

# Spy Fox in Alarm im Weltall Komplettlösung

Spiegel öffnen um den Informant zu finden.

Im Inventar das Origamiskateboard öffnen. Das Skateboard in der Reihe der Farben von oben falten. Das Klo durch die Tür verlassen.

Das Bowling Center betreten und zur Jukebox gehen. Im Inventar den Teebeutel ansehen und die Titelnummer in der Jukebox wählen.

Aus dem Automaten den Spion Bowlingball nehmen. Durch den Kegel zurück zur Bowling Center gehen. Nach unten Links zu den Bahnen gehen. Den Bowling Pin ansehen. Nun mit Pudi sprechen. Die Farbe Ihres Shirts merken. Auf der Anzeige den untersten Namen merken.



Zurück zum Shop. Das Werbeschild für das Gratis Bowlinghemd ansehen. Dann das Hemd entsprechend der Farbe von Pudi Hemd auswählen. Das Shirt in die Maschine Links einlegen. Den Namen von der Anzeigetafel eingeben und den Aufnäher anbringen lassen. Das Hemd aus der Maschine nehmen und zurück zu den Bahnen, das Hemd anlegen. Nun die Bowlingkugel aus dem Inventar mit dem Pin verwenden.

Wir müssen nun 4 Zutaten besorgen. Im Spiel gibt es 6 verschiedene. Hier folgen alle 6 Zutaten.

## Chiclegummi

In der Zentrale aus dem Automaten die Greif-Grossmutter, Spion Rostkiller und den Spion Toaster mitnehmen.

Das Bowling Center verlassen und in das Auto steigen. Auf der Karte den Dschungel auswählen. Den Schalthebel wählen um hinzufahren.

Aus dem Inventar die Greif-Grossmutter mit dem Ast oberhalb verwenden und zur Pyramide gehen. Mit der Verkäuferin sprechen. Jetzt die erhaltene Sprechblase aus dem Inventar mit der Verkäuferin benutzen.



Zurück zum Auto und zum See fahren. In den Import Shop gehen. Die Schlüsselsprechblase mit dem Verkäufer benutzen. Er nennt uns einen Code. Den Laden verlassen und mit dem Auto in die Wüste fahren. Mit dem Kaktus sprechen. Wir kriegen einen Dekodierer. Zurück zum See und in den Laden. Den Decoder mit dem Verkäufer benutzen und in der Dose den richtigen Code wählen. Wir kriegen das Amulett.

Mit dem Auto zurück in den Dschungel und die Strickleiter nach oben. Die Symbole oben auf der Pyramide merken. Die Strickleiter runter zurück zum Pyramideneingang gehen.

Den Code eingeben und das Amulett in die Tür einsetzen. Die Pyramide betreten. Die Säge mit dem Rost-Killer behandeln.

Im nächsten Raum den Spion Toaster mit dem Seil verwenden. Dann haben wir das Gummi.

### Aerosol Partikel-Durchmesser (APD)

In der Zentrale aus dem Automaten das Betäubungsbrötchen und der Spion-Lauscher mitnehmen.

Das Bowling Center verlassen und beim Tor hinten die Schlüsselkarte aus dem Inventar verwenden. Durchs Tor gehen und in die Fabrik gehen. Nach links zu den Perücken gehen und Roger ansprechen.

Zurück gehen und die Scheibe mit den Wärtern anklicken. Man versteht sie nicht. Den Spion-Lauscher mit der Scheibe verwenden.



Durch die Tür hinten gehen. Nach Links kann man zur Rakete gehen. Wir kommen nicht durch den Haarscanner, da unsere Frisur nicht stimmt. Zur Roger gehen und mit der Sprechblase aus dem Inventar ihn über die Frisur des Tages befragen. Diese merken. Zurück zum Scanner, hier aber nach hinten gehen. Den Frisurenautomaten nach den erhaltenen Informationen einstellen und starten.

Zurück zum Haarscanner, die Perücke aus dem Inventar aufsetzen, und durch die Tür nach Links gehen.

