

Komplettlösung – Milo and the Magpies

von Kerstin Häntsch

Bei diesem Spiel steuert man den Kater Milo durch mehrere Gärten. Milo war schon fast zu Hause, wurde aber von einigen Elstern vertrieben und muss nun über einen Umweg nach Hause gelangen. Es gibt 10 Errungenschaften in dem Spiel.

Kapitel 1 – Auf nach Hause

- Milo anklicken und er springt von der Mauer
- den Laptop im Haus anklicken
- dann wieder Milo anklicken (2x), damit er sich beim Springbrunnen versteckt
- den Rasenroboter anklicken
- darunter liegt ein Stein
- den Stein nehmen und auf den Springbrunnen legen
- dann den kleinen Frosch anklicken, der unter dem Stein war – **Errungenschaft: Der verzauberte Prinz**
- Milo anklicken und er springt auf den Springbrunnen
- die Frau kommt aus dem Haus
- Milo anklicken und er miaut und die Frau setzt ihn auf die Mauer zum nächsten Garten

Kapitel 2 – Der Künstler

- Milo anklicken, damit er von der Mauer springt
- dann nochmal Milo anklicken und er geht ins hohe Gras
- das Gemälde im Haus ansehen
- darauf ist eine Sonnenblume mit einer Frau zu sehen
- im Garten stehen ganz links mehrere Sonnenblumen
- die Sonnenblume, die zum Maler zeigt 2x anklicken – **Errungenschaft: Seine verlorene Liebe**
- man kann den Igel anklicken und er läuft durch den Garten
- Milo anklicken und er geht zum Zaun
- die Elster kommt aber angeflogen und stört Milo
- Milo flüchtet unter den Tisch
- die Glasscheibe vom Gartenhaus anklicken
- sie geht kaputt
- Milo anklicken und er springt ins Gartenhaus
- dann die Jacke ansehen und den Schlüssel finden
- den Schlüssel nehmen und mit der Tür vom Gartenhaus benutzen
- die Elster kommt aber angeflogen und schnappt sich den Schlüssel
- der Schlüssel landet beim Fisch im Teich
- das Bild beim Fahrrad ansehen

- darauf sind 4 Gegenstände zu sehen
- diese 4 Gegenstände sollte man sich nun in der Reihenfolge wie auf dem Bild ansehen
- auf jedem Gegenstand findet man eine Zahl
- den Maler anklicken und den Pinsel
- auf dem Pinsel steht eine 8
- die Weinflasche auf dem Tisch ansehen
- da steht eine 2
- die Froschstatue ansehen
- sie hat 6 Steine in der Krone
- den Apfel auf dem Dach vom Gartenhaus ansehen
- da sieht man eine 3
- nun das Fahrrad ansehen
- am Fahrrad befindet sich ein Fahrradschloss
- jetzt die Zahlen 8, 2, 6 und 3 eingeben und das Schloss öffnet sich
- das Fahrrad anklicken und es fällt um
- dahinter ist ein Wasserhahn
- den Wasserhahn ansehen und aufdrehen
- jetzt kommt der Schlüssel im Teich wieder zum Vorschein
- den Schlüssel nehmen und mit der Tür vom Gartenhaus benutzen
- die Tür ist offen und Milo kommt heraus
- die Gartenschere nehmen und mit dem Zaun benutzen
- nun kann Milo durch das Loch im Zaun zum nächsten Garten gehen

Kapitel 3 – Kinderspiel

- wenn man 3x den Ast auf der rechten Seite anklickt, fällt ein leuchtender Punkt nach unten
- den Punkt anklicken – **Errungenschaft: Das Glühwürmchen**
- den Jungen mit dem Hubschrauber anklicken
- er lässt den Hubschrauber fliegen und die Elster fliegt nach rechts
- nun den Jungen auf dem Trampolin so oft anklicken bis er hoch genug springt, damit die Elster wieder nach links fliegt
- die Nachbarin sieht sich um und dann muss man sie anklicken, damit sie den blauen Ball zu den Kindern schiebt (falls es nicht gleich beim ersten Mal klappt, kann man den Vorgang einfach wiederholen)
- wenn der blaue Ball im Garten der Kinder liegt, dann den Hubschrauber anklicken und dann kann man den Jungen auf dem Trampolin anklicken, damit er mit dem Ball spielt
- der Ball trifft die Kiste, in der Milo sitzt
- nun muss man das Mädchen anklicken, damit sie auf die Rutsche geht
- dann muss der Junge gegen den Ball treten und das Mädchen muss von der Rutsche kommen und gegen den Ball stoßen, so dass er aus dem Bild verschwindet (diesen Vorgang kann man auch wiederholen bis es klappt)
- nun kann man die Batterien nehmen, die neben der Kiste liegen und mit dem Hubschrauber benutzen
- dann lässt man den Hubschrauber fliegen und vertreibt damit die Elster
- Milo anklicken und er springt über den Ast zum nächsten Garten

