

Stupid Invaders

Nem is olyan régen, az egyik kereskedelmi csatornán ment egy rajzfilm, aminek elég morbid humora volt, és amiből most egy igazán frappáns „kis” program készült. A dolog lényege az, hogy néhány űrmanó lezuhan a bolygónkra, és addig nem tudnak elmenni, amíg meg nem javítják a hajójukat, persze addig sok mindenen kell keresztülmenniük. Itt van mindjárt egy őrült tudós, aki mindenáron vizsgálatoknak akarja alávetni a kedves kis hőseinket. Erre a célra felfogad egy bérgyilkosféléit, aki folyton azt hangoztatja, hogy ő nagyon profi. A játék kezdetén Pajttival kell legyünk. A végébe menekül be a fejedvadász elől.

Először is szedd fel a polcon található tisztítószeret és a „katonai” vécépapírt, valamint a vécépumpát.

Most menj az ablak alá és kombináld a vécépapírt és a pumpát, majd célozd meg ezzel az ablakot és mássz ki rajta. A tetőn vagy, nézz be a kéménybe, láthatod, hogy valami, vagyis valaki eltorlaszolta, beszéljess el vele. A beszélgetésből kiderül, hogy ő a télapó, bár Pajti meg van győződve, hogy ő egy beszélő majom. Borítsd rá a tisztítószeret, ettől amortizáció megy át, és le tudsz menni a kéményen.

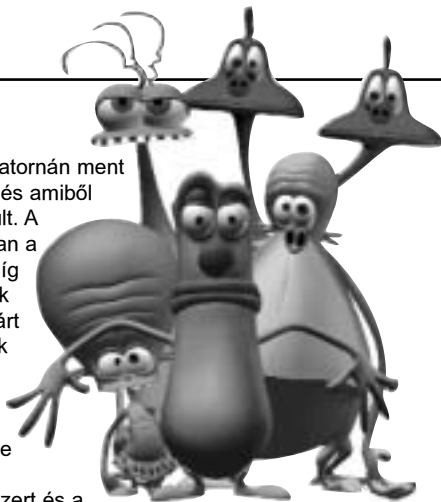
Újra a házban vagy, pontosabban az alagsorban. Itt látsz a hordón egy doboz mérget és fenn a polcoknál egy tölcsért és egy feszítővasat. Menj le és találsz egy koporsót, amit nyiss fel a feszítővas segítségével. Nyomod a zombi szájába a tölcsért és adagold neki a mérget. Ő sem bírja jobban, mint a télapó. Miután megkaptad a kulcsot, újból menj a pince felső részébe, majd fel a lépcsőn (a lakatot a frissen szerzett kulccsal tudod kinyitni). Vizsgáld meg az egérfogót, majd vedd fel (a jobb egérgombbal lehet szelektálni, hogy vizsgálja, vagy pedig felvegye azt a tárgyat - erre a későbbiek folyamán is szükség lesz) és tedd a szoba túoldalán lévő feljáró aljához. Itt kapcsold le a villanyt az oszlopon található kapcsolóval, és láss csodát, öreg barátunk máris az egérfogóban van.

Menj fel a lépcsőn, a főbejáratnál vagy, menj be a fenti ajtón. A konyhában, az egyik fiókban találsz egy öngyújtót, ezt rakd el és menj ki innen, kell még itt lennie egy másik ajtónak is, most ide menj be. A ládát húzd ki a polc alól és vedd le a lufit, valamint a szoba másik felében található dobozból a rakétát. Itt is végeztél, most vissza a folyósóra és menj az ellenkező irányba, a bal oldali szoba közepén van egy tűzhely, tedd ide a rakétát és gyújtsd meg a kanócot. Miután a golyát eltávolítottad a kéményről menj fel az emeletre, itt a jobb oldali szobában megtalárod Cuki fiókkulcsát a mosógépben. Most irány Cuki szobája, ez a folyosó bal oldalán van. Itt vedd fel a zárt fiókból a hajszárítót és a szekrényből a harisnyát. Irány még feljebb, ez a feljáró a szobával szemben van. A padláson vagy, egyenesen menj át a másik szobába, a bal oldalon találsz egy fa ajtót, itt menj be.

Elég sötét van, de meg kell találnod ott balra egy kis beugrót, ahol a polcon egy kurblit találsz (a ládáról lehet csak elérni, ezért azt le kell csukni).

Majd menj el egészen az ablakig, nyisd ki a kurblit segítségével és menj ki rajta. Itt látsz egy pallót, ezt vedd fel és rakd a két párkány közé, majd menj át rajta.

