

# Maniac Mansion Komplettlösung

Allgemeiner Hinweis:

- Mit dem Rostigen Schlüssel können wir uns aus dem Gefängnis im Keller befreien.
- Die Taschenlampe hilft uns im Dunkel. Die Batterien aus dem Kühlschrank halten aber nicht sehr lange.
- Wenn Dr. Fred den Strom abschaltet, einfach warten bis er ihn wieder einschaltet.
- Nach dem Betreten von Dr. Freds Labor ist das Speichern oder Person wechseln nicht mehr möglich!
- Es kann sein, dass durch Bewohner des Hauses Türen wieder geschlossen werden, ein anderer Charakter muss diese wieder öffnen oder helfen.
- Wenn Dr. Fred am Spielautomaten spielt, ändert sich der Highscore und damit der Code zum Labor!
- Die Kombination der Personen ist immer Dave, plus eine Person mit Funktion (Schriftsteller, Musik, Physik) und einen Helfer.

## Gemeinsamer Anfang für alle Varianten!

*Jeff*

Nach Links zum Briefkasten gehen. Wenn es während dem Spiel an der Tür klingelt, zu Jeff wechseln und das Paket aufnehmen!

*Dave*

Nach Links gehen zum Eingang. Den Fussabtreter hochheben und den Schlüssel nehmen. Mit dem Schlüssel die Tür öffnen und hineingehen. Durch die Tür links in die Küche gehen. Nach rechts laufen, Achtung, es kann sein das Edna hier ist und uns verfolgt. Sie entdeckt uns, wenn wir etwa auf Höhe des Spülbeckens sind. In dem Falle sofort nach Links aus der Küche flüchten. In der Küche die Taschenlampe nehmen und den Kühlschrank öffnen. Aus dem Kühlschrank die alten Batterien und die Pepsi-Dose mitnehmen. Es kann sein, dass Ed in die Küche kommt, in dem Falle nach rechts in das Esszimmer ausweichen. Die alten Batterien in die Taschenlampe stecken. Nach rechts in das Esszimmer gehen und weiter rechts die Tür öffnen um in die Vorratskammer zu gelangen. Vom Regal die Flasche mit Entwickler, die Fruchtsäfte und das Glas mitnehmen. Der Entwickler fällt zu Böden auf das Gitter. In den Eingangsbereich gehen und nach rechts in das Wohnzimmer. Rechts die Tür öffnen und in der dunklen Bibliothek nach der Lampe suchen und einschalten. Im Bücherregal ganz rechts befindet sich eine lose Platte. Diese öffnen und die Kassette herausnehmen. Zurück in den Empfangsbereich und die Treppe nach oben. Nach links in das Malzimmer gehen. Den Pinsel, den Farb-Entferner und die Plastik-Früchte mitnehmen. Das Zimmer verlassen und die Sicherheitstür gehen. Wenn nötig finden sich die Codes in der Spieleanleitung (Nuke'm Alarms Security System). Nach rechts und die Treppe hochgehen. Dem grünen Tentakel erst die Plastikfrüchte, und dann die Fruchtsäfte geben. Weiter Links die Treppe hochgehen. Gleich das erste Zimmer betreten, es ist das Schlafzimmer von Dr. Fred. Am Boden die Münze aufheben und links die Leiter hochklettern. Auf dem Regal die Schallplatte, und rechts an der Wand den gelben Schlüssel mitnehmen. Zurück in Dr. Freds Schlafzimmer gehen und dann raus auf den Gang. Die vierte Tür rechts öffnen, und im Fitnessraum den Kraft-O-Mat benutzen damit wir stärker werden. Anschliessend ins Musikzimmer gehen. Den Fernseher einschalten. Es läuft Werbung über eine Firma, die alles veröffentlicht, was man ihr zusendet. Wir erfahren auch die Adresse der Firma. Auf dem Lautsprecher die alte Platte nehmen. Die Schallplatte vom grünen Tentakel auf das Grammophon legen und die Kassette in den Rekorder darunter geben. Erst den Recorder einschalten und dann das Grammophon. Die Platte ist nun auf Kassette kopiert. Die Vase auf dem Klavier sollte auch zerbrochen sein. Beide Geräte ausschalten und Kassette sowie Schallplatte wieder mitnehmen. In das Wohnzimmer gehen und unter dem altmodischen Radio die Schranktür öffnen. Die Kassette in den Spieler einlegen und starten. Wenn die Lampe am Boden liegt, den Kassettenspieler stoppen und die Kassette wieder mitnehmen. Am Boden in den Überresten des zerbrochenen Kronleuchters den Rostigen Schlüssel heraussuchen.

