

Maniac Mansion [Lösung]

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_umatte 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 Treppengeldnder, 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 be-

tritt 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 Entwickler-Flüssigkeit 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 geleert. 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 Kraftraum). Dave gibt Michael den rostigen Schlüssel und versteckt sich daraufhin im Kraftraum. 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 Kraftraum. 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:

Beschreibung

Fundort

Tür

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 einschalten. 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, veröffentlichten 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.