

STUPID INVADERS

Imiona piątki bohaterów:

Bud - pomarańczowy

Etno - fioletowy

Gorgious - niebieski

Candy - zielony

Stereo - czerwony (dwugłowy)

Aby zabrać jakiś przedmiot, spojrzeć na coś, lub rozpocząć rozmowę, najedź na obiekt i kliknij lewy przycisk myszy.

Jeśli chcesz użyć któregoś z posiadanych przedmiotów, wciśnij spację.

Aby zapamiętać grę wciśnij F2.

Aby załadować grę wciśnij F1.

Po ucieczce przed agentem Bolokiem (postacią, która od doktora Sarakina otrzymała polecenie złapania piątki przyjaciół), znajdziesz się w toalecie i przejmujesz rolę pomarańczowego stworka imieniem Bud. Zbliź się do półek i zabierz: wojskowy papier toaletowy, przepychacz oraz wybielacz. Wyjdź z toalety i połącz przepychacz z wojskowym papierem toaletowym. Rzuć to na okno i - niczym po linie - wyjdź na dach. Na dachu porozmawiaj chwilę z siedzącym w kominie Świętym Mikołajem, po czym wlej do komina wybielacz. Wskocz do komina. W pomieszczeniu, w którym się znajdziesz, na beczce będzie leżał kwas siarkowy. Weź go. Z komnaty obok zabierz lejek i łom. Wróć do miejsca, w którym wylądowałeś i skieruj się w stronę trumny. Podejdź do niej i otwórz ją łomem. Zombie trzyma potrzebny Ci klucz. Aby go zdobyć, musisz rozpuścić Zombie w kwasie siarkowym. Włóż mu do ust lejek i wlej przez niego kwas. Zabierz klucz. Teraz idź do miejsca, z którego zabrałeś wcześniej łom i lejek. Gdy zlokalizujesz schody, wejdź po nich do góry. Teraz jeszcze tylko musisz się wspiąć po drabinie i już jesteś przy drzwiach. Ponieważ są zamknięte na kłódkę, do ich otwarcia wykorzystaj klucz Zombie. Znajdziesz się w piwnicy. Chwyć pułapkę na myszy i ustaw ją u dołu schodów. Następnie wyłącz światło (przycisk znajduje się na drewnianym słupie). Gdy agent

wpadnie w pułapkę, opuść piwnicę schodami prowadzącymi na górę. Odbierz telefon (choć nic się nie stanie, jeśli tego nie zrobisz) i idź do kuchni (pierwsze drzwi na końcu korytarza). W kuchni otwórz lodówkę i najedz się. Z jednej z szuflad wyciągnij zapalniczkę. Przez kolejne drzwi dostaniesz się na podwórko. Zwróć uwagę na stojącą tam kosiarkę do trawy. Odegra ona bardzo ważną rolę. Udaj się do garażu (drzwi na końcu korytarza). Zabierz z stamtąd raketkę. (Możesz także odsunąć skrzynię i z górnej półki zabrać balonik. Sprawi to Budowi wielką frajdę, ale nie będzie miało żadnego znaczenia dla przebiegu akcji). Wyjdź z garażu i udaj się do jednego z dwóch pokoi na parterze. To te z zieloną framugą po lewej stronie. Na środku pomieszczenia stoi kominek. Postaw tam raketkę, a następnie podpal lont. Nie smuć się, że odebrałeś bocianowi spokój i miejsce zamieszkania. Komin, na którym siedział, będzie Ci później potrzebny. Dla śmiechu możesz otworzyć szafę. Bolało? Jeśli nie, to wyjdź z pokoju i wejdź do pokoju naprzeciwko. Znajdziesz się w bibliotece, w której możesz zażyć nieco rozrywki (posłuchać radia, pooglądać telewizję, a także obejrzeć zawartość półek). Gdy wyjdiesz z biblioteki, wejdź po schodach na górę, po czym skręć w prawo. Tam znajdują się drzwi. Otwórz je, a znajdziesz się w łazience. W pralce znajduje się klucz. Zabierz go stamtąd. To koniec misji w tym pomieszczeniu. Możesz z niego wyjść. Idź prosto i wejdź do pomieszczenia po lewej stronie. Nie przejmuj się, że przypadkowo stłukłeś obrazek. Otwórz stojącą tam szafę i zabierz z niej rajstopy. Zdobyтым w łazience kluczem otwórz jedną z szuflad w szafce, na której stoi lustro. Wyciągnij z niej suszarkę do włosów i udaj się w stronę wyjścia. (Możesz też dla hecy uruchomić wieżę HI-FI. W tym celu podnieś płytę, leżącą pod szafką, na której stoi wieża). Wyjdź z pokoju, a następnie udaj się w stronę schodów prowadzących na górę. Przyjrzyj się wiszącym na ścianach okazom zwierząt i ryb. (Szczególnie dobrze prezentuje się nieco zdziwiony fileć). Teraz wejdź do komnaty i poszukaj niebieskich drzwi. W międzyczasie Bolok zdołał uwolnić się z pułapki i opuszcza piwnicę. Gdy znajdziesz się w pokoju, podejdź do