*Erst den gemeinsamen Anfang durchspielen.*

*Dave*

Das Haus verlassen und zu Jeff gehen.

*Jeff*

Das Paket öffnen und die Briefmarke und das Paket an Dave geben.

*Syd oder Razor*

In den Eingangsbereich gehen und bei der Treppe den rechten Kobold drücken.

*Dave*

Links neben der Treppe das Gebüsch entfernen und das Gitter öffnen. Dann in den Empfangsbereich gehen und durch die nun offene Tür in den Keller hinunter steigen. Unten an der Treppe mit dem Schalter das Licht einschalten. Links den Silber-Schlüssel an der Wand mitnehmen. Wieder nach oben gehen. In den Vorratsraum gehen und mit dem Silber-Schlüssel die Tür zum Pool aufschliessen.

*Jeff*

Durch das Loch links neben dem Eingang runterklettern. Nach rechts laufe bis zum Haupthahn. Diesen öffnen.

*Dave*

In den nun leeren Pool steigen. Das Radio und den leuchtenden Schlüssel aufheben, und den Pool schnell wieder verlassen.

*Jeff*

Den Haupthahn wieder schliessen.

*Dave*

Das Radio öffnen um neue Batterien für die Taschenlampe zu erhalten. Das Gartentor öffnen und zur Garage gehen. Das Garagentor öffnen und mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum des Autos öffnen um das Werkzeug herauszunehmen. Zurück zum Pool und das Glas mit diesem Wasser füllen. Nach oben in den Fitnessraum gehen.

*Syd oder Razor*

In das Wohnzimmer gehen.

*Jeff*

Zur Tür gehen und die Klingel drücken. Gleich zum Briefkasten gehen.

*Dave*

Das Zimmer von Ed betreten. Das Sparschwein öffnen und alle Münzen mitnehmen. Den Hamster aus der Terrarium hohlen und ebenfalls die Schlüsselkarte rausnehmen. Hier auf Ed warten. Wenn Ed kommt, ihm das Paket geben. In das Kaminzimmer gehen und rechts den Farbleck mit dem Farbentferner (nur bei der Deluxe Version zusätzlich mit dem Pinsel!) beseitigen. Den Raum betreten und nach der Lampe links suchen um diese einzuschalten. Hier befinden sich defekte Leitungen. Hier bereits die Taschenlampe einschalten. Am besten mit den Batterien aus dem Radio!

*Syd oder Razor*

Wenn die Haustür geschlossen ist, diese öffnen und den Kobold an der Treppe drücken.

*Jeff*

In den Keller runter gehen, den Sicherungskasten öffnen und den Strom abschalten.

*Syd oder Razor*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Mit dem Werkzeug die Leitungen reparieren.

*Jeff*

Strom wieder einschalten. Und in den Wohnraum gehen.

*Dave*

Taschenlampe wieder ausschalten und in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Syd oder Razor*

In Ednas Zimmer gehen und sich schnappen lassen.

*Dave*

Ednas Zimmer betreten und den kleinen Schlüssel nehmen und schnell die Leiter nach oben klettern. Die Lampe einschalten und das Bild zur Seite ziehen. Die Kombination Safes können wir hier nicht lesen. Dann die Leiter nach unten klettern und sich schnappen lassen. Mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen.

*Syd oder Razor*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Nochmals mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen und nach oben gehen in das Kaminzimmer. Das Glas mit Wasser aus dem Pool und die Pepsi der Pflanze geben. Dann an der Pflanze nach oben durch das Loch klettern. Bei der Kontrolltafel eine Münze einwerfen und das das Teleskop nach rechts bewegen. Dies müssen wir zwei Mal machen. Danach durch das Teleskop schauen und wir können die Nummer des Safes ablesen. Nun in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Syd oder Razor*

In Ednas Zimmer gehen und sich schnappen lassen.

*Dave*

In Ednas Zimmer gehen, die Leiter hoch und mit der Kombination den Safe öffnen. Die Leiter nach unten steigen und auch von Edna schnappen lassen. Mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen.

