

Komplettlösung zu

Findet Nemo 1

© by [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright des Autors/der Autorin und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht werden. !!!

Kapitelindex

Marlin und Dorie auf dem Weg nach Sidney

- Kapitel 1 – Finde die Taucherbrille
- Kapitel 2 – Finde die Adresse des Tauchers heraus
- Kapitel 3 – Finde den OAS
- Kapitel 4 – Die Reise durch den OAS

Nemos Aufenthalt im Aquarium

- Kapitel 5 – Finde die 6 Totems
- Kapitel 6 – Blockiere den Filter

Nemo, Marlin und Dorie finden sich

- Kapitel 7 – Finde Marlin
- Kapitel 8 – Rette Dorie

Einführung:

Dieses Spiel ist auch für kleinere Kinder geeignet, die bereits bis 10 zählen können. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. Marlin braucht Hilfe auf der Suche nach seinem Sohn und Nemo hat einige Abenteuer im Aquarium zu bestehen.

Zu Beginn des Spiels musst Du Dir einen von Nemos Freunden als Spielfigur aussuchen, aus der Dein Spielstand immer wieder automatisch beim Verlassen des Spiels gespeichert wird.

Während des Spiels kannst Du die kleineren Prüfungen noch einmal durchmachen, wenn Du unten rechts auf die Kamera klickst. Hier kannst Du auch die Filmausschnitte, die Du bereits gesehen hast noch einmal ansehen.

Wenn Du das Spiel verlassen willst, klicke einfach auf das X unten links in der Ecke. Du wirst dann gefragt, ob Du wirklich gehen willst oder nicht. Dorie nickt mit dem Kopf, das heißt JA. Während Marlin für das Wort NEIN steht.

Wer kennt den Film nicht? Aber gut für alle, die ihn nicht gesehen haben...

Marlin, ein Clownfisch ist allein erziehender Vater. Bei einem Angriff von Raubfischen hat er seine Frau und alle seine frisch geschlüpften Kinder verloren, bis auf eines: Nemo. Inzwischen ist Nemo um Schulalter und soll das erste mal in die Schule gehen. Dass eine Seitenflosse nicht ganz normal ist, macht dabei überhaupt nichts aus. Der Lehrer, ein Rochen, kommt, um seine Schüler abzuholen. Ihr Ausflug führt an einer nahe gelegenen Klippe vorbei, zu der die Schüler natürlich nicht dürfen. Doch wie die wilden Jungs nun mal sind, ist für sie alles Verbotene am Interessantesten. So machen sich Nemo und seine Schulkameraden auf zum dieser Stelle. Sie wetten, wer sich traut am weitesten hinaus zu schwimmen. Nemo will den anderen beiden in nichts nachstehen und wagt sich am Weitesten hinaus. Doch da kommt

ein Taucher, fängt den kleinen Clownfisch ein und nimmt ihn mit auf sein weißes Boot. Marlin kommt gerade angeschwommen, als sein Sohn gefangen wird, kann ihm aber nicht mehr helfen. So macht sich der vor Sorgen kranke Vater auf der Suche nach seinem Sohn und dem weißen Boot. Er begegnet Dorie. Sie hat angeblich ein weißes Boot gesehen. Doch leider leidet sie an einem Kurzzeitgedächtnisverlust. So kommt es, dass sie immer im Kreis schwimmt und nach jeder Runde Marlin fragt, warum er ihr überhaupt hinterher schwimmt, denn auch den Grund dafür hat sie bereits wieder vergessen. Hier kommst Du ins Spiel.

Marlin und Dorie auf dem Weg nach Sidney

Kapitel 1 – Finde die Taucherbrille

Du kannst Dir die Unterwasserwelt näher ansehen. Immer wenn der Pfeil auf einer Pflanze rot wird, kannst Du sie anklicken. Wenn Du im ersten Bild genug gesehen hast, schwimmst Du nach **rechts** weiter. Dort erscheint ein dicker gelber Pfeil.

Hier klickst du auf den kleinen Fisch in der Luftblase unten rechts im Bild. Du siehst dann ein Bild von dem Aquarium, in dem Nemo jetzt steckt. Khan fordert Dich auf Merlin zu helfen Nemo zu finden.

