

Stupid Invaders - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Die Geschichte:

Fünf Außerirdische landen auf der Erde und während sie ihre fliegende Untertasse reparieren campieren sie in einem unbewohnten Haus. Soweit, so gut. Es gibt da aber eine Wissenschaftler namens Sakarin, der die Aliens gern sezieren würde. Er schickt den Kopfgeldjäger Bolok los, um die fünf Aliens in seine unterirdische Basis zu bekommen. Und damit fängt für die fünf Aliens das Abenteuer an.

Zum Spiel:

Bei diesem Spiel sollte man ziemlich oft speichern, weil so manche Aktion zum "Game Over" führt und man dann nur vom letzten Speicherstand aus weiterspielen kann. Ansonsten gilt wie in jedem Adventure alles mitnehmen, was mitzunehmen geht, mit allen Leuten reden und sich überall genau umsehen. Ich werde hier nur die Aktionen beschreiben, die wichtig für den Spielverlauf sind. Es gibt aber auch jede Menge Aktionen, die man machen kann ohne das sie einen Einfluss auf das Spiel haben, aber viele Aktionen sind witzig.

Die Welten:

Es gibt in diesem Spiel drei verschiedene Orte. Am Anfang sind die Aliens im **unbewohnten Haus**, dann kommen sie zur **Dung-Fabrik** und zum Schluss zur **Area 52**.

Die Personen:

Etno Polino - er ist der Anführer

Candy Caramella - ist harmlos und gutmütig

Gorgious Klaatu - er ist verfressen und er hasst die Menschen

Stereo Monovici - er hat zwei Köpfe und ist sehr gesprächig

Bud Buddiovitch - er ist der blödeste der ganzen Truppe und sitzt am liebsten vor dem Fernseher

Bolok - Kopfgeldjäger

Dr. Sakarin - Wissenschaftler, der gern Aliens sezziert

Jetzt kommt aber nun die Lösung zu dem Spiel.

Das unbewohnte Haus:

Nach dem Vorspann beginnt das Abenteuer mit **Bud Buddiovitch**, der als einziger dem Kopfgeldjäger **Bolok** entkommen ist. **Bud** ist auf der Toilette eingesperrt. Auf dem Regal liegt Toilettenpapier. Es gibt zwei verschiedene Sorten davon, einmal Candys duftendes Toilettenpapier und dann noch Gorgious stahlverstärktes Toilettenpapier. Außerdem steht noch eine Flasche "Rohrfrei" auf dem Regal. **Bud** nimmt sich **eine**

Rolle Candys duftendes Toilettenpapier, eine Rolle Gorgious stahlverstärktes Toilettenpapier, die Flasche "Rohrfrei" und außerdem noch den Planscher, der neben der Toilette steht. In dem Raum gibt es ein Fenster und das ist der einzige Fluchtweg. Bud nimmt in seinem Inventar den Planscher (Planscher mit der Maustaste anklicken und Maustaste gedrückt halten) und verbindet ihn mit dem stahlverstärkten Gorgious Toilettenpapier (bei gedrückter Maustaste den Planscher über das Toilettenpapier ziehen und dann die Maustaste loslassen und die beiden Gegenstände sind miteinander verbunden). Nun wirft er den Planscher zum Fenster und klettert dann nach oben.

Bud steht nun vor dem Schornstein und sieht ihn sich an. Da scheint jemand im Schornstein zu sein. Es ist der Weihnachtsmann und Bud spricht mit ihm. Dann benutzt er die Flasche "Rohrfrei" mit dem Schornstein und springt anschließend durch den nun freien Schornstein hinunter und landet in einem Raum mit einer Gruft.

Bud nimmt sich die Schwefelsäure, die auf den Fässern steht. Weiter vorn im Raum findet Bud ein Brecheisen und einen Trichter. Er nimmt beides mit und geht dann in die hintere Ecke des Raumes. Dort ist die Gruft. Der Sarg lässt sich mit dem Brecheisen öffnen. Im Sarg ist ein Zombie, der einen Schlüssel fest in der Hand hält. Bud benutzt nun den Trichter mit dem Zombie und dann die Schwefelsäure mit dem Trichter. Bud kann sich nun den Schlüssel nehmen und zu den Stufen gehen und die Leiter nach oben. Hier benutzt er den Schlüssel mit dem Vorhängeschloss und landet im Keller.

