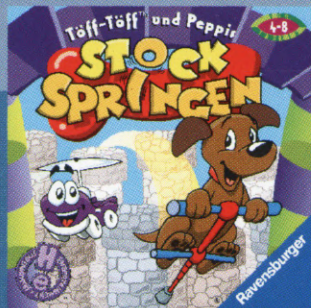




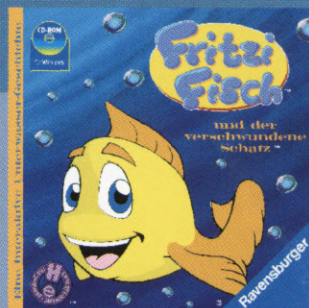
Töff-Töff™ und Peppis Stockspringen
Ein Konzentrationsförderndes
Geschicklichkeitsspiel

EAN 4 023147-27959 3



Töff-Töff™ rettet den Zoo™
Ein interaktives Abenteuer
auf vier Rädern

EAN 4 023147-27928 9



Fritzi Fisch™
und der verschwundene Schatz™
Ein interaktives Unterwasserabenteuer

EAN 4 023147-27927 2

Haftungsausschluss

Die Ravensburger Interactive Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.

Alle Rechte vorbehalten - keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Veränderung oder öffentliche Aufführung. Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland.

© 1996, 1997 Humongous Entertainment, Inc.
Alle Rechte vorbehalten. Humongous Entertainment, das Humongous Entertainment Logo, Freddy Fish, Fritz Fisch, Freddy Fish 2: The Case of the Haunted Schoolhouse, Fritz Fisch und das Flossengespenst sind Warenzeichen der Humongous Entertainment, Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. IBM ist eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Macintosh ist eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Firmen.



Fritzi Fisch 2 und das Flossengespenst™



Ravensburger

Fritzi Fisch² und das FlossengespenstTM

Inhalt

Gespenster gibt's doch nicht...	2
Minimale Systemanforderungen	3
Die Installation	4
Das Spiel	5
Die Minispiele	7
Die Liedertexte	9
Wer bei Fritzi Fisch TM 2 mitgemacht hat	13
Hotline	15
Haftungsausschluss	16

Gespenster gibt's doch gar nicht...

Zusammen mit Fritzi FischTM, dem Fischmädchen, und ihrem Freund Lukas macht sich Ihr Kind in der Unterwasserwelt auf die Suche nach dem Flossengespenst, das den Schulfischen das Spielzeug gestohlen hat.

Und so beginnt die Geschichte:

Es ist ein ganz normaler Unterwassertag - oder besser: es sieht so aus, als wäre es einer. Fritzi FischTM und Lukas sind auf dem Weg zur Schule, wie das ja bei Kindern normal ist. Lukas hat extra sein Lieblingsspielzeug mitgebracht: sein Superheringsman als Spielfigur. Doch als Fritzi FischTM und Lukas in der Schule ankommen, ist nichts so wie üblich. Ein Gespenst hat die Schule heimgesucht und alle Spielsachen der

Aufnahmeleitung	Anita Lohmaier
Dialogregie	Manfred Bahlmann
Musikaufnahme	Robert Lohmaier
Regie Musik	Wolfgang Emperhoff
Manual, Verpackung	Reinhard Raich

Sprecher

Fritzi Fisch TM	Michaela Degen
Lukas	Michaela Amler
Florentine Flitsch	Christine Sticher
Rudi	Claus Brockmeyer
Konstantin	Alex Brem
Signore Scampi	Frank Muth
Oberhai	Walter von Hauff
Unterhai	Reinhard Brock
Don Krakone	Claus Brockmeyer
Adelbert Aal	Andreas Lier
Herr Kröterich	Thomas Rau
Käpt'n Buttje	Tonio von der Meden
Herr Blubb	Willy Röbbke
und die Schulfische	Giulia Montanari, Daniele Montanari, Lydia Ackermann, Wendy Ackermann
unter Leitung von	Alexander Paul

Hotline

Auch wenn diese CD-ROM gewissenhaft produziert und sorgfältig getestet worden ist, kann es je nach Anwenderplattform immer noch zu Problemen kommen.

