

Spy Fox - Das Milchkartell Komplettlösung

Sobald wir in der Luft sind, müssen wir uns um die Ladung kümmern. Einfach so lange durch die Kugelschreiber wählen bis wir sicher landen.

Nach der Landung öffnen wir den Glückseks und erhalten einen Code. Diese merken.

Links in die Telefonzelle gehen und den Code eingeben. Damit gelangen wir in die Zentrale.

Nachdem wir unsere Ersten Ausrüstungsteile bekommen haben gehen wir mit dem Lift zurück auf den Markplatz und von hier aus über den Holzsteg zum Hafen. Von hier aus den Steg nach hinten zu Feta Fabrik.

Die Stahltür öffnen wir hier mit der Laserzahnbürste aus dem Inventar.



erkennen wir, was wir suchen müssen: Diode, Schlüssel oder Lochkarte. Bei der Diode die Form und Smybole, beim Schlüssel die Form, und bei der Lochkarte die Position der Löcher merken (Wichtig bei Spielende)!

Nun brauchen wir unterschiedliche Dinge aus dem Automaten, abhängig davon was wir finden müssen:

- | | |
|------------|--|
| Diode: | Nachtsichtschuh, Knetkopierer, Saug-Omatik Knöpfe |
| Schlüssel: | Spionfalle, Knetkopierer, Saug-Omatik Knöpfe |
| Lochkarte: | Käse- und Safekräcker, die Spionagefalle, Knetkopierer, Saug-Omatik Knöpfe |

Nun zurück zum Marktplatz und in die Griechische Taverne. Wir unterhalten uns mit Jonny Gecko. Er spielt immer nur das gleiche Lied, da er nur die Noten für deinen Tango besitzt. Ebenfalls mit Bea Bär sprechen und

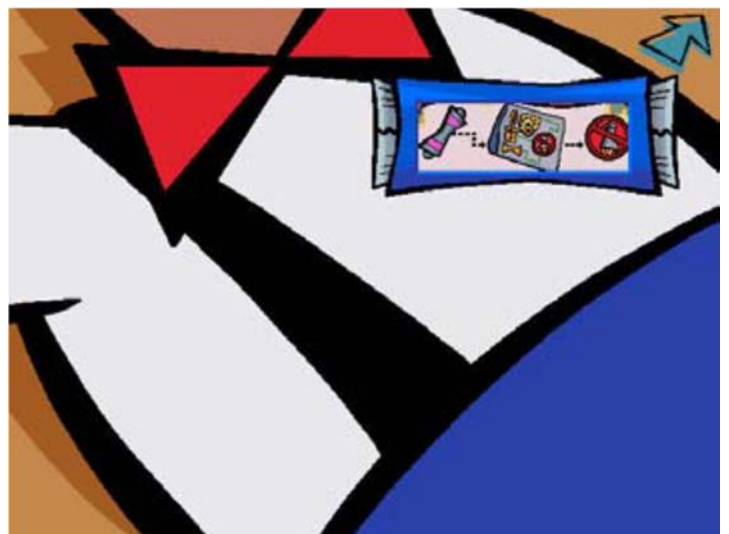


Am Steuerpult drücken wir 4-mal den blauen Pfeil damit das Wasser einfriert. Nun können wir Herr Ochs mit der Kurbel herunterlassen.

Nun brauchen wir Geräte aus dem Automaten. Mit den Pfeilen den Artikel wählen und diesen aus dem Loch nehmen. Wir können nur 4 Geräte mitführen. Wenn wir andere brauchen müssen wir wieder eines zurücklegen.

Wir nehmen den Röntgenkaugummi mit.

Nun den Röntgenkaugummi mit Herrn Ochs verwenden. Mit dem Kaugummi über den Bauch fahren und den Entwaffnungscode suchen. Hier



die zwei Sossen anschauen. Hinten noch mit Eberhard W. Speckschwartz sprechen. Um mit ihm Karten zu spielen benötigen wir Krims Krams.

Zurück auf den Markplatz und bei Gilbert das Glas Krims Krams kaufen. Nun mit Herrn Speckschwartz Quartett spielen.



Nun wieder aus der Taverne raus und zum Hafen. Mit dem Wiesel sprechen. Wir erfahren dass eine Party auf dem Schiff stattfindet. Nun versuchen wir Treppe hinaufzugehen. Wir werden aufgehalten, bekommen nun aber die Möglichkeit über das Wiesel zu sprechen.

Wieder zum Marktplatz und zu Gilbert gehen. Mithilfe der Sprechblase aus dem Inventar mit ihm über das Wiesel sprechen. Er zeigt uns seine Einladung. Nimm das Geld aus dem Inventar und wende es auf das Steuerrad an. Sobald Gilbert nach Papier kramt mit dem Knetkopierer eine Kopie der Einladung anfertigen.

