

# MANIAC MANSION Lösungen

Stefan Schuchardt 2003 - 2006

---

C64-WinVICE-Emulator: Options – True drive emulation

Joystick in Port #1

Mit den Funktionstasten **F1** (Dave), **F3** (wählbar) und **F5** (wählbar) kann man während des Spiels zwischen den einzelnen Personen wechseln.

Durch Drücken der Funktionstaste **F7** werden Zwischensequenzen abgebrochen.

Um einen Spielstand auf Diskette abzuspeichern, muss man die **Shift**-Taste und die Funktionstaste **F1** gleichzeitig drücken.

## Lösung 1

Für den ersten Lösungsweg wählt man als weitere Personen Syd (**F3**) und Bernard (**F5**).

Als erstes geht Dave nach links zum alten Landhaus von Dr. Fred.

Links neben der Eingangstreppe befindet sich hinter den Büschen ein Gitter.

Dave beseitigt die Büsche und geht anschließend die Eingangstreppe hinauf zur Türmatte.

Er zieht die Türmatte am rechten Ende nach oben und entdeckt darunter einen Schlüssel.

Mit dem gefundenen Schlüssel schließt er die Haustür auf und geht ins Haus.

Zuerst betritt er die Küche, in der er sich ganz vorsichtig nach rechts bewegt.

Sobald er vor dem Kühlschrank Edna sieht und diese plötzlich auf ihn zukommt, läuft er so schnell er kann nach links zurück durch die Küchentür.

Edna ist von nun an in der 3. Etage in ihrem Zimmer.

Dave geht zurück in die Küche und nimmt als erstes die Taschenlampe mit.

Danach öffnet er den Kühlschrank und nimmt die darin befindliche Pepsi-Dose und die alten Batterien heraus.

Die alten Batterien werden von ihm sofort in die Taschenlampe eingelegt.

Durch die rechte Tür verlässt Dave die Küche und geht durch den Speisesaal hindurch in die Vorratskammer.

Dort nimmt er aus dem unteren Regalfach die Fruchtsäfte und den Krug mit.

Anschließend geht er wieder zurück auf den Flur, wobei er die Küche erst dann betritt, nachdem sie der hungrige Weird Ed mit dem Käse aus dem Kühlschrank verlassen hat.

Auf dem Flur geht Dave nach rechts durch das Wohnzimmer hindurch in die unbeleuchtete Bibliothek.

Dort schaltet er die Taschenlampe ein und sucht zunächst die Lampe, die rechts neben der Tür vor dem Bücherregal steht.

Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.

Am rechten Ende des Bücherregals befindet sich unten eine lose Wandverkleidung.

Diese drückt Dave zur Seite und nimmt aus dem Geheimfach die Kassette heraus.

Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**

Jetzt betritt auch Bernard das alte Landhaus von Dr. Fred.

Im Erdgeschoss drückt er am Ende des rechten Treppengeländers auf den Kobold.

Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff **F1** und Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum.

Er schaltet erneut die Taschenlampe ein und sucht den Lichtschalter, der sich links neben

der Treppe befindet.

Nachdem Dave auf den Lichtschalter gedrückt hat, schaltet er die Taschenlampe wieder aus und geht dann weiter nach links.

Rechts neben dem Sicherungs-Kasten entdeckt er an der Wand einen silbernen Schlüssel, den er mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür in der Vorratskammer öffnen. **F3**

Syd geht als erstes am alten Landhaus von Dr. Fred vorbei und stellt sich an den Briefkasten.

Wenn es im Laufe des Spiels an der Haustür klingelt, nimmt er am Briefkasten ein Paket entgegen, auf das Weird Ed schon gewartet hat.

Anschließend geht er schnell wieder nach rechts am Haus vorbei bis zum Zaun, damit Weird Ed ihn nicht erwischt. **F1**

Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 1. Etage ins Atelier. **F5**

Bernard geht hinüber ins Wohnzimmer. **F1**

Aus dem Atelier nimmt Dave die Schüssel mit Wachsfrüchten und den Farbentferner mit.

Danach geht er auf dem Flur durch die mittlere Tür und dann nach rechts die Treppe hinauf in die 2. Etage.

Dort geht er weiter nach links bis zum hungrigen und durstigen grünen Tentakel, das ihm den Weg versperrt.