Die Wachen mit dem Betäubungsbrötchen ausschalten. Hinten befindet sich der Safe. Die Kombination aus dem Inventar eingeben. Wir bekommen den Schlüssel. Den Schlüssel mit der Rakete verwenden. Auf die Sprühdose klicken um den Partikel-Durchmesser zu bekommen.

### Geheimdonut XY

In der Zentrale aus dem Automaten das Lachen in Dosen und die Greif-Grossmutter mitnehmen.

Die Zentrale und das Bowling Center verlassen und den Donat Laden gegenüber betreten. Auf der Menükarte hinten den Geheimdonut XY anwählen. Nun die Donat Sprechblase aus dem Inventar mit der Bedienung und dem Polizisten verwenden.

In das Auto steigen und in die Wüste fahren. Nach links gehen und versuchen die Brücke zu überqueren. Nach hinten und dann nach rechts gehen. Von Bea den Imker Hut leihen. Zurück zur Brücke und den Hut aus dem Inventar aufsetzen. Nun die Brücke überqueren. Das Lama mit der Sprechblase aus dem Inventar nach dem Rezept fragen.

Zurück zum Donat Laden gehen und das Rezept der Bedienung geben. Das Rezept ist verschlüsselt geschrieben. Das Rätsel von dem Tresen anwählen. Die Lösung ist ein einfaches erste Buchstaben des Wortes Rätsel: Hefe, Milch, Salz, Wasser, Zucker, Öl, Eier, Tapioka

Aus den Laden gehen und mit dem Auto in den Dschungel fahren. Die Greif-Grossmutter mit dem Ast oberhalb verwenden und die Strickleiter nach oben gehen. Die Möwe mit der Sprechblase aus dem Inventar über Tapioka befragen. Die Möwe will einen Donut für das Tapioka. Den Donut Typ merken.

Mit dem Auto zurück in den Donat Laden und den gewünschten Donut kaufen. Der Polizist isst den Donut. Daher das Lachen in Dosen aus dem Inventar mit dem Polizisten verwenden und dann den Donut bestellen. Den Donut in den Dschungel zur Möwe bringen. Das erhaltene Tapioka in den Donat Laden der Bedienung bringen.

Wir haben den Geheimdonut.



## Süsswasserperle

In der Zentrale aus dem Automaten die Ententarnkappe, den Perlen Detektor und die Greif-Grossmutter mitnehmen.

Das Bowling Center verlassen, in das Auto steigen, und zum See fahren. Den Fischer im Boot ansprechen. Der man kann uns nicht verstehen. Also mit dem Auto zurück vor das Bowling Center. Mit der Pfadfinderin sprechen und danach das Megafon anklicken.

Wir müssen Kekse verkaufen. Hier die Liste wer welche Kekse kauft:

- *Rote Box*: Dschungel Verkäuferin bei der Pyramide.
- *Violette Box*: Verkäuferin im Importshop am See.
- *Grüne Box*: Bea Bär beim Honigstand in der Wüste.
- *Orange Box*: Verkäufer im Bowling Center.
- *Blaue Box*: Lama in der Wüste (Zugang siehe Geheimdonut XY).

Das Geld der Pfadfinderin geben und das Megafon mitnehmen. Zum See fahren und mit dem Megafon mit dem Fischer sprechen. Nun de Leiter hochgehen. Die die Ententarnkappe aus dem Inventar anlegen und nach Links zu den Muscheln gehen. Den Perlen Detektor mit den Muscheln verwenden. Die Perle suchen bis wir sie haben.



## Kaktusfeigen Pizza

Hier brauchen wir nichts aus dem Spion Automaten aus der Zentrale.

Das Bowling Center verlassen und in die Pizzeria gegenüber gehen. Auf der Menütafel die Kaktusfeigenpizza anwählen um diese zu bestellen. Die Pizzeria verlassen, in das Auto steigen und in die Wüste fahren.