Wenn dies der Fall sein sollte, wären wir dir sehr dankbar, wenn du uns mitteilen könntest, wo diese Fehler aufgetreten sind. Auch helfen wir dir gerne weiter, wenn du Probleme mit der Installation oder dem Programm selbst hast und dir die Hilfe nicht weiterhilft. Du kannst dich dann an die folgende Adresse wenden oder uns von Montag bis Donnerstag in der Zeit von 16.00 Uhr bis 19.00 Uhr unter der angegebenen Telefonnummer erreichen:

Ravensburger Interactive Media GmbH

Telefon: 0751/86-1944

Postfach 1860

88188 Ravensburg

oder per E-Mail:

hotline@ravensburger.de

Wenn du weitere Informationen zu anderen

tollen CD-ROMs von Ravensburger

Interactive haben möchtest, besuche uns doch einfach im Internet unter der Adresse:

<http://www.ravensburger.de>

Tester Ruth A. Lopez, Eric T.H. Olson,
Bradley Keith Lyons, Zenon
Thornton, Patrick Wylie,
Dolores Carney, Adele Eby

Produktionsassistentz DJ Mattern, Laren
Crawford, Tanya Noreen

**Leiter System-
programmierung** Brad P. Taylor

Systemprogrammierung Brad P. Taylor, Jason King,
Ron Gilbert, Brian Brown

Macintosh® Spielsystem Scott Warren, Pete Crayne

Originalstimmen Annette Toutonghi als
Freddi Fish™,
Mike McAuliffe als Luther

weitere

Originalstimmen Alex Johnston, Brandon
R. Muller, Carly Casey,
Hillari McCall, Jim Bach,
Katie Keller Young,
Keith Watabayashi

Online-Hilfe Stephen Johnson

Marketing Management Sue Klamert, Libby Nuttall

Art Director: Originalmanual,

-verpackung Marci Knutsen

Gestaltung: Originalmanual,

-verpackung Kate Woodman, Ross Hirai

Box Copy Zibby Wilder

Illustrator:

Activity Book Anita Griffin

Herstellungsleitung Joan Madson

Herstellungplanung Tim Hambridge

in liebevoller

Erinnerung an Bret W. Barrett
Kollege, Mentor, Freund

Internationale

Übersetzungsgruppe Deutsche Fassung

Produzent Betsy Warren

Programmierung Patrick Wylie

Qualitätsprüfung August Miller

Tester Caroline Sherley

Deutsche Fassung

Produzent Ravensburger Interactive
Media GmbH

Produktmanager Gabi Stopper

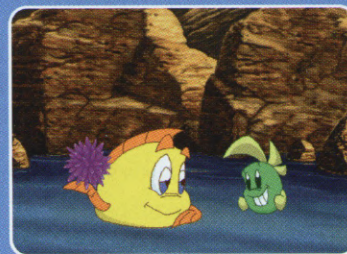
Übersetzung Text Michael Bock

Übersetzung Songs Germana Rocca

Sprachaufnahme Adrian Mendl

Fischkinder gestohlen. Und aus lauter Angst vor dem Gespenst verstecken sich alle Fischkinder - alle Fischkinder, bis auf Fritz Fisch™! Mit der Hilfe Ihres Kindes werden sich Fritz Fisch™ und natürlich auch ihr Freund Lukas auf die Suche nach dem Gespenst machen und ihm eine Falle stellen.

Nach "Fritz Fisch™ und der verschwundene Schatz™" erlebt Ihr Kind nun das zweite Abenteuer in der Unterwasserwelt.



Minimale Systemanforderungen

Windows® CD-ROM

Windows® 3.1, Windows® 95 oder höher
IBM®-kompatibler PC
486 mit 33 MHz
8 MB RAM
SVGA (640x480) 256 Farben
Soundkarte
Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
Maus, Lautsprecher

Macintosh® CD-ROM

System 7.0 oder höher
Minimum 25 MHz 68040 Prozessor
oder PowerPC
8 MB RAM
640x480 256 Farben
Double-Speed CD-ROM-Laufwerk
Maus, Lautsprecher

Die Installation

Windows® 95

Unter Windows® 95 ist eine Installation nicht notwendig. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Im AUTOPLAY-Fenster, das automatisch erscheint, klicken Sie einfach auf die START-Taste. Schon startet das Spiel. Mit der DEMO-Taste können Sie Demos von anderen Programmen aus dem Hause Ravensburger interactive anspielen. Wenn Sie gar nicht spielen wollen, klicken Sie auf ENDE. Wenn Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt spielen wollen, doppelklicken Sie auf den ARBEITSPLATZ auf Ihrer Benutzeroberfläche. Wählen Sie nun das Spiel-Icon und schon erscheint wieder das AUTOPLAY-Fenster.