Sobald Dave dem grünen Tentakel die Schüssel mit Wachsfrüchten und anschließend die Fruchtsäfte gegeben hat, macht es den Weg frei.

Ungehindert geht Dave nun hinauf in die 3. Etage in den Funkraum.

Dort entdeckt er auf dem Fußboden eine 10-Cent-Münze.

Diese nimmt er mit und geht dann die Leiter hinauf in die 4. Etage ins Zimmer vom grünen Tentakel.

Aus dem Regal über dem Bett nimmt er die Schallplatte mit und geht dann weiter nach rechts bis zur Wand.

Dort hängt ein gelber Schlüssel, den er ebenfalls mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man den verschlossenen Kofferraum von Ed´s Edsel öffnen.

Dave verlässt das Zimmer vom grünen Tentakel nun wieder und geht hinunter in die 3. Etage in den Fitnessraum.

Dort trainiert er 2x am Kraft-O-Mat und geht danach zurück in die 1. Etage ins Musikzimmer.

Er legt dort die Schallplatte auf den Plattenteller des Grammophons und die Kassette in den Kassettenrekorder.

Den Kassettenrekorder und das Grammophon schaltet er nacheinander ein und der schrille Ton von der Schallplatte wird auf die Kassette aufgenommen.

Sobald die rote Vase auf dem Klavier zersprungen ist, schaltet Dave das Grammophon und den Kassettenrekorder wieder aus und nimmt die nun bespielte Kassette mit.

Jetzt verlässt er das Musikzimmer und geht hinunter ins Erdgeschoss.

Im Wohnzimmer öffnet er die Schranktür unter dem uralten Radio und legt die bespielte Kassette in den Kassetten-Spieler.

Nachdem er den Kassetten-Spieler eingeschaltet hat, zerbrechen nach kurzer Zeit zuerst die Fensterscheiben.

Wenn der Kronleuchter von der Decke gefallen ist, schaltet er den Kassetten-Spieler wieder aus.

Im Scherbenhaufen des Kronleuchters entdeckt er einen alten rostigen Schlüssel, den er mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür des Kerkers öffnen.

Dave verlässt nun das Wohnzimmer und geht durch die Küche und den Speisesaal hindurch in die Vorratskammer.

Mit dem silbernen Schlüssel öffnet er die verschlossene Tür und geht hinaus zur Leiter vom Swimming-Pool. **F3**

Syd, der mittlerweile das Paket für Weird Ed haben sollte, geht nun zurück zum alten Landhaus von Dr. Fred.

Er wartet dort vor der Haustür, **F5** bis Bernard diese von innen geöffnet hat.

Danach geht Bernard zurück ins Wohnzimmer **F3** und Syd geht hinauf in die 3. Etage in

den Fitnessraum.

Dort trainiert er 2x am Kraft-O-Mat und verlässt dann das Haus wieder, um das Gitter links neben der Eingangstreppe zu entfernen.

Er steigt durch die Öffnung und geht dann nach rechts bis zum Wasser-Haupthahn.

Nachdem er den Wasser-Haupthahn geöffnet hat, fließt das Wasser aus dem Swimming-Pool und der Reaktor im Haus verliert gleichzeitig seine Kühlung. **F1**

Dave steigt jetzt die Leiter hinab in den Swimming-Pool und nimmt den am Boden liegenden leuchtenden Schlüssel mit.

Mit diesem Schlüssel kann man die äußere verschlossene Tür des Labors öffnen.

Das Radio nimmt er ebenfalls mit.

Sofort verlässt Dave den Swimming-Pool wieder **F3** und Syd schließt den Wasser-Haupthahn.

Das ist unbedingt notwendig, denn durch das nun wieder vorhandene Wasser im Swimming-Pool wird der Reaktor im Haus weiterhin gekühlt. **F1**

Dave füllt jetzt noch den Krug mit Wasser aus dem Swimming-Pool und geht anschließend durch das Tor zur Garage.

Nachdem er die Garagentür geöffnet hat, schließt er mit dem gelben Schlüssel den Koffer-raum von Ed´s Edsel auf und nimmt die darin befindlichen Werkzeuge mit.

Aus dem Regal, das an der hinteren Garagenwand steht, nimmt er den Wasserhahn-Handgriff mit.