Nach rechts gehen und den Imker Hut ausleihen. Zurück zum Auto und nach Links gehen. Vor der Brücke nach unten gehen. Hier das Rad drehen um das Wasser umzuleiten. Jetzt zurück zur Brücke und diese überqueren. Aus den Kakteen eine Kaktusfeige nehmen. Mit der Kaktusfeige können wir nicht zurück über die Brücke, daher legen wir Sie auf ein hängengebliebenes Brett im Fluss. Jetzt zurück über die Brücke und wieder nach unten gehen. Hier die Kaktusfeige aus dem Wasser nehmen.

Mit dem Auto zurück zur Pizzeria und die Kaktusfeige der Bedienung geben.



### Schönheitslehm

In der Zentrale aus dem Automaten den Lampen Lutscher und die Greif-Grossmutter mitnehmen. Das Bowling Center verlassen und mit dem Auto zum See fahren. Die Tauchausrüstung nehmen, und wir erfahren, dass wir Flossen brauchen.

Zurück zum Auto und in den Dschungel fahren. Aus dem Inventar die Greif-Grossmutter mit dem Ast oberhalb verwenden. Während dem Schwingen die Schuhe anwählen. Damit fahren wir zurück ins Bowling Center. Die Schuhe geben wir am Tresen ab und bekommen die Schwimfflossen.



Wieder zum See. Dem Frosch die Flossen zeigen, und wir bekommen die Taucherausrüstung. Zur Plattform im Wasser gehen und den Taucheranzug aus dem Inventar anlegen. Über die Leiter ins Wasser gehen. Die Tür ist mit drei Schlössern versperrt. Sie zeigen jeweils in unterschiedlichen Richtungen. Diese merken. Raus aus dem Wasser und die Leiter weiter nach Oben.

Warten bis die Ente aus dem Bild ist, dann nach rechts zu den Drehreglern gehen. Diese gleich wie die Schlösser im Wasser einstellen. Ebenfalls befindet sich hier eine Karte. Auf dieser müssen wir die Position des Lehms finden, welche auf dem Papier im Inventar steht. Die Position merken. An einer Seite befindet sich eine goldene Markierung, auch diese merken.

Zurück ins Wasser und durch das Tor. Den Lampen Lutscher verwenden. Nun das richtige Quadrat gemäss der Karte oben wählen. Die Ausrichtung lässt sich anhand der goldenen Markierung erkennen.

### Pudi besiegen

Zurück ins Mobile Kommandozentrale und alle Zutaten an Kippkegel geben. Zur Pudis Rakete gehen und ins All reisen, durch die Luke oben in die Rakete fliegen. Die Pille aus dem Inventar ins Aerosol werfen.

Aus dem Inventar das Schweizer Spion Messer mit dem Netz verwenden. Die Pille aus dem Abfall holen und nochmals in das Aerosol werfen.

Pudi wird flüchten. Wenn wir Ihr nicht folgen. Ist das Spiel hier mit einem kleinen Präsent zu Ende.



Wenn wir Ihr gefolgt sind landen wir auf der Mondbasis. Um durch die Tür zu kommen müssen wir den Tür Code in der richtigen Reihenfolge wiederholen. Wenn die Wache durch ist, zum Panel fliegen, und die Sequenz wiederholen.

Nach links gehen und dann nach hinten. Nun sind wir auf einer Plattform. Links ist der Ausschalter für die Fall. Davor aber noch eine weitere Falle. Bei dieser befindet sich ein Monitor. Auf diesem wird eine Form (Parfümflache) angezeigt. Diese merken. Den Knopf rechts noch drücken.

Nun nach unten und rechts. Hier ist nun der Parfümschrank offen. Die Flasche mit der richtigen Form nehmen und wieder zur Plattform hoch. Die Flasche einsetzen, dann links die Parfümfalle ausschalten. Nun können wir wieder runter und weiter nach Links.

Wir sind in einem Überwachungsraum. Mit den Pfeiltasten lassen sich die Monitore steuern. Pudi suchen und auf die Fingernägel achten, sich diese merken. Zwei Mal nach rechts gehen und mit dem Automaten hinten die Fingernägel mit der richtigen Form und Farbe lackieren.

Die Hand nun gleich noch in den Scanner legen, und das Kraftwerk ist ausgeschaltet.