

Die Aliens wollen heim

Stupid Invaders

Schritt für Schritt durch ein absurdes Abenteuer: Unsere detaillierte Komplettlösung bringt die Außerirdischen sicher auf ihren Heimatplaneten zurück.

Das Adventure Stupid Invaders von Ubi Soft glänzt mit hübschen Zeichentrick-Filmchen, kann aber zwischendurch ganz schön knifflig sein. Unsere Lösung bringt Sie sicher ans Ende des Spiels.

Das unbewohnte Haus

Zum Fenster KLETTERN

TIPP 1: Kombinieren Sie als Gorgious im Badezimmer das Toilettenpapier mit der Saugglocke, und schnappen Sie sich den WC-Reiniger, um mit dem improvisierten »Enterhaken« das Fenster zu erklimmen.

Durch den KAMIN

TIPP 2: Sprechen Sie auf dem Dach mit dem Weihnachtsmann, der im Schornstein feststeckt. Schütten Sie dann den fieseln, grünen WC-Reiniger in den Kamin, den Bud anschließend hinunterspringt.



Tipp 2: Der Weihnachtsmann verstopft den Kamin nicht mehr lange.

Schloss ÖFFNEN

TIPP 3: Bud nimmt im Keller die Schwefelsäure, den Trichter und das Brechisen. Heben Sie den Sargdeckel mit Hilfe der Brechstange an, und stecken Sie der Leiche den Trichter in den Mund. Etwas Säure löst den Toten rasch auf und gibt den Schlüssel frei, der das Vorhängeschloss oberhalb der Treppe öffnet.

Bolok AUSSCHALTEN

TIPP 4: Greifen Sie sich die Mausefalle (lehnt an der Wand), und legen Sie das Ding vor die Treppe. Schalten Sie anschließend das Licht im Raum aus.

Storch VERJAGEN

TIPP 5: Im weitläufigen Erdgeschoss des Hauses nimmt Bud folgende Gegenstände mit: Die Rakete aus der Abstellkammer und das Feuerzeug aus der Küche. Stellen Sie die Rakete dann unter den Schornstein im Kaminzimmer, und zünden Sie sie an.

Bolok AUS- TRICKSEN

TIPP 6: Öffnen Sie im ersten Stock die Schublade in Candys Zimmer mit dem Schlüssel, den Sie in der Waschmaschine im Bad finden. Packen Sie den Haartrockner ein sowie die dezente Unterhose aus dem Schrank. Im Obergeschoss schnappt sich Bud das Verlängerungskabel beim Fernseher, bevor er das dunkle Dachzimmer betritt. Dort betätigt er den verborgenen Schalter, um Licht

FENSTER öffnen

zu machen. Verschieben Sie die Kiste, um die Kurbel nehmen zu können. Die kommt in das Loch bei den großen Fenstern, die sich dann öffnen. Draußen legen Sie das Brett auf den Sims, um den Abgrund zwischen den Dächern zu überqueren. Per Schornstein geht es anschließend in das Raumschiff-Zimmer, wo Sie die Unterhose um den Schrank binden (drinnen hockt Bolok!). Begeben Sie sich durch den Kamin zurück nach unten und über die Küche ins Freie. Dort bindet Bud kurzerhand die Unterhose an den Rasenmäher.

Freunde AUFTAUEN

TIPP 7: Sobald Bolok außer Gefecht gesetzt ist, können Sie im Raumschiff-Zimmer das Verlängerungskabel an die Steckdose anschließen, um dann mit dem Haartrockner den Eisblock zum Schmelzen zu bringen.



Tipp 7: Mit dem Haartrockner taut Bud seine Freunde auf.

ENZYKLO- PÄDIE besorgen

TIPP 8: Ab jetzt sind Sie Etno. Sprechen Sie mit dem eingebildeten Computer, bis alle Gesprächsoptionen erschöpft sind. Drohen Sie aber auf keinen Fall damit, ihn zu »unerfinden«. Öffnen Sie dann den Koffer; die darin befindliche Batterie laden Sie an der Steckdose auf. Sobald dies geschehen ist, kann Etno sie wieder an das SMTV anschließen und Letzteres benutzen. Nach der Sequenz holt unser lila Held das Buch aus dem Safe.