Nun geht er zurück ins Wohnzimmer und übergibt Bernard die Taschenlampe, den Farbentferner, das Radio und die Werkzeuge. **F5**

Bernard öffnet jetzt das uralte Radio und baut die Radoröhre aus.

Er geht damit hinauf in die 3. Etage in den Funkraum und steckt dort die Radoröhre in den Röhren-Stecker, der links neben dem Funkgerät steht.

Anschließend verlässt er den Funkraum wieder und geht auf dem Flur ganz nach rechts ins Kaminzimmer.

Mit dem Farbentferner beseitigt er den Farbklecks an der rechten Wand, öffnet die nun sichtbare Tür und gelangt über eine Leiter in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum. **F3**

Syd betritt jetzt wieder das Haus und wartet im Erdgeschoss am Ende des rechten Trep-pengeländers beim Kobold auf Dave. **F1**

Dave verlässt das Wohnzimmer durch die linke Tür und geht zu Syd auf den Flur.

Er übergibt ihm den Krug mit Wasser, die Pepsi-Dose und die 10-Cent-Münze.

Danach stellt er sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F3**

Syd drückt nun auf den Kobold und die Tür ohne Türgriff öffnet sich erneut. **F1**

Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum und sucht jetzt ohne Taschenlampe den Lichtschalter, der sich links neben der Treppe befindet.

Nachdem er auf den Lichtschalter gedrückt hat, geht er weiter nach links bis zum Sicherungs-Kasten.

Er öffnet den Sicherungs-Kasten und schaltet den Strom-Unterbrecher aus. **F5**

Bernard schaltet nun die Taschenlampe ein und sucht an der Wand die Stelle, an der die Drähte für die Stromversorgung unterbrochen sind.

Funktioniert die Taschenlampe plötzlich nicht mehr, weil die alten Batterien leer sind, dann öffnet er schnell das Radio und legt die darin befindlichen Batterien in die Taschenlampe ein.

Anschließend schaltet er die Taschenlampe wieder ein.

Sobald Bernard die defekte Stelle der Stromversorgung gefunden hat, repariert er die Drähte mit dem Werkzeug. **F1**

Dave, der im Reaktorraum vom purpurfarbigen Tentakel erwischt und in den Kerker gesperrt wird, muss als nächstes den Strom-Unterbrecher unverzüglich wieder einschalten. **F5**

Bernard kontrolliert die Reparatur, indem er die Lampe unter der Decke einschaltet.

Wenn die Lampe leuchtet, schaltet er die Taschenlampe wieder aus.

Die Spielautomaten, die sich in einem Raum in der 1. Etage befinden, sind von nun an funktionsfähig und Dr. Fred wird ab jetzt im weiteren Spielverlauf das Meteor-Mess-Spiel einmal oder auch mehrmals spielen. **F1**

Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 3. Etage ins Bad. Dort zieht er den Duschvorhang zur Seite und montiert den Wasserhahn-Handgriff an den Wasserhahn.

Nachdem er den Wasserhahn geöffnet hat, bewegt sich die Mumie in der Badewanne durch das einströmende Wasser nach links.

Dave schließt den Wasserhahn wieder und merkt sich die nun komplett sichtbare Telefonnummer von Edna.

Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich vor die Tür von Ednas Zimmer. **F3** Syd geht nun ebenfalls hinauf in die 3. Etage und stellt sich im Fitnessraum an die Tür. **F5** Bernard verlässt jetzt die 4. Etage und geht hinunter zu Dave auf den Flur, um ihm die Taschenlampe zu übergeben.

Als nächstes geht Bernard hinunter ins Erdgeschoss in die Bibliothek und repariert mit dem Werkzeug das Telefon, das sich neben dem Stuhl befindet.

Nun ruft er mit der aus dem Bad bekannten Telefonnummer Edna an, um sie abzulenken. **F1** Sobald Edna mit Bernard telefoniert, geht Dave unbemerkt in ihr Zimmer.

Dort nimmt er als erstes den kleinen Schlüssel mit, der auf dem Nachtschränkchen liegt. Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossenen Münzbehälter der Spielautomaten öffnen. Über die Leiter, die sich rechts in ihrem Zimmer befindet, gelangt Dave in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum.

Er schaltet die Taschenlampe ein und sucht die Lampe unter der Decke.

Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.