Kapitel 4 – Vögel füttern

- Milo anklicken
- er rennt nach vorn und dann wieder zum Baum zurück
- bei dem Mann mit dem Fernglas liegt ein Zettel
- den Zettel ansehen
- da sieht man welche Vögel man alle bei der Futterstelle anlocken soll
- den Gartenzwerg anklicken
- darunter ist ein Regenwurm
- den Regenwurm nehmen und bei der Futterstelle ablegen
- die Schnecke an der Futterstelle anklicken
- den Apfel beim Baum nehmen und auf die Futterstelle legen
- den Mülleimer anklicken und die Brotscheibe auf die Futterstelle legen
- die Sonnenblume anklicken, damit die Sonnenblumenkerne nach unten fallen
- das Vogelfutter, das am Baum hängt, nehmen und mit der Futterstelle benutzen
- das Fenster anklicken und dahinter die Gießkanne nehmen
- die Gießkanne mit der Wasserstelle für die Vögel benutzen
- alle Vögel sind nun da
- dann kommt ein Adler und vertreibt alle
- bevor Milo zum nächsten Garten geht, sollte man den heruntergefallenen Regenwurm wieder auf die Futterstelle legen
- dann kommt ein anderer Vogel
- diesen anklicken – **Errungenschaft: Der Wiedehopf**
- nun Milo anklicken
- der versucht durch die Hecke zum kommen, aber die ist zu dick und so muss er einen Umweg machen

Kapitel 5 – Ein Angelausflug

- Milo anklicken
- ein Frosch erscheint
- Milo anklicken
- wieder Milo anklicken, damit er die Enten ins Wasser scheucht
- auf der anderen Seite sieht man ein Mädchen im Haus
- im Haus gibt es einen Tisch, auf dem Essen steht
- nun muss man immer eine Ente anklicken und dann das Mädchen
- die Ente schwimmt in Richtung zum Mädchen und das Mädchen wirft der Ente Futter zu
- es muss aber das richtige Futter sein
- jede Ente bekommt das Futter in einer anderen Farbe
- jetzt klickt man solange die Enten und das Mädchen an bis alle Enten gefüttert wurden und dann wegschwimmen
- die Enten sind in der folgenden Reihenfolge im Wasser: weiße Ente, orange Ente, braune Ente, schwarze Ente und schwarz-weiße Ente
- in der folgenden Reihenfolge muss man zuerst die Ente und dann das Mädchen anklicken:
- weiße Ente, braune Ente, schwarze Ente, orange Ente und schwarz-weiße Ente

- dann sind alle Enten gefüttert und schwimmen weg
- nun den Angler anklicken, damit er seine Angelrute auf einer anderen Seite auswirft
- dann den Angler anklicken bis er einen Schuh aus dem Wasser zieht
- den Angler anklicken, damit er seine Angelrute auswirft
- aus dem Schuh kommt ein Krebs (anklicken) und zwickt Milo, der vor Schreck ins Wasser fällt
- nun Milo anklicken bis er auf der anderen Seite ankommt bevor der Fisch kommt
- Milo anklicken und das Mädchen kommt aus dem Haus und holt Milo ins Haus, um ihn zu trocknen
- in dieser Zeit landet ein Eisvogel unten links im Bild
- den Eisvogel anklicken – **Errungenschaft: Der Eisfischer**
- Milo kommt wieder aus dem Haus
- Milo 2x anklicken und er springt vom Boot auf die andere Seite und geht zum nächsten Garten

Kapitel 6 – Boogie Time

- die Katzenklappe am Haus ansehen
- Milo anklicken
- er versucht durch die Katzenklappe ins Haus zu kommen, aber er bekommt keinen Zugang
- Milo anklicken und er geht zur Katzenminze
- der Mann wirft seine Bierdose auf das Dach
- den Mann anklicken und er wird laute Musik einschalten
- der Klavierspieler beschwert sich deswegen
- das Notenblatt auf dem Boden anklicken und auf den Notenständer auf dem Klavier legen
- dann den Mann oben im Fenster anklicken und er schaltet die laute Musik aus
- der Klavierspieler spielt wieder und Milo geht zur Katzenminze
- dann tanzt Milo und die weiße Katze kommt auf das Dach
- den Engel mit Pfeil und Bogen anklicken
- die weiße Katze verliert ihr Halsband
- das Halsband nehmen und mit Milo benutzen
- dann den Baum rechts anklicken bis ein roter Teufel erscheint – **Errungenschaft: Kleiner Teufel**
- Milo anklicken und er geht durch die Katzenklappe ins Haus

Kapitel 7 – Unerwartete Hilfe

- Milo anklicken und er geht etwas trinken
- die Karte mit den Herzen im Regal anklicken und sie fällt nach unten
- den Schlüssel am Haken vom Regal anklicken
- der Schlüssel fällt ins Katzenklo
- Milo 2x anklicken und er begegnet der Katze vom Sofa und verkriecht sich unter den Tisch
- die Frau auf dem Sofa hat einen Laserpointer in der Hand
- die Karte mit den Herzen auf dem Boden anklicken

