

Lösungen zu Maniac Mansion

Von Unbekannt

Fuer den folgenden Loesungsweg waehlt man als weitere Personen Bernard und Syd. Um das Haus zu betreten, muss man die Vordertuer mit dem Schluessel (Der unter der Fussmatte liegt) aufschliessen. Daraufhin geht man in die Kueche.

VORSICHT : Hier befindet sich am Anfang des Spieles die Schwester.

Sie kann man weglocken, indem man ungefaehr bis zur Kettensaegel geht, sodass man die Schwester sehen kann, und dann die Kueche wieder schnell verlaesst. Danach befindet sich die Schwester in ihrem Zimmer. Aus der Kueche nimmt man die Taschenlampe, und aus dem Kuehlschrank den Kaese, die alten Batterien und die Pepsi mit.

Nun geht man durch den Speisesaal in den Vorratsraum. Dort nimmt man das leere Glas und die Fruchtsaeften aus dem Regal.

Als naechstes geht man in den 1. Stock und nimmt aus dem Raum mit den Malutensilien die Wachsfuerchte und den PAINT REMOVER mit.

Das gruene Tentacle im Flur des 2. Stockes verschwindet in sein Zimmer, wenn man ihm die Wachsfuerchte und die Fruchtsaeften gibt.

Nun geht Dave in die Diele des Erdgeschosses, vor die Tuer ohne Tuergriff. Daraufhin geht man mit Bernard ins Erdgeschoss und hebt den rechten Knauf an der Treppe hoch, worauf sich die Tuer ohne Griff oeffnet. Dave kann nun in den Reaktorraum gehen.

Wenn man die alten Batterien in die Taschenlampe gesteckt hat, kann man mit ihr den Lichtschalter suchen, der sich links neben der Treppe befindet.

Syd stellt man an den Briefkasten. Im Reaktorraum ist ein silberner Schluessel, mit dem man die verschlossene Tuer im Vorratsraum oeffnen kann.

Wenn es klingelt kann Syd bei dem Briefkasten ein Paechchen abstauben. Dave nimmt in der Bibliothek am rechten Ende des Buecherschranks aus einem losen Fach eine leere Kassette heraus. Mit Dave holt man daraufhin aus dem Raum des gruenen Tentacles eine gruene Schallplatte (diese steht auf dem Regal ueber dem Bett) und den YELLOW-KEY (dieser haengt neben der rechten Box).

Jetzt geht man ins Musikzimmer und nimmt die Schallplatte des gruenen Tentacles auf die leere Kassette auf. Die nun bespielte Kassette spielt man im Wohnzimmer auf dem Kassettenrecorder (im Schrank, unter dem Radio) ab. Daraufhin faellt der Kronleuchter von der Decke und man kann den alten, rostigen Schluessel fuer den Kerker aufnehmen (aus dem man ab sofort immer ausbrechen kann).

Um die Garage zu oeffnen, und das Gitter links neben der Eingangstreppe zu verschieben (Es wird sichtbar wenn man die Buesche entfernt), muss man im Krautraum an der Kraftmaschiene trainiert haben.

Dave oeffnet die Tuer im Vorratsraum und geht zum Swimming-Pool; Syd verschiebt das Gitter der Eingangstreppe (Krafttraining nicht vergessen !). Er kann nun die Wasserleitung aufdrehen, woraufhin das Wasser aus dem Swimming-Pool fliesst. Dave steigt nun in den Pool und nimmt den Schluessel sowie das Radio mit.

Sollten die Batterien aus der Taschenlampe leer sein, bekommt man neue aus dem Radio. Als naechstes geht Bernard ins Wohnzimmer und baut aus dem Radio die TUBE aus, die er in das Funkgeraet in Dr. Fred's Zimmer einbaut. Nun kann die Weltraumpolizei mit der Nummer von dem WANTED-POSTER verstaendigt werden. Sie erscheint nach einiger Zeit im Kerker und hinterlaesst eine Polizeimarke, die man aufnimmt.

Jetzt oeffnet man die Garage (Krafttraining nicht vergessen !) und oeffnet den Kofferraum des Raketenautos mit dem YELLOW-KEY. Der Inhalt wird mitgenommen. Dann braucht man auch noch den WATER FAUCET aus der Garage. Den Inhalt des Kofferraums und die Taschenlampe gibt man Bernard, der nun in den Geheimraum geht.

Um die defekten Stromleitungen dort zu reparieren zu koennen, muss die Figur mit der Polizeimarke die Sicherung im Reaktorraum ausschalten. Um das daraufhin erscheinende Tentacle auf seine Seite zu bringen gibt man ihm die Polizeimarke. Dann kann Bernard die Stromleitung mit Hilfe der angeschalteten Taschenlampe und dem Werkzeug aus dem Kofferraum reparieren.

Jetzt geht man ins Badezimmer und schliesst der WATER FAUCET an die Dusche an, und dreht das Wasser auf. Die Mumie geht zur Seite und Schwester Edna's Telefonnummer erscheint.

Nachdem Bernand nun das Telefon in der Bibliothek funktionstuechtig gemacht hat, kann man Schwester Edna anrufen. Waehrend man mit ihr Telefoniert, kann eine andere Figur den SMALL- KEY aus ihrem Zimmer entwenden.

Danach geht man hoch in den Raum mit dem Tresor und schiebt das Bild zur Seite. (Und siehe da, ein Tresor!!).

Um wieder aus Edna's Zimmer zu kommen muss man sie nur nochmal in ein Telefongespraech verwickeln. Der fleischfressenden Pflanze gibt man mit dem leeren Glas aus der Vorratskammer Wasser aus dem Swimming-Pool. Nachdem sie gewachsen, gibt man ihr Pepsi um sie unschaedlich zu machen. Dann hebt man aus dem Zimmer von Dr. Fred die Muenze vom Boden auf.

Jetzt klingelt eine Figur an der Vordertuer. Weird Ed geht hinunter und eine weitere Figur kann aus seinem Zimmer den Hamster, eine CARD KEY und das Sparschwein (indem sich zwei Muenzen befinden) herausholen.

An der fleischfressenden Pflanze klettert man in den Raum mit dem Periscope. In dieses wirft man eine Muenze ein und drueckt den rechten Knopf, daraufhin wieder eine Muenze einwerfen und nochmals den rechten Knopf druecken. Nun schaut man durch das Periscop und sieht ueber der Spinne die Codenummer fuer den Tresor. Man geht in den Raum mit dem Tresor (Vorher Edna anrufen) und oeffnet ihn. Die Schachtel aus dem Tresor nimmt man mit. Ihr Inhalt besteht aus einem Quader.

Jetzt kann man zu den Automaten gehen, und den Quader in die COIN BOX einsetzen. Die Box wird mit dem SMALL KEY geoeffnet. Nachdem man ein Spiel gespielt hat (und dieses verlohren hat), erscheint die High Score Liste. Eine der dort angegebenen Zahlenkombinationen ist der Code fuer die Labortuer.

Zusammen mit dem GLOWING KEY fuer die Schloessen kann man diese Tuer nun vollstaendig oeffnen. Jetzt geht man ins Labor, in den darauf folgendem Versuchsraum und Schliesslich ins Hauptlabor, indem sich ein Schrank mit einem Strahlenanzug, den man anzieht, befindet. Jetzt oeffnet man mit dem CARD KEY die Tuer zum Raum mit dem Meteor.