Die Dung-Fabrik

In die KANALI- SATION

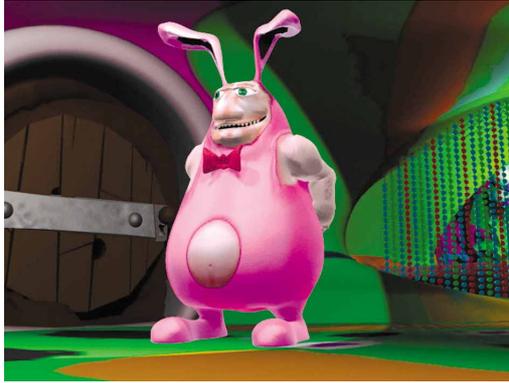
TIPP 9: Von nun an spielen Sie Gorgious. Schnappen Sie sich eines der Hühnchen, um die anderen zu verjagen. Folgen Sie dann dem Weg bis zur Kreuzung, wo es in Richtung Bildvordergrund weitergeht. Der Kanaldeckel lässt sich nicht öffnen. Nun erscheint ein Monsterhuhn, das nach einem kurzen Gespräch eine atomare Explosion auslöst, die den widerspenstigen Kanaldeckel wegbläst.

Zu NELSON

TIPP 10: Als Candy folgen Sie dem Weg und klopfen an Nelsons Tür. Da niemand öffnet, können Sie einfach eintreten.

KESSEL holen

TIPP 11: Als Gorgious fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und erkunden die Umgebung. Einer der Fahrstühle



Zu Tipp 10: Nelson werden Sie so schnell nicht wieder los.

führt zum Dung-Museum. Dort nimmt das Dickerchen die Kelle aus dem Kessel und trinkt damit so lange Suppe, bis der Topf leicht genug ist, dass er ihn einstecken kann. Im nächsten Raum bekommt unser Freund die Dung-Keule, indem er sich den Kessel über den Kopf stülpt. Braten Sie anschließend Ihrem Gegenüber mit der Keule eins über, bevor Sie sich auf das Dach begeben. Dort haut Gorgious den Schweißser mit der Dung-Waffe. Holen Sie die Gasflasche, und werfen Sie sie dem Wachhund ein Stockwerk tiefer vor die Schnauze.

DUNG-KEULE
nehmen

VIEHTRANSPORT

TIPP 12: Stecken Sie die Hundehütte ein – die kann im nächsten Raum als Treppe benutzt werden, was Ihnen eine Winde einbringt. Außerdem brauchen Sie noch das Rollbrett. Begeben Sie sich nun zu den Kühen, mit denen Sie sprechen können (beim rechten Aufzug). Die dritte Kuh

von links zerran Sie aus ihrem Loch, indem Sie die Winde an ihrem Nasenring befestigen und Gewalt anwenden. Dann hieven Sie das Tier auf das Rollbrett und schubsen es in den Fahrstuhl. Unten befördert Gorgious die Kuh bis zur Tür und nach draußen, wo er sie an den Haken bindet.

Nelson
ENTKOMMEN

TIPP 13: Als Candy nehmen Sie die Rasierklinge und das Massageöl aus dem Bad, außerdem von nebenan die aufblasbare Sitzgelegenheit. Ölen Sie die Scharniere der Tür, um die Wohnung unbemerkt verlassen zu können. Draußen stellt die grüne Dame das Polster auf den Boden, setzt sich darauf und sticht mit der Rasierklinge ein Loch hinein.

KUH-DUNG
besorgen

TIPP 14: Unsere Freundin schlüpft in den Taucheranzug und greift sich den Kugelfisch aus dem U-Boot im Aquarium. Dann legt sie die Taucherausrüstung wieder ab



Tipp 14: Erst nach Einnahme von verdauungsfördernden Chilibohnen ist die Kuh bereit, die fünf Chaoten mit ihrem Dung zu erfreuen.