- es kommt eine kleine Katze – **Errungenschaft: Milos Kind**
- das Katzenklo anklicken
- die andere Katze springt dorthin und der Schlüssel ist zu sehen
- den Schlüssel nehmen und mit der verschlossenen Schranktür benutzen
- das Bild ansehen
- hier sind die folgenden Gegenstände zu sehen: Ball, Tasse, Blumentopf, Katzenfoto, Beethoven, Uhr, Bild mit Sonne, Feder und Fragezeichen
- nun die Gegenstände in der Reihenfolge anklicken, so das die Frau mit dem Laserpointer auf diese Gegenstände zeigt und die andere Katze dorthin springt:
- Ball rechts, Ball links, Tasse auf dem Tisch, Kissen mit Blumen auf Sessel, Schalter auf dem Fußboden (geht Lampe an und strahlt Katzenbild an), dann Socke, dann Ball, dann Tasse, dann Kissen und wieder Schalter, damit Licht ausgeht, sonst sieht man den Laserpointer nicht und nun wieder Socke, Ball, Tasse, Kissen und dann Katzenbild an der Wand, Beethoven Büste, Uhr, Lampe, Spiegel an der Wand und Türklinke
- die Tür ist offen
- Milo anklicken
- Milo landet auf dem Dach
- Milo nochmal anklicken

Kapitel 8 – Die neuen Nachbarn

- den Briefkasten ansehen und das Foto
- die Sachen auf der Leine sortieren (bunte Bluse, weißes Hemd, rotes Kleid, schwarze Bluse, gestreiftes Teil)
- dann fällt die bunte Bluse nach unten
- die Bluse anklicken und der Hund bellt 1x
- das Gartenhaus anklicken und der Hund bellt 5x
- die Tür geht auf
- jetzt schnell die grüne Bierflasche nehmen
- die Bierflasche dem Mann am Fenster geben
- der wirft die Flasche herunter
- das Bier auf dem Boden anklicken und der Hund bellt 3x
- die kaputte Flasche nehmen und mit dem schwarzen Sack neben dem Gartenhaus benutzen
- es dem Sack guckt eine Ratte
- die Ratte 2x anklicken
- der Hund bellt 7x
- ein Zettel fällt durch den Türschlitz
- der Hund zerreißt den Zettel
- die Papierschnipsel ansehen und wieder richtig zusammensetzen
- dann die vier Artikel lesen
- im Haus die Tür vom Schaltschrank öffnen (hinter der Stelle wo die Papierschnipsel lagen) und den grünen Knopf drücken
- dann das Gartenhaus anklicken
- die Tür öffnet sich und ein Insekt fliegt heraus
- das Insekt anklicken – **Errungenschaft: Totenkopffalter**
- den Briefkasten ansehen und die Zahlen 7513 einstellen

- die Fernbedienung nehmen und mit dem Fenster (Markise) benutzen
- Milo anklicken und er geht über die Markise
- wieder Milo anklicken und er springt auf den Baum

Kapitel 9 – Der Sturm

- Milo sitzt auf dem Baum
- die Elster ist auch hier und weiter oben ist das Nest, wo der Partner drin sitzt
- neben dem rechten Dachfenster gibt es einen lockeren Dachziegel
- den Dachziegel anklicken und dann die Fledermaus, die nun über den beiden Fenstern sitzt
- **Errungenschaft: Fledermauskatze**
- das Fenster anklicken
- hier den Haken anklicken und das Fenster öffnet sich
- die Ratte anklicken und die Pflanze kippt um
- den Schlüssel nehmen und mit dem Tagebuch benutzen
- die beiden Seiten im Tagebuch lesen
- die Nahansicht verlassen
- die Pflanze am Fenster nehmen und mit dem Nest benutzen
- die Elster im Nest anklicken
- sie verbaut die Pflanze im Nest und dabei kommt das Piercing zum Vorschein
- das Piercing nehmen und der Elster auf dem Ast geben
- Milo anklicken
- die eine Elster fliegt weg, aber die zweite Elster kommt sofort und lässt Milo nicht durch
- das Nest ansehen
- jetzt sind fünf kleine Elstern zu sehen
- die Elstern ansehen
- sie haben von links nach rechts die folgenden Zahlen: 1, 4, 2, 5 und 3
- nun die Elstern mit den Zahlen von 1-5 anklicken und dann alle Elstern von links nach rechts anklicken
- die Elster rechts fliegt aus dem Nest
- die Elster anklicken
- ein Adler kommt und holt die Elster
- Milo anklicken bis die Elster gerettet ist
- am Ende sitzt Milo ganz oben im Baum
- die kleine Elster anklicken
- die Eltern kommen und bringen Milo nach Hause
- **Errungenschaft: Bye!**
- Damit ist das Spiel geschafft.
- Es gibt noch das kostenlose Spiel: Milo and the Christmas Gift bei Steam

E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 01.01.2026

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>