Zurück zum Schiff M.S. Sofort aufgrund dem Wiesel die Einladung geben und dann ab aufs Schiff.

Eine Band spielt unter der Leitung von Johann Walzer. Warte ab, bis Johann sich seiner Kapelle zuwendet und nimm die Noten.

Das Spiel teilt sich hier in 2 Varianten. Wenn wir die Noten nicht nehmen können, bitte mit Variante 2 fortfahren.

Variante 1

Mit Frau Russkatz sprechen und Sie damit zum Tanz auffordern. Wir bekommen nun die Möglichkeit mit anderen über Fr. Russkatz zu reden.

Zurück in die Taverne und Jonny den Walzer geben. Dafür bekommen wir die Noten für den Tango. Mit Bea über Fr. Russkatz sprechen.

Jetzt in die Zentrale und mit Monkey Penny ebenfalls über Fr. Russkatz sprechen. Wir bekommen eine Wanze.

Zurück auf das Schiff und die Tango Noten auf den Notenständer legen. Schon dann auf das Walzernotenblatt klicken, wenn Johann noch die Noten abliest, Spy Fox braucht ein paar Schritte bis zum Notenständer.

Nun tanzen wir mit Fr. Russkatz. Sobald wir handeln können Walter die Wanze aus dem Inventar holen und auf die Handtasche von Fr. Russkatz anwenden. Spy Fox lässt Walter automatisch in der Tasche landen.

Wenn wir zu langsam waren, können wir die Walzernoten auf dem Notenständer erneut austauschen.

Anschliessend das Schiff verlassen. Nach den Informationen nach hinten zur Fabrik gehen. Beim Eingang auf das Regenfass klicken. Wir bekommen ein Passwort. Dieses merken.

Zum Marktplatz und oberhalb der Zentrale zum Auto. Wir müssen der Wanze folgen.

An jeder Kreuzung sehen wir unten links einen kleinen Radarschirm. Der grüne Pfeil gibt an, aus welcher Richtung wir kommen, und der rote, in welche wir fahren müssen.

Bei einem Fehler starten wir wieder am Markplatz.

Zum Eingang des Geheimgangs gehen. Nach dem Gespräch mit Walter müssen wir den Eingang öffnen. Hierzu die Symbole des Passworts von Mata haarig anwählen. Die Symbole werden beim Anwählen erklärt.

In den Tunnel gehen.

Die Saugnäpfe auf die Wand anwenden um auf die andere Seite zu klettern. Auf das Wasser achten. Wir dürfen nicht nass werden.



Variante 2

Mit Fr. Russkatz sprechen. Wir bekommen nun die Möglichkeit mit anderen über Fr. Russkatz zu reden.



Unten durch die Tür in den Raum mit der Stechuhr. Stechuhr anschauen und die Zeitangabe merken. Den Froschanzug aus dem untersten Wandfach mitnehmen.

Der Raum verlassen und zur Kommandobrücke rauf. Wir geben vor die Toilette zu suchen und erfahren, dass Sal dringen einmal auf die Toilette muss. Er muss aushalten bis seine Schicht zu Ende ist. Seite Angaben merken.

Nun noch versuchen die Karte links anwählen, und wir können über Sal sprechen.

Das Schiff verlassen. Am Kai liegt nun ein kleines Boot. Den Besitzer am Trockendock zwei Mal ansprechen. Wir erfahren, dass er einen Glücksbringer braucht. Wir können nun über den Kapitän sprechen.

In die Taverne gehen und mit Bea über Sal sprechen. Sie erzählt uns, wann er in die Taverne kommt. Die Minutenzahl merken. Über der Tür hängt das Tagesmenü. Den Wochentag des Schilds ebenfalls merken.

Nun mit Herrn Speckschwartz spielen. Wenn das Spiel läuft, können wir oben links durch die Auswahl über den Kapitän sprechen. Um zum Spiel zu wechseln auf die Karten klicken.

Nun fordern wir Herrn Speckschwartz zu einem Spiel heraus und wählen dann den Glücksbringer an um diesen zu erspielen. Nun muss so lange gespielt werden, bis wir gewonnen haben.

Die Taverne verlassen. Draussen an der Hauswand ist ein Schild für die Happy Hour. Wir wissen nun, wann Sal in der Taverne erscheint und seine Schicht endet, da er nach gemerkten Minuten nach Beginn der Happy Hour in der Taverne erscheint-

In die Zentrale gehen. Fr. Monkey Penny über Fr. Russkatz befragen. Wir müssen auf der M.S. Sofortaufgrund nach einer Karte suchen.

