

Spy Fox in Operation Robohund

In der Hütte geben wir die Ski-Pille in den Eimer mit Wasser und gehen durch die Tür. Den Weg während der Flucht ist egal.

Es gibt 2 Verschiedene Lösungen. Eine Variante mit der Venus Fliegenfalle, und eine Variante dem Destruko-Lux/Restruko-Lux. Zu erkennen ist dies am Objekt, welches bei Napoleon Kakerlake auf dem Podest steht (die Venus Fliegenfalle oder den Destruko-Lux).

Napoleon Kakerlake

Wir verlassen das Kommandocenter und gehen nach Links zum Wachmann und versuchen durch den Hintereingang das Gebäude zu betreten. Der Wachmann verweigert uns zu Zutritt und gibt uns Details zum Ausweis, den wir benötigen. Wir gehen weiter nach links zum Fotoautomaten und erstellen uns eine Foto passend zum Beruf, den uns der Wachmann angegeben hat. Der Hintergrund des Fotos ist egal. Mit dem Foto gehen wir zurück in die Kommandocenter und erstellen mit dem Ausweissautomat einen neuen Ausweis her. Der Beruf muss auch hier passend angegeben werden. Der Name ist egal. Den Ausweis zeigen wir nun dem Wachmann beim Hintereingang und gelangen in die Küche. Wir verlassen die Küche nach links und reden mit Napoleon Kakerlake.

Im Maul des Roboterhundes entfernen wir beim rechten Zahn die Abdeckung, setzen die fehlenden Zahnräder ein und ziehen am roten Hebel. Wir können nun jederzeit über die Leiter aus dem Gefängnis flüchten. Wir verlassen den Park und gehen in die Kommandocenter um Walter Drahtlos abzuholen. Den Park dürfen wir nun jederzeit durch den Haupteingang betreten.

Lösung Venus Fliegenfalle:

(Bei Napoleon Kakerlake steht eine Venus Fliegenfalle).

In der Kommandozentrale nehmen wir den Schlüsselreplikator, den Hitzespritzer, den Fingerabdruckkopierer und die Spionschlittschuhe aus dem Spiongeräteautomat mit.

Ausschalter

Wir gehen in die Welt der Pflanzen und sprechen mit Marie Käfer. Die Venus Fliegenfalle hinten untersuchen wir, den sie hat den Schalter, den wir brauchen. Wir gehen in das Eisstadion und schauen uns die Rosen an, wir erfahren etwas über die benötigte Eiskunstläuffigur. Bea Bär ist die ehemalige Eiskunstläuferin, wir finden Sie gleich hinten beim Expo Eingang. Wir gehen in Ihr Zelt befragen Sie über die Eiskunstläuffigur. Wir gehen zurück ins Eisstadion und ziehen uns die Schlittschuhe an. Danach geben wir die Beschreibung in die Schuhe und erhalten daraufhin die Rose. Die Rose bringen wir Marie Käfer in der Welt der Pflanzen.

Unterdessen sollten wir eine Nachricht über die Spion Uhr erhalten haben, sollte dies nicht der Fall sein, einfach etwas die Expo erkunden, bis wir kontaktiert werden.

Jetzt gehen wir in die Mampf von Morgen Ausstellung und fragen nach dem Essen, welches uns Monkey Penny genannt hat. Mit der unlesbaren Information gehen wir zurück in die Welt der Pflanzen und halten das Blatt unter die Lupe. Wir erhalten die Kombination für das Schloss am Käfig, welchen wir gleich öffnen. Die Venus Fliegenfalle gehört nun uns.

Wir gehen zum Eingang des Robohundes. Ein Typ lässt eine Brille fallen, welche wir uns schnappen. Wir gehen auf den Aussichtsturm, ziehen die rosa Brille an und schauen durch das Fernglas. Wir warten bis ein Typ wieder durch die Tür geht, und erfahren so, was nach unser Atem riechen muss um die Tür zu öffnen.

Sollte das Fernglas falsch ausgerichtet sein, muss man es ganz nach links (Westen) stellen, dorthin wo die alte Damen auf der Bank sitzt und Futter verstreut.

Wir gehen zu Herrn Kabeljau und sprechen ihn an. Ihm fehlt eine Schutzbrille.

Anschliessend gehen wir durch den Hintereingang in die Küche und fragen die Köchin nach dem Gericht für den Atemanalysator. Ihr fehlt eine Zutat. Wir gehen also in die Expo zurück zum geklonten Essen und legen die

erhaltene Zutat auf den Apparat. Anschliessend bringen wir die Zutat der Köchin. Da unser Atem jetzt korrekt riecht, gehen wir zum Eingang des Robohundes und öffnen die Tür.