Fuer die folgenden Aktionen hat man nur begrenzte Zeit, die zwischendurch immer wieder angegeben wird. Im Meteorraum schaltet man einen Kippschalter aus und nimmt den Meteor durch die naechste Tuer mit in die Garage. Hier legt man ihn in den Kofferraum des Raketenautos und startet die Raketen mit dem YELLOW KEY. Daraufhin hebt das Raketenauto ab ind fliegt ins All.

von Sven Woltmann

Daves Freundin Sandy wurde von Dr. Fred, einem verrückten Professor, entführt. Er sucht nun zwei Freunde, die ihm bei der Rettung von Sandy helfen. Ich wähle Syd und Michael. Die drei machen sich auf zum alten Haus von Dr. Fred, wohin er das Mädchen verschleppt hat.

Dave geht zur Eingangstür, öffnet diese mit dem Schlüssel, den er unter der Fu_matte findet und betritt das Haus. Neugierig wie er ist, öffnet er gleich die erste Tür und betritt die Küche. Dort findet er eine Taschenlampe. Als er sich weiter vorwagt und sich dem Kühlschrank nähert, entdeckt ihn Dr. Freds Frau, die ihn am liebsten gleich in den Hauskerker stecken würde. Doch flink wie er ist entkommt Dave seinem Schicksal, in dem er schleunigst die Küche verläßt.

Er betritt noch einmal die Küche und holt sich aus dem Kühlschrank die Pepsi-Dose. Im Speisesaal, der an die Küche anschließt, nimmt er sich den verrotteten Braten vom Tisch. Vorsicht: Wenn sich der Sohn des Hauses entschließt, sich etwas zu Essen zu holen, sollte man sich nicht gerade in der Küche aufhalten, da man sonst im Kerker landet. Sobald dieser am Kühlschrank war, kann man die Küche wieder sicher betreten. Im nächsten Raum, der Vorratskammer, nimmt Dave aus dem Regal die Fruchtsäfte, das Glas und die Flasche mit dem Entwickler, welche ihm dummerweise aus der Hand fällt und auf dem Boden zerbricht.

Da die Tür zum nächsten Raum verschlossen ist, begibt sich Dave wieder in die Eingangshalle und versucht, die Tür rechts neben der Treppe zu öffnen. Dummerweise hat diese keine Klinke. Aber Michael bemerkt den Koboldkopf am Treppengeldner, und als er diesen runterdrückt, öffnet sich die Tür. Jetzt hat er nur noch ein Problem: Er ist nicht schnell genug, um die Tür zu erreichen, bevor sie sich wieder schließt.

Also hole ich Michael hinzu, der den Koboldkopf hinunterdrückt. Nun kann Dave durch die Tür in den Keller gehen. Dort schaltet er zunächst das Licht ein und findet dann neben dem Sicherungskasten einen silbernen Schlüssel. Zurück in der Eingangshalle geht er nach rechts ins Wohnzimmer und weiter in die Bibliothek, wo er, nachdem er die Lampe angeschaltet hat, ganz rechts hinter einer losen Platte eine leere Kassette findet.

Nun begibt sich Dave in den ersten Stock, wo er sich im Raum links die Plastikfrüchte und den Farbentferner holt. Im nächsten Stock wird er von einem grünen Tentakel aufgehalten, der Dave nur durchlassen will, wenn er ihm etwas zu Essen gibt. Dave ist so freundlich und reicht dem Tentakel die Plastikfrüchte, die dieser dankend annimmt. Jetzt hat er auch noch Durst! Nachdem Dave ihm nun auch noch die Fruchtsäfte gibt, ist der Tentakel zufrieden und zieht sich zurück.

Eine Etage höher betritt Dave den ersten Raum: das Schlafzimmer von Dr. Fred. Dort hebt er eine 10-Cent-Münze vom Boden auf. Über die Leiter hinter dem Bett kommt er auf den Dachboden. Dort wohnt Grüner Tentakel, der Dave erzählt, wie deprimiert er ist, da er so gerne Musik machen würde. Dave nimmt sich die Schallplatte und den gelben Schlüssel und geht zurück in den Flur.

Nun öffnet er die vierte Tür. Dahinter scheint eine Art Trainingsraum zu sein. Am Kraft-O-Mat macht er auch gleich ein wenig Fitneßtraining. Im anschließenden Badezimmer nimmt er den trockenen Schwamm vom Waschbeckenrand.

Dave geht wieder in den Flur und durch die Tür ganz rechts. Schnell beseitigt er den Farbfleck an der Wand mit dem Farbentferner und betritt den Raum dahinter. Nachdem er das Licht eingeschaltet hat, entdeckt er dort einen Kabelbruch. Deswegen laufen wahrscheinlich die Spielautomaten nicht!

Plötzlich klingelt es. Es scheint der Postbote zu sein, der ein Paket vorbeigebracht hat. Schnell läuft Syd nach draußen, schnappt sich das Paket und entfernt die Briefmarken.

Dave geht nun ins Musikzimmer (erster Stock, ganz rechts) und legt dort die Schallplatte vom grünen Tentakel auf. Die Kassette aus der Bibliothek kommt in den Kassettenrecorder. Zuerst wird der Kassettenrecorder, dann der Plattenspieler angeschaltet. Nachdem die Vase zersprungen ist, schaltet Dave den Kassettenrecorder wieder aus und nimmt die Kassette heraus.

Nun geht er ins Wohnzimmer (Erdgeschoß, rechts) und steckt die Kassette in den Recorder, der sich hinter der Schranktür befindet. Durch die hohen Töne auf der Kassette zerspringen die Fenster und der Kronleuchter. Nun kann er den rostigen Schlüssel, der im Kronleuchter hing aufnehmen (er ist für die Geädgnistür).

Dave verläßt das Haus und entfernt den Busch vor dem Gitter links neben der Eingangstür. Durch den Kraft-O-Mat gestärkt kann er das Gitter öffnen. Er gibt Michael den trockenen Schwamm und dieser verschwindet in der Öffnung. Mit dem Schwamm wischt er die Entwicklerflüssigkeit auf und geht weiter zum Hauptwasserhahn. Dave macht sich inzwischen auf den Weg zur Vorratskammer (zweiter Raum hinter der Küche). Dort öffnet er die Hintertür mit dem silbernen Schlüssel aus dem Keller und geht zum Swimmingpool.

Michael schließt nun den Hauptwasserhahn. Dadurch wird der Pool gelehrt. Da das Wasser den radioaktiven Reaktor kühlt, muß Dave sich nun etwas beeilen, da ansonsten das ganze Haus explodiert. Er steigt in den Pool, steckt den leuchtenden Schlüssel und das Radio ein und verläßt den Pool wieder. Sofort öffnet Michael den Hauptwasserhahn wieder. Dave füllt noch schnell das Glas mit dem radioaktiven Wasser aus dem Pool und geht

durch das Gartentor zur Garage. Er öffnet das Tor mittels Kraft-O-Mat-Power und den Kofferraum des Autos mittels gelben Schlüssel. Im Kofferraum findet er eine Werkzeugkiste.