Im Keller steht eine Mausefalle und an einer Holzsäule gibt es einen roten Schalter. Eine Treppe führt nach oben, aber die sollte man lieber nicht benutzen (noch nicht). Bud sieht sich die Mausefalle an und nimmt sie dann an sich (dazu mit der rechten Maustaste die Mausefalle anklicken, damit das Symbol für "nehmen" kommt und nicht nur das Symbol für "sehen"). Die Mausefalle wird jetzt vor der Treppe platziert und dann betätigt Bud den roten Schalter. Das Licht geht aus und Bolok kommt in den Keller und tappt in die Mausefalle. Bud kann jetzt die Treppe nach oben gehen.

CD 2:

Das Telefon klingelt und Bud benutzt das Telefon. Dann sieht er sich um. Die Tür links neben dem Porträt führt ins Wohnzimmer. Hier lassen sich der Fernseher und das Radio einschalten. Im Raum gegenüber vom Wohnzimmer gibt es eine Standuhr, einen Kamin, eine Orgel und eine fleischfressende Pflanze. Die Tür rechts vom Telefon führt zur Küche. Hier qualmt ein Ofen. Es gibt im Raum eine weitere Tür, die führt in den Garten. Im Garten steht ein Rasenmäher. In der Küche sucht Bud nach Gegenständen und findet in einer Schublade bei der großen Suppenterrine ein Feuerzeug. Dann verlässt er die Küche und geht zu der Tür rechts neben der Küche. Hier ist die Garage und Bud findet eine Rakete, die er mitnimmt.

Bud geht wieder in das Zimmer mit der Standuhr und dem Kamin. Hier benutzt er die Rakete mit dem Kamin und dann das Feuerzeug mit der Zündschnur der Rakete. Auf dem Schornstein hatte ein Storch sein Nest, aber nun ist der Schornstein wieder frei und Bud verlässt das Zimmer.

Bud geht jetzt die Treppe nach oben und nach rechts. Hinter dem roten Vorhang ist eine Tür. In dem Raum dahinter steht eine Waschmaschine und in der Waschmaschine liegt ein Schlüssel. Also benutzt Bud die Waschmaschine und nimmt sich den Schlüssel. Dann verlässt er den Raum und geht nach links, um dort die Tür zu öffnen, die zu Candy's

Schlafzimmer führt. **Bud** öffnet den Kleiderschrank und nimmt sich die **Unterhose**. Bei der Spiegelkommode gibt es eine Schublade, die sich mit dem **Schlüssel** öffnen lässt. Aus der Schublade nimmt **Bud** einen **Haartrockner**. Die CD vor der Hifi-Anlage kann man in den CD-Player legen und abspielen (ist aber nicht relevant für das Spiel). **Bud** verlässt den Raum und geht nach oben auf den Boden.

Hier ist ein Raum mit einer Dusche und einem Löwenfell. **Bud** geht zu der Tür links und sieht in einer Zwischensequenz das sich **Bolok** befreien konnte. Dann geht er durch die Tür zurück zu dem Raum mit dem Löwenfell. **Bud** geht nun zu der Tür rechts in dem Raum. Dahinter ist ein weiterer Raum. Hier liegt in der Nähe des Fernsehapparates eine **Verlängerungsschnur**, die **Bud** einsteckt. Dann verlässt er diesen Raum wieder und ist in dem Raum mit dem Löwenfell. Hier geht **Bud** wieder durch die Tür ganz links. Er läuft zum Fenster und findet dort ein Loch. Von der Tür aus gesehen auf der linken Seite gibt es eine Nische. In der Nische gibt es einen **Schalter** (einfach mit dem Mauscursor die Gegend in der Nische abfahren, bis das Wort Schalter dasteht). Den **Schalter** betätigen und das Licht geht an. **Bud** schließt die **Kiste**, die dort steht, und klettert auf die Kiste. Er holt die **Kurbel** vom Regal und geht damit zum Fenster. Dort benutzt er die **Kurbel** mit dem Loch.

