

Maniac Mansion 2 - Day Of The Tentacle Komplettlösung

Hinweis: Um Gegenstände zu transferieren reicht es sie auf dem jeweiligen Ziel abzulegen.

Tollhaus

Die Pendeluhr öffnen, und schon ist das Labor gefunden.

Bernhard (Gegenwart)

Rechts am schwarzen Brett das Papier nehmen.

Hoagie (Vergangenheit)

Nach Links in Tollhaus gehen. Die Pendeluhr öffnen und in den Keller gehen. Die Patentanmeldung (Pläne) an Red Edison geben. Wir erfahren was wir brauchen. Den Keller verlassen und oben links in die Main Hall gehen. In den Kamin klettern und auf dem Dach durch das linke Fenster gehen. Die rote Farbe mitnehmen. Zurück auf das Dach und den Kamin runter. Das Tollhaus verlassen und zum Chron-O-Jon gehen. Den Kumquatbaum links mit der roten Farbe anmalen. Zurück ins Haus in die Main Hall und mit George Washington reden, der am Fenster steht: 1/1/2/2. Zum Eingang es Hauses gehen und den Briefkasten öffnen und den Brief herausnehmen. Den Brief an Bernard senden.

Bernhard (Gegenwart)

Den Keller verlassen du Links die Doppeltür öffnen. Links vom Kamin das Gitter mi Boden öffnen. Beim Gespräche mit dem Zigarrenverkäufer antworten: 4. Das klappernde Gebiss versuchen zu nehmen. Es wird abhauen, bis es im Loch neben dem Kamin landet. Dort können wir es nun fangen. Den Raum verlassen und in den ersten Stock gehen. Durch die erste Tür nach dem Bonbonautomaten gehen. Dwayne den Brief geben. Die Scherzpistole aufheben und wieder runter zum Zigarrenverkäufer gehen. Auf dem Tisch neben dem Verkäufer die Pistole austauschen dann mit dem Zigarrenverkäufer reden: 2/1. Jetzt die Zigarre, das Gebiss und den Zigarrenanzünder in Form einer Pistole an Hoagie senden.

Hoagie (Vergangenheit)

In die Main Hall gehen. Die Zigarre und dann das Gebiss an George Washington geben. Die Decke vom Boden aufheben und dann ganz nach oben gehen. Bei der Katze aus dem Fenster auf das Dach gehen. Die Decke auf den Kamin legen. Sofort zurück in die Main Hall gehen und die Feder nehmen. Die Feder geben wir an Red Edison im Keller.

Den Gang ganz hoch, dann beim Pferd vorbei und wieder eine Treppe nach oben. Und dann schliesslich durch das Fenster. Nun benutzen wir die Decke mit dem Kamin und gehen eilig den Weg wieder zurück zur Main Hall. Wir können uns nun die Feder nehmen und diese an Red Edison im Keller weitergeben.

Laverne (Zukunft)

Mit dem Wärter reden und ihm mitteilen, dass uns schlecht ist: 3. Wenn der Arzt weg ist, nehmen wir das Tentakel Schema und verlassen den Raum. Beim Versuch nach draussen zu gehen sperrt man uns wieder in das Gefängnis. Nochmals mit dem Wärter reden und ihm mitteilen, dass wir auf das Klo müssen: 2. Jetzt senden wir das Tentakel Schema an Hoagie.

Bernhard (Gegenwart)

Über den Kamin aufs Dach klettern. Die Kurbel vom der Fahnenstange entfernen und Sie Laverne senden.

Hoagie (Vergangenheit)

In den ersten Stock gehen und das zweite Zimmer betreten. Betsy Ross antworten: 1/3. Den Plan auf den Stapel anderer Pläne legen.

Laverne (Zukunft)

Mit dem Tentakel reden, damit wir wieder in der Zelle landen. Wieder mit dem Wärter reden, nochmals sagen, dass uns schlecht ist: 3. Das Arztzimmer verlassen und gehen durch die hintere grosse Tür. Durch den Kamin aufs Dach gehen. Die Kurbel an Fahnenmast anbringen und die Fahne runter Kurbel. Wir nehmen Sie nun an uns. Wir ziehen Sie gleich an.