*Syd oder Razor*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Nochmals mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen und in die Küche gehen. Den Wasserhahn einschalten und das Glas mit Wasser füllen. Die Mikrowelle öffnen, das Glas Wasser und dem Umschlag hineingeben. Die Mikrowelle einschalten. Danach das Glas und den Umschlag aus dem Mikrowelle nehmen und den Umschlag öffnen. In das Kaminzimmer gehen und den Umschlag in die Schreibmaschine geben. Danach die Briefmarke auf den Umschlag kleben. In das Musikzimmer gehen und die Kassette in den Recorder legen.

*Syd oder Razor*

Ebenfalls in das Musikzimmer gehen.

*Dave*

Den Rekorder einschalten.

*Syd oder Razor*

Das Klavier benutzen.

*Dave*

Die Aufnahme stoppen und das Band entnehmen. In das Zimmer des grünen Tentakels gehen. Die Kassette in das Abspielgerät legen und starten. Die Kassette vom Bett nehmen, in den Umschlag stecken und den Umschlag unten in den Briefkasten legen und diesen schliessen. Die Fahne hochstellen.

*Jeff*

Zum Briefkasten gehen und wieder warten.

*Dave*

Dr. Freds Spielzimmer betreten. Bei Meteor Mess den Viertel Dollar einwerfen und den Highscore merken! Dies ist die Kombination zu seinem Labor. Mit dem kleinen Schlüssel den Münzschacht öffnen und den Viertel Dollar wieder mitnehmen.

Jetzt heisst es warten, bis die Post kommt.

*Jeff*

Den Vertrag aus dem Briefkasten nehmen und zu Dave geben der in Dr. Freds Spielzimmer wartet.

*Dave*

Den Vertrag dem grünen Tentakel in seinem Zimmer bringen. Zu Edna in ihr Zimmer gehen und sich schnappen lassen. Im Gefängnis die Tür links die Schlösser mit dem leuchtenden Schlüssel öffnen. Die Innere Tür mit dem Code vom Highscore öffnen. Das Labor betreten. Purpur Tentakel will uns aufhalten, wir werden aber vom grünen Tentakel geschützt. Rechts die Tür öffnen und den nächsten Raum betreten. Rechts den Schrank öffnen und den Strahlenanzug herausnehmen. Mit der Schlüsselkarte die Tür rechts öffnen. Und den Raum des Meteors betreten. Gleich den heben bei der Tür umlegen. Den Meteor nehmen und den Raum durch die Tür nach rechts verlassen. Den Meteor in den Kofferraum des Autos legen und diesen schliessen. Jetzt noch den gelben Schlüssel mit dem Auto benutzen.

*Erst den gemeinsamen Anfang durchspielen.*

*Dave*

Das Haus verlassen und zu Jeff gehen.

*Jeff*

Das Paket öffnen und die Briefmarke und das Paket an Dave geben.

*Michael*

In den Eingangsbereich gehen und bei der Treppe den rechten Kobold drücken.

*Dave*

Links neben der Treppe das Gebüsch entfernen und das Gitter öffnen. Dann in den Empfangsbereich gehen und durch die nun offene Tür in den Keller hinunter steigen. Unten an der Treppe mit dem Schalter das Licht einschalten. Links den Silber-Schlüssel an der Wand mitnehmen. Wieder nach oben gehen. In den Vorratsraum gehen und mit dem Silber-Schlüssel die Tür zum Pool aufschliessen.

*Jeff*

Durch das Loch links neben dem Eingang runterklettern. Nach rechts laufe bis zum Haupthahn. Diesen öffnen.

*Dave*

In den nun leeren Pool steigen. Das Radio und den leuchtenden Schlüssel aufheben, und den Pool schnell wieder verlassen.

*Jeff*

Den Haupthahn wieder schliessen.

*Dave*

Das Radio öffnen um neue Batterien für die Taschenlampe zu erhalten. Das Gartentor öffnen und zur Garage gehen. Das Garagentor öffnen und mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum des Autos öffnen um das Werkzeug herauszunehmen. Zurück zum Pool und das Glas mit diesem Wasser füllen. Nach oben in den Fitnessraum gehen.

*Michael*

In das Wohnzimmer gehen.

*Jeff*

Zur Tür gehen und die Klingel drücken. Gleich zum Briefkasten gehen.