Bud steigt aus dem Fenster und geht auf dem Sims entlang nach links. Dann nimmt er das **Brett** und benutzt es mit dem gegenüberliegenden Sims. Er geht über das **Brett** und dann die Leiter nach oben. **Bud** springt durch den Schornstein und landet in einem Raum mit einem Schrank und dem UFO. In dem Schrank steckt **Bolok**. Deshalb benutzt **Bud** sofort die **Unterhose** mit dem Schrank. Dabei verschnürt er den Schrank und wirft das Ende über die Balkonbrüstung. Dann klettert **Bud** die Leiter im Schornstein wieder nach oben und geht dann nach unten in die Küche. Von der Küche aus geht er in den Garten. Hier benutzt er die **Unterhose** mit dem **Rasenmäher** und wirft dann den **Rasenmäher** an. **Bolok** ist erst einmal außer Gefecht gesetzt.

Bud geht jetzt wieder durch die Küche und dann nach oben auf den Boden und dort durch die Tür links und dann durch das Fenster und zum Schluss durch den Schornstein, um seinen Freunden zu helfen, die dort immer noch in einem Eisblock stecken. **Bud** benutzt den **Haartrockner** mit der **Steckdose**, aber es reicht nicht bis zum Eisblock. Deshalb benutzt **Bud** jetzt erst die **Verlängerungsschnur** mit der **Steckdose** und dann den **Haartrockner** mit der **Verlängerungsschnur**. So taut **Bud** seine Freunde auf. Vor dem Abflug muss aber **Etno** noch etwas wichtiges erledigen.

CD 1:

Jetzt geht es mit **Etno Polino** weiter. Der kommt über einen Geheimweg zu seinem **Computer**, weil er unbedingt seine Dissertation mitnehmen will. Das Problem ist allerdings das sein **Computer** die Dissertation nicht einfach so herausgeben will. **Etno** spricht zuerst mit seinem **Computer**. Der will aber den Safe (dort liegt die Dissertation) nicht öffnen, wenn er nicht seinen geliebten **Maurice** zu sehen bekommt. Wenn **Etno** mit seinem Computer spricht, dann darf er ihm keine falsche Antwort geben (auf keinen Fall zum Computer sagen er soll die Klappe halten und das er von **Etno** erfunden wurden ist, sonst sprengt der Computer das Haus).

Etno sollte dem Computer sagen das er die Dissertation braucht, das leider nicht genug Platz im Raumschiff ist, aber das er ihn natürlich mitnimmt und wenn er zweimal

fliegen muss. Der Computer will aber trotzdem Maurice sehen und denkt nicht daran den Safe zu öffnen.

Etno geht erst einmal nach rechts im Raum. Dort steht ein **Koffer** und **Etno** benutzt ihn. Aus dem Koffer wird ein **SMTV**. Er nimmt die **Batterie** und geht damit nach rechts hinter dem Computer. Dort schließt er die **Batterie** an die Steckdose an und lädt sie so. Die nun **aufgeladene Batterie** hängt **Etno** an das **SMTV** und benutzt das **SMTV**.

Nun sieht er aus wie **Maurice** und geht zum **Computer**. Der **Computer** ist überglücklich und öffnet den **Safe**. **Etno** geht in den **Safe** und holt sich seine **Dissertation** (Enzyklopädie/Lebenswerk). Leider kommt **Etno** etwas zu spät zurück oder **Bolok** kommt zu früh. Auf jeden Fall landen alle nach einer Zwischensequenz in der Nähe der **Dung-Fabrik**.

Die Dung-Fabrik:

CD 2:

Diesmal ist **Gorgious Klaatu** an der Reihe. **Gorgious** geht den Weg entlang und es laufen ihm lauter **Babyhühnchen** nach. Er nimmt ein **Babyhühnchen** in die Hand und es explodiert. Nun geht es den Weg weiter entlang bis zur **Dung-Fabrik**.

Vom Schild vor der Fabrik führt ein Weg nach links und ein Weg nach rechts. Es gibt aber noch einen weiteren Weg und der führt zu einem **Kanaldeckel**. **Gorgious** versucht den Kanaldeckel anzuheben, aber er schafft es nicht. Dann geht er den Weg wieder zurück, aber kaum ist er ein Stück gegangen, erscheint ein **Riesenhuhn** (Huhnzilla). Bei gedrückter rechter Maustaste erscheint das Symbol "Reden" und sobald man mit dem **Riesenhuhn** redet, explodiert es und der Kanaldeckel fliegt davon.

Gorgious klettert die Leiter nach unten (die jetzt zu sehen ist, wo der Kanaldeckel war) und im selben Moment taucht **Candy Caramella** auf. Die beiden laufen nun die Kanalrohre entlang und trennen sich dann an einer Stelle.