Most le tudsz menni a kéményen, amin nem is olyan régen még a golya volt. A melletted



levő szekrényre tekerd rá a harisnyát. Most menj vissza a konyhába a földszinten, itt menj ki a hátsó ajtón és kösd a harisnya végét a fűnyíróra, majd indítsd el. Újból sikerült megszabadulni a fejadásztól. Most vissza az emeletre és abban a szobában, ahol oroszlán ki van terítve, most a kandalló melletti ajtón menj be. A hal akváriumában találsz egy távirányítót, majd a hosszabbítót a tévé mellől. Menj tovább a másik szobába. Itt a fal melletti aljzatba dugd be a hosszabbítót és ebbe meg a hajszáritót. Így most sikerült kiszabadítanunk a társainkat. Most a laborban vagy, itt először keresd meg a terem jobb oldalában található bőrdönt, ebben van az SMTV, vedd fel mellőle az aksit, most a terem másik felében a fali aljzatnál feltöltheted.

Egy kicsit odébb látsz egy számítógépet, beszéljess el vele, de vigyázz, ne válaszd azt a szöveget, ami shut up-ra végződik. Menj vissza az SMTV-hez, helyezd vissza az aksit és indítsd el a gépet. Most, mint egér menj a számítógéphez. Végre nyitva a széf, menj be és vedd fel a könyvet. Irány kifele. Egy kisebb átvezető film következik. Ezután Zabás és Cuki irányítását kapod meg, de sajnos útközben egy mocsárizé elragadja Cukit, így egyedül kell Zabásnak folytatnia az utat.

Vizsgáld meg közelebbről a csirkéket, érdekes, hogy nem viselik el, ha kakaként emlegetik őket. Menjél tovább az úton balra, útközben a bokorról törjél le egy ágat és menj el egészen a gyárig. Itt balra lefele menjél, látsz egy nyílást, próbáld meg felnyitni, ha nem megy, menj vissza a gyárhoz. A megjelent „csirkezilla”

majd felnyitja. Először nézd meg, majd beszélj vele (egy kis film by Godzilla és Jurassic Park). Újabb filmbejátszás következik. Most már le tudsz menni a csatornába, és végre itt van Cuki is, itt újabb átvezetés következik. Sajnos egy elágazáshoz érnek, így két külön szálon fut tovább a játék. Először Cukival vagy, egy darabig egyenes az út, majd miután leestél látsz egy ajtót, itt menj be (először csak bekopog, még egyszer rá kell klikkelni). Egy perverz figura van benn, aki le akar filmezni.

Most Zabással vagy, menj fel a létrán, itt látsz egy gumiabroncsot, vedd fel, majd menj tovább a lifttel. Szerencsétlen tehenek a falba vannak zárva, menj ki innen. Először a bal oldali felvonót használd (zárt felvonó). Menj végig a függőhídon, majd a szobában vedd ki a kondérból a merőkanalat. Próbáld meg felvenni a kondért is, ez most még nem fog menni, mert előbb enned kell belőle pár merőkanállal. Miután felvetted menj tovább a másik szobába, menj fel a dobogóra és tedd a fejedre a kondért. Nyugodtan leütheted a csirkét, de most menj ki innen le a lifttel. Most a másik



liffel menj fel (ami elől van), tovább fel a lépcsőn, itt jobbra menj el. Beszéljess el a fazonnal, majd verd fejbe a kalapáccsal. Lemehetsz a lépcsőn és menj itt a másik irányba. Itt vedd fel az üllöt és a pallót, majd add oda a blökinék a gázpalackot. Így most már be tudsz menni a raktárba, de előbb vedd fel a kutyaólat és a kaját. Vedd fel a doboz melletti deszkát, itt jobbra tudsz menni a kábelnél, rakd a doboz elé a kutyaólat, amin fel tudsz menni. Itt vedd fel a csörlőt, majd menj vissza a liftig majd le a lifftel. Most jobbra kell menned, vizsgálj meg a teheneket és csörlőzd ki azt, amelyiknek karika van az orrában, utána tedd alá a deszkát, lökd be a liftbe és menj le vele. Told el a tehenet egészen az ajtóig, majd nyisd ki azt és lökd be rajta a tehenet. A földön levő kampót akaszd a hátán levő lyukba, majd ereszd le az emelővel.

Most újból Cukit irányíthatod. Először menj hátra a fürdőszobába, itt vedd fel a kád széléről a testápoló olajt és a fiókból a pengét, majd a nappaliban a felfújható fotelt. Ezután a kijárat ajtópántot kend be az olajjal és menj ki rajta.