telewizora. Na podłodze po lewej stronie leży przedłużacz. Przyda się. Zabawa z pilotem znajdującym się w akwarium, otwieranie szafy oraz drzwi na końcu korytarza nie ma znaczenia dla wypełnienia misji, ale jeśli lubisz się śmiać możesz to uczynić. Gdy staniesz koło akwarium, ujrzysz drzwi. Nie otwieraj ich na razie, gdyż w pomieszczeniu na wprost czyha na Ciebie Bolok. Teraz wróć do komnaty z kominkiem i podejź do wanny z prysznicem (możesz przekonać się czy działa). Obok niej znajdują się zbite z desek drzwi. Otwórz je i postaw parę kroków do przodu. Po lewej stronie znajduje się ciemny zakamarek. Wejź tam i poszukaj włącznika światła. Teraz zamknij stojącą tam skrzynię i wskocz na nią. Na półce leży korba, po którą musisz sięgnąć. Zejź ze skrzyni, wyłącz światło i opuść ciemny kąt. Skieruj się w stronę okna i poszukaj dziury. Aby otworzyć jedną z szyb, użyj korby. Musisz teraz wyskoczyć na zewnątrz i przedostać się na drugą stronę. Użyj deski opartej o dach jako pomostu. Wskocz do komina, na którym wcześniej urzędował bocian. Wylądujesz w zupełnie nowym miejscu. Po lewej stronie stoi szafa. Nie otwieraj jej pod żadnym pozorem, gdyż czai się tam na Ciebie Bolok. Aby uniemożliwić mu wyjście, zarzuć na szafę rajtuzy. Jednym końcem owiń szafę, a drugi wyrzuć przez balkon na podwórko. Idź do kuchni. Tam bowiem znajdują się drzwi, prowadzące na zewnątrz domku. Podejź do kosiarki, chwyć rajtuzy i przywiąż je do niej. Następnie uruchom kosiarkę... Ach! Biedny Bolok... Ale o to właśnie chodziło! Teraz wróć do domku i przejdź do pomieszczenia, w którym znajdowało się akwarium. Stojąc koło niego zauważysz drzwi. Otwórz je, a następnie przejdź przez dziurę w ścianie. Brawo!!! Właśnie odnalazłeś swoich przyjaciół. Powiedz do nich kilka słów (mimo, iż Cię nie słyszą). Gdy przejdiesz na drugą stronę pomieszczenia, odnajdziesz tajemniczą maszynę. Wszelkie próby uruchomienia zakończą się niepowodzeniem. Aby roztopić bryłę lodową, w której Twoi przyjaciele są uwięzieni, musisz użyć suszarki. Podejź zatem do gniazdka, które umieszczone jest na dole ściany, po lewej stronie wejścia. Podłącz do niego przedłużacz, a do przedłużacza suszarkę. Jeśli

podłączysz samą suszarkę, kabel okaże się zbyt krótki. Gdy już połączysz przedmioty, Twój przyjaciele będą wolni. Wydawać by się mogło, że mogą spokojnie opuścić planetę, kiedy nagle Etno przypomina sobie, że zostawił coś bardzo ważnego...

