

Die Aliens wollen heim

# Stupid Invaders

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

**D**as 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 fiesen, 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**

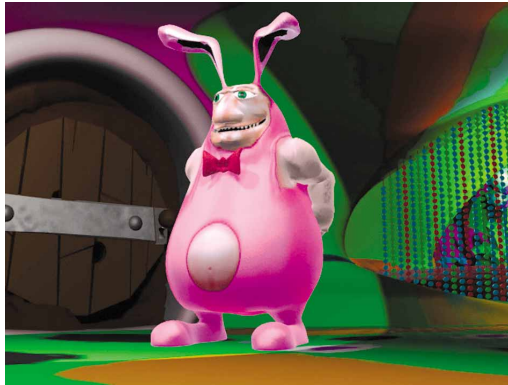
**TIPP 9:** Von nun an spielen Sie Gorgious. Schnappen Sie sich eines der Hühnchen, um die anderen zu verjagen. Folgen Sie dann dem Weg bis zur Kreuzung, wo es in Richtung Bildvordergrund weitergeht. Der Kanaldeckel lässt sich nicht öffnen. Nun erscheint ein Monsterhuhn, das nach einem kurzen Gespräch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

**DUNG-KEULE**  
nehmen

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.

**VIEHTRAN-SPORT**

**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

**Nelson**  
**ENTKOMMEN**

**KUH-DUNG**  
besorgen

von links zerren 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.

**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.

**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



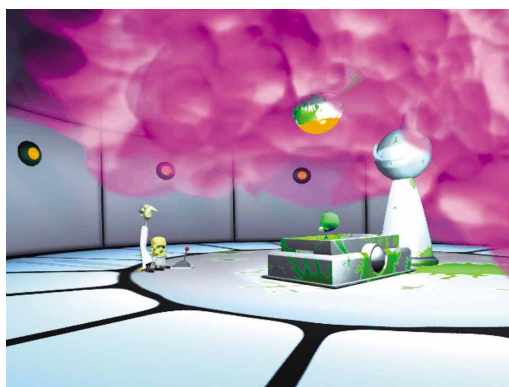
**Tipp 14:** Erst nach Einnahme von verdauungsfördernden Chilibohnen ist die Kuh bereit, die fünf Chaoten mit ihrem Dung zu erfreuen.

**in der KÜCHE**

und nimmt den Staubsaugerschlauch. Nun geht's in die Küche, wo Candy den Koch ausschaltet, indem sie ihm den Kugelfisch in den Korb legt. Stecken Sie den Eimer ein, und betreten Sie den Aufzug, wo Sie die Taste [2] drücken. Der Weg führt Sie dann an einer Markise vorbei bis zu einem kleinen Raum. Dort drückt Candy den Schalter und schlüpft als »Pfannkuchen« unter der Markise hindurch. Im nächsten Raum steckt sie die Chilidose ein, bevor sie sich zum Proleten begibt. Per Hebel kann sie ihn außer Gefecht setzen. Etwas weiter hinten entfernt unsere Heldin die Eisenstange und kehrt zur Küche zurück. Dort öffnen Sie den kleinen Schrank, verbinden den Gaszylinder über den Schlauch mit dem Ofen und schalten Letzteren ein. Erhitzen Sie die Chilibdose, und öffnen Sie die Markise in der großen Halle von vorhin, wo Sie auf Gorgious und die Kuh treffen.

**Area 52****Candy RETTEN**

**TIPP 15:** Nun sind Sie Stereo. Folgen Sie dem langen Weg bis zum Aufzug, wo Sie die Taste [1] drücken. Im Gasraum nimmt der rote Doppelkopf die grüne Flasche und füllt sie mit Lachgas (rechtes Ventil). Der Gas-Tank kommt an das Rohr beim Sims oberhalb des Sektionssaals.



**Zu Tipp 15:** Das einströmende Lachgas rettet die kleine Candy vor einer äußerst unangenehmen Operation.

**ZUGANG zum Steuerungsraum**

**TIPP 16:** Stereo nimmt den Lift in den OP, wo er nach zwei Versuchen Igors Fuß nehmen kann. Außerdem steckt er die ID-Karte des Professors ein. Mit dem sprechenden Aufzug geht es nun zurück in die zweite Etage, wo Stereo im Starraum die ID-Karte in das elektronische Schloss steckt, um an den begehrten Weltraumziegel zu gelangen. Lassen Sie sich nun vom gesprächigen Fahrstuhl in das dritte Stockwerk befördern. Igors Fuß propfen Sie einfach in den Fußprüfer.

**Roboter BESÄNFTIGEN**

**TIPP 17:** Als Candy sprechen Sie so lange mit der Fliege, bis die unsere Heldin schließlich nach oben transportiert. Schlüpfen Sie beim Müllberg in die Hülle des weiblichen Roboters, bevor Sie Johns Hütte betreten.