Zurück in den Hafen und dem Kapitän seinen Glücksbringer geben.

Auf das Schiff und in den Raum mit der Stechuhr gehen. Die Stechuhr nun auf die Anfangsstunde der Happy Hour und die Minutenzahl der von Bea. Wenn wir nun den Knopf drücken ertönt das Signal für Sals Schichtende. Das Datum Merken, und dann auf die Kommandobrücke gehen.

Wir geben Sal an seine Ablösung zu sein. Können die Aufgabe aber noch nicht übernehmen, da wir eine Seemannskappe tragen.

Zum Marktplatz zum Krims Krams laden und mit den Münzen die weisse Matrosenmütze kaufen.

Wieder auf das Schiff auf die Kommandobrücke und die Mütze anziehen. Wir können nun Sal ablösen. Links auf dem Pult die Grüne Karte anschauen. Das rote Kreuz markiert Längen und Breitengrade. Diese merken.

Zum Hafen zum Kapitän und das Schiff betreten. Der Kapitän zeigt uns eine Karte auf welcher wir nun den Längen- und Breitengrad eintragen müssen.



Auf dem Meer finden wir weisses Wasser, Milch. Den Froschanzug anziehen und reinspringen.

Auf dem Grund ist Abflussrohr aus dem Milch fliesst. Nach Links schwimmen, wir kommen aber hier noch nicht durch. Zurück zu den Booten und eine der Angelhaken unter dem Fischerboote anklicken. Mit dem Haken nach links schwimmen. Warten bis eines der Boote nach links hinüber fährt und zu diesem Zeitpunkt anklicken.

Zum Milchteppich zurückkehren und mit dem zweiten Boot gleich verfahren. Anschliessend ganz nach Links schwimmen.



Vor dem Eingang der Festung liegt eine Kiste. Diese mitnehmen.

Das abgestürzte Flugzeug untersuchen. Mit dem roten Schalter kann man eine Rakete abschießen, aber die Sicherungen scheinen defekt zu sein.

Auf den grünen Pfeil klicken, um den Sicherungskasten zu öffnen. Aus der gefundenen Kiste die richtigen Sicherungen raussuchen die freien Felder einsetzen. Darauf achten, dass die roten- und schwarzen Leitungen auch weiterhin mit den roten - und schwarzen Leitungen verbunden bleiben.

Nun leuchtet der rote Knopf. Diesen betätigen um die Rakete abzuschiessen.

Nun in die Festung reinschwimmen. Nach der Nachricht die Tür im Hintergrund betrachten.

Wieder aus der Festung raus und nach rechts zum Milchteppich schwimmen. Hier liegt eine Schatztruhe auf dem Boden. Diese öffnen und Mata Haarig kommt hervor. Wir kriegen eine elektronische Codebox.

Zurück zur Festung und die Codebox an der Tür anbringen. Wir müssen einen Tag und Wochentag eingeben. Den Tag haben wir aus dem Raum mit der Stechuhr, und den Wochentag aus der Taverne.

Hier laufen Varianten wieder zusammen.

Nach oben kommen wir nicht an der Maschine vorbei, da wir noch keinen Arbeitsanzug haben. Durch die Tür rechts in die Umkleide. Oben rechts an der Wand hängt ein Diagramm mit Hebeln. Dieses merken.

Die dunkle Spint Türe links öffnen. Gleich danach mit dem Sofa wieder in die Geheimfestung zurückgehen. Nun alle Spint Türen öffnen bis wir einen Arbeitsanzug finden.



Den gelben Arbeitsanzug anlegen, damit kommen wir nun an der Maschine vorbei nach oben. Nach links in den Kontrollraum gehen. Das mittlere Kontrollpult anschauen. Hier brauchen wir nun die Diode, den Schlüssel oder die Lockkarte.

Zurück in die Halle und das Steuerpult rechts anschauen. Die Hebel nach dem Diagramm aus der Umkleidekabine einstellen.

Auf das grüne Band gehen um nach oben zu gelangen.

Das Spiel teilt sich hier in die 3 Varianten, je nachdem welcher Gegenstand für die Konsole gefunden werden muss!

Schlüssel

Das Schienenfahrzeug benutzen und nach links fahren.

Bei der Tür NDZ aussteigen und durch die Tür gehen.
Die Spionfalle auf Wächter anwenden.

Nach hinten durch die Tür gehen.

Rechts in der Nische ist der Schlüssel. Er wird durch Laserstrahlen geschützt. Mit den unteren Spiegeln den Laser so umlenken dass man an den Schlüssel kommt. Der blaue Laser darf dabei nur in die blauen Löcher und der rote in die Roten.