An der rechten Wand zieht er nun das Gemälde zur Seite und entdeckt dahinter einen Wand-Geldschrank.

Unter dem Wand-Geldschrank ist eine Nummer gekritzelt, die Dave aber nicht lesen kann, da sie zu klein zum Lesen ist. **F5**

Die folgende Aktion müssen Bernard und Syd insgesamt zweimal durchführen:

Zuerst verlässt Bernard das Haus und drückt an der linken Hälfte der Haustür auf die Türklingel. Dann geht er sofort wieder zurück ins Haus und schließt nach dem Betreten der Küche die Tür. Nachdem Weird Ed die Türklingel gehört hat und hinunter zur Haustür geht, **F3** verlässt Syd den Fitnessraum und betritt das Zimmer von Weird Ed.

Beim ersten Mal nimmt er aus dem Hamsterkäfig den Hamster und die Schlüssel-Karte mit. Danach geht er schnell wieder zurück in den Fitnessraum, damit Weird Ed ihn nicht erwischt. Beim zweiten Mal versucht er das Sparschwein zu öffnen, wobei dieses allerdings zerbricht. Aus dem Scherbenhaufen des Sparschweins nimmt er mindestens eine 10-Cent-Münze mit und geht dann schnell hinüber ins Kaminzimmer.

Dort gibt er der fleischfressenden Pflanze als erstes den Krug mit Wasser.

Nachdem die fleischfressende Pflanze gewachsen ist, gibt er ihr die Pepsi-Dose, um sie unschädlich zu machen.

Nun klettert Syd an der fleischfressenden Pflanze hinauf in die 4. Etage in den Raum mit dem extrem starken Teleskop.

Links an der Wand befindet sich eine Kontrolltafel mit einem Münzschlitz.

In diesen wirft er als erstes eine 10-Cent-Münze hinein und drückt anschließend auf den rechten Knopf.

Jetzt wirft er eine weitere 10-Cent-Münze in den Münzschlitz hinein und drückt noch einmal auf den rechten Knopf.

Als nächstes schaut er durch das extrem starke Teleskop und merkt sich die nun lesbare Nummer unter dem Wand-Geldschrank. **F1**

Mit der jetzt bekannten Nummer öffnet Dave den Wand-Geldschrank und nimmt aus diesem den verschlossenen Umschlag heraus.

Er öffnet den verschlossenen Umschlag und entdeckt darin eine 25-Cent-Münze. **F5**

Bernard verlässt nun die Küche und geht zurück in die Bibliothek zum Telefon.

Damit Dave die 4. Etage und Ednas Zimmer unbemerkt wieder verlassen kann, ruft

Bernard sie erneut an, um sie abzulenken. **F1**

Sobald Edna wieder mit Bernard telefoniert, verlässt Dave die 4. Etage und geht hinunter auf den Flur der 3. Etage.

Er schließt die Tür von Ednas Zimmer und geht dann schnell hinüber in den Funkraum, wo er ebenfalls die Tür schließt. **F3**

Syd verlässt jetzt den Raum mit dem extrem starken Teleskop und geht hinunter zu Dave in den Funkraum, um ihm die Schlüssel-Karte zu übergeben. **F1**

Dave verlässt nun den Funkraum und geht hinunter in die 1. Etage in den Raum mit den Spielautomaten.

Bevor er den nächsten Schritt ausführt, ist es wichtig, dass Dr. Fred das Meteor-Mess-Spiel mindestens einmal gespielt hat.

Im Raum mit den Spielautomaten geht er nach rechts zum Meteor-Mess-Spiel, in dessen Münzbehälter er die 25-Cent-Münze einwirft.

Nach einem kurzen Spiel erscheint auf dem Monitor des Spielautomaten eine High-Score-Liste. Dave merkt sich das obere Ergebnis der High-Score-Liste, denn dieses ist der Code für die innere verschlossene Tür des Labors.

Mit dem kleinen Schlüssel öffnet er nun den Münzbehälter des Spielautomaten und nimmt die 25-Cent-Münze wieder mit.

Danach geht er hinunter ins Erdgeschoss und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**

Bernard verlässt jetzt die Bibliothek und geht hinüber zu Dave auf den Flur. **F3**

Syd liest sich nun die Fahndungsanzeige an der Wand durch und merkt sich die darauf angegebene Nummer.