**Gitter ÜBERWINDEN**

**TIPP 18:** Als Gorgious sammeln Sie die Alien-Eingeweide sowie den Alienknochen ein und kombinieren beides. Außerdem holt sich unser Held den Schädel, den er mit radioaktivem Müll füllt. Vom Sims aus schwingen Sie sich mit Ihrem »Seil« zum Loch unter Ihnen. Ziehen Sie den Keil heraus. Entfernen Sie dann auch noch den Keil gegenüber, ehe Sie das Gitter kurzerhand mit dem radioaktiven Abfall auflösen und hindurchkriechen.

**Kühlkammer VERLASSEN**

**TIPP 19:** Klettern Sie über die Leiter auf das Rohr, wo ein Haken liegt. Mit diesem schlagen Sie das Gasrohr ein. Er-

zeugen Sie dann Funken, indem Sie mit dem Haken gegen die Eisentür hauen. Nach der Explosion im nächsten Raum zerstört Gorgious die Scheibe mit dem Hammer und nimmt die Axt. Die durchgeknallten Möbel vor dem Ausgang verjagt der rotnasige Schlaukopf, indem er droht, den Hocker zu zerteilen. Folgen Sie nun immer dem Weg. Durch Betätigen der Knöpfe lassen sich unterwegs einige Aliens kurzerhand vernichten.

**Zum Z-HANGAR**

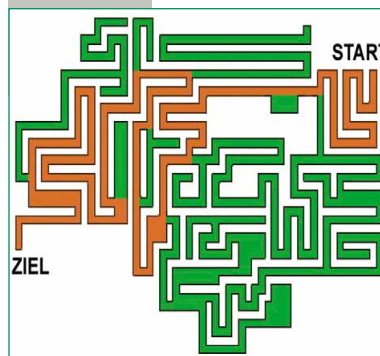
**TIPP 20:** Als Candy nehmen Sie das Geld unter den Kissen auf der Couch und bezahlen damit die Fliege, die draußen wartet. Im Teleporter-Raum betreten Sie der Reihe nach die Teleporter 1, 3, 8 und 21.

**In SAKARINS BÜRO**

**TIPP 21:** Als Doppelkopf Stereo teleportieren Sie sich nach oben, betätigen den Fußschalter und stellen den Weltraumziegel auf den Knopf. Im Geheimraum lösen Sie das Farbrätsel durch Reproduzierung der Kombinationen. Gehen Sie dann durch die Sicherheitstür.

**Nach DRAUSSEN**

**TIPP 22:** Nun schlüpfen Sie in Buds Haut. Springen Sie in die große Toilettenschüssel. Oberhalb der Rohre führt der Weg nach rechts zum Labyrinth. Suchen Sie die Schnecke



**Tipp 22:** Das Labyrinth ist einigermaßen knifflig – folgen Sie einfach dem eingezeichneten Weg.

auf (siehe Karte). Nach der »Rennfahrt« springt Bud durch das Loch und frisst eines der Aliens. Sprechen Sie mit dem Roboter, bis er weggeblasen wird. Dann stellen Sie sich hinter den Ventilator und schieben den zerstörten Roboter zur Seite. Draußen muss Bud das Bild zunächst nach rechts verlassen und dann nach hinten zum großen Berg laufen. Sprechen Sie mit der Flüstertüte.

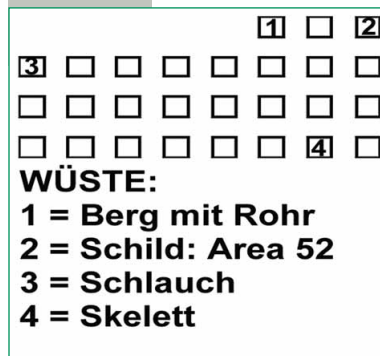
**TIPP 23:** Als Etno rennen Sie schnellstmöglich aus dem

**Durch die WÜSTE**

Raum, um nicht gegrillt zu werden. Der Teleporter bringt Sie zum riesigen Getriebe. Folgen Sie dem Weg bis ganz nach oben, wo Sie die Ratte aus dem Zahnrad ziehen. Unten muss Etno dann den roten Schalter betätigen und den Z-Hangar betreten. Anschließend verlässt er gemeinsam mit Freund Stereo das Büro.

**Sakarin BESIEGEN**

**TIPP 24:** Als Bud sammeln Sie in der Wüste den Schlauch sowie den Kopf des Skelettes ein (siehe Karte). Dann bin-



**Tipp 24:** So kommen Sie durch die Wüste. Jedes Kästchen stellt einen Bildschirm dar.

den Sie beim mechanischen Berg den Schlauch an das Rohr und verkürzen ihn mithilfe des Schädels. Im Inneren des Berges steigt Bud auf das Fließband und betritt links den Z-Hangar, wo er das Bedienfeld benutzt.

**TIPP 25:** Als Candy verlassen Sie die Rakete ganz unten und fahren mit dem Aufzug nach oben. Dort folgt die grüne Heldin dem Weg und transportiert das große Fass zur Rakete, wo sie es mit dem Rohr verbindet. In der

Rakete dreht sie das Handrad und schaltet oben die Zündung ein. Glückwunsch! Das Spiel ist gelöst. Sie haben die Außerirdischen sicher nach Hause gebracht. **GUN**