Damit könnte er doch die defekten Kabel reparieren. Also nichts wie auf zur kaputten Leitung. Als Dave sein Vorhaben in die Tat umsetzen will, bekommt er einen Stromschlag. Es müßte also erst einmal jemand die Sicherungen ausschalten. Michael geht in den Keller (Syd hilft ihm mit der Tür), öffnet dort den Sicherungskasten und... Moment, zunächst einmal öffnet Dave das Radio aus dem Swimmingpool und steckt die Batterien in die Taschenlampe. Jetzt kann Michael den Strom ausschalten. Dave schaltet die Taschenlampe ein und repariert die Drdhte mit dem Werkzeug. Michael schaltet den Strom wieder an und Dave die Taschenlampe aus.

Nun treffen sich Michael und Dave vor dem Zimmer von Weird Ed (neben dem Krafraum). Dave gibt Michael den rostigen Schlüssel und versteckt sich daraufhin im Krafraum. Michael betritt das Zimmer von Weird Ed und läßt sich gefangen nehmen. Dave geht schnell in das Zimmer, öffnet das Sparschwein, nimmt die drei Münzen heraus, klaut den Hamster aus dem Käfig und die Schlüsselkarte, die daraufhin erscheint. Schließlich verläßt er das Zimmer und versteckt sich wieder im Krafraum. Sollte er auch geschnappt werden - kein Problem: Michael hat ja den Schlüssel.

Nun bringt Syd Weird Ed das Paket. Dieser will den Freunden nun helfen. Zunächst benötigt er allerdings noch seine Pläne, die man für ihn suchen soll. Sobald es klingelt, geht Michael nach draußen und nimmt die unentwickelten Fotos, die sich rechts neben der Treppe befinden. Mit Hilfe des Entwicklers macht er im Fotolabor Abzüge.

Nun muß er Edna ablenken (neben dem Zimmer von Weird Ed). Dave holt sich von ihrem Nachttisch den kleinen Schlüssel und steigt die Leiter hinter ihrem Bett hoch. Oben klappt er das Bild zur Seite, und dahinter erscheint ein Tresor. Darunter sind auch einige Zahlen geschrieben. Allerdings sind die so klein, daß man sie mit bloßem Auge nicht erkennen kann. Nachdem Dave auf dem Rückweg von Edna in den Kerker gesteckt wird und sich und Michael befreit hat, geht er in den Raum mit der fleischfressenden Pflanze.

Dieser gibt er das radioaktive Wasser aus dem Pool, den verrotteten Braten und die Pepsi-Cola. Nachdem Sie um zwei Meter gewachsen ist, kann Dave an ihr zur Luke in der Decke hochklettern. Er kommt in einen Raum mit einem Teleskop. Durch dieses sieht er allerdings nur den Apfelbaum in Dr. Freds Garten. Er steckt 10 Cent in die Vorrichtung an der Wand und drückt den rechten Knopf... nette Dachrinne! Nach weiteren 10 Cent und einem erneuten Druck auf den rechten Knopf hat sich der Aufwand gelohnt. Dave kann durch das Teleskop die Kritzelei unter dem Tresor entziffern. Es ist ein vierstelliger Code, den er sich gut merkt.

Ein letztes Mal muß Michael Edna ablenken, und Dave schleicht sich in ihr Zimmer und dort die Leiter hoch zum Tresor. Diesen öffnet er mit der eben gemerkten Nummer und holt einen versiegelten Umschlag heraus, den er sofort aufreißt. Er findet einen Vierteldollar. Nachdem Michael und Dave wieder ausgebrochen sind, gibt Michael erstmal die Fotos an Dave. Sobald Dr. Fred "Meteor Mess" gespielt hat, benutzt Dave den Vierteldollar für ein Spiel am gleichen Automaten. Nach Spielende erscheint die Highscore-Liste. Die vierstellige Zahl an erster Stelle merkt er sich. Mit dem kleinen Schlüssel kann man übrigens das Münzfach jederzeit wieder öffnen und das Geld zurückholen.

Nun bringt Dave die Fotos zu Weird Ed, der nun mit den anderen das Labor stürmen will. In 10 Minuten soll Dave da sein. Er geht ein weiteres Mal - diesmal freiwillig - in den Kerker. Dort öffnet er die beiden Vorhdngeschlösser zum Geheimlabor mit dem leuchtenden Schlüssel und gibt bei der inneren Tür den eben gemerkten Code ein. Daraufhin ist der Weg zum Labor frei.

Der Lila Tentakel versperrt ihm zuerst den Weg, doch Weird Ed kommt zu Hilfe und Dave gelangt in den nächsten Raum. An Dr. Fred kann er einfach vorbeigehen. Dieser schaltet jedoch die Selbstzerstörungseinrichtung des Hauses ein. Dave holt sich aus dem Schrank den Schutzanzug und öffnet mit der Schlüsselkarte die Tür rechts. Im nächsten Raum legt er einen Schalter um, worauf die Beeinflussung des Meteors auf Dr. Fred beendet wird. Dieser kann leider die Selbstzerstörung nicht mehr ausschalten. Kurzerhand nimmt Dave den Meteor unter den Arm, gelangt durch die nächste Tür in die Garage, legt den Meteor in den Kofferraum und schließ ihn. Nun muß das Auto nur noch mit dem gelben Schlüssel gestartet werden...

Die Selbstzerstörung ist ausgeschaltet und Dr. Fred entschuldigt sich bei Dave und Sandy für alles, was er ihnen angetan hat.

Schlüsselübersicht:

<u>Beschreibung</u>	<u>Fundort</u>	<u>Tür</u>
Schlüssel	Fußmatte	Haustür
silberner Schlüssel	Keller	Tür zum Swimmingpool
gelber Schlüssel	beim grünen Tentakel	Auto
rostiger Schlüssel	Kronleuchter	Kerker
leuchtender Schlüssel	Swimmingpool	Schlösser zum Geheimlabor
kleiner Schlüssel	Ednas Nachttisch	Spielautomaten

Was man sonst noch machen kann:

Im Badezimmer befindet sich hinter dem Duschvorhang eine Mumie. Mit dem Wasserhahn aus der Garage kann man die Dusche reparieren und ein- schalten. Daraufhin rutscht die Mumie zur Seite, und man kann die Telefonnummer von Edna erkennen. (*)

Bernhard:

Der Physiker kann aus dem Radio im Wohnzimmer die Röhre ausbauen, diese im Funkgerät von Dr. Fred einbauen und damit, sobald die Tür zum Geheimlabor geöffnet wurde, die Mondpolizei rufen, welche den Meteor wegschafft. In diesem Fall muß man sich nicht um den Lila Tentakel kümmern.

Syd:

Wenn Dave den Briefumschlag aus dem Tresor geholt hat, reißt er ihn nicht einfach auf! Er schaltet im Badezimmer das Waschbecken ein und läßt das Glas voll Wasser laufen. Damit geht er in die Küche, stellt das Wasserglas und den Umschlag in die Mikrowelle und schaltet diese ein. Nach kurzer Zeit kann er den Umschlag wieder herausholen und ihn vorsichtig öffnen.

