

Komplettlösung zu

Disneys – Micky auf Ganovenjagd

© by [Nikki](#)

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

Ein kleines Adventure für Kids ohne Alterbeschränkung. Du kannst wählen, ob Du das Abenteuer mit Micky oder Minni erleben möchtest. Außerdem gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Such Dir eins der Symbole, die anschließend angezeigt werden, um Dein Spiel zu speichern. Im Spiel werden unten links Micky Maus Ohren angezeigt. Klickst du auf sie, öffnet sich Dein Inventar und gleichzeitig ein Mülleimer, in dem Micky oder auch Minni den ganzen Müll aufbewahren, den Du aufsammeln kannst. Ganz rechts findest Du eine Karte von Mickys, bzw. Minnis Heimatstadt. Klicke auf sie, um Dich schneller im Spiel fortzubewegen.

Einführung:

Micky, bzw. Minni steht mit Goofy im Park, weil Minni, bzw. Micky gleich zur neuen Bürgermeisterin/zum neuen Bürgermeister ernannt werden soll. Die beiden werden schon nervös, weil sie/er nicht auftaucht, da stellt sich Kater Karlo hinter das Rednerpult und verkündet, dass Minni/Micky nicht kommen wird, weil sie/er angeblich die Stadt verlassen hat. Als bisheriger Stellvertreter des Bürgermeisters krönt Karlo sich jetzt selbst zum Bürgermeister. Micky/Minni und Goofy glauben natürlich keinen Augenblick, dass sie/er freiwillig auf das Amt der Bürgermeisterin/des Bürgermeisters verzichtet und beschließen sie/ihn zu suchen. Goofy will mit seiner Lupe den Park absuchen, während Micky/Minni zu Minnis/Mickys Haus gehen will.

1. Kapitel – Finde Minni, bzw. Micky

a) Du spielst mit Micky

Minni's Haus

Links im Garten findest Du **Abfall**, den Du natürlich aufhebst, weil man ihn recyceln kann. Geh dann ins Haus hinein. Auf dem runden Teppiche findest Du **Minnis Liederbuch** und ihre **Haarschleife**. Mehr kannst Du hier nicht finden, also gehst Du hinaus und die Straße nach links hinunter.

Mickys Haus

Draußen sammelst Du am Zaun wieder den **Abfall** ein und auch auf der Einfahrt. Wenn Du Pluto anklickst, stellt Micky fest, dass er so aussieht, als ob er eine Erkältung bekommt. Auf dem Rasen bemerkst Du, dass Pluto etwas vergraben hat. Im Haus kannst Du Dich zwar umsehen, findest aber nichts Brauchbares. Also die Straße weiter nach rechts.

b) Du spielst mit Minni

Mickys Haus

Als Minni beginnst Du bei Mickys Haus. Draußen sammelst Du am Zaun wieder den **Abfall** ein und auch auf der Einfahrt. Wenn Du Pluto anklickst, stellt Minni fest, dass er so aussieht, als ob er eine Erkältung bekommt. Auf dem Rasen bemerkst Du, dass Pluto etwas vergraben hat. Im Haus hebst Du **Mickys Lieblingsknopf** vom Boden auf und auch das **Liederbuch** mit dem Song „Schlaf kleines Wiesel“. Wieder hinaus und die Straße weiter nach links.

Minnis Haus

Hier sammelst Du nur den **Müll** ein. Mehr gibt es nicht zu tun. Danach wieder zurück zu Mickys Haus und dann nach rechts weiter.

für beide gleich

Das Labor

Hier wieder fleißig den **Müll** einsammeln. Rede mit Jack. Die Straße ist solange gesperrt, bis er mit seiner Arbeit fertig ist. Dann gehst Du in das Labor zum Professor. Er arbeitet gerade an einer Flugmaschine braucht aber noch **ein Fahrrad, einen Propeller und ein Badewanne**. Auf dem Boden vorne im Bild liegt ein **Blatt Papier**. Heb es auf und zeig es dem Professor. Er hat auf das Taschentuch sein Hühnersuppenrezept geschrieben. Wenn Du das beschriebene Taschentuch mehrmals auf den Professor anwendest, erfährst Du, dass er einmal versucht hat ein Vergrößerungsglas zu bauen, es aber nicht zu Ende gebracht hat. Außerdem soll die Hühnersuppe gut gegen Erkältungen sein. Wäre doch was für Pluto oder? Die große Maschine mit dem roten Knopf rechts ist ein Suppenkochgerät, das Du ausprobieren darfst. Da Du aber die Zutaten für die Hühnersuppe noch nicht kennst, musst Du später darauf zurückkommen. Auf dem Boden vor dem Tisch liegt noch eine **Hundepfeife**. Wieder draußen redest Du noch einmal mit Jack und erfährst, dass der neue Bürgermeister gewaltige Veränderungen haben möchte und deshalb die Straße aufgerissen wird. Geh dann über die Brücke nach rechts weiter.