Wenn die AUTOPLAY-Funktion auf Ihrem Computer abgeschaltet ist, klicken Sie einfach auf die START-Taste auf Ihrer Benutzeroberfläche, wählen Sie AUSFÜHREN und geben Sie D:\AUTOFRED.EXE ein (D:\ steht für den

Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerkes). Oder Sie erstellen eine Verknüpfung auf der Systemoberfläche zu AUTOFRED.EXE als dauerhafte Lösung.

Windows® 3.1

Bevor Sie das Spiel zum ersten Mal spielen können, muss das Installationsprogramm ausgeführt werden. Installiert werden dabei das 32-Bit-System Win32s (Version 1.3) und WinG (Version 1.0) von Microsoft®. Diese beiden Programme benötigen nur etwa 3 MB Speicherkapazität auf Ihrer Festplatte.

Die Installation führen Sie wie folgt aus:

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie im Programm-Manager den Menüpunkt DATEI und klicken Sie AUSFÜHREN an.
3. Geben Sie D:\INSTALL ein und klicken Sie OK an. (D:\ steht für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerkes)

Wer bei Fritzi Fisch™ 2 mitgemacht hat:

Interaktives Design	Tami Borowick Mark Peyser
Projektleiter - Grafik	Mark Peyser
Projektleiter - Programmierung	Tami Borowick
Producer	Ron Gilbert
Produktionskoordinator	Denise Heimel
Animation - Papier	Edward Pun, Jay Sopp, Chad S. Hawks, Ken Cursoe, Dan Ballard, Evan Clarissimeaux, Kathy Anderson
Programmierung	Day Evans, Eric Gross, Susan Allen, Paige C. Watson, Devin Hurd, Matt Mahon, Tami Borowick
Animation	C.H. Burpee Michael Jacob
Storyboard	Tom Witte, Jay Sopp, Edward Pun
Leiter Klickpunktgestaltung	Kelle Vozka

Klickpunktgestaltung	Michael Paganini, Greg D. Griffith, Scott Brothers, Daniel S. Thompson, Tim Turner, Neil Hill
Hintergrundbilder	Dale Rutter
Hintergrundlayout	Edward Pun Derek McCaughan
Musik	Tom McGurk
Soundeffektprogrammierung	Devin Hurd
Leitung Colorierung	Michael Fisher
Digitale Colorierung	Michael Jacob, C.H. Burpee, Stacy Cook, Jack Mattison, Stacy Birst Yates, J. Clayton Corbisier, Colin M. Tennery, Brett Cantrell, Fredric D. Griffin, Helene Wilder, Alan Hamry
Dialoge	Fred Kron
Dialog Editing	Laren Crawford, Denise Heimel
Regie Audio	Laurie Bauman Arnold
Toningenieure	Mike McAuliffe, Tom McGurk
Leitung Test	David Nixon

Wollt ihr mich 'mal besuchen hier im Krötenpanzerhaus,
klopft einfach an, ich streck' den Kopf dann 'raus.
Meistens sind dann schon viele and're Leute hier,
und jeder von ihnen möchte spielen mit mir.

Früher war mein Panzer schwer wie Blei.
Das kam von der ewigen Sachensammelei.
Ich dachte: 'raus mit dem Zeug, weg mit der Plage,
sonst kommt Turbotauchen nicht mehr in Frage.

Signore Scampi:

Liebe Leute, stellt euch bloß 'mal vor,
wer diese Seilrolle hier verlor.
Sie schwebte glatt, das war kein Traum,
direkt aus 'nem Schiffsladeraum!

Und seht 'mal diese Prachtstück hier,
es kam durch ein kleines Spielchen zu mir,
weil ich es gewonnen hab'
beim Unterwasserskat.

Vom fliegenden Holländer hab' ich die gekauft,
weil dessen Käpt'n sie nicht mehr braucht.
Das Segeln hat er aufgegeben,
seine Frau will auf dem Land leben.

Der rote Korsar mit seinem Piratenschiff
segelte einmal rund ums Riff
und da er g'rad' knapp bei Kasse war,
verkaufte er mir die Seilrolle da.