Klicke erneut auf die Luftblase in der jetzt Marlin und Dorie zu sehen sind, damit Du wieder zu Marlin zurück kommst. Du siehst hinten im Bild ein **Schiffswrack**. Schwimme auf das Wrack zu.

Gerade will Marlin Dorie mitteilen, dass er sie nicht bei der Suche nach Nemo gebrauchen kann als auch schon Bruce, ein Hai auftaucht. Er nimmt die beiden mit zu einer Party, die sich als Sitzung einer Selbsthilfegruppe herausstellt.

Die drei Haie, Bruce, Hammer und Hart haben sich nämlich vorgenommen keine Fische mehr zu fressen und sie als Freunde zu betrachten. Marlin erzählt ihnen von seiner Suche nach Nemo. Hinter Hammer, dem mittleren Hai fällt Dir eine Taucherbrille auf, an die Du durch den Hai aber nicht heran kommst. Irgendwie musst Du ihn das wegscheuchen. Hat er nicht etwas davon erzählt, dass er seinen kleinen Fischfreund sucht?

Sobald Du wieder Du wieder mit der Maus klicken kannst schwimmst Du **unten rechts aus dem Bild**. Im nächsten Bild kannst Du hinten etwa in der Mitte durch ein Loch schwimmen. Doch dadurch landest Du nur im Inneren des eines Schiffswracks und kannst nach links wieder hinausschwimmen. Siehst Du die **rötliche Tür**? Klicke sie oberhalb an, denn hier geht es weiter ins nächste Bild.

Auch hier schwimmst Du wieder **rechts durch die offene Tür**, aus der ein Lichtschein kommt.

Ein **Koffer mit Müll** liegt mitten im Weg. Klicke ihn an. Dorie hat einen **kleinen Fisch** im Müll entdeckt, weiß aber nicht mehr genau wo er steckt. Hilf ihr ihn zu finden. Klicke dazu alle Augen an, die Du sehen kannst. Der richtige Fisch befindet sich genau vor Dories Nase ziemlich unten rechts. Er landet in Deinem Inventar, das aus einer blauen Leiste unten am Bildschirmrand befindet. Mit ihm schwimmst Du zurück zu den Haien und **gibst ihn Hammer**, dem Hai in der Mitte. Dazu klickst Du auf den kleinen Fisch im Inventar. Anschließend klickst Du auf Hammer. Dieser **freut** sich und zieht mit dem kleinen Fisch ab. Schau Dir die Taucherbrille jetzt an. Dorie und Marlin streiten sich mal wieder und Dorie fragt dann, ob sie verletzt sei und blutet. Das war das Stichwort für Bruce, der wohl doch noch nicht ganz von seinem Appetit auf Fische geheilt ist.

Kapitel 2 – finde die Adresse des Tauchers heraus.

Marlin und Dorie fliehen nach rechts. Bruce folgt ihnen. Schnell schwimmen sie durch das Loch und landen im Schiffswrack. Schwimm hier weiter **nach links**. Du kommst zwar wieder am Anfang heraus, kannst aber jetzt durch die **Tür** schwimmen.

Hier geht es durch die **offene Tür, die bereits aus den Angeln gehoben** ist. Du kommst zu einer offenen **Luke** (rundes Loch im Boden). Schwimme hinein. Dadurch sind die beiden zwar wieder aus dem Schiffswrack, doch haben sie Bruce noch nicht abgehängt. Sie schwimmen durch ein anderes Loch ins Schiff wieder hinein. Eine wilde Verfolgungsjagd beginnt. Bruce immer auf ihren Versen. Bis die beiden

gesunkene Bomben aus Versehen berühren. Jetzt sind die Bruce zwar los, müssen sich aber auch schnell vor den explodierenden Bomben in Sicherheit bringen. Dabei fällt die Taucherbrille in einen **tiefen Spalt**.

Den beiden bleibt nichts anderes übrig, als der Brille hinterher zu schwimmen. Dorie kann nämlich schon lesen und hat auf den ersten Blick erkannt, dass auf der Taucherbrille die Adresse des Tauchers steht.