CD 3:

Candy geht den Weg entlang und kommt zu einer Tür, die sie zweimal benutzt (einmal anklopfen und einmal öffnen). Sie landet in einem Liebesnest wie in der Zwischensequenz zu sehen ist.

Gorgious geht den Gang entlang und steigt eine Leiter nach oben (wenn man den Reifen und den Kanaldeckel anklickt, dann frisst er beides auf). Er geht zum **Aufzug**, drückt den Schalter und fährt nach oben. **Gorgious** geht weiter geradeaus und dann durch eine Tür in den nächsten Raum. Hier gibt es nichts wie Kühe und er geht zum **Aufzug** (Viereck auf dem Boden) und betätigt den **Schalter**. Eine Etage höher geht **Gorgious** in den nächsten Raum. Hier ist ein ziemlich bissiger Hund. **Gorgious** nimmt sich den **Amboss** links und verlässt den Raum. Jetzt geht es noch eine **Treppe** nach oben, dann nach vorn und nach rechts. Hier steht ein **Schweißer**. **Gorgious** spricht mit dem **Schweißer**, aber der will die **Gasflasche** nicht hergeben.

Gorgious geht nun den ganzen Weg zurück bis zu den Kühen. Vom Aufzug aus nach links gehen zum nächsten Aufzug. Den Aufzug benutzen und über den Laufsteg gehen zum nächsten Raum. Jetzt geht es die Treppe nach oben. **Gorgious** nimmt sich die **Kelle** aus dem großen Kessel. Dann benutzt er die **Kelle** zweimal mit dem Kessel, damit der Kessel leichter wird. Anschließend steckt **Gorgious** den **Kessel** auch noch ein. Dann geht er in den nächsten Raum und sieht dort jede Menge Skulpturen. Weiter hinten im Raum gibt es eine Treppe. **Gorgious** geht die Treppe nach oben und steht vor einem Podest. Auf dem Podest ist eine **Dungkeule**. Vor dem Podest ist eine Falltür und deshalb sollte man die Sache vorsichtig angehen. **Gorgious** benutzt den **Kessel** und stülpt ihn sich über den Kopf. Der nun folgende Kugelhagel macht **Gorgious** nichts mehr aus. Er nimmt die **Dungkeule**. Das daraufhin erscheinende Huhn kann toben soviel es will, denn **Gorgious** benutzt einfach die **Dungkeule** mit dem Huhn und schon ist Ruhe.

Nun geht er durch die Räume zurück zum Aufzug, der ihn wieder zu den Kühen bringt. **Gorgious** benutzt nun wieder den Aufzug, mit dem er nach oben zum **Schweißer** kommt. Er geht zum **Schweißer** und benutzt die **Dungkeule** mit ihm. Nun kann sich **Gorgious** die **Gasflasche** nehmen und zu dem Raum mit dem bissigen Hund gehen.

Dort benutzt er den **Amboss** mit "dorthin gehen" und der Hund frisst den Amboss einfach auf. Nun die **Gasflasche** mit "dorthin gehen" benutzen und der Hund frisst auch die Gasflasche auf und schwebt kurze Zeit später unter der Zimmerdecke. **Gorgious** nimmt sich die **Hundehütte**, geht zur Tür und öffnet sie. Er geht in den nächsten Raum und nimmt sich das **Rollbrett**. Weiter hinten im Raum benutzt **Gorgious** die **Hundehütte** mit "vor der Kiste". Dann klettert er nach oben und nimmt sich die **Winde**. **Gorgious** verlässt die Räume und fährt mit dem Aufzug zu den Kühen.

Wenn man vom Aufzug aus zweimal nach links geht, kommt man erst an dem einen Aufzug vorbei und dann noch an einem anderen. In der Nähe des zweiten Aufzuges findet man eine **Kuh mit einem Nasenring**. **Gorgious** sieht sich die Kuh mit dem Nasenring an und benutzt dann die **Winde** und stellt sie vor der Kuh auf, dann benutzt er den **Haken** mit dem **Nasenring der Kuh**. Die Kuh ist nun befreit. Anschließend benutzt **Gorgious** das **Rollbrett** mit der Kuh und fährt sie in den Aufzug. Mit dem Aufzug fahren und dann die Kuh die Wege entlang schieben bis zu der Tür. **Gorgious** öffnet die Tür, schiebt die Kuh hinein und benutzt den **Haken** mit der Kuh. Dann den **Hebel** benutzen. **Gorgious** und die Kuh schweben nach unten.