Auf der Titanic gab es goldene Seilrollen,
so eine hab' ich schon haben wollen.
Doch bis ich endlich beim Schiffswrack war,
war nur noch 'ne hölzerne da.

Schlußsong:

Hallo, Fritzi und Lukas, kommt doch herein,
mit euch zusammen wird's hier noch schöner sein.
Wir singen und tanzen – wir sitzen nicht still.
Und jeder darf fragen, was er nur will.

Für die kleinen Fische galt schon immer,
wir lernen nicht nur im Klassenzimmer.
Denn hier unten gibt's an allen Ecken
immer wieder 'was zu entdecken.

Wir lieben das Lernen hier in den Wellen,
und hören von oben die Seehunde bellen.
Uns're Tiefseeschule ist die Wucht,
nach so 'was habt ihr schon lange gesucht.

Gestern machten wir 'nen Schulausflug,
vom Sitzen im Klassenzimmer hatten wir genug.
Wir schwammen ganz nahe bis an den Strand,
doch Fische gehen natürlich nicht an Land.

Und letzte Woche, der große Test
gab uns allen beinahe den Rest.
Bei jedem von euch kam der Kopf schwer ins Rauchen,
doch wer von uns kann keine hier "Eins" gebrauchen.



4. Klicken Sie SCHNELLINSTALLATION an und folgen Sie der Benutzerführung.

5. Nach der Installation müssen Sie Windows® NEUSTART anklicken, damit Win32s und WinG ausgeführt werden können.

Das Installationsprogramm erstellt die Programmgruppe "Ravensburger interactive" im Programm-Manager. In dieser Programmgruppe finden Sie das Icon für das Spiel. Legen Sie einfach die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk und doppelklicken Sie auf das Icon.

Macintosh®

Sie brauchen kein Installationsprogramm zu starten. Legen Sie einfach die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und doppelklicken Sie das Fritzi Fisch™ 2-Icon in dem Fenster, das sich geöffnet hat.



Das Spiel

Verwendung der Maus

Durch Verschieben und Anklicken führen Sie Fritzi Fisch™ und Lukas durch die Unterwasserwelt. Wenn Sie die Maus über den Bildschirm schieben, werden Sie den Mauszeiger in verschiedenen Formen vorfinden, je nach dem, was Sie jeweils an der Stelle des Bildschirms machen können.

Der weiße Pfeil ist der Standardmauszeiger. Wenn er leer ist, bedeutet das, dass Sie an dieser Stelle nichts anklicken können. Dieser Bildschirmbereich ist inaktiv.

Wenn der Mauszeiger ausgefüllt ist, können Sie etwas anklicken. Sie können Klickshows auslösen, Gegenstände mitnehmen oder Figuren ansprechen.

Der große Pfeil hier zeigt an, dass Sie Fritz Fisch™ und Lukas in dieser Richtung weiterführen können. Einfach anklicken, und schon schwimmen die beiden in die gewählte Richtung. Oder Sie verlassen mit dem großen Pfeil eines der Mini-Spiele.

Die Luftblasen...

... sind gewissermaßen die "Hosentaschen" von Fritz Fisch™ und Lukas. Alle Gegenstände, die sie auf ihrem Weg mitnehmen, erscheinen in diesen Luftblasen im unteren Bildschirmbereich. Wenn Sie die Gegenstände, die in den Luftblasen stecken, verwenden wollen, klicken Sie die entsprechende Blase mit der Maus an. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in diesen Gegenstand. Nun können Sie mit diesem Mauszeiger auf den Bildschirmbereich klicken, an dem Sie den Gegenstand einsetzen wollen.



Die Ende-Blase verwenden Sie, wenn Sie das Spiel beenden wollen. Sicherheitshalber werden Sie noch zusätzlich nach einer Bestätigung, ob Sie das Spiel wirklich beenden wollen, gefragt.

Suche nach Klickpunkten

Fritzi Fisch™ und das Flossengespenst™ ist eine Geschichte, die unter Wasser spielt. Und die Unterwasserwelt lebt. Sie können diese Welt zum Leben erwecken, indem Sie Pflanzen und Tiere und andere Gegenstände anklicken. Klicken Sie einfach in die Unterwasserwelt und sehen Sie, was hier unten alles los ist: Überraschungen aus der Welt von Fritz Fisch™.

