des Lichtes vom Schlüssel markiert sind.

Den Kristall mit dem Meisel lösen. Nun zurück zum Schlüssel. Hierfür denselben Weg zurück schwimmen. Den Kristall links in die Hand einsetzen und den Schlüssel nehmen.

Zurück zu Lukas und den Schlüssel in das Schloss links stecken um Lukas zu befreien.

Freddi und Lukas haben nun einen Beweis bekommen, wer der Täter ist. Auf dem Hauptplatz kann nun Freddi den Dieb entlarven.

Der Dieb erkennt wir folgendermassen:

Beweis, Dieb
Boxhandschuh, Krabbe
Stock, Hai
Microphone, Rosie Perle
Nadel und Faden, Pierre
Zahnbürste, Nadine
Karte, Tourist