Hoagie (Vergangenheit)

In das letzte Zimmer im ersten Stockwerk gehen und die Weinflasche nehmen. In die Main Hall gehen und die Flasche an Thomas Jefferson. Hinten links durch die Schwingtür gehen und das Öl und die Spagetti aus dem Regal nehmen. Die Spagetti und den Dosenöffner aus dem Inventar an Laverne senden.

Laverne (Zukunft)

Durch den Kamin runter gehen. Den Raum verlassen und nach vorne beim Wächter vorbei in den ersten Stock gehen. Gleich durch die erste Tür in den Raum gehen. Mit dem Dosenöffner die Zeitkapsel öffnen und die Flasche Essig herausnehmen. Den Essig senden wir zu Hoagie, und das Skalpell an Bernhard.

Hoagie (Vergangenheit)

In den Keller gehen und die Flasche Essig und das Öl an Red Edison geben. Die Superbatterie aus dem Regal nehmen.

Bernhard (Gegenwart)

Zum Eingangsbereich gehen. Im Fenster das Aushilfe Gesucht Schild nehmen und senden es an Hoagie.

Hoagie (Vergangenheit)

Das Schild an Red Edison geben. Den Laborkittel rechts vom Haken nehmen. Wieder durch die Schwingtür in der Main Hall gehen. Öffnen die Tür rechts und nehmen in dem Raum den Eimer mit. Im roten Schrank finden wir eine Bürste welche wir auch einstecken. In den Raum zurückgehen und den Eimer unter die Pumpe stellen. Jetzt gehen wir wieder in den ersten Stock. Das erste Zimmer betreten. Wir benutzen das Bett um etwas für Unordnung zu sorgen und ziehen an der Kordel. Das Zimmer verlassen und die Seife vom Putzwagen schnappen. Die Seife gegen wir in den Eimer mit Wasser. Vor das Haus gehen und die Bürste mit dem Wagen benutzen. Ben Franklin ins Haus folgen, er ist im letzte Raum im ersten Stock. Wir geben Franklin unseren Laborkittel. Wir helfen Franklin mit dem Drachen. Wenn wir den Drachen haben, verwenden wir die Batterie mit ihm. Sobald Franklin dann „jetzt“ sagt, den Drachen einfach drücken. Abschliessend die geladene Batterie vom Boden aufheben. Zum Chron-o-John gehen und die Batterie am Stecker links am Boden anschliessen.

Zu Red Edison gehen und den Linkshänderhammer aus dem Regal nehmen. In den zweiten Stock laufen und den Raum gegenüber dem Pferd betreten. Wir unterhalten und mit den Edison Zwillinge: 1/3. Im richtigen Augenblick, wenn der Hammer auf dem Fass liegt, tauchen wir ihn mit unserem Hammer aus. Jetzt noch Bernhard die rote Farbe senden.

Bernhard (Gegenwart)

Wir gehen beim Scherzartikeltreff durch die Schwingtür. Bei der Kaffeemaschine nehmen wir beide Kaffeekannen mit. Auf dem Tisch liegt eine Gabel, welche wir an Laverne senden. Den Raum rechts betreten und den Schrank öffnen. Im Schrank finden wir einen Trichter. Zu Dr. Fred Edison in den Keller gehen und den entkoffeinierten Kaffee in die Tasse geben. Anschliessend in den ersten Stock gehen und den letzten Raum betreten um mit dem grünen Tentakel zu reden: 4. Das Videoband links vom Videorecorder nehmen und gehen in den zweiten Stock in den Raum links. Edna drücken wir einfach weg. Das Videoband legen wir unter dem Monitor ein und betrachten die Aufzeichnung am Monitor links. Für die Aufnahme müssen wir Einstellungen vornehmen: Erst die rote Record Taste drücken, dann rechts auf EP umstellen. Jetzt zurückspulen << und das Video mit Play abspielen. Jetzt können wir die Zahlen sehen. Die Eject Taste drücken, runter zum Empfang gehen und den Raum neben dem Telefon betreten. Den Safe öffnen und den Vertrag rausnehmen.