W pomieszczeniu, w którym się znajduje, pomóż mu odnaleźć komputer. Porozmawiaj z nim o Maurice, przy czym staraj się być jak najbardziej uległy. Jeśli zagrozi ci wyłączeniem - nastąpi eksplozja i już nigdy nie wrócisz na rodzinną planetę. Nie przejmuj się, że mimo uległości drzwi do sejfu nie zostaną otwarte. Od czego spryt? Poszukaj niebieskiej teczki. Gdy już ją zlokalizujesz - wciśnij przycisk. Niestety, bateria tego urządzenia jest wyczerpana. Jeśli chcesz się o tym przekonać - usiądź w fotelu. Nic z tego? Musisz więc baterię naładować. Odłącz ją od urządzenia i podejdź do maszyny stojącej za teleskopem (popatrz, co przez niego widać). Na dole ściany za maszyną znajduje się gniazdko elektryczne. Podłącz do niego baterię. Teraz, gdy jest już naładowana, wróć do miejsca, z którego ją wziąłeś i ponownie podłącz. Usiądź wygodnie w fotelu. Po chwili zamienisz się w Maurice. Opowiadanie komputerowi dowcipu spowoduje, że otworzą się wrota sejfu. Teraz śmiało do niego wejdź, zabierz, co Twoje i opuść go. Mimo kolejnej próby pojmania Cię, agent Bolok poniesie straszliwą klęskę. Po raz kolejny przed jego gniewem uchroni Cię kosiarka. Invaders wracają do domu...

Podczas próby opuszczenia Ziemi, następuje kolejna awaria statku. Invadersi rozbijają się z dala od miejsc cywilizowanych, a jedyną szansą na ponowne wyruszenie w drogę powrotną, jest pozyskanie krowiego nawozu. Dwaj ochotnicy: Candy i Gorgious wyruszają na poszukiwania owego produktu. Już na początku Candy zostaje połknięta przez błotnistą kreaturę. Zostałeś sam, a całej sytuacji bacznie przygląda się stadko kurczaczków...

Podejdź do drzewa i urwij korzeń. Idź do przodu, po czym skręć w lewo, w stronę studzienki. Niestety, próba otworzenia jej (ręcznie lub korzeniem)

zawiedzie. Udaj się zatem w drogę powrotną. Wtedy nadejdzie wielka kura. Podejmij z nią dialog. Gdy eksploduje - studzienka stanie przed Tobą otworem.

Wraz z wyplutą przez potwora Candy, udajecie się w dalszą drogę. Przemierzając szlaki kanalizacyjne dochodzicie do miejsca, w którym następuje rozgałęzienie dróg. Przyjaciele postanawiają się rozdzielić, a Ty przejmujesz rolę Candy...

...i otwierając drzwi, dostajesz się pod "opiekę" niejakiego pana Nelsona. Krótko mówiąc - wpadłeś w tarapaty. Tymczasem Gorgious wyrusza w podróż innym kanałem...