Nun muß Syd ein kurzes Demo-Band aufnehmen. Er holt sich die Kassette aus dem Wohnzimmer und geht damit ins Klavierzimmer. Dort steckt er die Kassette in den Recorder, stellt diesen auf Aufnahme und spielt einige Takte auf dem Klavier. Danach schaltet er den Recorder aus und nimmt die Kassette wieder raus. Er schaltet den Fernseher an und sieht die Werbung eines Produzenten, der alles, egal was es ist, veröffentlichen will. Im Zimmer mit der fleischfressenden Pflanze schreibt er die Adresse des Herausgebers auf den Umschlag, steckt die Kassette hinein und klebt die Briefmarken drauf. Dann steckt er den Umschlag in den Briefkasten und klappt das Fdnchen hoch. Nach einiger Zeit - im Moment kann man nur warten - sieht man, wie der Herausgeber sich das Demo-Band anhört und völlig begeistert ist.

Einige Zeit später findet man den Plattenvertrag im Briefkasten. (*)

(*) Wer weiß, wie mir das Beschriebene weiterhilft oder was es sonst noch für Möglichkeiten gibt, möge mir bitte eine E-Mail schreiben.

(sven.woltmann@rz.tu-ilmenau.de)

Dazu einige Bemerkungen:

Nach Sven's Lösung gibt es (später) einen Plattenvertrag im Briefkasten. (siehe Lösung) Diesen muss man dem Grün-Tentakel geben und es vertreibt das lila Tentakel.

2.

Hier nehmen Wir David; Bernhard, und Wendy

Wenn man im Haus ist und das Manuskript hat, gibt man es Wendy und lässt sie zur Schreibmaschine gehen. Dort benutzt man beides und erhält ein gutes Manuskript. Jetzt nimmt man den (geschlossenen) Umschlag und das Glas mit dem normalen Leitungswasser und stellt beides in die Mikrowelle. Man klebt die Briefmarken (vom Paket) auf den Umschlag und legt das Manuskript hinein.

Jetzt muß man fernsehen und den Umschlag mit der Schreibmaschine benutzen. Als letztes den Brief in den Briefkasten und warten. (Wenn nach ca.5-10 min nichts passiert mal den Hebel verstellen). Man bekommt wieder einen Vertrag (über 1.000.000.\$) den man dem lila Tentakel gibt, dann verschwindet es (Bestechung).

Wenn das jemand zu wuselig war dann soll er mir Schreiben.

CPS-Schmid@t-online.de

Corvin Schmid

Von Gadler

Wählt zuerst DAVE, SYD und MICHAEL aus. Nehmt Ihr andere Charaktere, ändert sich auch der Spielablauf. Es gibt viele Lösungen. Dies ist eine davon:

Geht mit Dave nach links zum Haus. Neben der Treppe versperrt ein Grasbüschel ein Kellerfenster. Nehmt die Büsche weg und geht zur Tür. Unter dem Fußabtreter findet Ihr einen Schlüssel, den Ihr aufnehmt. Öffnet mit dem Schlüssel die Tür und geht ins Haus.

Geht gleich nach oben durch die Tür in die Küche. Nehmt dort die Taschenlampe vom Tisch (abspeichern). Geht dann vorsichtig nach rechts. Sobald Edna Euch entdeckt, lauft so schnell Ihr könnt nach links aus der Küche. Betretet die Küche wieder, nehmt die Pepsi-Dose aus dem Kühlschrank, und die alten Batterien, die Ihr gleich in die Taschenlampe stopft.

Öffnet Die Tür rechts. Geht dann nach rechts und öffnet die Tür. Geht rein und nehmt das Glas und die Fruchtsäfte aus dem Regal. Nehmt dann noch den Entwickler von ganz oben, und passt auf, das Ihr die Flasche nicht kaputt macht.

Hoppla. Naja sollte wohl so sein. Habt Ihr die Sachen, geht zurück in die Eingangshalle. Geht nach rechts zur Tür neben der Treppe.

Wechselt zu Syd und geht ins Haus. Dort geht Ihr zur Treppe und drückt auf den rechten Kobold am Treppende. Die Tür öffnet sich daraufhin und Ihr könnt mit Dave durch die Tür gehen. Im Raum macht die Taschenlampe an und sucht den Lichtschalter.

Geht nach links und nehmt den Silber-Schlüssel, der neben dem Sicherungskasten hängt. Verläßt den Keller wieder und geht dann rechts durch die Tür. Geht ganz nach rechts und wieder durch die Tür. Schaltet die Taschenlampe ein, und sucht die Lampe, die am Ende des Raumes steht. Schaltet sie ein.

Hinter Euch steht im Regal eine lose Platte, an der Ihr zieht. Nehmt die Kassette. Geht wieder zurück in die Eingangshalle und dann die Treppe hoch. Oben betretet Ihr den Raum ganz links und nehmt die Plastikfrüchte und den Farbentferner.

Verlasst den Raum und geht durch die blaue Tür am Ende der Treppe. Geht ganz nach rechts und die Treppe hoch. Etwas weiter links steht ein grünes Tentakel, und will Euch nicht vorbeilassen. Gebt Ihr ihm erst die Plastikfrüchte und dann die Fruchtsäfte, verschwindet das Tentakel.

Geht weiter nach links und die Treppe hoch. Oben angekommen, öffnet die erste Tür im Gang, und geht rein. Auf dem Boden findet ihr eine zehn Cent Münze, die Ihr aufnehmt. Klettert die Leiter hoch. Oben in dem Raum mit den Lautsprecherboxen (die etwas kleiner sind als meine, die ich zuhause hab) geht Ihr nach rechts und redet mit dem Tentakel.

Nehmt die Schallplatte hinten vom Regal und den gelben Schlüssel hinten rechts von der Wand. Geht zurück in den Flur und öffnet die vierte Tür.

Im Fitnessraum benutzt Ihr zuerst den Kraft-OMat und geht dann ganz nach rechts ins Bad. Nehmt dort den trockenen Schwamm vom Waschbecken und geht zurück in den Flur. Öffnet die Tür rechts am Ende des Flures und geht in den Raum. Rechts an der Wand ist ein roter Farbfleck. Benutzt den Farbentferner mit dem Fleck. Eine Tür wird sichtbar.

Geht hinein und sucht die Lampe (ziemlich weit oben links über Dave im Bild) und schaltet sie ein. Hinten an der Wand seht Ihr zwei kaputte Kabel (merkt Euch diesen Raum).

Wartet Ihr eine Weile, hört Ihr wie es an der Tür klingelt. Wechselt schnell zu Syd, der immer noch den Kobold drückt, geht nach draußen, nach links, und nehmt das Paket. Geht dann nach rechts bis zum Zaun. Weird Ed hält das für einen Klingelstreich und geht wieder ins Haus. Wechselt zu Dave.

Geht in den ersten Stock herunter und rechts durch die Tür ins Musikzimmer. Legt dort die Schallplatte auf und stopft dann die Kassette in den Kassetten-Recorder. Schaltet den Kassetten-Recorder ein und dann das Grammophon. Sobald die Vase auf dem Klavier zersprungen ist, schaltet den Kassetten-Recorder aus und nehmt die Kassette. Verlasst den Raum, geht die Treppe herunter und ganz nach rechts in den Raum.