Unten musst Du jetzt dafür sorgen, dass Dorie Licht bekommt, denn ohne ist zu dunkel, um die Schrift zu lesen. **Dazu musst Du Deine Maus in einem Kreis immer um Dorie herum bewegen**, denn der Leuchtfisch jagt Marlin hinter her. Versuche nicht an Dorie heran zu kommen, denn dann flieht auch sie vor dem Leuchtfisch und muss wieder von vorne beginnen. Auch wenn Du einen zu großen Kreis um sie schwimmst, bleibt es dunkel und Dorie kann nichts lesen. Wenn der Leuchtfisch Marlin zu nahe kommt, klickst Du einfach auf die Maus und hältst sie kurz gedrückt. Dann bekommt Marlin einen Schub und schwimmt schnell weiter. Mit ein bisschen Glück hast Du es schnell geschafft dem blauen Fisch soviel Licht zu verschaffen, dass sie die **Adresse von P. Sherman, 42 Wallaby Way in Sidney** lesen kann und zu allem Glück hat sie diese Adresse auch noch behalten. Du findest die Adresse wieder im Inventar.

Kapitel 3 – Finde den OAS

Du bist wieder oben auf der Klippe und schwimmst nach rechts über den Abgrund hinweg. Hier ist ein **Schwarm Fische**, die ein Ratespiel spielen wollen. Sie formieren sich zu einem Meerwesen, das Du erraten sollst. Nemo fragt sie nach dem Weg nach Sidney, doch er hat nicht soviel Glück wie Dorie. Klicke den Schwarm und Dorie immer wieder an. Sie entlockt den Fischen, dass ihr dem OAS, dem Ost-Australischen–Strom folgen sollt. Außerdem bilden sie einen Pfeil, der in die richtige Richtung weist. Schwimm **nach rechts** weiter. Der Schwarm Fische ruft Dorie noch einmal zurück, um ihr zu sagen, dass ihr durch den Graben schwimmen sollt und nicht drüber. Schnell schwimmt Dorie zu Marlin, doch als ihr am Graben ankommt, kann sie sich wieder einmal nicht an die Worte erinnern. Sie hat nur das Gefühl, als wenn ihr durch den Graben schwimmen sollt und nicht drüber. Den Grund dafür kann sie nicht sagen. Marlin nutzt ihre Gedächtnisschwäche, lenkt sie ab und schwimmt dann nach oben, um über den Graben zu schwimmen, weil er Dorie nicht vertraut.

Dort steht ihr jetzt vor einem Meer von Quallen. Schwimm erst einmal hinein. Die beiden bemerken schnell, dass die Schirme der Quallen obendrauf nicht brennen. Also veranstalten sie ein Hüpfspiel. Dorie springt zu erst. **Merke Dir die Schirme auf die sie springt und spring hinterher**. Im nächsten Bild übernimmt Marlin die Führung und Du springst auf den selben Schirmen mit Dorie hinterher. Sie wechseln sich also immer ab. Am Ende habe sie es geschafft. Naja, Marlin zu mindest, dem aber schnell auffällt, dass Dorie fehlt. Er schwimmt zurück in die Quallen und stellt fest, dass Dorie an die Tentakel der Quallen geraten ist und dort fest hängt und sogar einzuschlafen droht. Marlin schafft seine Freundin mit letzter Kraft aus den Quallen hinaus. Da er jetzt selber von den Tentakeln berührt wurde schlafen beiden im Wasser ein. Sie werden von Wasserschildkröten gefunden und auf ihren Rücken gelegt. **Vor der Schildkröte ist der Eingang zum OAS. Schwimm hinein**.

Kapitel 4 – Die Reise durch den OAS

Hier herrscht reger Betrieb. **Du musst den anderen Meerbewohner ausweichen und dabei auch noch die gelben Flaggen sammelt**. Hast Du 10 Stück eingesammelt, bist Du am Ziel, am Ausgang des OAS nach Sidney. Das kleine Bild oben links im Bildschirm zeigt Dir an, wie viele Flaggen Du noch sammeln musst. Die gesammelten sind rot angezeigt und die fehlenden grün. Am Ziel werden Marlin und Dorie von der Schildkröte Crash in den Ausgang geschubst. Jetzt heißt es immer der Nase nach, denn Sidney liegt vor Euch. Bald hast Du Nemo gefunden. Doch wollen wir mal sehen wie es ihm bisher im Aquarium ergangen ist.