Und wenn Sie noch mehr sehen wollen, klicken Sie einfach noch einmal auf die gleiche Stelle. Viele der Klickpunkte bergen mehrere unterschiedliche Aktionen, die Sie alle gesehen haben sollten. Einige der Klickpunkte sind miteinander verknüpft, so dass sie aufeinander reagieren, wenn Sie sie anklicken.

Der Fisch ist das schönste Wassertier.
Das sieht man doch deutlich hier an mir!
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.

Meine Frau ist eine Flunder,
sie kocht furchtbar gut und liebt alten Plunder.
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.

Kommt unser Schiff in 'ne Flaute 'rein
segeln wir erst später heim.
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.

Der Matrose geht nur in Kleidern baden,
denn er will auch gleich frische Wäsche haben.
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.



Herr Blubb:

Wie war das Leben so wunderbar,
als ich noch ein kleiner Schulfisch war.
Wir spielten dem Lehrer so manchen Streich,
Mann, der Bursche war einfach zu weich.

Später war ich dann im ganzen Unterwasserland
als der sauberste aller Hausmeister bekannt.
Der Meeresboden war blitzblank,
denn ich war keinen einzigen Arbeitstag jemals krank.

Jetzt bin ich Rentner, doch ich kann nicht ruh'n,
denn für 'nen Opa gib't's immer viel zu tun.
Ich geh' mit den Enkeln, so oft sie das wollen,
zu Adelbert Aal und ess' Seetangsaatkollen.

Abends kommt dann mein Freund, der heißt Ferdinand Zander,
und wir reden bis spät in die Nacht miteinander.
Mittwochs spielen wir immer Schach,
dann sind wir meistens besonders lang' wach.

Ich liebe die Unterwasserwelt,
weil mir hier alles so super gefällt.
Der Sand, die Korallen, die fehlende Luft,
noch nie hab' ich seichtere Gewässer besucht.

Es gab 'mal 'nen Cowboy-Fisch hier unten,
doch der ist schon lange von hier verschwunden.
Er ritt dorthin, wo die Schilfrohre sprießen.
Der Trottel wollt' doch glatt 'nen Seebären schießen.

Herr Schildkröt:

Hi, ich bin Herr Kröterich, 'ne Art Wundertier,
ich hab' nämlich jederzeit 'ne Wohnung bei mir.
Ich finde, alle Fische sehen komisch aus
mit Flossen auf dem Rücken anstatt 'nem Haus.

Ich mach' mächtig viele Sachen den ganzen Tag,
weil ich Langeweile überhaupt nicht mag.
Ich kann rückwärts lesen und vorwärts schwimmen,
Geschichten erfinden, die auch noch stimmen.

Beim Wetschwimmen bin ich immer erster Sieger,
denn ich paddel schneller als ein Düsenflieger.
Die Fische hier im Wasser häng' ich locker ab,
weil ich nun 'mal 'nen Krötenturbolader hab'.

Hört 'mal her, hier kommt 'ne Knobelaufgabe,
die ich mir letzte Woche ausgedacht habe:
Warum führt niemand Seehunde an der Leine?
Na klar, weil sie nicht laufen können –ganz ohne Beine.

Adelbert Aal:

Kochen unter Wasser macht mir keinen Spaß,
die Würstchen werden matschig, denn der Grill ist zu naß.
Das Feuer im Herd geht auch dauernd aus
und die Pfanne wird nie heiß, es ist ein Graus.

Warum ich schlechte Laune habe, fragst du mich?
Komm' mir nicht zu nahe, denn sonst fress' ich dich.
Hunger muss ich leiden den ganzen Tag,
wo ich doch am liebsten Luxusmahlzeiten mag.

Als kleinen Snack, so für zwischendurch,
schnappe ich mir dich oder auch einen Lurch.
Eins, zwei, drei, schling' ich dann hinunter,
mhm, endlich werde ich wieder munter.

Elektro-Adelbert werde ich auch genannt,
bin überall als Funkensprüher bekannt.
Anfassen sollte man mich besser nicht,
sonst gib'ts Blitze unter Wasser und elektrisches Licht!

He, Mann, du bist für mich ein echter Freund,
von so 'nem Leckerbissen hab' ich lange geträumt.
Ich bin so satt, ich kann nicht mehr steh'n,
Leut', ich glaub', ich lass' euch einfach geh'n.