Der Park

Im Park angekommen ist Goofy mit der Überwachung der Bäume beschäftigt. Er sitzt dabei in einer Badewanne, um sauber zu bleiben. Die Lampen am rechten Wegrand kannst Du anschalten. Zeige Goofy dann das Taschentuch. Er leiht Dir sein Vergrößerungsglas, wodurch Du die Zutaten für die Suppe deutlich erkennen kannst: **ein Huhn – eine Möhre und eine Stange Sellerie**. Geh dann wieder zurück zum Labor.

Wieder im Labor

Hier gehst Du direkt zur Suppenmaschine und klickst sie an. Danach klickst Du nacheinander die Bilder für das Huhn, die Möhre und den Stangensellerie an. Nur noch den großen roten Knopf und wenn Du alles richtig gemacht hast leuchtet die grüne Lampe auf, die Tür der Maschine geht auf und eine leckere **Hühnersuppe** ist fertig. Sie wandert automatisch in Dein Inventar. Mit ihr dann schnell zu Pluto zurück.

Mickys Haus

Hier angekommen gibst Du Pluto den Teller Hühnersuppe. Er schlürft sie komplett auf und fühlt sich gleich besser. Gib ihm Minnis Schleife bzw. Mickys Knopf, damit er daran schnuppern kann. Der brave Hund begibt sich auch direkt auf die Suche nach ihr. Folge ihm nach rechts, am Labor vorbei und durch den Park zu Kater Karlos Haus.

Kater Karlos Haus

Hier beim Haus kannst Du wieder nur etwas **Abfall** einsammeln. Kaum ist Pluto am Tor angekommen, bellt er auch schon. Minni (Micky) erscheint oben im Turmfenster und teilt Micky (Minni) mit, dass Kater Karlo irgend etwas teuflisches vor hat. Da alle Türen verschlossen sind, muss Micky, bzw. Minni einen Weg finden von außen nach oben zum Fenster zu gelangen. Die Flugmaschine vom Professor wäre doch gut geeignet dafür, aber dazu brauchst Du erst noch die Teile, die dem Professor noch fehlen. Pluto wird nach Hause geschickt.

2. Kapitel – Finde die Teile für die Flugmaschine

Wieder im Park

Zurück im Park, ist dieser kaum wieder zu erkennen. Überall liegt Müll verstreut und im Hintergrund ist eine neue Fabrik entstanden. Klickst Du denn Müllberg an, wo vorher noch die Badewanne gestanden hat, starten Micky, bzw. Minni und Goofy eine Aufräumaktion. Du musst jetzt immer zwei gleiche Bilder anklicken, damit sie in den Mülltonnen verschwinden. Das machst Du solange, bis alle Felder leer sind. Danach kommt der nächste Stapel Müll. Du solltest darauf achten zuerst die Platte die zu mehreren aufeinander gestapelt sind weg zu räumen. Liegen nämlich zum Schluss zwei Bilder aufeinander, bekommst Du sie nicht weggeräumt. Es gibt 10 Schwierigkeitsgrade. Jedes Mal stapeln sich die Müllplättchen höher aufeinander. Es werden auch immer mehr verschiedene Sorten Müll. Sind es m

Anfang nur 2 Sorten, sind es zum Schluss 6. Wenn Du genug von dem Müllsortieren hast, gehst Du zur Fabrik im Hintergrund. Du brauchst nur das 1. Level zu schaffen.