Weiter geht es mit **Candy**. **Candy** sieht sich im Raum um und findet einen **aufblasbaren Sessel**. Den nimmt sie mit. Dann geht **Candy** ins Badezimmer und nimmt dort das **Massageöl** vom Badewannenrand. In der unteren Schublade befindet sich eine **Rasierklinge** und die nimmt sich **Candy** auch noch. Nun geht **Candy** zur Ausgangstür, aber die quietscht fürchterlich und der Typ auf dem Bett wird wach. Beim zweiten Versuch die Tür zu öffnen, benutzt **Candy** erst das **Massageöl** mit den Scharnieren und öffnet dann die Tür. **Candy** geht nach links und dann noch ein Stück weiter und sieht ein Loch in der Decke. **Candy** benutzt den **aufblasbaren Sessel** mit "auf dem Boden" und setzt sich dann auf den **aufblasbaren Sessel**. Anschließend benutzt **Candy** die **Rasierklinge** mit dem **aufblasbarem Sessel** und fliegt so eine Etage höher.

Candy öffnet die Tür und geht nach oben, wo sie den **verrotteten Fisch** aus der Mülltonne nimmt. Dann geht sie zurück und nach rechts. Rechts findet **Candy** einen **Staubsauger** und nimmt sich den **Schlauch** davon. Dann geht sie in den nächsten Raum und steigt in den **Taucheranzug**. Damit steigt **Candy** in das Riesenaquarium und geht zu

dem gelben **U-Boot**. **Candy** steigt in das **U-Boot** und geht nach links. Dort nimmt sie den **Kugelfisch** aus dem Glas und steigt wieder in den Taucheranzug und verlässt das Aquarium. Nachdem **Candy** aus dem Taucheranzug gestiegen ist, geht sie weiter in dem Raum und sieht einen Metzger. Sie legt den **verrotteten Fisch** auf den Eimer zu den anderen Fischen und danach legt sie den **Kugelfisch** auf den Eimer und der Metzger stellt kein Hindernis mehr dar. **Candy** nimmt sich den **Eimer** neben dem Kühlschrank.

Candy benutzt die Taste für die Tür, betritt die Kammer und sieht sich das Bedienfeld an. Dann drückt sie die **Taste 2** und fährt nach oben. **Candy** geht immer den Weg entlang, vorbei an einer Markise bis zu einer großen Tür. **Candy** öffnet die Tür und geht in den Raum. Dann drückt sie den **roten Knopf** und wird ganz platt gedrückt. Anschließend geht **Candy** wieder zur Markise und passt nun durch den Schlitz hindurch. **Candy** geht zu den Holzkisten links und nimmt von dort eine **Chilidose** mit. Dann geht **Candy** auf die rechte Seite, die Treppe nach unten und durch die Tür.

Hinter der Markise ist **Gorgious** mit der Kuh. **Gorgious** sagt zu **Candy** das die Kuh Verstopfung hat. **Candy** sagt das sie eine **Dose Chili** hat, aber die Kuh will kein kaltes Chili. **Candy** geht wieder zurück in den vorherigen Raum und dort zu dem Proleten (aber bitte nicht ansprechen oder nur nach dem Speichern). **Candy** benutzt den **Hebel** und geht dann zu den Türen. **Candy** entfernt die **Eisenstange** an der Tür und geht dann durch die Schwingtür.

Candy landet wieder beim Aquarium. Sie geht zum Metzger und stellt dort die **Chilidose** auf den Herd. Dann öffnet **Candy** den Schrank auf der linken Seite und benutzt den **Schlauch** mit dem Gaszylinder im Schrank. Nun wird der **Gaszylinder** geöffnet und anschließend der Herd benutzt. Das **Chili** ist nun heiß und **Candy** nimmt die **Chilidose** und bringt sie zu **Gorgious** und der Kuh.

Candy gibt der Kuh das **Chili** und dann auch noch den **Eimer**. Dann verschwinden alle mit dem Traktor. **Bolok** ist allerdings auch schon wieder da und fliegt mit allen Aliens zu Area 52 zu Dr. Sakarin.