Anschließend schaltet er das Funkgerät ein und verständigt mit der Nummer von der Fahndungsanzeige die Meteor-Polizei.

Diese erscheint nach kurzer Zeit im Kerker und hinterlässt dort rechts neben dem Skelett ein Abzeichen.

Nach dem Funkkontakt mit der Meteor-Polizei schaltet Syd das Funkgerät wieder aus. **F5**

Bernard drückt jetzt am Ende des rechten Treppengeländers auf den Kobold.

Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff wieder **F1** und Dave geht hinunter in den Reaktorraum. Dort geht er ganz nach links bis zur Tür vom Kerker, die er mit dem alten rostigen Schlüssel aufschließt.

Im Kerker geht Dave ebenfalls nach links bis zur Tür des Labors, an der er das obere und das untere Vorhängeschloss mit dem leuchtenden Schlüssel aufschließt.

Danach öffnet er die äußere Tür des Labors.

Um die innere Tür des Labors öffnen zu können, gibt Dave das obere Ergebnis der High-Score-Liste des Meteor-Mess-Spiels ein.

Nun geht er zurück nach rechts zum Skelett und wartet dort auf die Meteor-Polizei. **F3**

Syd geht jetzt hinunter in die Küche und öffnet den Mikrowellen-Herd.

Den Hamster von Weird Ed setzt er anschließend in den Mikrowellen-Herd hinein.

Nachdem Syd den Mikrowellen-Herd wieder geschlossen hat, schaltet er diesen an und wartet, bis er einen Signalton hört. **F1**

Sobald die Meteor-Polizei eingetroffen ist und unverzüglich durch die geöffnete Labortür verschwindet, nimmt Dave vom Fußboden rechts neben dem Skelett das Abzeichen mit.

Jetzt betritt auch Dave das Labor und begegnet zuerst dem purpurfarbigen Tentakel, das ihm den Weg versperrt.

Dave übergibt ihm sofort das Abzeichen der Meteor-Polizei, woraufhin das purpurfarbige Tentakel panisch durch die linke Tür verschwindet.

Nun öffnet Dave die rechte Tür im Labor und geht anschließend weiter in ein zweites Labor, in dem sich Dr. Fred und die gesuchte Sandy befinden.

Er geht zunächst nach rechts, öffnet den Schrank mit dem Warnzeichen für radioaktive Stoffe und zieht sich den gelben Strahlenanzug an.

Jetzt steckt er die Schlüssel-Karte in den Karten-Schlitz, der sich rechts an der Wand befindet. Daraufhin öffnet sich die Tür zum Meteorraum.  
Nachdem Dave den Meteorraum betreten hat, drückt er zum Abschluss auf den großen Schalter, um die Kontrolle des Meteors über Dr. Fred endgültig zu beenden. -ENDE-

## Lösung 2

Für den zweiten Lösungsweg wählt man als weitere Personen Michael (**F3**) und Jeff (**F5**).

