

Głupki z Kosmosu

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Głupki z Kosmosu

autor: Janusz „Solnica” Burda

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Łazienka	4
Dach	4
Krypta	4
Piwnica	5
Parter domu	5
Pierwsze piętro domu	6
Poddasze	6
Gzyms	7
Pokój z UFO	7
Ogród	8
Rozmrożenie	8
Tajna Pracownia	9
Trzęsawisko	10
Kanały	10
Wytwórnia krowiego łajna	11
Nora Nelsona	12
Kuchnia	13
2-gie piętro	14
Laboratorium	15
Wysypisko	16
Trujące odpady	16
Chłodnia	17
Stołówka	17
Dom Jaśka	18
Sterownia	18
Łaźnia	19
Labirynt	19
Rura wentylatora	20
Pustynia	20
Platforma startowa	21
Biuro szefa po raz kolejny	21
Ostatnia deska ratunku	22
Rakietą	22

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wstęp

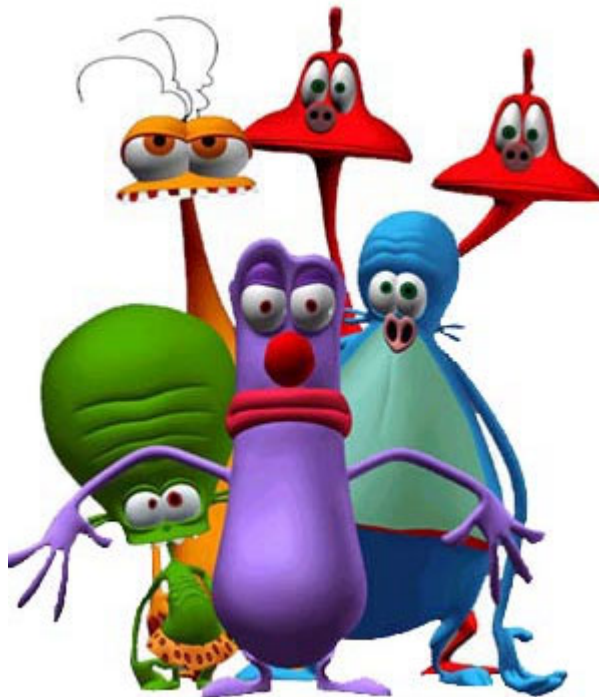
GŁUPKI Z KOSMOSU

„Głupki z Kosmosu” nie są grą zbyt wymagającą jeżeli chodzi o trudność zagadek logicznych w nich występujących, i doświadczonym „pożeraczom” przygodówek nie powinni raczej stwarzać jakichkolwiek problemów. Jeżeli jednak do takowych się nie zaliczacie, i natraficie na jakiś problem podczas zabawy z tym tytułem to mam nadzieję że tutaj znajdziecie jego rozwiązanie.

Tak naprawdę poradnik ten to tzw. walkthrough (bo coś innego można stworzyć dla liniowej przygodówki) w którym krok po kroku opisałem i zilustrowałem czynności jakie należy wykonać aby bezpiecznie dotrzeć do samiotkiego końca gry, bez konieczności częstego oglądania przerywników filmowych informujących nas o śmierci (a tych w Głupkach z Kosmosu jest naprawdę dużo).

Poniżej jeszcze kilka prostych uwag które udało mi się wynieść z gry w „Głupków”.

- W grze nie występuje ograniczenie czasowe (wyjątkiem jest „ucieczka z toaster’a”), możecie więc zastanawiać się nad kolejnym ruchem dowolnie długo.
- W grze nie można zejść w ślepy zaułek bez odwrotu, jeżeli wykonamy coś źle to po prostu natychmiast zginiemy.
- Wszystkie zbędne przedmioty (których nie jest na szczęście/nieszczęście zbyt wiele) znikają z naszego inventory po przejściu do kolejnego etapu gry.



Opis przejścia

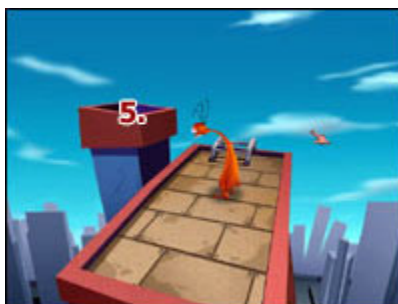
Ł a z i e n k a

1. Grę rozpoczynamy w łazience jako Bud, jedyny z kosmitów który unikną zamrożenia, a naszym celem będzie uwolnienie kolegów uwięzionych w bryle lodu.
2. Weź rolkę papieru toaletowego w barwach khaki leżącego na dolnej półce (papier toaletowy Gorgiousa) [1], stojący po lewej stronie kibla przetykacz [2] oraz płyn czyszczący tzw. „kret rurowy” z górnej półki [3].
3. Połącz papier toaletowy Gorgiousa z przetykaczem (włącz inwentary [spacja] kliknij na papierze i nie puszczając przycisku myszki przeciągnij go nad przetykacz), tak skonstruowanym harpunem rzuć w stronę okna znajdującego się w górnej części łazienki [4], a następnie wyjdź po zwisającej w dół „linie” na zewnątrz.