Area 52:

CD 4:

Nun geht es mit **Stereo Monovici** weiter. **Stereo** geht nach vorn und durch die Tür (gelbe Tür mit schwarzen Streifen). Zuerst zum Zugang Nr. 1 gehen, dann weiter zu Zugang Nr. 3 und dann zu Zugang Nr. 5. Hier gibt es einen Aufzug. **Stereo** drückt auf die **Nr. 1** im Aufzug und geht dann den Gang entlang und durch eine Tür. Dahinter gibt es den **Selektionssaal** und den **Gasraum**. **Stereo** geht in den **Gasraum** und nimmt sich dort den **grünen Gastank**, der links im Raum liegt. Dann benutzt er den **grünen Gastank** mit dem **rechten Gasflaschenanschluss** (lachendes Gesicht/Lachgas). Anschließend verlässt **Stereo** den Raum und geht in den **Selektionssaal**.

Hier geht er nach links zur **Markise** und öffnet sie. Dahinter ist ein **Anschlussrohr**. Nun benutzt **Stereo** den **grünen Gastank** mit dem **Anschlussrohr**. Im **Selektionssaal** lachen nun alle. Der Saal leert sich und **Stereo** geht nach rechts zu der **Plattform** und fährt nach unten. Hier zweimal den Fuß von Igor anklicken und dann noch einmal Igor anklicken. **Stereo** erhält einen **Fuß von Igor** und eine **Karte**.

Stereo geht den ganzen Weg zurück zum Aufzug und drückt diesmal die Nr. 3. Dann geht er den Gang entlang und zur **Plattform**. Er stellt sich auf die **Plattform**, benutzt den **Fuß von Igor** mit dem **Fußabdruckprüfer** und geht durch die **Schleuse**.

Jetzt ist wieder **Candy** an der Reihe. Sie spricht mit der **Fliege** bis sie sich bereit erklärt sie an einen anderen Ort zu bringen. **Candy** geht den Weg entlang und dann nach oben. Hier ist Johns Haus. Rechts davon liegen Ersatzteile und ein **weiblicher Roboter**. **Candy** benutzt den **weiblichen Roboter** und nach einer Zwischensequenz geht es mit **Gorgious** weiter.

Gorgious nimmt sich die **Alieneingeweide** links auf dem Boden. Die nächsten **Alieneingeweide** die er findet, futtert er auf. Dort findet er auch einen **Alienschädel**. Den benutzt er mit der radioaktiven Rinne. Dann geht **Gorgious** weiter nach vorn und findet noch einen kleinen **Alienknochen**, den er auch mitnimmt. Nun geht er auf dem Sims entlang bis zu einem vergitterten Rohr. **Gorgious** benutzt die **Alieneingeweide** mit dem kleinen **Alienknochen** und das Ganze dann mit dem Gitter vor dem Rohr. **Gorgious** landet in einem darunter liegenden Rohr und entfernt dort den **Holzkeil**, woraufhin er wieder bei einem anderen Rohr landet und auch dort den **Holzkeil** entfernt. Jetzt steht er vor dem Rohr mit dem Gitter. **Gorgious** benutzt den **Alienschädel** mit dem Gitter und kann nun hindurchklettern.

Gorgious läuft in dem Raum bis zu der Eisentür. Daneben ist eine Leiter und er klettert hinauf. Oben findet er einen **Haken**, den er einsteckt. Dann klettert er wieder hinunter und geht wieder an das andere Ende vom Raum zu dem **Gasrohr**. **Gorgious** benutzt den **Haken** mit dem **Gasrohr** und das Gas strömt aus. Nun geht er zur Eisentür und benutzt den **Haken** mit der Eisentür. Es gibt einen Funkenregen und die Tür geht auf.

Gorgious geht nach links zu einem Glaskasten mit einer Axt. Er nimmt den **Hammer** daneben und benutzt ihn mit dem **Glaskasten**. Nun nimmt er sich die **Axt** und durchquert den Speiseraum. Am Ende ist ein Bild an der Wand und darunter ist eine Tür. Wenn **Gorgious** zu der Tür geht kommen ein Tisch, ein Ofen und ein Stuhl und versperren den Weg. **Gorgious** benutzt die **Axt** mit dem **Stuhl** und kann nun durch die Tür gehen.

Gorgious geht durch die folgenden Räume (wo er auch alle Knöpfe und Hebel betätigen kann, wenn er will) bis er zum Schluss in einer Kammer feststeckt.