Im Robohund steigen wir links in die Schuhe auf den Gleisen und fliegen nach oben. Oben drücken wir auf den gelben Knopf. Wir gehen durch die Tür links und verstecken uns sogleich. Sobald der Typ am Schweissen ist, gehen wir links die Treppe hoch. Oben, sobald der Aufseher weg ist, schleichen wir uns zum Schalter und stellen ihn auf schnell. Nun klettern wir wieder nach unten und schnappen uns die Schutzbrille. Diese bringen wir Herrn Kabeljau und nehmen uns dafür die Schweisserbrille. Wir gehen zurück in den Robohund und mit den Raketenschuhen nach oben. Wir ziehen uns die Schweisserbrille an und gehen durch die Tür rechts. Den Raum durchqueren wir und landen in dem Raum mit den Venus Fliegenfallen. Unsere Pflanze stellen wir an den leeren Platz, gehen zurück zum gelben Schalter und betätigen diesen. Nun gehen wir zurück zu den Venus Fliegenfallen und nehmen den Ausschalter vom Boden auf.

Ausschalt Code

Wir gehen zur Winzwelt. Diese ist geschlossen. Über der Tür befindet sich eine Nummer. Mit dem Schlüsselreplikator fotografieren wir, rechts neben der Tür, den Schlüssel mit der gleichen Nummer. Nun müssen wir zum Wachsfigurenkabinett. Das Thermometer behandeln wir mit dem Hitzespritzer, sobald die Wache weg ist, nehmen wir von den Wachsfiguren die Kleider des Kochs mit. Wir verlassen Die Expo und gehen durch den Hintereingang in die Küche. Wir ziehen uns die Kochkleider an und sprechen die Köchin an. Nach dem Gespräch geben wir den Schlüsselreplikator in den Ofen. Mit der Schlüsselkopie gehen wir zurück zu Winzwelt und öffnen die Tür. In der Winzwelt lassen wir Walter Drahtlos in die Kugel vorne.

Mit Walter steigen wir in das Auto und legen den Schalter um. Wir betreten das Traumhaus und klicken hinten auf das Bild mit dem Fernsehen. Das TV Gerät verschwindet und wir können mit dem Treppenbild die Treppe herunter lassen. Wir drücken noch das Fahrstuhlbild und gehen dann nach oben. Oben drücken wir erst das Bild mit dem Kühlschrank und dann das mit der Tür an. Wir gehen nun nach links in den nächsten Raum. Mit dem mittleren Bild entfernen wir den Fernseher. Die beiden anderen Bilder klicken wir so an, dass die obere Schublade etwas herausgezogen ist, und die unterste Schublade komplett (2x anklicken). Jetzt gehen wir über die Kommode auf die andere Seite und die Treppe runter. Hier klicken wir auf das Bild mit dem Waschbecken und gehen dann zu Frida Funk. Wir bekommen den Ausschaltcode für den Robohund.

Lösung Destruko-Lux / Restruko-Lux:

(Bei Napoleon Kakerlake steht ein Destruko-Lux).

In der Kommandozentrale nehmen wir Die Termitengranate, den Alarmdeaktivator, den Fingerabdruckkopierer und den Supersauger aus dem Spiongeräteautomat mit.

Ausschalter

Wir gehen in die Expo zu Wunder der Technik. Mit dem Knopf starten wir den Film und erfahren etwas über den Destruko-Lux und Restruko-Lux. Die Buchstaben müssen wir uns merken. Wir erkunden nun etwas den Park, bis wir eine Nachricht über die Spion Uhr bekommen. Wir gehen also ins Eisstadion. Immer wenn die Reinigungskraft uns den Rücken zudreht, können wir einen Pokal untersuchen. Den Pokal identifizieren wir anhand des Schildes darunter der darüber. Die Information verrät uns, in welche Figur im Wachsfigurenkabinett der Code für den Destruko-Lux versteckt ist.

Beim Eingang der Expo stecken wir beim Souvenirverkäufer die Postkarte vom Wachsfigurenkabinett ein. Mit dieser gehen wir zum Wachsfigurenkabinett und stellen die Postkarte vor die Kamera links. Wir betreten die Ausstellung und werfen die Termitengranate auf die Figur aus der Information von der Eishalle. Wir haben den Code für den Destruko-Lux. Über den Hintereingang und durch die Küche gehen wir zu Napoleon Kakerlake und benutzen den Destruko-Lux mit den erhaltenen Angaben. Den Inhalt saugen wir dann mit dem Supersauger ab.

Jetzt gehen wir gehen zum Herrn Kabeljau, ihm fehlt die Motivation. Hierfür gehen wir in das Mampf von Morgen und sprechen den Jungen auf den Herrn Kabeljau an. Anschliessend gehen wir wieder zum Herrn Kabeljau und sprechen ihn auf den Jungen an. Wiederholt sprechen wir mit dem Jungen über Herrn Kabeljau und danach auch nochmals mit Herrn Kabeljau über den Jungen. Jetzt nehmen wir den Umhang vom Haken.