Fabrik

Klicke hier rechts auf den Schalter mit der roten Lampe. Micky, bzw. Minni steht jetzt vor einer Reihe von Gängen mit Maschinen und muss einen Weg dort hindurch finden, um zu verhindern, dass noch mehr Bäume abholzt werden. Also auf geht's. Stell Dich auf den grünen Knopf und geh dann durch die jetzt offene grüne Tür zum blauen Knopf auf dem Boden. Jetzt schnell weiter zur blauen Tür. Dazu erst einen Schritt wieder in den Gang hinien, anschließend unter die rote Lampe gehen und dann schnell durch die noch offene blaue Tür. Bist Du zu langsam schließt sie sich wieder. Hast Du es geschafft, bist Du bei Karlos Helfern den Wieseln angekommen. Rede mit dem Wiesel, dass nicht in er Wanne sitzt. Micky, bzw. Minni sagt ihm, dass Karlo ihn (sie) geschickt hat, um die Wanne zu säubern. Du kommst zwar an die Wanne nicht ran, erfährst aber, dass die Wiesel Angst vor Fischen haben. Betätige alle drei Hebel im Hintergrund auf den Pulten. Stell den Schalter am Eingang auf grün um und geh zurück zum Fabrikeingang und dort in den Park.

Wieder im Park

Rede noch einmal mit Goofy und geh dann zurück zum Labor. Hier steht der Professor schon draußen und Du erklärst Dich bereit ihm die fehlenden Teil zu besorgen. Jack ist jetzt mit seiner Arbeit fertig und die Straße in die Stadt hinein ist frei.

Restaurant

Hier sammelst Du wieder den **Abfall** ein und kommst somit auf 10 Abfallprodukte in Deiner Tonne im Inventar. Dann gehst Du auf der rechten Straßenseite zum Restaurant. Vor der Tür des Restaurants nimmst Du die große **Gabel, das Messer und den Löffel**. Im Restaurant wird Micky, bzw. Minni direkt zum Sandwich machen eingespannt. Du hast allerdings eine vom Professor gebaute Maschine zur Hilfe. Die Beilagen für das Sandwicht kommen aus der Maschine links von dir geflogen. Du musst sie mit der Scheibe Toast, die Du in der Hand hältst auffangen. Wenn Du 2 oder 3 Beilagen eingefangen hast, klickst Du einfach noch mal mit der Maus irgendwohin. Dann kommt eine weitere Scheibe Toast aus der Maschine, die du noch auffängst und das erste Sandwich ist fertig. Mache das solange, bis die Gastwirtin kommt, und Dir eine kleine Mittagspause anbietet. Lässt Du zu viel auf den Boden fallen, musst Du erst einmal sauber machen ☺. Ein **Sandwich** landet in Deinem Inventar. Danach verlässt Du das Restaurant.

Süßigkeitsladen

Gegenüber ist ein Süßigkeitsgeschäft. Wendy die Verkäuferin erkundigt sich nach Minne. Auf der Theke liegen **Kaugummiwürmer**, die Du auch einsteckst. Hinter der Theke kannst Du eine der Süßigkeiten probieren.

Die Bank

Geh in das letzte Haus auf der rechten Seite und rede mit dem Banker. Jemand hat den Tresorraum ausgeräumt und das ganze Geld der Stadtkasse gestohlen, wähen Herr Geizkragen sich eine Tasse Kaffee geholt hat. Rede ausführlich mit ihm und schau Dir auch den Tresorraum an. Dabei stellt Micky, bzw. Minni fest, dass die Tür nicht aufgebrochen wurde, sondern jemand einen Schlüssel benutzt hat. Der einzige, der noch einen Schlüssel zu dem Tresor hast ist der Bürgermeister.

Mickys Haus

Noch einmal gehst Du zu Mickys Haus. Als Micky gräbst Du mit den Händen in der aufgewühlten Erde. Also Minni benutzt Du den Löffel an der aufgewühlten Erde im Vorgarten und gräbst einen **Zauberstab** aus. Minni macht sich nämlich nicht gerne die Finger schmutzig ☺.

Ein Garten

Danach geht es weiter die Straße hinunter. Wie immer den **Müll** aufsammeln. Rede mit dem Mann. Er versucht die ganze Zeit ein Blatt aufzusaugen. Gib ihm die Gabel. Damit schafft er das Blatt vom Rasen und verschwindet. Weiter geht es die Straße nach rechts zu Daisy.