*Dave*

Das Zimmer von Ed betreten. Das Sparschwein öffnen und alle Münzen mitnehmen. Den Hamster aus der Terrarium hohlen und ebenfalls die Schlüsselkarte rausnehmen. Hier auf Ed warten. Wenn Ed kommt, ihm das Paket und den Hamster geben. Anschliessend in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Michael*

In den Fitnessraum gehen und dann nach rechts in das Bad. Den trockenen Schwamm mitnehmen und das Haus verlassen und unter das Haus gehen. Der Entwickler am Boden mit dem Schwamm aufwischen. Zur Eingangstür gehen und rechts neben der Treppe den unentwickelten Film auflesen. In den zweiten Stock gehen, wo Dave auf das grüne Tentakel stiess. Das Zimmer betreten, nach dem Rotlicht suchen und dieses einschalten. Die Tür

schliessen! Den Schwamm in das leere Becken benutzen. Dann den Film hineingeben. Anschliessend in Dr. Freds Zimmer gehen und Dave die Abzüge geben.

*Dave*

In Eds Zimmer gehen und ihm die Abzüge geben. Anschliessend on das Kaminzimmer gehen und rechts den Farbleck mit dem Farbfentner (nur bei der Deluxe Version zusätzlich mit dem Pinsel!) beseitigen. Den Raum betreten und nach der Lampe links suchen um diese einzuschalten. Hier befinden sich defekte Leitungen. Hier bereits die Taschenlampe einschalten. Am besten mit den Batterien aus dem Radio!

*Michael*

Wenn die Haustür geschlossen ist, diese öffnen und den Kobold an der Treppe drücken.

*Jeff*

In den Keller runter gehen, den Sicherungskasten öffnen und den Strom abschalten.

*Michael*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Mit dem Werkzeug die Leitungen reparieren.

*Jeff*

Strom wieder einschalten.

*Dave*

Taschenlampe wieder ausschalten und in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Jeff*

In Ednas Zimmer gehen und sich schnappen lassen.

*Dave*

Ednas Zimmer betreten und den kleinen Schlüssel nehmen und schnell die Leiter nach oben klettern. Die Lampe einschalten und das Bild zur Seite ziehen. Die Kombination Safes können wir hier nicht lesen. Dann die Leiter nach unten klettern und sich schnappen lassen. Mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen.

*Jeff*

In Dr. Freds Zimmer gehen.

*Dave*

Nochmals mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen und nach oben gehen in das Kaminzimmer. Das Glas mit Wasser aus dem Pool und die Pepsi der Pflanze geben. Dann an der Pflanze nach oben durch das Loch klettern. Bei der Kontrolltafel eine Münze einwerfen und das das Teleskop nach rechts bewegen. Dies müssen wir zwei Mal machen. Danach durch das Teleskop schauen und wir können die Nummer des Safes ablesen. Nun in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Jeff*

In Ednas Zimmer gehen und sich schnappen lassen.

*Dave*

In Ednas Zimmer gehen, die Leiter hoch und mit der Kombination den Safe öffnen. Die Leiter nach unten steigen und auch von Edna schnappen lassen. Mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen.

*Syd oder Razor*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Dr. Freds Spielzimmer betreten. Bei Meteor Mess den Viertel Dollar einwerfen und den Highscore merken! Dies ist die Kombination zu seinem Labor. Mit dem kleinen Schlüssel den Münzschacht öffnen und den Viertel Dollar wieder mitnehmen. Zu Edna in ihr Zimmer gehen und sich schnappen lassen. Im Gefängnis die Tür links die Schlösser mit dem leuchtenden Schlüssel öffnen. Die Innere Tür mit dem Code vom Highscore öffnen. Das Labor betreten. Purpur Tentakel will uns aufhalten, wir werden aber Ed geschützt. Rechts die Tür öffnen und den nächsten Raum betreten. Rechts den Schrank öffnen und den Strahlenanzug herausnehmen. Mit der Schlüsselkarte die Tür rechts öffnen. Und den Raum des Meteors betreten. Gleich den heben bei der Tür umlegen. Den Meteor nehmen und den Raum durch die Tür nach rechts verlassen. Den Meteor in den Kofferraum des Autos legen und diesen schliessen. Jetzt noch den gelben Schlüssel mit dem Auto benutzen.

*Erst den gemeinsamen Anfang durchspielen.*

*Dave*

Das Haus verlassen und zu Jeff gehen.

*Jeff*

Das Paket öffnen und die Briefmarke und das Paket an Dave geben.