Wejdz po drabinie. Gdy znajdziesz się na górze, możesz zjeść wieko studzienki i leżącą obok oponę. Udaj się do windy i naciśnij guzik. Opuść pomieszczenie z krowami. Jeśli obejdiesz je dokoła, znajdziesz trzy windy. Wszystko to przy wdzięcznym akompaniamencie krowich arii. Stań na windzie, (koło miejsca, z którego wyszedłeś) i naciśnij przycisk. Winda powiezie Cię w górę. Idź do pomieszczenia na prawo i zabierz stamtąd kowadło i deskę. Nie podchodź do psa! Jest bardzo głodny i na pewno Cię zje. Rzucanie w niego kowadłem lub deską też nic nie pomoże. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się w kierunku schodów. Na górze skręć w prawo. Spawacz nie pożyczycy Ci butli z gazem, ale za to dowiesz się, że pies jest groźny i na pewno Cię nie przepuści. Wróc schodami do windy i zjedź na dół. Idź do następnej windy. Gdy znajdziesz się na górze, przejdź mostkiem do następnego pomieszczenia. Wejdz po schodkach, z kotła wyciągnij chochlę. Weź też ze sobą kocioł. Na pewno będzie za ciężki, więc opróżnij jego zawartość, używając chochli. Przejdź do następnego pomieszczenia i po schodach wejdz na podest. Stań koło piedestału, załóż na głowę kocioł i sięgnij po młot. Gdy ostrzał artylerii się skończy - młot będzie Twój. Nie zważaj na pokrzykiwania kurczaka. Jeśli chcesz możesz wypróbować na nim zdobytą broń. Wróc do spawacza. Uderz go młotem i zabierz butlę z gazem. Teraz bez obaw udaj się do psa i podrzuć mu butlę jako przynętę. Gdy ją połknie- napęcznieje i niczym balon, uniesie się w górę.

Zabierz jego budę (możesz też zjeść jego kość), otwórz kraty i wejdź do środka. O jedną ze stojących po prawej stronie skrzyń oparta jest deskorolka. Zabierz ją. Przejdź na prawo, stań przed skrzynią i użyj psiej budy. Gdy dostaniesz się na górę, zabierz wyciągarke. Wróć do windy i zjedź w dół. Udaj się do kolejnej windy, po czym zlokalizuj krowy, do których możesz coś powiedzieć. Użyj wyciągarki i uwolnij jedną z nich. Postaw ją na deskorolce i pchnij do windy, którą udacie się w dół. Wprowadź krowę do kulistego pomieszczenia, przywiąż ją do liny z hakiem i pociągnij za dźwignię.

Tymczasem Candy...

Wejdź do łazienki i zabierz olejek do ciała. Z szuflady wyciągnij żyletkę. Przejdź do pomieszczenia z barem i weź fotel dmuchany. Uruchamianie radia, bądź telewizora nie ma wpływu na przebieg akcji, a kaktus może Cię tylko skaleczyć. Udaj się w stronę wyjścia i wykorzystaj olejek do naoliwienia zawiasów drzwi. Jeśli tego nie zrobisz - drzwi zaskrzypią, pan Nelson się obudzi i nici z ucieczki. Gdy znajdziesz się na zewnątrz, udaj się w dalszą drogę. Wejdź za stertę śmieci i ustaw na ziemi dmuchany fotel. Usiądź na nim i użyj żyletki. Uniesiesz się do góry. Otwórz drzwi i udaj się w lewo, wzdłuż akwarium, w stronę drzwi z dwoma okrągłymi okienkami. Przed nimi, po lewej stronie stoi kosz na śmieci. Wyciągnij z niego szkielet rybki. Wróć do głównych drzwi i zabierz rurę od odkurzacza. Idź do następnego pomieszczenia, przy ubikacji stoi kombinezon do nurkowania, wejdź do niego. Teraz znajdujesz się w akwarium. Rozmowy ze skarbem i nurkiem o imieniu Steve, nie przyniosą rezultatów. Skieruj się w stronę żółtej łodzi podwodnej, a gdy się w niej znajdziesz, naciśnij widoczny przycisk i popatrz przez peryskop. Idź w lewo i wejdź po drabinie. Teraz masz rybkę. Przechodząc na prawą stronę, ujrzysz dwie dźwignie. Nie dotykaj ich, więcej zepsują niż pomogą. Wyjdź z akwarium i idź do kuchni. Nie dotykaj znajdujących się w wiadrze świeżych ryb!!! Kucharz wsadzi Cię do lodówki. Rybę wyciągniętą z akwarium w łodzi podwodnej połóż na wiadro.