Daisys Haus

Die Polizeiwieseln haben Daisys Fahrrad gestohlen. Wenn du es wiederbeschaffen kannst, borgt sie es Dir, für die Flugmaschine vom Professor. Klicke auch die Katze an und Du erfährst, dass sich Daisys Vogel nicht mal mehr von der Stange traut, weil die Katze ständig unten herumläuft. Benutze die Hundepfeife. Weil nicht geschieht, erklärt Daisy Micky, bzw. Minni, dass er/sie die Pfeifer verkehrt herum im Mund hält. Daraufhin dreht Micky, bzw. Minni sie um und ein pfeift erneut herein. Wie der Professor gesagt, hat fängt zumindest ein Hund an zu bellen und die Katze verschwindet. Klicke jetzt **Daisys Vogel Luciano** an,

damit er in Dein Inventar wandert. Geh die Straße wieder nach rechts und durch die Seitengasse links vom Garten entlang in einen Hinterhof.

Im Hinterhof

Sobald Du den Hinterhof betrittst, fliegt Luciano auch schon zu den anderen Vögeln. Auch hier wieder den **Abfall** aufsammeln. Die beiden Wieselpolizisten haben einen Auftrag von Kater Karlo bekommen, den sie erfüllen müssen. Seit drei Tagen haben sie nicht geschlafen und durch den Krach können sie es auch nicht. Also gehst Du durch den Bretterzaun hinten zu Jack. Ihm reichst Du das Sandwich, doch er hat nur Hunger auf eine halbes Sandwich. Also gibst Du ihm auch noch das Messer, damit er das Sandwich durchschneiden kann. Daraufhin macht er Mittagspause. Geh nach hinten in Richtung Straße.

Donalds Haus

Dort steht Donald. Sein Zauberschrank steht auf der anderen Seite der Straße. Geh durch die Tür in dem abgeschnittenen Schiffsrumpf. Jetzt musst Du versuchen einen Weg zu finden um auf die andere Straßenseite zu kommen. Du kannst die Autos verschieben. Immer wenn vor ihnen oder neben ihnen eine Lücke ist, kannst Du das Auto dort hin schieben. Um an den Zauberschrank zu kommen, musst Du die Autos in der Reihe des Zauberschanks so zur Seite schieben, dass die Straße durchweg frei ist und Du Feld für Feld hinüber gehen kannst. Der **Zauberschrank** wandert in Dein Inventar. Anschließend gehst Du nach rechts auf der Wiese weiter in Richtung der Straßensperren, die Du im Hintergrund siehst.

Die Straßensperre

Die beiden Wiesel, die hier stehen, wollen Geld für die Durchfahrt haben. Auf dem Tisch links liegt ein **Schraubenschlüssel**, den Du einsteckst. Stelle jetzt den Zauberschrank zwischen die Wiesel. Dazu klickst Du mit dem Zauberschrank auf das linke Wiesel. Die beiden Gehilfen von Karlo gehen in den Schrank weil sie ihn für ein neues Mautstellenhäuschen halten. Wende den Zauberstab auf den Schrank an. Donald kommt und lässt die beiden verschwinden. Du setzt Dich dann in die Walze und entfernst die neue Straße wieder, wodurch sich Donalds Hausboot auch wieder zusammensetzt. Danach nach unten links zum See.

Am See

Sammele wieder den Abfall ein und betritt dann den Steg. Die Kaugummiwürmer benutzt Du mit der Angel, worauf Du einen Fisch fängst. Es ist jedoch ein Piranha, den Du nicht einfach mit der Hand nehmen kannst. Also nimmst Du Dir den **Eimer mit Wasser**, der neben dem Steg steht und benutzt ihn mit dem Piranha. Danach nimmst Du einen **Wurm** aus dem Eimer am Steg und gibst ihn in den Eimer mit dem Fisch. Der **Eimer mit dem Piranha** wandert in Dein Inventar. Na wunderbar. Am Boot schraubst Du noch die Bootsschraube mit dem Schraubenschlüssel ab, die man als **Propeller** verwenden kannst. Du wirst dann automatisch zum Professor befördert, wo Du den Propeller abgibst.

Wieder in der Fabrik

Geh den Steg geradeaus zu den badenden Wiesel. Benutze den Eimer mit dem Piranha mit der Badewanne. Nach kurzer Zeit flüchten die beiden Wiesel und die **Badewanne** landet in Deinem Inventar. Das Bild wechselt automatisch und Du lieferst die Badewanne im Labor ab.