*Dave*

Links neben der Treppe das Gebüsch entfernen und das Gitter öffnen. Dann im ersten Geschoss die erste Tür öffnen und Freds Studienzimmer betreten. Links die Tischlampe einschalten und die Schublade am Tisch öffnen. Aus der Schublade das Manuskript herausnehmen. In den Eingangsbereich gehen.

*Wendy*

In den Eingangsbereich gehen und den rechten Kobold drücken.

*Dave*

Das Manuskript an Wendy weiterreichen und in den Keller gehen. Das Licht einschalten und links am Sicherungskasten den Silber-Schlüssel mitnehmen. In den Vorratsraum gehen und mit dem Silber-Schlüssel die Tür zum Pool aufschliessen.

*Jeff*

Durch das Loch links neben dem Eingang runterklettern. Nach rechts laufe bis zum Haupthahn. Diesen öffnen.

*Dave*

In den nun leeren Pool steigen. Das Radio und den leuchtenden Schlüssel aufheben, und den Pool schnell wieder verlassen.

*Jeff*

Den Haupthahn wieder schliessen.

*Dave*

Das Radio öffnen um neue Batterien für die Taschenlampe zu erhalten. Das Gartentor öffnen und zur Garage gehen. Das Garagentor öffnen und mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum des Autos öffnen um das Werkzeug herauszunehmen. Zurück zum Pool und das Glas mit diesem Wasser füllen. Nach oben in den Fitnessraum gehen.

*Wendy*

In das Kaminzimmer gehen und das Manuskript mit der Schreibmaschine bearbeiten.

*Jeff*

Zur Tür gehen und die Klingel drücken. Gleich zum Briefkasten gehen.

*Dave*

Das Zimmer von Ed betreten. Das Sparschwein öffnen und alle Münzen mitnehmen. Den Hamster aus der Terrarium hohlen und ebenfalls die Schlüsselkarte rausnehmen. Hier auf Ed warten. Wenn Ed kommt, ihm das Paket geben. In das Kaminzimmer gehen und rechts den Farbleck mit dem Farbflecker (nur bei der Deluxe Version zusätzlich mit dem Pinsel!) beseitigen. Den Raum betreten und nach der Lampe links suchen um diese einzuschalten. Hier befinden sich defekte Leitungen. Hier bereits die Taschenlampe einschalten. Am besten mit den Batterien aus dem Radio!



*Wendy*

Wenn die Haustür geschlossen ist, diese öffnen und den Kobold an der Treppe drücken.

*Jeff*

In den Keller runter gehen, den Sicherungskasten öffnen und den Strom abschalten.

*Wendy*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Mit dem Werkzeug die Leitungen reparieren.

*Jeff*

Strom wieder einschalten. Und in den Wohnraum gehen.

*Dave*

Taschenlampe wieder ausschalten und in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Wendy*

In Ednas Zimmer gehen und sich schnappen lassen.

*Dave*

Ednas Zimmer betreten und den kleinen Schlüssel nehmen und schnell die Leiter nach oben klettern. Die Lampe einschalten und das Bild zur Seite ziehen. Die Kombination Safes können wir hier nicht lesen. Dann die Leiter nach unten klettern und sich schnappen lassen. Mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen.

*Wendy*

Dave das Manuskript geben und vor Ednas Zimmer gehen.

*Dave*

Nochmals mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen und nach oben gehen in das Kaminzimmer. Das Glas mit Wasser aus dem Pool und die Pepsi der Pflanze geben. Dann an der Pflanze nach oben durch das Loch klettern. Bei der Kontrolltafel eine Münze einwerfen und das das Teleskop nach rechts bewegen. Dies müssen wir zwei Mal machen. Danach durch das Teleskop schauen und wir können die Nummer des Safes ablesen. Nun in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Wendy*

In Ednas Zimmer gehen und sich schnappen lassen.

*Dave*

In Ednas Zimmer gehen, die Leiter hoch und mit der Kombination den Safe öffnen. Die Leiter nach unten steigen und auch von Edna schnappen lassen. Mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen.