Mit vollem Magen bin ich super-friedlich
und finde um mich 'rum einfach alles niedlich.
Schön, sich 'mal den Bauch so richtig vollzuhau'n,
jetzt brauch' ich ein Schläfchen, um zu verdau'n.

Rudi Rochen:

Ich bin Rudi Rochen, die Verkaufskanone
und mein Warensortiment hier, das ist gar nicht ohne.

Die Super-Wuper-Duper-Schlick-Schock-Box hier ist ein Knüller,
doch vielleicht kauft ihr euch lieber einen Füller.

Ein paar Schwapp-Schwipp-Zack-Zick-Leuchtpatronen-Dinger
sehen Klasse aus, steckt man sie an den Finger.

Ein Super-Duper-Schnick-Schnack-Dingsbums hab' ich hier,
das tauschte 'ne Sardine für ein Fläschchen Öl mit mir.

Sonderangebote hab' ich jeden Tag zu bieten,
da wird kaufen plötzlich billiger als mieten.

Mein Laden ist leer, ich kann euch nichts verkaufen,
wenn ihr irgendwas braucht, müsst ihr zur Konkurrenz überlaufen.

Im Tausch für 'nen Pokal sucht euch hier 'was aus,
Eine Super-Duper-Wuper-Schlick-Schock-Box oder 'n Schneckenhaus.

Käpt'n Buttje:

Das Leben hier unten macht bannig Spaß
am Meeresboden im Seegras.
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.

Das Meer ist meist ganz wohlherzogen,
nur bei Sturm toben die Wogen.
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.

Möchtest Du ganz trocken bleiben;
darfst Du nicht ins Wasser steigen.
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.

'ne Boje sollte man nicht rammen,
sonst kriegt das Schiff hässliche Schrammen.
Ankerkette, Mast und Baum,
Ruderpinne, Laderaum.



Die Minispiele

Zusätzlich zum eigentlichen Spiel enthält Fritz Fisch™ und das Flossengespenst™ drei Mini-Spiele, die Ihnen viele Stunden Spielspaß bescheren werden. Es ist zwar nicht notwendig, diese Mini-Spiele zu lösen, um Fritz Fisch™ bei der Jagd nach dem Flossengespenst zu helfen, aber spielen Sie die Mini-Spiele ruhig trotzdem - sie machen einfach Spaß.

Die Tafel

Auf der Tafel im Klassenzimmer von Frau Flitsch können Sie Bilder malen und Ihre eigenen Bilder sogar ausdrucken. Zum Malen stehen Ihnen die Zeichen und Bildchen und die Kreidestücke zur Verfügung. Nehmen Sie einfach ein Stück Kreide oder eines der Zeichen oder Bildchen und fangen Sie an.

Krabbleralarm

Krabbleralarm ist ein schnelles Actionspiel. In diesem Spiel tritt Lukas gegen eine Menge nervtötender Krabben an, die ihm immer näher

kommen. Lukas muss nun die Krabben mit Wasserspritzern vom Felsen holen, bevor sie die Höhle unten links am Felsen erreichen. Die Krabben beginnen langsam zu wandern, aber mit jeder Ebene, die sie der Höhle unten links am Felsens näher kommen, laufen sie schneller und schneller.

Das Spiel ist zu Ende, wenn drei Krabben an Lukas vorbei die Höhle erreicht haben. Aber nur eine Krabbe pro Ebene zählt. Die anderen Krabben dieser Ebene kosten Lukas nur Punkte.

Jede getroffene Krabbe bringt 5 Punkte ein. Vorsicht! Wenn Lukas von einer Kokosnuss-Krabbe mit einer Nuss getroffen wird, verliert er 10 Punkte und wird für einen kurzen Augenblick bewegungsunfähig sein. Lukas kann sich auch mit Wasserspritzern selbst treffen, was ihn für einen kurzen Augenblick bewegungsunfähig macht. Das kostet ihn dann 5 Punkte.

Versuchen Sie also, genau zu zielen, denn wenn Lukas mit einem Wasserspritzer ins Leere trifft, kostet ihn das sowieso schon einen Punkt.

Wenn Sie den Krabbleralarm wieder verlassen wollen, klicken Sie einfach auf den Ende-Pfeil, während er blinkt.