Im Hinterhof

Jetzt fehlt nur noch Daisys Fahrrad. Dazu gehst Du wieder zu den Polizeiwiesel. Da der Lärm um sie herum jetzt weg ist, können sie die Vögel zwitschern hören, doch das Lied, das sie trällern ist den Wieselpolizisten nicht gut genug, also gehst Du nach rechts durch das weiße Tor zu den Vögeln. Klicke hier auf das Liederbuch, das von selber aus Deinem Inventar hervorgeholt wird. Die Vögel setzten sich jetzt in einer Formation auf die Stromleitungen. Klicke noch auf den roten Pfeil und sie trällern ein Lied. Wenn Du möchtest kannst Du die Vögel auch selber zu einem Lied zusammenstellen. Nimm dazu einen Vogel vom Lattenzaun auf und setze ihn auf die Stromleitung. Dann den nächsten, usw. Wenn Du hören möchtest wie sich Dein Lied anhört, klickst Du auf den roten Pfeil. Willst Du einen Vogel wieder von der Stromleitung herunterholen, brauchst Du ihn nur anzuklicken und er verschwindet. Probier es einmal aus. Nachdem Du ein Lied abgespielt hast, gehst du zurück zu den Polizeiwiesel, die jetzt einschlafen. Nimm das **Fahrrad** an Dich und Du landest wieder im Labor. Auf geht der Flug zu Karlos Haus, um Minni zu retten.

3. Kapitel – Minnis, bzw. Mickys Rettung

Am Haus angekommen, verliert Goofy die Kontrolle über den Flugapparat und saust in das Gebäude hinein. Minni ist allerdings nicht mehr im Turmzimmer, so dass die vier Freunde, Micky, bzw. Minni, Goofy, Donald und Daisy sich aufteilen müssen, um sie zu suchen.

a) Du spielst mit Micky

Auf dem Boden zwischen den Trümmern liegt ein **Brecheisen**, das Du einsteckst. Geh dann durch die Tür rechts. Anschließend stehst Du in Karlos Wohnzimmer.

Durch die Salontür hinten geht es in die Küche. In der Küche sind die wichtigsten Schränke mit Vorhangschlössern verriegelt. Wenn Du eines anklickst, erklärt sich Daisy dazu bereit sie aufzubrechen, wenn Du ihr ein Brecheisen gibst. Klicke mit dem Brecheisen auf den Schrank links. Daisy öffnet ihn und ein **Behälter mit Puder** wandert in Dein Inventar. Mit diesem gehst Du zurück ins Wohnzimmer zu Goofy.

Gib ihm das Puder und er benutzt es an den Knöpfen des Aufzugs. Klickst Du jetzt auf das Knopffeld rechts neben dem Aufzug, siehst du welche Tasten gedrückt wurden. Drücke auch Du die gleichen Taste.

b) Du spielst mit Minni

Auf dem Boden zwischen den Trümmern liegt ein **Brecheisen**, das Du einsteckst. Sprich Donald an, der daraufhin eine Katze aus dem Hut zaubert. Geh dann durch die Tür rechts. Anschließend stehst Du in Karlos Wohnzimmer.

Im Wohnzimmer bewacht ein Wiesel die Tür. Ein Vogel hackt ihm ständig auf dem Kopf herum.

Durch die Salontür hinten geht es in die Küche. In der Küche sind die wichtigsten Schränke mit Vorhangschlössern verriegelt. Wenn Du eines anklickst, erklärt sich Daisy dazu bereit sie aufzubrechen, wenn Du ihr ein Brecheisen gibst. Klicke mit dem Brecheisen auf den Kühlschrank rechts. Daisy öffnet ihn und ein **Schale und eine Milchflasche** wandern in Dein Inventar. Mit diesem gehst Du zurück zu Donald

Wende die Milchflasche auf die **Katze** ein, so dass Du sie einfangen kannst.

Jetzt wieder in Wohnzimmer und die Katze auf den Vogel anwenden. Dadurch kannst Du ungestört durch die Tür links gehen.

für beide gleich

Du gelangst in den Keller, wo Kater Karlo in einem Planschbecken sitzt. Minni hat er in einen Käfig gesteckt und vor sich gestellt. Karlo wirft mit einem **Piranha** nach Goofy, der sich prompt in seinem Hinterteil festbeißt. Wenn Du jetzt die Brechstange an Goofy benutzt, entfernt Micky, bzw. Minni den Fisch und Du hast ihn mit samt einem Eimer im Inventar. Benutze jetzt noch den Eimer mit Kater Karlo. Er reagiert auf die gleiche Weise wie die Wiesel. Lehn Dich zurück und schau Dir das Ende der Geschichte an.

- ENDE -