Gleich vorne findet Ihr ein kleines Schränkchen, das Ihr öffnet. Darin befindet sich ein Kassettenspieler, in den Ihr die aufgenommene Kassette legt, und abspielt. Das war zuviel für die Scheibe und den Kronleuchter. Nehmt den Schlüssel, der in den Kronleuchter-Scherben liegt und verlasst das Haus.

Draußen öffnet Ihr das Gitter und gebt Syd den trockenen Schwamm. Mit Syd klettert Ihr nun in die Kelleröffnung. Geht nach rechts und wischt mit dem Schwamm die vergossene Entwicklerflüssigkeit auf. Geht wieder ein Stück nach rechts und bleibt vor dem Haupthahn stehen.

Wechselt zu Dave und geht mit ihm in die Küche. Von dort aus geht Ihr ganz nach rechts in den Raum in dem Ihr den Entwickler heruntergeschmissen habt. Benutzt den Silberschlüssel mit der blauen Tür und geht durch. Jetzt muss es schnell gehen (abspeichern).

Wechselt zu Syd und dreht den Haupthahn ab. Wechselt dann zu Dave und holt das Radio und den leuchtenden Schlüssel. Raus aus dem Pool, wieder zu Syd gewechselt und mit ihm den Haupthahn zu drehen. Wechselt zu Dave und nimmt mit dem Glas ein bisschen Wasser aus dem Pool. Öffnet die Tür im Zaun und geht zur Garage.

Öffnet die Garage und den Kofferraum mit dem gelben Schlüssel. Nehmt den Werkzeugkasten. Verlässt die Garage und geht in die Eingangshalle. Drückt den rechten Kobold.

Wechselt zu Syd, geht mit ihm ins Haus und geht mit ihm die Treppe in den Keller hinunter. Sucht den Lichtschalter, schaltet ihn ein, und geht ganz nach links zum Sicherungskasten. Geht mit Dave die Treppe hoch zu dem Raum mit den kaputten Kabeln. Dort angelangt, schaltet die Taschenlampe ein. Schaltet mit Syd den Hauptschalter aus und repariert als Dave mit dem Werkzeug die kaputten Kabel.

Sobald die Kabel wieder heile sind. Mit Syd den Hauptschalter wieder einschalten, damit das Haus nicht in die Luft fliegt. Geht mit Syd und Dave in den Kraftraum. Gebt als Dave den rostigen Schlüssel (der vom Kronleuchter) an Syd. Verlässt mit Dave den Kraftraum und öffnet gleich links neben dem Kraftraum die Tür. Weird Ed schafft Dave ins Gefängnis.

In dieser Zeit wechselt zu Syd, geht in Weird Ed's Zimmer, nimmt den Hamster, die Schlüsselkarte (auf der der Hamster wohl gegessen hat, öffnet das Sparschwein und nimmt drei zehn Cent Münzen heraus. Dies alles müsst Ihr sehr schnell machen.

Habt Ihr die Sachen, raus aus dem Zimmer und wieder in den Kraftraum verschwinden. Verlässt nach einer Weile den Kraftraum und geht wieder in Weird Ed's Zimmer. Gebt Ihm das Paket. Er trift vor Freude und erklärt sich bereit Euch zu helfen.

Geht danach in die Eingangshalle. Holt Michael ins Haus und drückt mit ihm den rechten Kobold. Geht mit Syd in den Keller und befreit Dave mit dem rostigen Schlüssel. Gebt Dave alle zehn Cent-Münzen, die Schlüsselkarte, und oben angelangt, Michael den Schwamm mit dem Entwickler Michael. Geht mit Michael nach draußen und nehmt den unentwickelten Film (neben der Treppe). Geht mit ihm nach oben in den 2. Stock und öffnet die Tür neben der Treppe. Neben der Pflanze).

Im Photolabor benutzt Ihr zuerst den Schwamm mit dem Entwickler in die Schale. Legt dann den Film hinein. Die Abzüge sind fertig. Geht mit Dave in den Kraftraum. Öffnet mit Michael die Tür zu Edna's Zimmer (das Zimmer neben Weird Ed's Zimmer). Lasst Euch von Edna festnehmen und geht mit Dave in Ednas Zimmer.

Nehmt den Schlüssel vom Nachtschrank und klettert die Leiter rauf. Sucht die Lampe (etwas über Euch) und schaltet sie an. Zieht rechts am Bild und geht wieder runter in Edna's Zimmer, wo Ihr prompt festgenommen werdet. Im Kerker geht Ihr mit Dave zur rechten Tür.

Mit Michael geht Ihr zum linken Fenster (über dem Skelett) und drückt den lockeren Stein, der direkt unter dem Fenster sitzt. Wechselt schnell zu Dave und geht durch die offene Tür raus. Öffnet mit Dave dann von außen die Tür mit dem rostigen Schlüssel, wechselt zu Michael und verlässt das Verlies.

Geht dann mit Dave in den Raum mit der Fleischfressenden Pflanze (der Raum neben dem Kraftraum). Gebt der Pflanze das Wasser aus dem Pool, und die Pepsi zum nachspülen. Klettert an der Pflanze hoch durch das Loch in der Decke. Stopft eine Münze links in den Münzschlitz und drückt den rechten Knopf. Benutzt noch eine Münze und drückt abermals den rechten Knopf. Benutzt Ihr nun das wirklich starke Teleskop, erkennt Ihr die Kombination vom Safe über Edna's Zimmer.

Stellt Michael vor Edna's Zimmer, und Dave wieder in den Kraftraum. Betretet mit Michael Edna's Zimmer und lasst Euch schnappen. Mit Dave dann schnell in Edna's Zimmer und die Leiter rauf. Öffnet die Safetür mit der eben erspähten Nummer und nehmt den versiegelten Umschlag heraus. Öffnet Ihr ihn, findet Ihr einen Vierteldollar.

Geht wieder nach unten und lasst Euch festnehmen. Brecht wie gehabt aus. Vor dem Verlies gibt Michael erst mal die Abzüge an Dave. Mit Dave geht Ihr dann in den ersten Stock und durch die blaue Stahltür. Öffnet die letzte Tür (vor der Treppe, die nach oben führt) und geht in die Spielhalle. Geht zum Automaten "Meteor Mess" und wirft den Vierteldollar ein (die Sequenz, in der Dr. Fred am Automaten spielt, sollte schon da gewesen sein). Merkt Euch die vierstellige Zahl an erster Stelle der Hiscoreliste. Habt Ihr sie beim ersten mal nicht mitbekommen, kriegt Ihr den Automaten mit dem kleinen Schlüssel aus Edna's Zimmer wieder auf, und könnt den Vierteldollar herausnehmen.

Geht dann mit Dave zu Weird Ed und gebt Ihm die Abzüge. Der will euch in zehn Minuten im Labor treffen um es zu stürmen. Geht nun mit Dave in den Kerker und zur Tür links. Benutzt den leuchtenden Schlüssel mit den Schlössern, und gebt im Tastenfeld den Zahlencode ein, der im Hiscore stand.