Als erstes geht Dave nach links zum alten Landhaus von Dr. Fred.  
Links neben der Eingangstreppe befindet sich hinter den Büschen ein Gitter.  
Dave beseitigt die Büsche und geht anschließend die Eingangstreppe hinauf zur Türmatte.  
Er zieht die Türmatte am rechten Ende nach oben und entdeckt darunter einen Schlüssel.  
Mit dem gefundenen Schlüssel schließt er die Haustür auf und geht ins Haus.  
Zuerst betritt er die Küche, in der er sich ganz vorsichtig nach rechts bewegt.  
Sobald er vor dem Kühlschrank Edna sieht und diese plötzlich auf ihn zukommt, läuft er so schnell er kann nach links zurück durch die Küchentür.  
Edna ist von nun an in der 3. Etage in ihrem Zimmer.  
Dave geht zurück in die Küche und nimmt als erstes die Taschenlampe mit.  
Danach öffnet er den Kühlschrank und nimmt die darin befindliche Pepsi-Dose und die alten Batterien heraus.  
Die alten Batterien werden von ihm sofort in die Taschenlampe eingelegt.  
Durch die rechte Tür verlässt Dave die Küche und geht durch den Speisesaal hindurch in die Vorratskammer.  
Dort nimmt er aus dem unteren Regalfach die Fruchtsäfte und den Krug mit.  
Beim Versuch, die Flasche mit Entwickler aus dem oberen Regalfach zu nehmen, fällt diese auf das Gitter im Fußboden und zerbricht.  
Anschließend geht er wieder zurück auf den Flur, wobei er die Küche erst dann betritt, nachdem sie der hungrige Weird Ed mit dem Käse aus dem Kühlschrank verlassen hat.  
Auf dem Flur geht Dave nach rechts durch das Wohnzimmer hindurch in die unbeleuchtete Bibliothek.  
Dort schaltet er die Taschenlampe ein und sucht zunächst die Lampe, die rechts neben der Tür vor dem Bücherregal steht.  
Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.  
Am rechten Ende des Bücherregals befindet sich unten eine lose Wandverkleidung.  
Diese drückt Dave zur Seite und nimmt aus dem Geheimfach die Kassette heraus.  
Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**  
Jetzt betritt auch Jeff das alte Landhaus von Dr. Fred.  
Im Erdgeschoss drückt er am Ende des rechten Treppengeländers auf den Kobold.  
Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff **F1** und Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum.  
Er schaltet erneut die Taschenlampe ein und sucht den Lichtschalter, der sich links neben der Treppe befindet.  
Nachdem Dave auf den Lichtschalter gedrückt hat, schaltet er die Taschenlampe wieder aus und geht dann weiter nach links.  
Rechts neben dem Sicherungs-Kasten entdeckt er an der Wand einen silbernen Schlüssel, den er mitnimmt.  
Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür in der Vorratskammer öffnen. **F3**  
Michael geht als erstes am alten Landhaus von Dr. Fred vorbei und stellt sich an den Briefkasten.  
Wenn es im Laufe des Spiels an der Haustür klingelt, nimmt er am Briefkasten ein Paket

entgegen, auf das Weird Ed schon gewartet hat.

Anschließend geht er schnell wieder nach rechts am Haus vorbei bis zum Zaun, damit Weird Ed ihn nicht erwischt. **F1**

Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 1. Etage ins Atelier. **F5**  
Jeff geht hinüber ins Wohnzimmer. **F1**

Aus dem Atelier nimmt Dave die Schüssel mit Wachsfrüchten und den Farbentferner mit. Danach geht er auf dem Flur durch die mittlere Tür und dann nach rechts die Treppe hinauf in die 2. Etage.

Dort geht er weiter nach links bis zum hungrigen und durstigen grünen Tentakel, das ihm den Weg versperrt.

Sobald Dave dem grünen Tentakel die Schüssel mit Wachsfrüchten und anschließend die Fruchtsäfte gegeben hat, macht es den Weg frei.

Ungehindert geht Dave nun hinauf in die 3. Etage in den Funkraum.

Dort entdeckt er auf dem Fußboden eine 10-Cent-Münze.

Diese nimmt er mit und geht dann die Leiter hinauf in die 4. Etage ins Zimmer vom grünen Tentakel. Aus dem Regal über dem Bett nimmt er die Schallplatte mit und geht dann weiter nach rechts bis zur Wand.

Dort hängt ein gelber Schlüssel, den er ebenfalls mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man den verschlossenen Kofferraum von Ed's Edsel öffnen und zum Abschluss den umgebauten Raketenmotor starten.

Dave verlässt das Zimmer vom grünen Tentakel nun wieder und geht hinunter in die 3. Etage in den Fitnessraum.

Dort trainiert er 2x am Kraft-O-Mat und geht danach zurück in die 1. Etage ins Musikzimmer. Er legt dort die Schallplatte auf den Plattenteller des Grammophons und die Kassette in den Kassettenrekorder.

Den Kassettenrekorder und das Grammophon schaltet er nacheinander ein und der schrille Ton von der Schallplatte wird auf die Kassette aufgenommen.

Sobald die rote Vase auf dem Klavier zersprungen ist, schaltet Dave das Grammophon und den Kassettenrekorder wieder aus und nimmt die nun bespielte Kassette mit.

Jetzt verlässt er das Musikzimmer und geht hinunter ins Erdgeschoss.

Im Wohnzimmer öffnet er die Schranktür unter dem uralten Radio und legt die bespielte Kassette in den Kassetten-Spieler.