*Wendy*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Nochmals mit dem Rostigen Schlüssel die Tür öffnen und in die Küche gehen. Den Wasserhahn einschalten und das Glas mit Wasser füllen. Die Mikrowelle öffnen, das Glas Wasser und dem Umschlag hineingeben. Die Mikrowelle einschalten. Danach das Glas und den Umschlag aus dem Mikrowelle nehmen und den Umschlag öffnen. Das Manuskript in den Umschlag legen und die Briefmarke draufkleben. In das Kaminzimmer gehen und

den Umschlag mit der Schreibmaschine verwenden. Nach unten vor das Haus gehen und den Umschlag in den Briefkasten stecken. Diesen schliessen und die Fahne nach oben stellen.

*Jeff*

Zum Briefkasten gehen und wieder warten.

*Dave*

Dr. Freds Spielzimmer betreten. Bei Meteor Mess den Viertel Dollar einwerfen und den Highscore merken! Dies ist die Kombination zu seinem Labor. Mit dem kleinen Schlüssel den Münzschacht öffnen und den Viertel Dollar wieder mitnehmen.

Jetzt heisst es warten, bis die Post kommt.

*Jeff*

Die Post nehmen und an Dave weiter reichen, der in Dr. Freds Spielzimmer wartet. In Ednas Zimmer gehen und sich schnappen lassen. Im Gefängnis die Tür links die Schlösser mit dem leuchtenden Schlüssel öffnen. Die Innere Tür mit dem Code vom Highscore öffnen. Dem Purpur Tentakel den Vertrag zeigen. Die Tür rechts öffnen und in den nächsten Raum gehen. Aus dem Schrank den Strahlenanzug nehmen und mit der Schlüsselkarte die nächste Tür öffnen. Den Hebel umlegen und dem Meteor den Vertrag geben.

*Alternatives Ende:*

Man kann den Meteor auch hier in das Auto stecken und ins All schießen.

*Erst den gemeinsamen Anfang durchspielen.*

*Bernhard*

In den Eingangsbereich gehen und den rechten Kobold drücken.

*Dave*

Das Haus verlassen und links neben der Treppe das Gebüsch entfernen und das Gitter öffnen. Dann in den Empfangsbereich gehen und durch die nun offene Tür in den Keller hinunter steigen. Unten an der Treppe mit dem Schalter das Licht einschalten. Links den Silber-Schlüssel an der Wand mitnehmen. Wieder nach oben gehen. In den Vorratsraum gehen und mit dem Silber-Schlüssel die Tür zum Pool aufschliessen.

*Jeff*

Durch das Loch links neben dem Eingang runterklettern. Nach rechts laufe bis zum Haupthahn. Diesen öffnen.

*Dave*

In den nun leeren Pool steigen. Das Radio und den leuchtenden Schlüssel aufheben, und den Pool schnell wieder verlassen.

*Jeff*

Den Haupthahn wieder schliessen.

*Dave*

Das Radio öffnen um neue Batterien für die Taschenlampe zu erhalten. Das Gartentor öffnen und zur Garage gehen. Das Garagentor öffnen und mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum des Autos öffnen um das Werkzeug herauszunehmen. Links auf dem Regal den Wasserhahn-Griff mitnehmen. Zurück zum Pool und das Glas mit diesem Wasser füllen. Nach oben in den Fitnessraum gehen. Nach rechts durchlaufen in das Bad. Den Duschvorhang öffnen und den Wasserhahn-Griff an der Dusche festmachen. Die Dusche ein- und wieder ausschalten. Ednas Nummer auf der Wand notieren.

*Bernhard*

In das Wohnzimmer gehen.

*Jeff*

Zur Tür gehen und die Klingel drücken. Gleich zum Briefkasten gehen.

*Dave*

Das Zimmer von Ed betreten. Das Sparschwein öffnen und alle Münzen mitnehmen. Den Hamster aus der Terrarium hohlen und ebenfalls die Schlüsselkarte rausnehmen. Hier auf Ed warten. Wenn Ed kommt, ihm den Hamster geben. In das Kaminzimmer gehen und rechts den Farbleck mit dem Farbflecker (nur bei der Deluxe Version zusätzlich mit dem Pinsel!) beseitigen. Den Raum betreten und nach der Lampe links suchen um diese einzuschalten. Hier befinden sich defekte Leitungen. Hier bereits die Taschenlampe einschalten. Am besten mit den Batterien aus dem Radio!

*Bernhard*

Wenn die Haustür geschlossen ist, diese öffnen und den Kobold an der Treppe drücken.

*Jeff*

In den Keller runter gehen, den Sicherungskasten öffnen und den Strom abschalten.

*Bernhard*

In das Wohnzimmer gehen.