Candy ist unterdessen in Johns Haus. Sie geht zur **Couch** und benutzt sie. Da liegt **Geld** versteckt und **Candy** nimmt es mit. Sie verlässt das Haus und geht die Treppe nach unten und zur **Fliege**. Sie gibt der **Fliege** das **Geld** und wird nun noch einmal durch viele Rohre geflogen. **Candy** folgt dem Weg und benutzt den Laufsteg. Hinter der Tür findet **Candy 21 Teleporter**. **Candy** benutzt **Teleporter Nr. 1** und landet in Teleporter Nr. 2 ($1+2=3$). Dann benutzt sie **Teleporter Nr. 3** und landet in Teleporter Nr. 5 ($3+5=8$). Weiter geht es im **Teleporter Nr. 8** mit Ankunft in Teleporter Nr. 13 ($8+13=21$). Zum Schluss benutzt **Candy** den **Teleporter Nr. 21** und landet wie **Gorgious** in einer Kammer.

Stereo ist durch die Schleuse gegangen und im Kontrollraum gelandet. Er läuft den Raum ab und findet auf dem Fußboden einen **Teleport** (blauer Kreis). **Stereo** benutzt den **Teleport** und landet weiter oben. Hier findet **Stereo** einen **Fußschalter**, den er betätigt. Jetzt ist ein **roter Schalter** zum Vorschein gekommen. **Stereo** betätigt ihn und

unten öffnet sich eine Tür. Über den **Teleport** geht es wieder nach unten, aber sobald man zur Tür kommt, schließt sie sich wieder.

Stereo geht durch die Schleuse und zum Aufzug. Dort drückt er die Taste Nr. 2. Er geht den ganzen Weg zurück zum **Knast** und dort findet er einen **Weltraumziegel** hinter einer der grünen Kugeln. **Stereo** benutzt die **Karte von Igor** mit dem **elektronischen Schloss** neben der Kugel und kann dann den **Weltraumziegel** mitnehmen. Nun geht es zurück zum Aufzug und ein Druck auf die Taste Nr. 3 bringt **Stereo** wieder zum Kontrollraum.

Stereo benutzt erst den **Teleport** und dann oben den **Weltraumziegel** mit dem **roten Schalter**. Unten öffnet sich wieder die Tür. **Stereo** gelangt über den **Teleport** nach unten und geht zur Tür, die diesmal offen bleibt. Hinter der **Geheimtür** gibt es einen **Sockel mit 4 leuchtenden Farben**. **Stereo** muss aufpassen welche Farbe zuerst aufleuchtet. Dann klickt er die Farbe an. Nun leuchtet die erste Farbe wieder auf und noch eine zweite dazu. **Stereo** klickt die Farben in der vorgegebenen Reihenfolge an. Dann kommt noch eine dritte Farbe dazu usw. bis man zum Schluss 10 Farben in der richtigen Reihenfolge anklicken muss (ist zufallsgesteuert).

Nun öffnet sich die andere Tür im Kontrollraum und **Stereo** geht durch die Tür und setzt sich an den **Schreibtisch**.

Jetzt ist **Bud** wieder an der Reihe. Er geht zu den **Toiletten** und benutzt die **große Toilettenschüssel**. **Bud** klettert nach oben auf die Rohre. Er geht zweimal nach rechts und dann in den nächsten Raum und nach vorn zur **Plattform**. Man sieht einen riesigen **Irrgarten**. **Bud** fährt mit der Plattform nach unten. Nun muss er einen Weg durch den Irrgarten finden.

Zuerst geht **Bud** bis zur ersten Kreuzung und dann nach rechts in Richtung der Flagge und dann weiter an der nächsten Flagge vorbei und dann dreimal nach unten. Weiter geht es in die obere linke Ecke (nicht den Weg wo die Flagge steht) und bis zur nächsten Kreuzung. **Bud** geht weiter nach oben, links, unten, unten, links und den Weg weiter nach oben. Dann noch viermal nach unten gehen. Eine **Schnecke** kommt vorbei und nimmt **Bud** mit bis ans Ende des Irrgartens. (PS: Die Wegbeschreibung ist ohne Garantie. Sie ist nur ein Anhaltspunkt in welche Richtung es ungefähr geht)

Bud springt durch das **Loch**, an dem eine gelbe Fahne steht. Er nimmt sich ein **grünes Alien** und landet dann bei einem **Ventilator**. Dort steht ein **Roboter** und **Bud** spricht mit ihm solange bis er seine Schuhe auszieht und im **Ventilator** landet. **Bud** geht hinter den **Ventilator** und zieht den **Roboter** heraus. Der **Ventilator** arbeitet wieder und **Bud** wird durch ein Rohr geschleudert und landet in der **Wüste**.