Nachdem er den Kassetten-Spieler eingeschaltet hat, zerbrechen nach kurzer Zeit zuerst die Fensterscheiben.

Wenn der Kronleuchter von der Decke gefallen ist, schaltet er den Kassetten-Spieler wieder aus.

Im Scherbenhaufen des Kronleuchters entdeckt er einen alten rostigen Schlüssel, den er mitnimmt. Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür des Kerkers öffnen.

Dave verlässt nun das Wohnzimmer und geht durch die Küche und den Speisesaal hindurch in die Vorratskammer.

Mit dem silbernen Schlüssel öffnet er die verschlossene Tür und geht hinaus zur Leiter vom Swimming-Pool. **F3**

Michael, der mittlerweile das Paket für Weird Ed haben sollte, geht nun zurück zum alten Landhaus von Dr. Fred.

Er wartet dort vor der Haustür, **F5** bis Jeff diese von innen geöffnet hat.

Danach geht Jeff zurück ins Wohnzimmer **F3** und Michael geht hinauf in die 3. Etage in den Fitnessraum.

Dort trainiert er 2x am Kraft-O-Mat und geht dann weiter nach rechts ins Bad.

Den grünen Schwamm, der links neben dem Becken liegt, nimmt er mit.

Michael verlässt das Haus jetzt wieder, um das Gitter links neben der Eingangstreppe zu entfernen. Er steigt durch die Öffnung und geht dann nach rechts bis zur Pfütze mit Entwickler, die er mit dem Schwamm aufwischt.

Anschließend geht er weiter nach rechts bis zum Wasser-Haupthahn.

Nachdem er den Wasser-Haupthahn geöffnet hat, fließt das Wasser aus dem Swimming-Pool und der Reaktor im Haus verliert gleichzeitig seine Kühlung. **F1**  
Dave steigt jetzt die Leiter hinab in den Swimming-Pool und nimmt den am Boden liegenden leuchtenden Schlüssel mit.  
Mit diesem Schlüssel kann man die äußere verschlossene Tür des Labors öffnen.  
Das Radio nimmt er ebenfalls mit.  
Sofort verlässt Dave den Swimming-Pool wieder **F3** und Michael schließt den Wasser-Haupthahn.  
Das ist unbedingt notwendig, denn durch das nun wieder vorhandene Wasser im Swimming-Pool wird der Reaktor im Haus weiterhin gekühlt. **F1**  
Dave füllt jetzt noch den Krug mit Wasser aus dem Swimming-Pool und geht anschließend durch das Tor zur Garage.  
Nachdem er die Garagentür geöffnet hat, schließt er mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum von Ed´s Edsel auf und nimmt die darin befindlichen Werkzeuge mit.  
Aus dem Regal, das an der hinteren Garagenwand steht, nimmt er den Wasserhahn-Handgriff mit.  
Nun geht er zurück ins Wohnzimmer und übergibt Jeff die Taschenlampe, den Farbentferner, das Radio und die Werkzeuge. **F5**  
Jeff geht hinauf in die 3. Etage ins Kaminzimmer und beseitigt dort mit dem Farbentferner den Farbklecks an der rechten Wand.  
Anschließend öffnet er die nun sichtbare Tür und gelangt über eine Leiter in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum. **F3**  
Michael betritt jetzt wieder das Haus und wartet im Erdgeschoss am Ende des rechten Treppengeländers beim Kobold auf Dave. **F1**  
Dave verlässt das Wohnzimmer durch die linke Tür und geht zu Michael auf den Flur.  
Er übergibt ihm den Krug mit Wasser, die Pepsi-Dose, die 10-Cent-Münze, den leuchtenden Schlüssel und den gelben Schlüssel.  
Danach stellt er sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F3**  
Michael drückt nun auf den Kobold und die Tür ohne Türgriff öffnet sich erneut. **F1**  
Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum und sucht jetzt ohne Taschenlampe den Lichtschalter, der sich links neben der Treppe befindet.  
Nachdem er auf den Lichtschalter gedrückt hat, geht er weiter nach links bis zum Sicherungs-Kasten.  
Er öffnet den Sicherungs-Kasten und schaltet den Strom-Unterbrecher aus. **F5**  
Jeff schaltet nun die Taschenlampe ein und sucht an der Wand die Stelle, an der die Drähte für die Stromversorgung unterbrochen sind.  
Funktioniert die Taschenlampe plötzlich nicht mehr, weil die alten Batterien leer sind, dann öffnet er schnell das Radio und legt die darin befindlichen Batterien in die Taschenlampe ein.  
Anschließend schaltet er die Taschenlampe wieder ein.  
Sobald Jeff die defekte Stelle der Stromversorgung gefunden hat, repariert er die Drähte mit dem Werkzeug. **F1**  
Dave, der im Reaktorraum vom purpurfarbigen Tentakel erwischt und in den Kerker gesperrt wird, muss als nächstes den Strom-Unterbrecher unverzüglich wieder einschalten. **F5**  
Jeff kontrolliert die Reparatur, indem er die Lampe unter der Decke einschaltet.  
Wenn die Lampe leuchtet, schaltet er die Taschenlampe wieder aus.  
Die Spielautomaten, die sich in einem Raum in der 1. Etage befinden, sind von nun an funktionsfähig und Dr. Fred wird ab jetzt im weiteren Spielverlauf das Meteor-Mess-Spiel einmal oder auch mehrmals spielen. **F1**  
Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 3. Etage ins Bad.  
Dort zieht er den Duschvorhang zur Seite und montiert den Wasserhahn-Handgriff an den Wasserhahn.  
Nachdem er den Wasserhahn geöffnet hat, bewegt sich die Mumie in der Badewanne durch das einströmende Wasser nach links.  
Dave schließt den Wasserhahn wieder und merkt sich die nun komplett sichtbare Telefon-