Gdy kucharz ją zje - droga do windy będzie wolna. Przed wejściem do niej zabierz stojące koło lodówki wiadro. Teraz śmiało wejdź do windy. Spójrz na panel sterowania. Pod żadnym pozorem nie wciskaj guzików o symbolach: p i głośnika. Powinieneś nacisnąć 2. Wyjdź z windy i idź do przodu. Przejdź obok Żelaznej Kurtyny, skreć w prawo i otwórz drzwi na końcu korytarza. Naciśnij przycisk. Gdy ściany Cię ścisną - staniesz się płaski. Wówczas wróć do Żelaznej Kurtyny i prześliznij się pod nią. Przy skrzyniach po lewej stronie znajdziesz czerwony pieprz. Weź go i skieruj się schodami w stronę windy. Gdy zjedziesz na dół, wejdź do pomieszczenia koło windy. Spotkasz tam Gorgiouse, pilnującego krowę. Problem tkwi w tym, że krowa nie chce jeść zimnego pieprzu. Musi go zjeść, aby nasi bohaterowie mogli zdobyć potrzebny nawóz. W drodze do kuchni podejdź do mechanika naprawiającego traktor i pociągnij za dźwignię. Nie próbuj z nim rozmawiać, bo źle się to dla Ciebie skończy. Zdobyłeś zatem pojazd, którym przyjaciele opuszczą to miejsce. Tymczasem musisz wrócić do kuchni. Otwórz drzwi po prawej stronie. Gdy znajdziesz się w kuchni, do butli z gazem, (stojącej w szafce) dołącz rurę od odkurzacza. Teraz uruchom maszynkę gazową. Na gazie postaw puszkę z pieprzem. Gdy już będzie ciepły, wróć do Gorgiouse i nakarm krowę podgrzany pieprzem. Podstaw pod nią wiadro. Załatwi w nie swoją potrzebę - a to jest to, czego potrzebujecie.

Gorgious i Candy powracają do swoich przyjaciół i gdy wydaje się, że wszystko się udało, Invadersi najpierw zostają pojmani przez Boloka, a następnie uwięzieni przez doktora Sakarina, w jego medycznym, podziemnym laboratorium. Tam ma się nimi zająć Igor - współpracownik doktora Sakarina. Celem badań będzie poznanie budowy mózgow przybyszów oraz tajników technologii UFO. Bolok natomiast zostaje zdradzony. Próby wydostania się z pojemników, w których przetrzymywana jest piątka przyjaciół, odnoszą skutek tylko w wypadku jednego z nich - Stereo. Teraz musi on uwolnić pozostałą czwórkę...

Wyjdź z pomieszczenia. Gdy po podróży mostami do kolejnych tuneli dostaniesz się do windy, wciśnij 1. W międzyczasie Candy zostanie wybrana, jako pierwsza, do przeprowadzenia badań. Z więziennej sali zniknie także Etno. Ty zaś przejdź korytarzem do następnych drzwi i otwórz je. Teraz idź do drzwi na lewo. Podejdź do butli gazowych i weź jedną z nich. Przejdź do zaworów gazowych i podłącz butlę do tego z narysowanym uśmiechem. Gdy ją napełnisz - wyjdź z gazowni. Idź do następnych drzwi i w środku skreć w lewo. Otwórz Żelazną Kurtynę i podłącz do rury butlę. Gdy gaz się rozprzestrzeni, uczestnicy konferencji badawczej (z Igorem na czele) umrą ze śmiechu, a Candy będzie wolna. Po wykonanej czynności zjedź windą na dół. Zabierz Igorowi stopę, a także identyfikator. Teraz wróć do windy z trzema przyciskami i wciśnij 2. Idź z powrotem do miejsca więzienia Twoich przyjaciół i podejdź do oka na drewnianym klocek. Aby je stamtąd zabrać, przyłóż identyfikator Igora do zamka, po czym wróć do windy i naciśnij 3. Po wyjściu z niej przejdź korytarzem do końca i wejdź na platformę. Użyj stopy Igora, przyciskając ją do identyfikatora, znajdującego się po prawej stronie.