Wir gehen zum Eingang des Robohundes. Ein Typ lässt eine Brille fallen, welche wir uns schnappen. Wir gehen auf den Aussichtsturm, ziehen die rosa Brille an und schauen durch das Fernglas. Wir warten bis ein Typ wieder durch die Tür geht, und erfahren so, was nach unser Atem riechen muss um die Tür zu öffnen.

Sollte das Fernglas falsch ausgerichtet sein, muss man es ganz nach links (Westen) stellen, dorthin wo die alte Damen auf der Bank sitzt und Futter verstreut.

Mit der Info gehen wir durch den Hintereingang in die Küche und fragen die Köchin nach dem Gericht für den Atemanalysator. Ihr fehlt eine Zutat. Also gehen wir in die Expo zurück zum Mampf von Morgen und nehmen uns die entsprechende Zutat. Da wir zwei brauchen, gehen wir zum geklontes Essen und legen die Zutat auf den Apparat. Nun bringen wir die fehlende Zutat der Köchin. Da unser Atem jetzt korrekt riecht, gehen wir zum Eingang des Robohundes und öffnen die Tür.

Wir gehen nach rechts in den Windkanal und schalten diesen mit der Tafel rechts ab. Wir ziehen uns den Umhang an und fliegen zur Öffnung unten rechts. Wir stecken den Supersauger auf den Restruktio-Lux links und geben wieder die Codes ein. Wir haben nun den Ausschalter. Mit dem Sessel rechts verlasen wir den Raum und mit der Leiter nach unten kommen zurück zum Lift des Robohundes.

Ausschalt Code

Wir gehen wir zur Winzwelt. Diese ist noch geschlossen, also ziehen wir am Hebel beim Schild, nun ist sie offen und wir betreten das Gebäude. Über dem Eingang ist die Alarmanlage, das Symbol merken wir uns. Wir stellen uns links auf den Lastenaufzug und navigieren uns mit den Knöpfen an der Wand nach oben und nach rechts zur Alarmanlage. Auf dem Boden sehen wir die Begrenzung verschiedenen Farben durchlaufen. Die Reihenfolge müssen wir uns merken, sie startet jeweils wenn die Stricke keine Füllung haben. Nun wenden wir uns der Alarmanlage zu und geben oben die Farbreihenfolge der Striche ein. Anschliessend verbinden wir unten mit dem Alarmdeaktivator die beiden Symbole links und rechts, welche dem Symbol über dem Eingang entspricht. Wir fahren mit dem Lastenaufzug zurück nach links und unten und geben Walter Drahtlos in die Kugel.

Mit Walter steigen wir in das Auto und legen den Schalter um. Wir betreten das Traumhaus und klicken hinten auf das Bild mit dem Fernsehen. Das TV Gerät verschwindet und wir können mit dem Treppenbild die Treppe herunter lassen. Wir drücken noch das Fahrstuhlbild und gehen dann nach oben. Oben drücken wir erst das Bild mit dem Kühlschrank und dann das mit der Tür an. Wir gehen nun nach links in den nächsten Raum. Mit dem mittleren Bild entfernen wir den Fernseher. Die beiden anderen Bilder klicken wir so an, dass die obere Schublade etwas herausgezogen ist, und die unterste Schublade komplett (2x anklicken). Jetzt gehen wir über die Kommode auf die andere Seite und die Treppe runter. Hier klicken wir auf das Bild mit dem Waschbecken und gehen dann zu Frida Funk. Wir bekommen den Ausschaltcode für den Robohund.

Abschluss

Robohund

Im Robohund rechts vom Fahrstuhl befindet sich ein Hebel an der Decke, diesen ziehen wir. Oben finden wir ein Fingerabdruckscanner welchen wir untersuchen. Jetzt gehen wir zur Köchin im Hintereingang und geben ihr den Fingerabdruckkopierer. Den Löffel mit dem Fingerabdruck geben wir in Robohund in den Fingerabdruckscanner und gelangen so in den nächsten Raum. Wir bauen den Ausschalter in die Apparatur ein und stellen dann noch die richtige Kombination von unserem Zettel im Inventar ein.

Ende

Es gibt nun zwei Enden. Wenn Napoleon Kakerlake in die Kanalisation flüchtet, können wir daran vorbei fahren und wir haben das Spiel beendet. Wir haben aber Napoleon Kakerlake nicht geschnappt. Also klicken wir auf die Kanalöffnung und folgen der Kakerlake nach unten. Die Videosequenz darf hierfür nicht unterbrochen werden.

Wir gehen die Treppe nach unten und ganz nach Links. Hier drücken wie den violetten Schalter zwei mal. Dann gehen wir hinten die Treppe nach oben und nehmen den Hammer von der Wand. Mit dem Hammer gehen wir nach unten und ganz nach rechts, schlagen das Glas der Vitrine ein und nehmen die Zange heraus. Mit der Zange gehen wir zurück nach links oben und öffnen das vergitterte Rohr am Scharnier mit der Zange. Jetzt noch zurück auf die rechte Seite zu Napoleon Kakerlake und am Hebel ziehen.