Nemos Aufenthalt im Aquarium

Kapitel 5 – Finde die 6 Totems

Nemo hat gerade Khan, den Boss der Aquariumfische kennen gelernt. Dieser gibt ihm einen **Stab** und bittet ihn 6 Totems einzusammeln. Nemo schwimmt zu **Puff**, einem Kugelfisch. Rede mit Puff. Sprich ihn aber 2-mal an. Dann bekommst du auch das **1. Totem**, das sich selber auf den Stab im Inventar (rote Leiste unten) setzt. Schwimm bei Puff **unten aus dem Bild hinaus**.

Du kommst zu **Lee**. Sie hat ein Blatt in ihrer Muschel liegen, das man Wedel nennt. Doch eigentlich sollte hier eine Perle liegen. **Schwimm zurück zu Puff und von dort aus weiter nach links.**

Sushi vorne im Bild, will nicht mit Dir reden, weil Du aus dem Meer kommst und noch nicht keimfrei bist. Daher schwimmst Du erst einmal nach **hinten links** zu Jack, der Dich sauber machen soll.

Sprich auch **Jack** mehrmals an, dann macht er Dich sauber. In der Inventarleiste hast Du jetzt eine **Sprechblase**. Jack erzählt Dir auch noch von Darla. Das Foto von der Nichte des Tauchers, der Zahnarzt ist, siehst Du hinten im Bild. Darla bekommt immer einen Fisch aus dem Aquarium von ihrem Onkel geschenkt. Aber sie ist so grausam, dass die Fische alle nach kurzer Zeit sterben. Jack hat außerdem ein Problem: seine Schlüssel haben sich in dem grünen Taucher verheddert. Hilf ihm sie zu befreien.

Dazu musst Du alle Zahnräder einer Farbe in die gleiche Reihe bringen. Die obere Reihe mit den roten Zahnrädern ist bereits fertig.

Schau Dir die 2. Reihe von oben an. Dort ist ein blaues Zahnrad zu viel und ein grünes fehlt. Klicke das blaue Zahnrad an, dass sich dann eine Reihe tiefer setzt. Nun schiebst Du 2 grüne Zahnräder nach links und kannst das grüne Zahnrad aus der 3. Reihe in die 2. nach oben holen.

In der 3. Reihe fehlt jetzt ein blaues Zahnrad. Schiebe das 2. blaue Zahnrad von recht ein Feld nach links weiter und hole das blaue Zahnrad aus der vierten Reihe nach oben.

Gehen wir zur 4. Reihe über. Hier musst Du nur das lila Zahnrad ganz rechts ein Feld nach links schieben und das lila Zahnrad aus der 5. Reihe nach oben holen. Schon sind alle Zahnräder sortiert. Der Schlüssel löst sich vom Taucher, Jack ist zufrieden und gibt Dir das **2. Totem**. Sprich Jack noch einmal an, der Dir dann sagt, dass nicht alle Algen gleich schmecken.

Schwimm zurück zu **Sushi**. Klicke die Sprechblase im Inventar an und ziehe sie auf Sushi. Jetzt hat er nicht mehr soviel Angst vor Keimen. Nemo flüstert ihm irgendetwas ins Ohr. Daraufhin will Sushi alles tun, damit Du nicht an Darla ausgeliefert wirst. Allerdings musst Du zunächst für Sushi in Erfahrung bringen, wann Darla Geburtstag hat.

Du schwimmst **nach hinten rechts** zu **Blubbel**. Irgendetwas ist in der Kiste eingesperrt. Schwimm noch mal zu **Jack** und klicke die **Schlüssel** an, die neben ihm auf dem Grund liegen. Er leiht Dir die Schlüssel gerne. Mit diesen zurück zu Blubbel. Nimm die Schlüssel aus dem Inventar und wende sie auf die Truhe an. Aber welcher ist der richtige? **Vergleiche das Muster des Schlosses mit den Mustern der Schlüssel**. Der Schlüssel unten links ist der richtige. Klicke ihn an. Blubbel freut sich so, dass seine Truhe auf ist, dass er Dir das **3. Totem** schenkt.