Jetzt durch den Kamin auf das Dach gehen und durch das zweite Fenster steigen. Das Seil von Fred nehmen und es vor dem Fenster mit dem Flaschenzug verwenden. Nach unten vor das Haus gehen und das Seil an dem toten

Cousin Ted anbringen. Sogleich wieder aufs Dach gehen und mit dem Seil Ted nach oben ziehen. Wieder nach oben auf das Dach gehen und durch das zweite Fenster steigen. Nun Ted mit der roten Farbe einschmieren und anschliessend mit Fred benutzen. Jetzt das Seil an Fred anbringen, gehen durch das Fenster raus und ziehen wieder am Seil. Im Labor Dr. Fred den Trichter ins Maul stecken und den normalen Kaffee einflössen. Wenn Fred wach ist, geben wir ihm den Vertrag: 4/3. Nachdem der Vertrag unterschrieben ist gehen wir den ersten Stock in das mittlere Zimmer und nehmen die Zaubertinte mit. Wir schauen jetzt noch etwas Fern, und erfahren etwas über einen Diamanten. In den zweiten Stock gehen und das rechte Zimmer betreten und mit Ed sprechen: 2/4. Wir geben die Zaubertinte auf Eds Briefmarken. Jetzt können wir eine Briefmarke und das Album vom Boden aufheben. Das Album geben wir an Ed zurück. Die Briefmarke geben wir auf den Unterschriebenen Vertrag und senden ihn an Hoagie.

Hoagie (Vergangenheit)

Vor dem Haus den Vertrag in den Briefkasten stecken.

Bernhard (Gegenwart)

In dem Raum mit dem Safe gehen und das Schweizer Sparbuch vom Schreibtisch nehmen. Das Telefon benutzen um einen Diamanten zu bestellen.

Im Raum des Scherzartikeltreffs den Clown mit dem Skalpell zerplatzen. Den Lachkasten aufnehmen. Das Textbuch im Inventar an Hoagie senden. In den ersten Stock gehen und in das letzte Zimmer zum grünen Tentakel gehen. Die Anlage einschalten und den Lautsprecher umkippen. Sobald die Kotze auf dem Boden liegt die Anlage wieder ausschalten. Runter gehen und die Kotze aufsammeln. Den Lachkasten und die Kotze an Laverne senden.

Hoagie (Vergangenheit)

Wir begeben uns in den 2. Stock und benutzen das Textbuch dem Pferd. Wenn das Pferd schläft, die Protese aus dem Glas nehmen und an Laverne senden. Die Rollschuhe an der Mumie anbringen.

Laverne (Zukunft)

Im ersten Stock in das mittlere Zimmer gehen und die Rollschuhe mitnehmen. Der Mumie noch einen Schubs geben. Nach unten und durch die grosse Tür gehen um mit dem blauen Tentakel zu reden um uns anzumelden. Zur Mumie gehen und das Namensschild anlegen. In den zweiten Stock gehen und der Mumie die Spagetti anlegen. Die Spagetti mit der Gabel in Form bringen. Jetzt den Lachkasten an der Mumie anbringen, ebenso das Gebiss. Harold, der gleich daneben sitzt, geben wir die Kotze. Nach rechts zu den Richtern laufen, und sie auffordern jeweils die einzelnen Punkte zu bewerten. Damit haben wir den Pokal gewonnen. Im Zimmer hinter Ted befindet sich eine Verlängerungsschnur, diese nehmen wir mit.