Im Raum dahinter versperrt Euch ein Tentakel den Weg. Weird Ed kommt aber zur Hilfe und vertreibt den Tentakel. Geht nach rechts durch die Tür und im Labor nach rechts zum Schrank. Öffnet Ihn und nehmt den Schutzanzug heraus. Öffnet rechts die Tür mit der Schlüsselkarte und betretet den Raum. Schnappt Euch den Meteoriten und verlässt den Raum rechts durch die Tür. Stopft den Meteoriten in den Kofferraum und schließt ihn. Startet dann das Auto mit dem gelben Schlüssel.

Ende

Von Unbekannt

Fuer den folgenden Loesungsweg waehlt man als weitere Personen Bernard und Syd.

Um das Haus zu betreten, muss man die Vordertuer mit dem Schluessel (Der unter der Fussmatte liegt) aufschliessen. Daraufhin geht man in die Kueche. VORSICHT : Hier befindet sich am Anfang des Spieles die Schwester. Sie kann man weglocken, indem man ungefaehr bis zur Kettensaege geht, sodass man die Schwester sehen kann, und dann die Kueche wieder schnell verlaesst. Danach befindet sich die Schwester in ihrem Zimmer.

Aus der Kueche nimmt man die Taschenlampe, und aus dem Kuehlschrank den Kaese, die alten Batterien und die Pepsi mit. Nun geht man durch den Speisesaal in den Vorratsraum. Dort nimmt man das leere Glas und die Fruchtsaeften aus dem Regal.

Als naechstes geht man in den 1. Stock und nimmt aus dem Raum mit den Malutensilien die Wachsfruechte und den PAINT REMOVER mit. Das gruene Tentacle im Flur des 2. Stockes verschwindet in sein Zimmer, wenn man ihm die Wachsfruechte und die Fruchtsaeften gibt.

Nun geht Dave in die Diele des Erdgeschosses, vor die Tuer ohne Tuergriff. Daraufhin geht man mit Bernard ins Erdgeschoss und hebt den rechten Knauf an der Treppe hoch, worauf sich die Tuer ohne Griff oeffnet. Dave kann nun in den Reaktorraum gehen. Wenn man die alten Batterien in die Taschenlampe gesteckt hat, kann man mit ihr den Lichtschalter suchen, der sich links neben der Treppe befindet.

Syd stellt man an den Briefkasten. Im Reaktorraum ist ein silberner Schluessel, mit dem man die verschlossene Tuer im Vorratsraum oeffnen kann. Wenn es klingelt kann Syd bei dem Briefkasten ein Paechchen abstauben.

Dave nimmt in der Bibliothek am rechten Ende des Buecherschranks aus einem losen Fach eine leere Kassette heraus. Mit Dave holt man daraufhin aus dem Raum des gruenen Tentacles eine gruene Schallplatte (diese steht auf dem Regal ueber dem Bett) und den YELLOW-KEY (dieser haengt neben der rechten Box).

Jetzt geht man ins Musikzimmer und nimmt die Schallplatte des gruenen Tentacles auf die leere Kassette auf. Die nun bespielte Kassette spielt man im Wohnzimmer auf dem Kassettenrecorder (im Schrank, unter dem Radio) ab. Daraufhin faellt der Kronleuchter von der Decke und man kann den alten, rostigen Schluessel fuer den Kerker aufnehmen (aus dem man ab sofort immer ausbrechen kann).

Um die Garage zu oeffnen, und das Gitter links neben der Eingangstreppe zu verschieben (Es wird sichtbar wenn man die Buesche entfernt), muss man im Krautraum an der Kraftmaschiene trainiert haben.

Dave oeffnet die Tuer im Vorratsraum und geht zum Swimming-Pool; Syd verschiebt das Gitter der Eingangstreppe (Krafttraining nicht vergessen !). Er kann nun die Wasserleitung aufdrehen, woraufhin das Wasser aus dem Swimming-Pool fliesst. Dave steigt nun in den Pool und nimmt den Schluessel sowie das Radio mit. Sollten die Batterien aus der Taschenlampe leer sein, bekommt man neue aus dem Radio.

Als naechstes geht Bernard ins Wohnzimmer und baut aus dem Radio die TUBE aus, die er in das Funkgeraet in Dr. Fred's Zimmer einbaut. Nun kann die Weltraumpolizei mit der Nummer von dem WANTED-POSTER verstaendigt werden. Sie erscheint nach einiger Zeit im Kerker und hinterlaesst eine Polizeimarke, die man aufnimmt.

Jetzt oeffnet man die Garage (Krafttraining nicht vergessen !) und oeffnet den Kofferraum des Raketenautos mit dem YELLOW-KEY. Der Inhalt wird mitgenommen. Dann braucht man auch noch den WATER FAUCET aus der Garage. Den Inhalt des Kofferraums und die Taschenlampe gibt man Bernard, der nun in den Geheimraum geht.

Um die defekten Stromleitungen dort zu reparieren zu koennen, muss die Figur mit der Polizeimarke die Sicherung im Reaktorraum ausschalten. Um das daraufhin erscheinende Tentacle auf seine Seite zu bringen gibt man ihm die Polizeimarke.

Dann kann Bernard die Stromleitung mit Hilfe der angeschalteten Taschenlampe und dem Werkzeug aus dem Kofferraum reparieren.

Jetzt geht man ins Badezimmer und schliesst der WATER FAUCET an die Dusche an, und dreht das Wasser auf. Die Mumie geht zur Seite und Schwester Edna's Telefonnummer erscheint. Nachdem Bernard nun das Telefon in der Bibliothek funktionstuechtig gemacht hat, kann man Schwester Edna anrufen. Waehrend man mit ihr telefoniert, kann eine andere Figur den SMALL-KEY aus ihrem Zimmer entwenden.

Danach geht man hoch in den Raum mit dem Tresor und schiebt das Bild zur Seite. (Und siehe da, ein Tresor !!). Um wieder aus Edna's Zimmer zu kommen muss man sie nur nochmal in ein Telefongespraech verwickeln.

Der fleischfressenden Pflanze gibt man mit dem leeren Glas aus der Vorratskammer Wasser aus dem Swimming-Pool. Nachdem sie gewachsen, gibt man ihr Pepsi um sie unschaedlich zu machen. Dann hebt man aus dem Zimmer von Dr. Fred die Muenze vom Boden auf.

Jetzt klingelt eine Figur an der Vordertuer. Weird Ed geht hinunter und eine weitere Figur kann aus seinem Zimmer den Hamster, eine CARD KEY und das Sparschwein (indem sich zwei Muenzen befinden) herausholen.

An der fleischfressenden Pflanze klettert man in den Raum mit dem Periscope. In dieses wirft man eine Muenze ein und drueckt den rechten Knopf, daraufhin wieder eine Muenze einwerfen und nochmals den rechten Knopf druecken. Nun schaut man durch das Periscop und sieht ueber der Spinne die Codenummer fuer den Tresor. Man geht in den Raum mit dem Tresor (Vorher Edna anrufen) und oeffnet ihn. Die Schachtel aus dem Tresor nimmt man mit. Ihr Inhalt besteht aus einem Quader.

Jetzt kann man zu den Automaten gehen, und den Quader in die COIN BOX einsetzen. Die Box wird mit dem SMALL KEY geoeffnet. Nachdem man ein Spiel gespielt hat (und dieses verlohren hat), erscheint die High Score Liste. Eine der dort angegebenen Zahlenkombinationen ist der Code fuer die Labortuer. Zusammen mit dem GLOWING KEY fuer die Schloessen kann man diese Tuer nun vollstaendig oeffnen.