D a c h

1. Zaglądnij do komina [5] utknął w nim Święty Mikołaj, porozmawiaj z nim a następnie użyj płynu „kret rurowy”. Mikołaj nieco „zmięknie” a ty będziesz mógł przedostać się kominem dalej.



K r y p t a

1. Weź stojącą po lewej stronie puszkę kwasu siarkowego [6], leżący na regale lejek [7] oraz oparty o beczkę łom [8].
2. Używając łomu otwórz znajdującą się w piwnicy trumnę [9], włóż lejek w usta znajdującego się w niej zombie, a następnie wlej do niego truciznę. Nieboszczyka spotka podobny los jak Świętego Mikołaja a ty wejdiesz w posiadanie klucza, który trzymał on kurczowo w swoich dłoniach.
3. Wejdź na górę po znajdujących się w głębi krypty schodach i drabinie [10] a następnie używając klucza znalezionej w trumnie otwórz kłódkę [11].



P i w n i c a

1. Weź pułapkę na myszy **[12]** (najpierw naciskając prawy przycisk myszki przełącz na „branie”) i postaw ją na podeście pod schodami **[13]**, a następnie korzystając ze znajdującego się na słupie przełącznika **[14]** zgaś światło.

2. Możesz teraz bezpiecznie opuścić piwnicę korzystając ze schodów **[15]**.



P a r t e r d o m u

1. Korzystając z niebieskich drzwi na końcu korytarza **[16]** wejdź do kuchni i zabierz z jednej z szuflad **[17]** zapalniczkę.

2. Wróć na korytarz a następnie skorzystaj z drzwi w głębi **[18]** i przejdź do garażu.

3. Weź leżącą w kartonie racę **[19]**.

4. Ponownie wróć na korytarz i korzystając z kolejnych drzwi **[20]** przejdź do sali kominkowej.

5. Włóż racę do kominka **[21]** a następnie podpal jej lont korzystając ze znalezionej w kuchni zapalniczki. W ten sposób znajdujące się na dachu bocianie gniazdo i jego właściciel nie będą ci już później przeszkadzać.



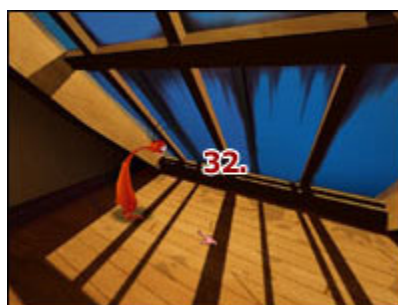
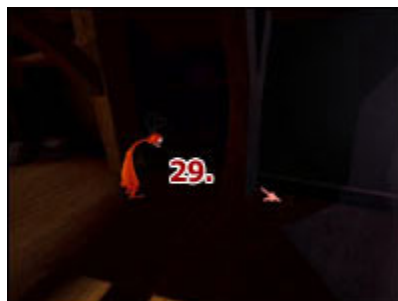
Pierwsze piętro domu

1. Korzystając ze znajdujących się z prawej strony drzwi **[22]** przejdiesz do łazienki.
2. W znajdującej się tam pralce **[23]** znajdziesz klucz.
3. Wróć na korytarz i przejdź na jego drugą stronę, drzwi tam się znajdujące **[24]** prowadzą do sypialni Candy.
4. Korzystając ze znalezionego w łazience klucza otwórz szufladę **[25]** i w ten sposób wejdiesz w posiadanie znajdującej się w środku suszarki.
5. Otwórz znajdującą się obok szafę **[26]** i weź wiszące wewnątrz rajstopy Candy.
6. Korzystając ze schodów w głębi **[27]** wejdź na strych.



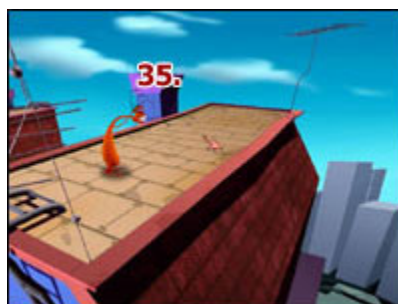
Poddasze

1. Przejdź dalej na poddasze i korzystając z drzwi z desek **[28]** przejdź do kolejnego pomieszczenia.
2. Naciśnij znajdujący się na ścianie po lewej stronie przełącznik **[29]** (niewidoczny).
3. Zamknij znajdującą się tam skrzynię **[30]**, wskocz na nią i zabierz leżącą u góry korbę **[31]**.
4. Włóż korbę do znajdującej się w oknie dziury **[32]**, będziesz mógł je w ten sposób otworzyć i wyjść na zewnątrz.



G z y m s

1. Użyj opartej o dach deski **[33]** na sąsiednim gzymsie **[34]**, zrobisz w ten sposób kładkę po której możesz dostać się na bociani dach.
2. Przez znajdujący się tam komin **[35]** możesz przedostać się do kolejnego pomieszczenia.



P o k ó j z U F O

1. Użyj rajstop na znajdującym się obok kredensie **[36]** (oj, ich właścicielka ma chyba bardzo długie nogi :-)
2. Korzystając z tej samej drogi którą tu przyszedłeś czyli drabiny w kominie **[37]**, itd., wróć do kuchni na parterze i przez znajdujące się tam drzwi **[38]** wyjdź na podwórko.