Bernhard (Gegenwart)

Zum Safe gehen und die Schreibtischschublade öffnen. Den Tipp-x herausnehmen. Diesen senden wir Laverne. In den ersten Stock gehen und das erste Zimmer betreten. Wenn wir im Raum sind, die Tür schliessen und die Schlüssel von der Tür abziehen. Das Haus verlassen und nach rechts zu Auto gehen. Dem Autodieb geben wir die Schlüssel. Wir bekommen die Brechstange. Zum Empfang gehen und das Brecheisen mit dem Kaugummi am Boden verwenden. Den zweiten Groschen finden wir in der Münzrückgabe des Telefons. Links vorne steckt noch ein Zettel, den wir an Hoagie senden. Jetzt den Kaugummi einfach verwenden. Wieder in den ersten Stock zum schlafenden Mann gehen. Hinter dem Bett befindet sich ein Zahlenschlitz, beide Groschen hineingeben. Daraufhin nehmen wir den Pulli vom Bett. Auf den Flur gehen und das Brecheisen mit dem Bonbonautomaten benutzen. Alle Fünfinger einsammeln. In den zweiten Stock gehen rechts in Eds Zimmer und nehmen den Hamster mit. Gehen wieder runter in den ersten Stock und stecken den Hamster in die Eistruhe. Eistruhe schliessen nicht vergessen. Zum Scherzartikeltreff durch die Schwingtür gehen in den Raum rechts. Den Pulli in den Trockner geben und die Fünfinger in den Münzschlitz werfen.

Hoagie (Vergangenheit)

Ganz nach oben gehen. Hier stehen Neds (vorne) und Jeds (hinten) Bett. Wir drücken Neds Bett und stellen fest, dass es quietscht. Also nutzen wir Neds Matratze mit Jeds Bett. Jetzt benutzen wir das hintere Bett. Jetzt können wir die Spielzeugmaus nehmen. Hinunter in die Main Hall gehen und werden den Zettel in die Vorschlagsbox. Die Spielzeugmaus senden wir an Laverne.

Laverne (Zukunft)

Das Haus verlassen. Vor dem Haus sitzt eine schwarze Katze. Den Tipp-Ex mit dem Zaun verwenden. Jetzt die Spielzeugmaus mit der Katze verwenden und wir können Sie einfangen. Zurück ins Haus und durch die grosse Tür gehen. In den Raum links gehen, hier ist der Zwinger. Dem Tentakel geben wir den Essensgutschein. Das Gespräch ansonsten abbrechen: 4. Das Gefängnis mit dem Schalter neben der Tür öffnen. Da die Edisons nicht abhauen, benutzen wir die Katze.

Wir gehen in den ersten Stock und öffnen die Eistruhe. Wir schauen hinein und nehmen den Hamster raus. Zurück durch die grosse Tür und in den Raum links vom Kamin. Hier ist eine Mikrowelle. Den Hamster reinstecken. Anschliessend in den Raum rechts gehen. Der Trockner ist fertig. Den Trockner öffnen und den Pulli herausnehmen und dem Hamster anziehen. In den Eingangsbereich gehen und die Pendeluhr öffnen. In den Keller hinunter gehen. Die Verlängerungsschnur stecken wir in die Steckdose und dann durch das Kellerfenster. Den Hamster benutzen wir mit dem Generator, was nicht klappt. Mit dem Staubsauger saugen wir den Hamster aus dem Loch. Öffnen den Staubsauger und holen den Hamster heraus. Den Hamster geben wir nochmals in den Generator. Nach draussen zum Chron-O-John an die Verlängerungsschnur anbringen.

Gestern

Purpur Tentakel verfolgt uns.

Haben wir ihn abgeschüttelt gehen wir in den Flur und öffnen die die mittlere Tür. Sobald wir geschrumpft wurden gehen wir durch die mittlere Tür und das Mausloch. Warten bis wir wieder gross sind. Hier die Bowlingkugel nehmen. Jetzt in den Keller ins Labor gehen. Die Bowlingkugel mit den Tentakeln verwenden. Nun noch mit dem Purpur Tentakel sprechen und seinen Hass auf Fred lenken: 1/4/1/3.