*Dave*

Mit dem Werkzeug die Leitungen reparieren.

*Jeff*

Strom wieder einschalten.

*Dave*

Taschenlampe wieder ausschalten und in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Bernhard*

Das altmodische Radio öffnen und die Röhre herausnehmen. Nach oben in Fr. Freds Zimmer gehen.

*Dave*

Bernhard das Werkzeug geben.

*Bernhard*

Die Radoröhre mit dem Röhrensockel links neben dem Funkgerät verwenden um es zu reparieren. Anschliessend in die Bibliothek gehen und das Telefon reparieren. Jetzt Edna mit der Nummer aus dem Bad anrufen um Sie abzulenken.

*Dave*

Ednas Zimmer betreten und den kleinen Schlüssel nehmen und schnell die Leiter nach oben klettern. Die Lampe einschalten und das Bild zur Seite ziehen. Die Kombination Safes können wir hier nicht lesen.

*Bernhard*

Nochmals Edna anrufen um sie abzulenken.

*Dave*

Die Leiter nach unten, Ednas Zimmer verlassen und in das Kaminzimmer gehen. Das Glas mit Wasser aus dem Pool und die Pepsi der Pflanze geben. Dann an der Pflanze nach oben durch das Loch klettern. Bei der Kontrolltafel eine Münze einwerfen und das das Teleskop nach rechts bewegen. Dies müssen wir zwei Mal machen. Danach durch das Teleskop schauen und wir können die Nummer des Safes ablesen. Nun in Dr. Freds Zimmer gehen.

*Bernhard*

Widerholt Edna anrufen um sie abzulenken.

*Dave*

Durch Ednas Zimmer wieder zum Safe gehen. Diesen mit der Kombination öffnen und den Umschlag herausnehmen.

*Bernhard*

Ein letztes Mal Edna anrufen.

*Dave*

Die Leiter runter klettern und Ednas Zimmer verlassen. In Dr. Freds Spielzimmer gehen. Den Umschlag öffnen und mit dem Vierteldollar Meteor Mess spielen. Dem Highscore merken, es ist der Code zu Dr. Freds Labor. Nun Ednas Zimmer betreten um sich schnappen zu lassen.

### *Bernhard*

In Dr. Freds Zimmer gehen und das Plakat an der Wand betrachten. Danach das Funkgerät einschalten und es benutzen um die Meteor-Polizei zu benachrichtigen. Das Funkgerät ausschalten.

### *Dave*

Die Tür links die Schlösser mit dem leuchtenden Schlüssel öffnen. Die Innere Tür mit dem Code vom Highscore öffnen. Das Labor nicht betreten sondern auf die Meteor-Polizei warten! Dies kann etwas dauern.

Das Abzeichen im Kerker aufheben und das Labor betreten. Das Abzeichen dem PurPur Tentakel zeigen. Durch die Tür nach rechts in den nächsten Raum gehen. Die nächste Tür mit der Schlüsselkarte öffnen und den Hebel umlegen.

### *Alternatives Ende:*

Wenn man mit Wendy anstelle von Jeff arbeitet, das Manuskript einsendet und dem Meteor bringt, gleichzeitig Bernd auch die Meteor-Polizei alarmiert hat, wird der Meteor in der TV-Sendung abgeführt.

Karte:



Wege, wie Man sterben kann:

- Pool leeren und nicht mehr mit Wasser füllen damit der Reaktor überhitzt
- Den roten Knopf im Pool drücken.
- Poolwasser im Glas in der Mikrowelle verdampfen und die Mikrowelle in Betrieb öffnen.
- Falscher Code bei der Sicherheitstür eingeben
- Im Keller den Strom abgeschaltet und nicht wieder aktiviert.
- Person ist im Pool, wenn man diesen wieder füllt.
- Die Schallplatte vom grünen Tentakel auf Kassette überspielen um dem Tentakel diese bringen.
- Eds Hamster in der Mikrowelle töten und die Masse ihm zurückgeben (geht nicht mit allen Charakteren).
- Mit Syd oder Razor ein Demo-Band einsenden und den erhaltenen Vertrag dem grünen Tentakel zeigen.
- Den Verlagsvertrag von Wendy für den Meteor dem grünen Tentakel zeigen.
- Am Ende bei aktivierter Selbsterstörung nichts unternehmen.
- Am Ende ohne Schutzanzug den Raum des Meteors betreten.