Tymczasem Candy...

Porozmawiaj z Wielką Muchą. Dowiesz się, że jest ona taksówką i za niewielką odpłatą będzie skłonna wydostać cię z pułapki, w którą wpadłeś. Wejdź po schodach i udaj się w stronę widocznej chatki. Przebierz się za robota i wejdź do domku Johna.

Tymczasem Gorgious...

Podejdź do leżących szczątków i podnieś jelito. Teraz na prawo - tam leży drugie. Gorgious jest głodny, więc je zje. Nieco dalej leży czaszka. Podnieś ją, a następnie napełnij radioaktywną substancją, płynącą w rynsztoku. Nie próbuj dotykać jej rękoma! Teraz kilka kroków do przodu i masz już kość. Przejdź po gzymsie. Aby dostać się do szybu, połącz jelito z kością i rzuć w kierunku krat.

Gdy znajdziesz się w szybie, wyciągnij wetknięty u dołu drewniany kołek. W kolejnym szybie zrób to samo. Aby dostać się do kolejnego szybu, użyj czaszki. Znajdujący się w niej radioaktywny płyn rozpuści jedną z krat. Gdybyś tego nie uczynił, Gorgious nie mógłby się przez nie przedostać, gdyż jest za gruby. W chłodnym, niebieskim pomieszczeniu idź do przodu, aż do żelaznych drzwi. Obok nich znajdują się drabina, po której musisz się wspiąć. Gdy znajdziesz się na rurze, zobaczysz pusty hak wiszący wśród kawałków mięsa. Zabierz go i wróć do miejsca, w którym znalazłeś się zaraz po wejściu do pomieszczenia. Zniszcz hakiem pionową rurę gazociągową i podążaj w kierunku żelaznych drzwi. Teraz uderz je hakiem. Uderzenie spowoduje powstanie iskry, a ulatniający się ze zniszczonej rury gaz eksploduje i zniszczy drzwi. W nowym pomieszczeniu idź na lewo. Ściągnij ze ściany młotek i rozbij nim szybę, za którą znajduje się toporek. Teraz wróć i idź prosto, aż dojdiesz do wyjścia. Drogę zablokowały Tobie taboret stolik i kuchenka gazowa? Zdaj się na argument siły i zaatakuj toporkiem taboret. Po chwili droga będzie wolna. Nie wciskaj żadnego przycisku w kolejnych dwóch pomieszczeniach! Czyniąc to spowodujesz śmierć innych więźniów.

Tymczasem Candy...

Wyjdź z robota, podejdź do kanapy i zabierz pieniądze. Po wyjściu z domu, Wielka Mucha będzie już oczekiwała na należną jej zapłatę. Pomoże Ci ponownie, przenosząc Cię wyżej. Otwierając drzwi, dostajesz się do pomieszczenia, w którym znajduje się 21 kabin teleportujących. I tu mamy trochę matematyki! Wchodź tylko do kabin oznaczonych numerami, które są sumą numerów dwóch poprzednich. Czyli zaczynając od kabiny nr 1 wylądujesz w kabine nr 2. $1+2=3$, a zatem następną kabiną, w którą będziesz musiał wejść jest kabina nr 3. Przeniesie Cię ona do 5-ki. $3+5=8$. Teraz idź do 8-mki. Łądujesz w 13-tce. $8+13=21$. Ostatnią kabiną jest kabina nr 21. Tylko w ten

sposób spowodujesz uruchomienie mechanizmu teleportowania! Jeśli pójdziesz na łatwiznę i wejdiesz od razu do kabiny nr 21 - nie uda Ci się.