Jetzt geht man ins Labor, in den darauf folgendem Versuchsraum und Schliesslich ins Hauptlabor, indem sich ein Schrank mit einem Strahlenanzug, den man anzieht, befindet. Jetzt oeffnet man mit dem CARD KEY die Tuer zum Raum mit dem Meteor.

Fuer die folgenden Aktionen hat man nur begrenzte Zeit, die zwischendurch immer wieder angegeben wird. Im Meteorraum schaltet man einen Kippschalter aus und nimmt den Meteor durch die naechste Tuer mit in die Garage. Hier legt man ihn in den Kofferraum des Raketenautos und startet die Raketen mit dem YELLOW KEY. Daraufhin hebt das Raketenauto ab ind fliegt ins All.

Hier nun noch die Karte zum Game (T stehen fuer Treppen, H & = fuer Leitern)

```

                                4. Stock
                                -----
                                !Safe  !
                                !      !
                                !      !
                                -----H-----
4. Stock                        H          !Dusche !  4. Stock
-----                        H          !      !  -----
! Key      !                    H          !      !  !Periscop!
!          !                    -----H-----  !      !
!Tentacle=====Funk-   !Edna   !Ed       !Kraft- !  !      !
-----          !geraet !Key     !         !trainer !  ---H-----
                  !      !      !         !      !      H      4. Stock
                  -----H-----
                  !          !Pflanze ! !unterbr.!
                  !          !      ==Leitung !
                  !          !      !      !
                  TTTTTTTT-----
! P !          TTTTTTTT
! O !          TTTTTTTT-----
! O !----- TTTTTTTT Fotolabor!
----! L Vorr. ! TTTTTTTT      !
      !Kammer! TTTTTTTT---
----!- --! ! Tentacle TTTT !
!CAR!! E ! !Flur 2. Stock TTTT !
! !! s ! ----- -TTTT-
-----! s ! ----- -TTTT-
--- ! z ! !Naturwissen ! Spiel- !TTTT! ! Labor 2 ! Meteor ! +
! ! ! i ! !schaftsraum ! Salon !TTTT! ++> ++
!K! ! m ! ----- -TTTT! + !      !
!A! ! . ! !          Flur 1. Stock ! + -----
!N! ! ! !-----
!A! !- --! !      !
!L! ! K ! -----
! ! ! ue ! !Maler- !      ! Musik- ! !Reaktor
! ! ! c ! !Kammer      Zimmer ! ! Key ! Kerker ! Labor 1!
! ! ! h ! -----TT----- -TT-----
--- ! e ! !          TT          TT
      !- -----TT-----
TTT!          Flur Erdgeschoss      !Wohnzimmer !Bibliotek !
TTT < Tuer          Key
TTT-----

```

Von Unbekannt

Nachdem man die Haustür mit dem Schlüssel unter Türmatte aufgeschlossen hat (eine Person bleibt draußen am Briefkasten, um beim Türklingeln das Paket abzufangen), sollte man sich erst einmal alle Schlüssel besorgen.

Silberner Schlüssel: Eine Person drückt den rechten Kobold an der Treppe im Erdgeschoss. Die Geheimtür rechts davon geht auf, und eine andere Person kann in den Keller gehen. Nun muss man erst mal mit "Was ist" den Lichtschalter suchen. Jetzt muss man ganz nach links gehen, dann hängt er an der Wand. Er ist für die Tür zum Pool.

Gelber Schlüssel: Nachdem Edna aus der Küche verschwunden ist, nimmt man sich den Käse und die Dose Pepsi aus dem Kühlschrank. Man geht weiter durch das Esszimmer in den Vorratsraum und nimmt die Fruchtsäfte, den Krug und den Entwickler (er fällt herunter, Hinweis später). Mit dem silbernen Schlüssel schließt man die Tür zum Pool auf und benutzt den Krug mit dem Pool. Mit diesen Sachen geht man hoch zum Malerraum in der 1. Etage links und krallt sich die Wachsfrüchte und den Farbentferner. Man geht höher, bis man auf das Green Tentacle trifft. Man gibt ihr erst die Wachsfrüchte, dann die Fruchtsäfte. Nun geht man in den Wohnraum des Green Tentacle (3. Etage, 1. Tür links, dann die Leiter hoch) und nimmt sich die Schallplatte neben der Kompakt-Anlage und den gelben Schlüssel ganz rechts an der Wand. Er ist für den Kofferraum und umgebaute Rakete.

Kleiner Schlüssel: Einer (möglichst mit dem alten, rostigen Schlüssel oder mit gar keinen Sachen) lässt sich von Edna (3. Etage, 2. Tür links) in den Kerker einsperren. Während dieser Zeit geht ein anderer in Ednas Raum und krallt sich den Schlüssel vor dem Bett rechts auf dem Nachtschränkchen. Und nun wieder raus!! Der kleine Schlüssel ist für die Münzbox der Spielautomaten.

Schlüssel-Karte: Auch Ed muss man aus dem Zimmer locken (er wohnt in der 3. Etage, 3. Tür links), dazu muss man die Türklingel betätigen (eine andere Person sollte sich im Kraft-O-Maten-Raum rechts daneben aufhalten). Nachdem Ed die Türklingel erhört hat, wartet man 15 sec. und (nun Tempo) geht in den Raum. Nehmen: Hamster, Schlüsselkarte. Öffnen: Sparschwein. Nehmen: Zwei 10-Cent-Münzen, raus!! Ab in den Kraft-O-Maten-Raum rechts, falls Ed einem folgt, rein und Tür schließen! Die Schlüssel-Karte ist für die Tür im Labor.

Alter rostiger Schlüssel: Man geht mit der Schallplatte des Green Tentacle und der Kassette (die findet man unter der rechten losen Wandverkleidung in der Bibliothek) in den Musikraum (1. Etage, rechts) und nimmt die Platte auf Band auf. Die Kassette wird dann im Wohnzimmer abgespielt. Der rostige Schlüssel liegt dann neben dem heruntergefallenen Kronleuchter. Er ist für die Kerkertür.

Glühender Schlüssel: Man benutzt in dem Kraft-O-Maten-Raum (3. Etage, 3. Tür links) den Kraft-O-Maten. Nun hat man genügend Kraft, das Gebüsch vor dem Haus, sowie das Gitter selbst wegzunehmen. Außerdem lässt sich mit Hilfe des Kraft-O-Maten das Garagentor in der Garage hinter dem Pool öffnen. Man geht in den unterirdischen Raum und öffnet (vorher eine Person am Pool bereitstehen lassen) den Wasserhaupthahn. Blitzschnell auf die zweite Person umschalten! Ab in den Pool, nehmen: Radio auf aufblasbares Kissen, glühender Schlüssel links unten auf dem Boden. Nun ab wieder hoch! Umschalten auf erste Person und Wasserhaupthahn wieder zudrehen!!!! Der glühende Schlüssel ist für die äußere Kerkertür zum Labor. (Die Innere gib'ts später.)