Bud geht zweimal nach rechts und kommt zu einem Berg. Dort sieht er eine **Flüstertüte** und benutzt sie. **Stereo** versucht von seinem Schreibtisch aus den Berg zu öffnen, aber irgendetwas klemmt.

Da muss **Etno** helfen. Er geht nach vorn und benutzt die **Feder**. Dann geht er zum **Teleporter** und benutzt ihn. **Etno** ist nun im Maschinenraum. Er benutzt die **bewegliche Plattform** und fährt damit nach oben. Dann geht es weiter über eine **Leiter** und zu einer **Treppe**. Die **Treppe** nach oben gehen und dem Weg folgen zu einer **kleinen Plattform** hinter einem **Zahnrad**. **Etno** benutzt die **Plattform** und geht dann den Weg bis zum

Ende zur nächsten **Plattform**. Weiter geht es die **Rampe** nach unten, dann nach links und die **Leiter** nach oben.

Hier findet **Etno** eine **Ratte** zwischen zwei Zahnrädern. Er zieht die **Ratte** heraus und geht dann den ganzen Weg wieder zurück. Im Raum mit dem **Teleporter** stellt sich **Etno** auf die **Plattform** und drückt den **grünen Knopf**. Der Berg öffnet sich. **Etno** geht nun zur Tür mit den Schalter daneben. Er drückt den **Schalter** und geht durch die Tür. **Etno** landet auch in einer Kammer.

Stereo steht vom Schreibtisch auf und geht in den **nächsten Raum**, wo er nun auch in einer Kammer feststeckt.

Bleibt jetzt nur noch **Bud**. Jetzt ist der Berg zwar offen, aber wie kommt man hinein? **Bud** geht erst einmal zurück zum Ausgangspunkt (zweimal nach links gehen). Von dem Loch aus geht **Bud** 1x nach links, 2x nach Westen und 1x nach Süden. Dort liegt ein **Schlauch** und den nimmt er mit. Jetzt geht es 3x nach Osten und 1x nach Norden zurück zum Loch. Vom Loch geht es 2x nach rechts zum Berg. Nun geht **Bud** auf die andere Seite des Berges und zwar 1x nach rechts, dann 1x nach Osten, 1x nach Norden und 1x nach Westen. Dann geht **Bud** noch ein Stück näher an den Berg und sieht ein **Rohr** aus dem Sand ragen. Vom **Rohr** aus geht **Bud** "dorthin gehen" und dann 3x nach Süden. Hier findet er ein **Skelett** auf einer Wippe. **Bud** nimmt den **Stein** von der Wippe und sammelt den **Schädel** ein. Dann geht er 3x nach Norden und 1x nach Westen. **Bud** benutzt den **Schlauch** mit dem **Rohr** und dann den **Schädel** mit dem **Schlauch**, um ihn etwas zu kürzen. Mit Hilfe des Schlauches landet **Bud** auf einer Plattform im Hangar.

Er geht zu einer **Rolltreppe** und in den nächsten Raum. Hier sind seine vier Freunde. Er geht zum Ende des Raumes und benutzt das **Bedienfeld**.

CD 2:

Nach einer Zwischensequenz geht es mit **Candy** weiter. **Candy** ist allein in der Rakete und klettert die **Leiter** nach unten. Dann geht es noch eine **Leiter** nach unten. **Candy** springt nach unten und benutzt den **Aufzug**. Dann nimmt sie sich das **Fass** und bringt es zur Rakete. Sie benutzt das **Rohr** mit dem **Fass** und steigt wieder in die Rakete. Dort betätigt sie das **Handrad** und klettert die **Leiter** nach oben. Hier betätigt **Candy** den **roten Schalter** und überall zucken blaue Blitze. Nun noch die letzte **Leiter** nach oben und die **Zündung** betätigen.

CD 3:

Es gibt noch eine Zwischensequenz und ein glückliches Ende, zumindest für die Aliens.

ENDE!!!

geschrieben von

Kerstin Häntsch / Schluchsee

am 14.01.2004

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch)

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de