Wracamy do sprawcy (a raczej sprawców, bo przecież, co dwie głowy, to nie jedna!) zagazowania uczestników konferencji medycznej. Znalazł się on w pomieszczeniu, wyglądającym na Centrum dowodzenia. Aby się z niego wydostać, odszukaj urządzenie teleportujące. To takie niebieskie kółko, znajdujące się na podłodze. Gdy zostaniesz przeniesiony, wykonaj parę kroków do przodu i naciśnij nożny przełącznik. Teraz klokiem z okiem przygnieć czerwony guzik. W centrum dowodzenia otworzyły się drzwi. Wróć do urządzenia teleportującego i udaj się do otwartego pomieszczenia. Na jego środku znajduje się półkula, podzielona na cztery kolory. Powtarzaj dokładnie kolejność pojawiających się kolorów, a otworzą się kolejne drzwi. To pokój doktora Sakarina. Usiądź wygodnie w fotelu...

Tymczasem Bud zostaje uwolniony przez podejrzaną postać, podającą się za pracownika ochrony i udaje się na poszukiwania swego kosmicznego statku... Wejść do największego z ustawionych pod ścianą sedesów, a sprytny pomarańczowy stworek dostanie się na górę. Podróż na lewo nie ma sensu. Idąc w prawo, a potem szybem wentylacyjnym, dotrzesz do wielkiego labiryntu. To, czy uda się Tobie skutecznie go przebyć, zależy od spotkania ze ślimakiem, gdzieś w jednym z korytarzy. Oto jak trzeba iść: (patrząc z punktu widzenia Buda)

Udaj się do końca korytarza, omiń skręt w prawo, a przy rozwidleniu skieruj się w lewo (w kierunku flagi, a potem do następnej). Przy kolejnej krzyżówce idź prosto, omiń zakręt prowadzący do flagi i skręć w prawo. Na kolejnym rozwidleniu idź prosto, po czym wybierz drogę na lewo i jeszcze dwa razy skręć w lewo. Omiń flagę i podążaj cały czas do przodu. Gdy pojawi się po lewej

stronie wyjście (patrząc z Twojego punktu widzenia), omiń je i idź prosto.

Brawo!!! Oto i Pan Ślimak...

Dziwny to ślimak, bo pędził tak szybko, że z ledwością dostrzegł naszego bohatera. Tymczasem biorąc Buda jako pasażera wlecze się niemiłosiernie. W ten sposób przedstawiony zostaje nam długi i nudny obraz podróży. (Animację możesz przerwać wciskając klawisz ESC). Koniec końców, docierasz wreszcie do wyjścia z labiryntu i tu wybawiciel żegna się z Budem, odchodząc w tempie wręcz ekspresowym. Skieruj się teraz do dziury przy chorągiewce. Wpadniesz do gniazda małych, zielonych stworków. Bud użyje jednego z nich niczym gumy do żucia - mianowicie zrobi balon. Balon ów wydobędzie go z gniazda. Po prawej stronie znajduje się wiatrak. Najpierw udaj się w lewo do robota i zamień z nim kilka słów. Zaproponuj mu masaż stóp. Robot zdejmie ciężkie, żelazne buty, a wiatrak wciągnie go i zablokuje się. Teraz możesz przejść za wiatrak, który następnie odblokuj, uderzając robota. Siła podmuchu wiatru wyniesie Cię na powierzchnię. Okazuje się, że jest to pustynia. Pustynne słońce mocno praży, a tak na dobrą sprawę nie za bardzo wiadomo, dokąd się udać. Jeśli obierzesz zły kierunek, gorące słońce, brak cienia i wody sprawi, że umrzesz. A oto sposób na skuteczne wyjście z opresji. Przejdź w lewo, następnie dwukrotnie na zachód i raz na południe. Zabierz węża i wróć do punktu wyjścia, stosując schemat: północ- wschód- wschód- wschód. Teraz udaj się w prawo (przechodząc przed beczkami) i skieruj się trzy razy na wschód i 2 razy na południe. Podejdź do huśtawki, na której siedzi szkielet. Zrzuć z jej drugiego końca głaz i zabierz czaszkę. Teraz udaj się do góry ekranu, potem na północ, następnie na zachód i raz jeszcze na północ. Podejdź do skały i zacznij krzyczeć do trąbki.