Tada, wir haben es geschafft, alle Schlüssel sind in unserem Besitz. Nun geht's weiter: Jetzt sollte man die Leitungen im Leitungsraum reparieren. Zuvor holt man sich das Werkzeug aus dem Kofferraum der umgebauten Rakete (aufzuschließen mit dem gelbem Schlüssel) und die Taschenlampe aus der Küche, links außen auf dem Tisch. Man öffnet das Radio aus dem Pool und benutzt die Batterien in der Taschenlampe. Damit geht man in den Raum: 3. Etage, rechteste Tür, den Fleck an der rechten Wand mit dem Farbentferner zur Sau machen, nun ist man im Sicherungsraum. Eine andere Person geht mit Hilfe der dritten Person in den Keller (s. silberner Schlüssel) und geht zum Sicherungskasten. Öffnen und Sicherungen raus (vorher bei Person 1 die Taschenlampe anmachen). Beeilung!!! Person 1: Mit Taschenlampe auf die kaputten Kabel gehen, mit Werkzeug reparieren! Person 2: Sicherungen wieder rein!!!!!!!!!!!!!! Puhh! Geschafft! Nun geht man in den Schreibmaschinenraum 3. Etage, rechteste Tür. Man gebe der Pflanze den Krug mit Wasser, dann die Pepsi-Dose. Hat man zwei 10-Cent-Münzen, ist das gut, hat man nur eine, holt man sich die zweite im Funkraum (3. Etage, linkeste Tür). Sie liegt zwischen Bett und Funkanlage auf dem Boden. Mit den 2 Münzen klettert man an der Pflanze im Schreibmaschinenraum hoch. Man geht links zur Tafel und schmeißt eine Münze ein. Nun drückt man den rechten Knopf am Fernrohr. Das Ganze macht man noch einmal. Eine andere Person lässt sich nun wieder von Edna einsperren. Die Dritte klettert nun die Leiter in Ednas Zimmer hoch. Man öffnet das Gemälde. Person 1 benutzt nun das Fernrohr. Man erkennt die Tresornummer. Person 3 öffnet den Tresor nun mit dieser Nummer. Es ist ein Briefumschlag drin. Nicht öffnen!!!! Mit dem Briefumschlag und dem Krug geht man in die Küche. Man füllt den Krug mit dem Kranwasser. Beides legt man nun in die geöffnete Mikrowelle. Schließen und anmachen! Warten! Und öffnen! Ja, auch den Umschlag. Die 25-Cent-Münze nicht für Bier ausgeben, sondern erstmal behalten. Irgendwann in der Zwischenzeit hat es an der Tür geklingelt! Wenn man schnell war, konnte man sich das Paket unter den Nagel reißen. Die Briefmarken, die man auf dem Paket findet (Öffne Paket), kann

man auf dem Umschlag benutzen. Wenn man das Paket nicht hat, ist das auch nicht schlimm. Mit der 25-Cent-Münze geht man in den Spielautomatenraum und spielt am Meteor-Mess-Game. Münze in Münzschlitz benutzen, und ab geht's. Die erste Highscore-Zahl ist die Codenummer für die innere Tür zum Tresor. Es wäre nicht schlecht, sich die Zahl aufzuschreiben. Sollte Dr. Fred trotzdem, nachdem man gespielt hat, dieses Spiel spielen, muss man die Münzbox mit dem kleinen Schlüssel aufschließen und von neuem spielen. So, Freunde, ich glaube jetzt geht es rund: Je nachdem, welche Personen man hat, muss man folgende Anleitungen abspielen. Und hier:

Bernhard: Er nimmt die Röhre aus dem alten Radio im Erdgeschoss in der Bibliothek raus und baut sie in dem Funkgerät im Funkraum in der 3. Etage links ein. Man schaltet es ein und tippt die Nummer (sie steht links auf dem Poster) ein. Nach kurzer Zeit kommt die Meteor-Polizei und hinterlässt ein Abzeichen im Kerker. Mit diesem Abzeichen kann man das purpurne Tentakel vertreiben, wenn man es ihr gibt.

Michael: Er ist Fotograf und holt sich deswegen mit dem Schwamm aus dem WC (hinterm Kraft-O-Maten-Raum) den in dem unterirdischem Raum liegenden Entwickler. Nun geht man zu Ed und gibt ihm erst den Hamster und dann das (du tust mir leid, wenn du es nicht hast) Paket. Daraufhin liegt vor der Haustür im rechten Busch ein unentwickelter Film. Diesen und den Schwamm nimmt Michael mit in den Entwicklerraum. Kein Licht anmachen!! Ach ja, und Tür schließen!!!! Entwicklerschwamm in der Schale benutzen. Danach den Film in der Schale benutzen. Jetzt den Film aus der Schale nehmen. Es entstehen Bilder. Diese gibt man Ed. Er hilft einem dann, am purpurnen Tentakel vorbeizukommen.

Wendy: Sie holt sich das Manuskript aus dem Medizinraum in der hinteren 1. Etage links. Nun geht sie zum Schreibmaschinenraum in der 3. Etage rechts und spannt das Manuskript in die Schreibmaschine und kann es dann lesen. Nachdem man im Musikraum in der 1. Etage rechts den Fernseher eingeschaltet hat und den Film gesehen hat, kann man den frankierten Umschlag in der Schreibmaschine. Nun benutzt sie das Manuskript in dem Umschlag und bringt alles zum Briefkasten. Kasten auf, Umschlag rein, Kasten zu, Fähnchen hoch (ziehe Fähnchen). Nun kann man wieder ins Haus zurückgehen. So, jetzt kann man in aller Ruhe abwarten, bis die Tür klingelt. (Es dauert wirklich sehr lange, mit 10 min. kann man rechnen). Wenn's klingelt (Endlich!!), saust man zum Briefkasten, auf mit ihm und nun hat man ihn in der Hand: DER VERTRAG!! Diesen Vertrag kann man dem purpurnen Tentakel geben, es lässt einen dann vorbei.

Syd: Er benutzt das Klavier im Musikraum in der 1. Etage rechts und nimmt die Melodie auf Band auf. Mit dem Band geht er zum grünen Tentakel und gibt es ihr. Er erhält von ihr ein Demoband. Er guckt sich die Sendung im Musikraum an und beschriftet dann den Umschlag in der Schreibmaschine. Erst danach: Kassette in den Umschlag. Ab in den Briefkasten (s. Wendy), ab ins Haus, ab zum Warten! Diesmal gibt man den Vertrag dem grünen Tentakel. Jetzt kann man ohne Weiteres ins Labor.

Razor: s. Syd

Jeff: Faule Sau!

Alle diese Lösungen helfen, an dem purpurnen Tentakel vorbeizukommen. Nun geht's weiter. Durch die nächste Tür kommt man mit der Schlüsselkarte. Das ist übrigens die falsche Tür. Also, durch diese Tür kommt man ohne Weiteres. Ab jetzt muss man ganz cool bleiben, denn der Professor schaltet die Selbst-Zerstörungs-Automatik ein (Zeit für den Schluss: 2 min.). Schrank auf, Strahlenanzug benutzen, Tür mit Schlüsselkarte aufmachen (Schließe auf...), Hauptschalter aus, Meteor nehmen, durch nächste Tür zu Garage, Kofferraum auf, Meteor rein, gelber Schlüssel in umgebaute Rakete benutzen und jetzt:

Das war's