Zurück in den Kontrollraum zur Konsole.

Lochkarte

Das Schienenfahrzeug benutzen und nach links fahren.

Bei der Tür NDZ aussteigen und durch die Tür gehen.
Die Spionfalle auf Wächter anwenden.

Nach hinten durch die Tür gehen.

Die Staffelei auswählen und mit einer farbigen Kreide das weisse Blatt anmalen. Es erscheint eine Name und drei Farben. Diese merken.

Den ganzen Weg zurück in die Umkleide und mit dem Geheimlift nach oben. Hinten an der Wand sind Bilder.



Zurück in den Kontrollraum zur Konsole.

Die Bilder anklicken, die Informationen über den Maler werden genannt. Das Bild des gemerkten Malers finden. Dann die Köpfe an der linken Seite nach den Farben der Staffelei einstellen.

Nun liegt ein Safe frei. Hier den Safecracker anwenden.

Auf den Karten neben dem Schloss erscheinen grüne Zahlen. Über den Zahlen sind Pfeile.

Nun das Schloss in der Richtung des Pfeils drehen bis zur Zahl.

Wenn der Tresor offen ist haben wir die Wahl zwischen 5 Lochkarten. Die richtige Lochkarte nach Vorlage von Herrn Ochs Bauch nehmen.

Zurück in den Kontrollraum zur Konsole.

Diode

Das Schienenfahrzeug benutzen und nach links fahren bis zur Türe mit dem Globus.

Durch die Tür und den Korridor in den Funkraum gehen.

An der Wand sind Dioden. Diese können wir noch nicht herausnehmen. Daher zurück zum Schienenfahrzeug und zur Tür mit dem Blitz fahren.

Hier gelangen wir in einem Raum mit Mäusen. Den Heben betätigen und danach durch die Tür links nach in den Funkraum gehen.



Den Nachtsichtschuh anziehen und die richtige Diode (Form und Symbole) mitnehmen.

Hier laufen Varianten wieder zusammen.

Nun den richtigen Schlüssel, Diode oder Lochkarte auf das Steuerpult anwenden.

Willy hat noch eine Gemeinheit auf Lager. Bei der Flucht bleibt ein Stofffetzen in der Tür hängen. Damit können wir die Tür finden.

Zurück und das grüne Band nach oben und mit dem Schienenfahrzeug bis zum Plakat. Hier hängt der Stofffetzen. Durch die Geheimtür gehen.

Das Spiel teilt sich hier in die 2 Varianten Alligatoren oder Kokadulefu

Alligatoren

Beim Versuch das Wasser zu überqueren tauchen Alligatoren auf.

Nun müssen wir zur Taverne zurück. Also mit dem Schienenfahrzeug zur Leiter, runter in die Umkleide, den Geheimlift nach oben, Die Tür raus auf den Marktplatz und schon sind wir in der Taverne.

Wir kaufen bei Bea die Hühnerhaxen. Die Geheimsosse auf dem Tresen mit den Hühnerhaxen verwenden.

Den ganzen Weg wieder zurück zu den Alligatoren und die Hühnerhaxen den Alligatoren geben.

Nach hinten durch die Tür in den Kuhstall.



Nun müssen wir zurück in die Zentrale. Also mit dem Schienenfahrzeug zur Leiter, runter in die Umkleide, den Geheimlift nach oben, Die Tür raus auf den Marktplatz und mit der Telefon Kabine runter.

Monky Penny auf Kokadudelfu ansprechen, wir erfahren das es eine Bärin als Meisterin gab. Also ab in die Taverne und Bea auf Kokadudelfu ansprechen.

Zurück zum Hahn und das Buch mit ihm benutzen. Er zeigt eine Figur. Im Buch den Gegenangriff finden und ausführen.

Hier laufen Varianten wieder zusammen.

Den roten Hebel betätigen, uns sobald Willy erscheint auf den gelben LKW klicken. Sobald dann die Steuerung wieder Möglich ist auf das Luftschiff klicken.

Monky Penny gibt uns Anweisung. Die Koordinaten merken.

Nach oben klettern. Das Roggenbrot und den Schraubendreher mitnehmen und wieder nach unten gehen.

In das kleine blaue Luftfahrzeug steigen und dann auf die im Wind flatternde Strickleiter unten klicken.



Im Kontrollraum zum Navigationspult (Roboter am Steuerrad) gehen. Die Koordinaten von der Spionuhr eingeben.

Unter Willys sitz ist die Steuerung für den Schleudersitz. Diese Anwählen und mit dem Schraubendreher und dem richtigen Form alle 4 Schrauben lösen.

Nun das Brot in den Toaster einlegen und den Hebel betätigen.