Mimo szczerych chęci, Stereo nie będzie w stanie uruchomić mechanizmu, powodującego rozsunięcie się skały. Tę awarię postara się usunąć Etno.

Zejdź po drabinie i udaj się do portalu. Wejdź na ruchomą windę, zlokalizowaną po prawej stronie pomieszczenia. Idź w prawo, a następnie schodami do góry.

Teraz cały czas prosto - do kolejnej windy. Przed Tobą kolejny podnośnik. Teraz udaj się w stronę drabiny, a gdy znajdziesz się na górze, wypłosz mysz siedzącą między trybami silnika. To ona powodowała awarię. Wróć na sam dół, wejdź na małą platformę i wciśnij zielony przycisk. Mechanizm zadziała i przed Budem rozsunie się skała. Ty natomiast wejdź do pomieszczenia na parterze, oznaczonego literką E.

Tymczasem Stereo...

Podejdź do fotela z jego prawej strony i wciśnij umieszczony na biurku zielony przycisk. Skieruj się teraz do otwartego, zielonego pomieszczenia.

Tymczasem Bud...

Przejdź na drugą stronę otwartej skały stosując schemat: na prawo, wschód - północ - zachód. Podejdź do skały, po czym podłącz hydrant z węzem. Kawałek węża musisz uciąć czaszką. Jest za długi i jeśli tego nie zrobisz, Bud skacząc - zabije się. Wejście do kopuły gwarantuje otrzymanie od nieznanego sprawcy porcji solidnych ciosów, ale nie grozi śmiercią. Za kopułą znajdują się ruchome schody, w kierunku których musisz się udać. Dostawszy się na górę odnajdziesz statek kosmiczny. Wróć do schodów i udaj się do końca korytarza. Po lewej stronie znajdują się drzwi. Wejdź tam. Teraz, gdy odnalazłeś przyjaciół, musisz ich uwolnić. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i wciśnij znajdujący się tam przycisk.

Znów wszyscy są razem! Niestety, kolejna próba opuszczenia Ziemi zostaje udaremniona. Najpierw ten sam osobnik, który wcześniej uwolnił Buda, kradnie statek kosmiczny naszych bohaterów, a chwilę później czwórka, spośród piątki przyjaciół, zostaje schwytana przez Doktora Sarakina. Candy musi ich uratować...

Ponieważ wszelkie próby uruchomienia rakiety zawodzą, znak to, iż nie ma paliwa. Wyjdź zatem z rakiety, używając wyłącznie drabin. Po zejściu pierwszą drabiną, nie radzę Tobie opuszczać rakiety przez zielone wyjście. Czeka tam na Ciebie niemiła niespodzianka, w postaci Doktora. Gdy już opuścisz raketę, skieruj się do windy. Na górze idź mostkiem do przodu i do kolejnej windy. Z pomieszczenia na dole zabierz stojącą beczkę z paliwem. Wróć do rakiety i połącz beczkę z przewodem paliwowym. Wejdź do rakiety i przekręć kurek. Wejdź po drabinie i przełóż dźwignię. Teraz wróć do głównego kokpitu i naciśnij przycisk. Uruchomisz w ten sposób silnik rakiety, z którego buchnie ogień. Uderzy on prosto w Doktora Sarakina.

Invadersi wsiadają do rakiety i następuje start. Ale oto Doktor niespodziewanie pojawia się w kokpicie. Z opresji ratuje ich zdradzony i pałający chęcią zemsty agent Bolok. Odłącza się człon rakiety, w którym siedzi piątka przyjaciół. Reszta zaś (z Doktorem Sarakinem i Bolokiem na pokładzie) wpada przez otwartą skałę do podziemnego laboratorium. Ziemia eksploduje, (co może nie jest optymistycznym akcentem), a piątka bohaterów udaje się w podróż na swoją rodzinną planetę.