Klicke die Truhe noch einmal an. **Blubbel** macht Dir das Angebot Dir die weiße Perle aus der Muschel zu schenken, wenn du für ihn den goldenen Blubbel fängst. Es steigen jetzt Luftblasen auf, die Du alle mit dem Stab fangen kannst, wenn Du mit ihm über sie drüber fährst. Achte dabei aber darauf die **lila, blaue, grüne, rote und goldene Luftblase** nicht zu verpassen. **Hast Du die goldene Luftblase gefangen übergibst Du sie Blubbel**. Die **weiße Perle** wandert in Dein Inventar.

Mit der Perle schwimmst Du zurück zu **Lee**. **Gib ihr die Perle**. Auch sie freut sich sehr und gibt Dir dafür das **4. Totem**. Wieder **zurück zu Puff** und bei ihm **nach hinten** in der Mitte aus dem Bild.

Hier findest Du **Bella**, den Seestern, der an der Scheibe des Aquariums klebt. Sprich mit ihr und **klicke dann auf den Kalender**, der bereits mit zahlreichen Kreuzen durchgestrichen ist. Nemo fragt Bella dann wie viele Tage es noch bis Darlas Geburtstag sind. Da **3 Tage** noch nicht durchgestrichen sind, hat Darla in 3 Tagen Geburtstag. Diese 3 Tage landen in Deinem Inventar. Sprich sie aber noch einmal an, um zu erfahren, dass sie ihren Wedel verloren hat.

Schwimm zurück zu **Sushi** und nimm die 3 Tage, um sie an Sushi weiter zu geben. Drei Tage sind nicht lange und so bekommst Du von Sushi das **5. Totem** als Zeichen der Freundschaft.

Jetzt noch schnell zu **Lee** und sie bitten Dir den **Wedel** zu geben. Diesen bringst Du zu **Bella**, die Dir dann das **6. Totem** übergibt. Da Du alle gesammelt hast, kannst du zu **Kahn** zurück schwimmen. Gib ihm das Totem. Du sollst dann zurück zur Hütte schwimmen und dort auf ihn warten.

Mitten in der Nacht wirt Nemo von Jack geweckt. Gruselige Trommelmusik hallt durch das Aquarium. Jack bringt ihn zum höchsten Berg im Aquarium aus dem Luftblasen aufsteigen. Wenn Nemo es gelingt die Feuerprobe zu bestehen, ist er in den brüderlichen Bund des Aquariums aufgenommen. Mutig wie der kleine ist schwimmt er durch die Luftblasen auf Kahn zu und wird ab sofort Haihappen genannt.

Kapitel 6 – Blockiere den Filter

Am nächsten Morgen hat Kahn auch schon eine neue Aufgabe für Dich. Du sollst durch das Röhrchen in das Filterbecken schwimmen, Steine einsammeln und mit ihnen den Filter blockieren, damit das Aquarium ganz schmutzig wird. Dann nämlich wird der Zahnarzt alle Fische mit Wasser in Beutel packen und sie auf die Fensterbank legen. Die Fische wollen sich dann zum Fenster hinausrollen, über die Straße und ins Hafengebäckchen hinein.

Doch zunächst musst Du erst den **Schwimmparcour** bestehen. Dazu stehen die 5 Totems in einem Kreis. In einer Schriftrolle über ihr sind zunächst 2 verschiedene Totems aufgezeichnet, doch in der Reihe fehlt ein Totem und ist durch ein Fragezeichen ersetzt. Findest Du heraus welches Totem an diese Stelle stehen müsste? Na dann los. Klicke auf die leere Schriftrolle, um das Spiel zu beginnen. **Schwimme der Reihe nach von links nach rechts zu den Totems auf der Schriftrolle und ersetze das Fragezeichen durch das richtige Totem.** Also klickst Du z.B. erst das blaue Totem an, dann das rote, wieder das blaue, dann rot, blau, rot, blau, rot. Du hast aber die Prüfung noch nicht bestanden. Auf der nächsten Schriftrolle sind es nicht mehr nur 2 verschiedene Totems, sondern 3 verschiedene und in der dritten Runde 4 verschiedene. Hast Du alle drei Schriftrollen richtig ergänzt und die Totems in der richtigen Reihenfolge angeklickt, kannst Du zur eigentlichen Aufgabe übergehen.