Most menj el balra a járat végéig, itt vedd le a fotelt, majd ülj bele és lyukaszd ki a pengével. Menj ki a szemközti ajtón, először balra menj, vedd fel a kukából a foszlásnak indult halat, menj vissza, és jobbra indulj el. Itt vedd fel a porszívó csövét és menj át a másik szobába. Bújj bele a bűváruhába, a „víz” alatt menj a sárga tengerallatjáróhoz (egy kis Beatles beütés) és mássz bele. Először balra menj és vedd ki a halat az akváriumból, most menj vissza és ki a vízből. Miután kimászott Cuki a bűváruhából menj



jobbra, látsz egy vödört tele hallal, rakd a tetejére a nálad levőt, most menj a tűzhely bal oldalánál levő alsó szekrényhez és nyisd ki. Tedd a gázpalackra a porszívó csövét és nyisd meg a palackot. Most kapcsold be a tűzhelyet és klikkelj az égő rózsára, így kapsz egy doboz csilít. Miután a figura kidőlt el tudsz menni mellette és vedd fel a hűtő melletti vödört, majd menj be a liftbe. A második emelet gombját nyomd meg. Itt egyszerű a feladat, kövesd végig a folyosót, a végén van egy szoba, ide menj be és nyomd meg a piros gombot. Miután összelapultál keresd meg a folyosón a redőnyös ajtót, aminek rés van az alján, itt most már át tudsz menni. Most menj le a lépcsőn, és menj át az ajtón. Menj a vaskapuhoz és menj be, itt újból összefutsz Zabással. Itt meg kell etetni a tehenet a csilivel, majd közli velünk, hogy dolga van, és nem fogja a földre ezt elvégezni, ezért tegyük a hátsója mögé a vödört. Ezzel itt végeztünk is.

Sikerül végre elhagyni a bolygót? Nem, mert fejevadász barátunk ismét feltűnik és elfogja hőseinket. Most a laborban vagy és Sztereót kell irányítanod. Indulj el vele lefele, ki az ajtón. Egy darabig csak egy irányba tudsz menni, majd találsz egy liftet, itt nyomd meg az első emelet gombját. Miután kiszálltál menj végig a folyosón és át az ajtón, a bal oldalon látsz egy ajtót, ott menj be. A szoba elülső részében találsz egy üres gázpalackot, vedd fel és a szoba felső részében elhelyezett csapnál töltsd fel a nevetőgázzal. Ezután menj ki, és a jobb oldali ajtón menj be. A bal oldalon van egy csatlakozó, ide helyezd a palackot. Miután felszállt a füst menj le a jobb oldalon levő lifftel. Vedd el Igortól a cipőjét (igaz a lába is jön vele), majd a kártyát a zsebedből. Ezek után menj vissza a lifftel. Vissza a folyosóra és be a

lifthe, menj vissza a második szintre és haladj végig az úton. Most ott vagy, ahonnan indultál, menj a burában lebegő „szemes” könyvhöz és engedd ki a kártya segítségével. Menj újból a lifthez és irány a harmadik emelet. Menj végig a folyóson, majd a végén fel az emelővel és használd Igor lábát a lábszkenernél, végül menj be a kapun. Most Cukit irányíthatod újból, beszéljess el a léggel (sokáig kell vele dumálni), mire az kivisz. Indulj el vele lefele, majd fel a lépcsőn. Itt menj a ház felé, vedd fel a szemétből a női robot testet. Újabb váltás, Zabást kell irányítanod. Vedd fel az idegen lényektől származó beleket, jobbra is találsz és van itt még egy koponya is, majd a koponyával meríts a radioaktív vízből. Találsz itt még egy felvehető lábszárcontot, vedd fel és kombináld a bélel. Ezek után a keskeny párkányon indulj el. Dobd fel a „kötelet” a rácsos nyílásra, majd amikor Zabás bemászott az alatta levő lyukba, vedd ki az étet. Ezt meg kell ismételned a túloldalon is. Most pedig a koponyában levő folyadékkal marasd ki a rácsot. Utána menj végig a termen, és a végében mássz fel a létrán. Menj tovább a csövön, látsz középtájt egy üres kampót, ezt vedd le és menj vissza le a létrán. Most vissza kell menned a teremnek abba a felébe, ahol bejöttél, itt a kampó segítségével üsd szét a gázvezetéket, majd vissza a létra melletti vasajtóhoz és vágj rá a kampóval. A kajálda bal oldalán találsz a falon egy tűzoltó baltát (először a kiskalapáccsal be kell törni az üveget).



Most gyere lefele, ahogy megpróbálsz kimenni a kijáraton, eléd ugrik pár bűtor, fenyegezd meg a baltával a kisszéket. Most már tovább tudsz menni. Látsz itt három gombot, nyomd meg mindegyiket, majd menj ki az ajtón. A terem közepén látsz egy gombot, nyomd meg ezt is. Szegény izéből nem sok maradt. Irány a kijárat.