Das Verschiebespiel

Die Mosaikdecke über der Meeresgottstatue enthält ein Verschiebespiel, das in seinen verschiedenen Stufen von leicht zu lösendem bis zu komplexem Schwierigkeitsgrad allen Spielern, auch Erwachsenen, eine Herausforderung bietet. In der Mosaikdecke stehen drei verschiedene Bilder in unterschiedlichen Ausgangskonfigurationen zur Lösung bereit. Es ist übrigens nicht notwendig, dieses Spiel zu lösen, um den Dreizack des Meeresgottes zu bekommen.

Um ein Stück der Mosaikdecke zu verschieben, klicken Sie einfach auf das entsprechende Teil, so dass es auf den freien Platz verschoben wird. Wenn Sie wollen, können Sie die Teile so anordnen, dass Sie ein vollständiges Bild ergeben.

Wenn Sie ein Spiel gelöst haben oder aber nicht mehr weiterkommen, versuchen Sie es doch mit einem anderen Bild, indem Sie die Rotations-Taste anklicken.

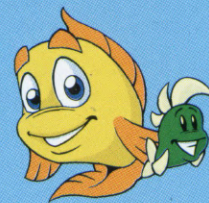
Klicken Sie auf die Ende-Taste, wenn Sie das Verschiebespiel verlassen wollen.



Die Liedertexte:

Fritzi Fisch™ und Lukas:

Ich hab' mein Butterbrot.
Ich hab' mein Zeug.
Die Flosse gekämmt.
Gut seh' ich aus heut'.
Fertig für die Schule,
für jede Menge Spaß
Richtung Schule,
unser Tag geht los.



In der Schule:

Ein Gespenst huscht durch das Klassenzimmer.
Wir Kinder haben Angst, es wird immer schlimmer.
Das grässliche Biest muss nun endlich weg,
der Unterricht fällt aus, weil wir zittern vor Schreck!

Fritzi und Lukas, könnt ihr es fangen?
So können wir nicht lernen, wir müssen dauernd bangen.
Wenn ihr uns erlöst von dieser Plage,
seid ihr glatt die größten, das ist keine Frage!

Singen, rechnen und auch malen,
Mit 'nem Geist in der Schule geht das nur unter Qualen.
Gerade ist er nicht da, zum Glück,
doch Gespenster kommen leider immer zurück.

Ein Gespenst in der Schule, das darf nicht sein.
Ein Gespenst in der Schule – wir können nur noch schrei'n.
Kinder, glaubt diesen Unfug nicht.
Ja, gibt es denn keinen Gespensterbösewicht?

Die Kinder sind in Panik, ihre Münder sind verzerrt.
Der Geist ist gerade zurückgekehrt.
Er schwamm hier durch's Zimmer wie ein Blitz,
und grinste furchtbar böse, Mann, das ist kein Witz!

Konstantin:

Ich steh' voll auf Zahl'n, addier'n und so Sachen,
und könnt' den ganzen Tag nur Mathe machen.
Kolonnen von Zahlen addier' ich gern 'runter,
beim großen Einmaleins werd' ich richtig munter.

Durch Multiplizieren wird 'ne Zahl riesengroß.
Sie wächst schneller als ich – ist das nicht famos?
Neulich hatte ich beim Rechnen so viel Spaß,
dass ich doch glatt die Pause vergaß.

Den anderen Kindern bin ich viel zu trocken,
sie wollen nicht nur über ihr'n Büchern hocken.
Sie mögen mich nicht, rufen "Brillengesicht",
nur weil ich niemals auf's Lernen verzicht'.

Meine Brille hier ist mir wahnsinnig wichtig,
denn ohne sie, ja da seh' ich nicht richtig.
Sitzt sie nicht fest auf meiner Nase;
sieht ein Stein für mich aus wie 'ne Blumenvase.

Die Brille ist weg, in dem Loch da unten,
ich brauch' sie ganz dringend, doch sie ist verschwunden.
Wenn ich sie nicht bald wieder trag',
trifft meine Eltern ganz bestimmt noch der Schlag.

Solange meine Brille auf dem Meeresboden liegt,
sieht alles verschwommen aus, 'was mich hier umgibt.
Ich könnte jetzt sehr eure Hilfe gebrauchen
und mit euch zusammen nach meiner Brille tauchen.

Mit der Brille auf der Nase kann ich richtig gut seh'n
und mit meinen Freunden wieder in die Schule geh'n.
Ich dank' für Eure Hilfe, habt Ihr prima gemacht.
Dass wir das zusammen schaffen, hab' ich mir gleich gedacht.