Du bekommst von Kahn ein **Netz** und sollst **5 Steinchen einsammeln**. Dazu musst Du wieder zu den anderen Fischen schwimmen und die etwas glitzernden kleinen Steine einsammeln. Den **1. Stein** findest Du **bei Puff, bei Lee** ist der **2. Stein**, der **3. Stein** liegt rechts von **Bubble**, der **4. Stein** vor **Jack** und der **5. Stein bei Sushi**. Klicke sie einfach an, damit sie im Netz landen. Hast Du alle gesammelt? Dann schnell zu **Kahn** und ihm die Steinsammlung zeigen.

Nemo schwimmt dann in das Filterbecken und jetzt bist Du an der Reihe. Vor Dir liegen die Steine, die alle eine unterschiedliche Form haben. **In dem Filter ist immer eine dieser Formen in weiß zu sehen. Such sie schnell heraus und klicke sie an**, damit Nemo sie mit der Schwanzflosse in den Filter schießt. Bist Du zu langsam, prallt der Stein am Filter ab. Hast Du es geschafft alle 5 Steine in die richtige Form der Filterlücke zu schießen, blockiert der Filter. Die anderen Aquariumbewohner sind richtig stolz auf Dich.

Doch der Darlas Geburtstag ist schon herangerückt. Der Arzt fängt Nemo mit einem Netz. Die anderen Fische kommen ihm zwar zur Hilfe, doch landet Nemo zu Letzt doch noch im Plastikbeutel, um an Darla übergeben zu werden. Das Mädchen schüttelt den Beutel ganz stark. Wieder einmal kommen die anderen Fische Nemo zu Hilfe. Kahn lässt sich von den anderen mit dem Berg hinaus aus dem Aquarium befördern und landet auf dem Kopf von Darla. Die dreht jetzt völlig durch. Der Beutel von Nemo geht kaputt. Nemo und Kahn landen im Spülbecken neben dem Zahnarztstuhl. Nemo wird durch die Spülung in den Abfluss und somit ins Meer befördert und Kahn wird vom Arzt wieder ins Aquarium gesteckt.

Nemo, Marlin und Dorie finden sich

Kapitel 7 – Finde Marlin

Nemo sitzt noch in der Wasserleitung. Doch 3 der Ausgänge aus der Leitung werden von Krabben blockiert, die immer schnell auf den Ausgang springen, aus dem Nemo hinaus will. Also musst Du sie von der Leitung verscheuchen. **Wiederhole das Pfeilmuster, das Dir angezeigt wird.** Ich hab die Löcher von links nach rechts unten auf dem Bild nummeriert. Vielleicht hilft Dir das ein wenig die Reihenfolge zu behalten.

Im ersten Durchgang musst du die Löcher der Reihe nach von rechts nach links anklicken: **5, 4, 3, 2**
Eine Krabbe auf Loch 6 verschwindet daraufhin.

Im zweiten Durchgang wird es schon etwas schwieriger, denn die Löcher müssen nicht mehr der Reihe nach angeklickt werden: **5, 6, 3, 2, 4.** Die zweite Krabbe wird vom Loch gepustet.

Noch ein dritter Durchgang, dann hast Du alle drei Krabben von der Leitung gescheucht. **4, 3, 2, 7, 6, 5**

Hast du das geschafft kann Nemo weiter schwimmen und findet Marlin und Dorie.

Kapitel 8 – Rette Dorie

Doch leider gerät Dorie in ein Fischernetzt. Jetzt ist Nemo gefragt. Er muss alle Fische im Netz dazu bringen nach unten ins Netz zu schwimmen, damit es reißt. Es tauchen zwischen den silbernen Fischen im Netz immer wieder bunte Fische auf. **Beeil Dich und klicke sie alle nacheinander an, so dass sie mit dem Kopf nach unten schwimmen.** Hast Du es geschafft 16 Fische gleichzeitig nach unten schwimmen zu lassen, reißt das Netz und Dorie ist befreit. Achte aber darauf, dass die Fische auch mit dem Kopf nach unten bleiben, denn sie drehen sich gerne wieder um oder schwimmen ins Netz zurück.

Schau Dir noch den Rest der Geschichte an, denn hier endet das Spiel.

ENDE

<http://www.adventurespiele.de>