Most Cukival kutasd át a szobát, találsz a rekamié párnája alatt pénzt, szedd fel. Most már kimehetsz. Menj vissza a légyhez és fizesd ki neki a fuvart. Menj végig a csatornában, egy teleport teremben vagy. Itt érdekes feladat vár, bemész az 1-es teleportba, ez átvisz a 2-

be. A következő mindig az előző kettő összege, tehát a 3-as következik. Innen az 5-be kerülsz, majd menj a 8-ba, és a 13-ból jössz ki. Most menj a 21-be, és már végeztél is a feladattal. Most Sztereót irányíthatod újból. Jobbra indulj el és menj bele a teleportba (a földön kék karika). Itt fönnt találsz egy kék lábpedált, nyomd be, majd a megjelenő piros gombra tedd rá a „szemes” könyvet. Most menj vissza a kinyílt kapuhoz.

Egy kis memória játék következik, ettől kinyílik a másik kapu. Menj itt be és ülj le a háttérben látható székre.

Most Pajtit irányíthatod. Mássz bele a legnagyobb vécébe, most indulj el jobbra egészen az útvesszőig. Nagyon nehéz dolgod nem lesz, az első kereszteződésnél menj tovább egyenesen, a másodiknál jobbra, most egy darabig egyértelmű az út, mert látszanak a zsákutcák. Most egy dzsumbuj jön, ahol egyenesen át kell menned, újból egy kereszteződés, még itt is egyenesen menj (felfele). A következő egy T elágazás, itt balra fordulj. Egy darabig megint egyenes az út, a következő elágazásban is egyenesen tovább kell menned, ha minden rendben van, akkor találkozol egy turbócsigával. Miután „kiszáguldot” veled mássz bele a golflyukba. Egy gömbben találod magad, szedjél fel egy

zöltséget. Most dumálj a robottal, amelyik a rácsnál dolgozik és vedd rá, hogy vegye le a cipőjét. Miután elrepült a robot már át tudsz menni az ellenkező irányban levő ventilátornál, ha átértél szedd ki a robotot a ventilátor lapátjától. A sivatagban vagy, itt háromszor menj nyugatnak majd délnek, itt látsz egy gumitömlőt, ezt vedd fel, most még menj délebbre kettőt és keletnek hatot. Itt szedd le a követ a deszkáról, és vedd fel a leesett csontvázat, most nyugatnak egyet és északnak háromat. Menj a homokból kiálló csőhöz és beszélj vele. Újabb váltás (itt most nagyon gyorsnak kell lenned).



Gyere lefele és hozd működésbe a kenyérpíró rugóját. Most menj lefele, van itt egy teleport, használd.

Oké, most menj fel a felvonóval, tovább fel a létrán, itt jobbra menj a lépcsőn fel. Most lefele menj egészen egy újabb felvonóig, itt találsz még egy liftet, ezzel menj tovább fel. Most keresd meg a létrát és másszál fel rajta. A fogaskerekek közé szorult patkányt szabadítsd ki és menjél teljesen le a teleportig, az itt látható gombok közül nyomd meg a zöldet. Miután kinyílt a szikla gyere lefele és nyisd ki a vasajtót a bal oldali gombbal, majd menj be rajta.

Most Sztereoóval indulj el balra át a másik szobába.

Pajttival kerüld meg a sziklát, jobb oldalon találsz egy csövet, kösd rá a gumitömlőt, majd a koponya segítségével vágjál le belőle egy darabot. Hátról látsz egy mozgólépcsőt, lépj rá. Menjél lefele, itt a bal oldali szobába menj be, a szoba végében van a kontrol panel, nyisd ki vele a kalitkákat. Egy kis film után Cukit irányíthatod újból. Menj vele a rakéta aljába, és itt menj fel a lifttel. Miután felértél, jobbra menj és vedd fel az itt látható nagy tartályt. Most kösd rá a csövet a tartályra. Menj vissza a

rakétába, útközben felfele nyisd meg a kerekcsapot és húzd meg a kart a következő szinten, majd menj fel a vezérlőbe és indítsd be a rakétát. Mint már említettem, kis barátaink után minden elpusztul.

Hát ennyi lett volna a játék. Összegzésként: grafikailag elég jó, csak néhol a filmekben vibrálnak a karakterek szélei, a hang az telitalálat és nagyon jól idézi a rajzfilmet (ez azért igaz a grafikára is). Kicsit lehetett volna nehezebb is, de ez program ugyebár inkább a fiatal korosztályt célozta meg. Mindenesetre nagyon jó kis játék a Stupid Invaders, kellemes kikapcsolódást nyújt ebben a félig tavaszban.