nummer von Edna.

Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich vor die Tür von Ednas Zimmer. **F3**  
Michael geht nun ebenfalls hinauf in die 3. Etage und stellt sich im Fitnessraum an die Tür. **F5**  
Jeff verlässt jetzt die 4. Etage und geht hinunter zu Dave auf den Flur, um ihm die Taschenlampe zu übergeben.

Als nächstes geht Jeff hinunter ins Erdgeschoss in die Bibliothek und repariert mit dem Werkzeug das Telefon, das sich neben dem Stuhl befindet.

Nun ruft er mit der aus dem Bad bekannten Telefonnummer Edna an, um sie abzulenken. **F1**  
Sobald Edna mit Jeff telefoniert, geht Dave unbemerkt in ihr Zimmer.

Dort nimmt er als erstes den kleinen Schlüssel mit, der auf dem Nachtschränkchen liegt. Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossenen Münzbehälter der Spielautomaten öffnen. Über die Leiter, die sich rechts in ihrem Zimmer befindet, gelangt Dave in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum.

Er schaltet die Taschenlampe ein und sucht die Lampe unter der Decke.

Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.

An der rechten Wand zieht er nun das Gemälde zur Seite und entdeckt dahinter einen Wand-Geldschrank.

Unter dem Wand-Geldschrank ist eine Nummer gekritzelt, die Dave aber nicht lesen kann, da sie zu klein zum Lesen ist. **F5**

Die folgende Aktion müssen Jeff und Michael insgesamt zweimal durchführen:

Zuerst verlässt Jeff das Haus und drückt an der linken Hälfte der Haustür auf die Türklingel. Dann geht er sofort wieder zurück ins Haus und schließt nach dem Betreten der Küche die Tür. Nachdem Weird Ed die Türklingel gehört hat und hinunter zur Haustür geht, **F3** verlässt Michael den Fitnessraum und betritt das Zimmer von Weird Ed.

Beim ersten Mal nimmt er aus dem Hamsterkäfig den Hamster und die Schlüssel-Karte mit. Danach geht er schnell wieder zurück in den Fitnessraum, damit Weird Ed ihn nicht erwischt. Beim zweiten Mal versucht er das Sparschwein zu öffnen, wobei dieses allerdings zerbricht. Aus dem Scherbenhaufen des Sparschweins nimmt er mindestens eine 10-Cent-Münze mit und geht dann schnell hinüber ins Kaminzimmer.

Dort gibt er der fleischfressenden Pflanze als erstes den Krug mit Wasser.

Nachdem die fleischfressende Pflanze gewachsen ist, gibt er ihr die Pepsi-Dose, um sie unschädlich zu machen.

Nun klettert Michael an der fleischfressenden Pflanze hinauf in die 4. Etage in den Raum mit dem extrem starken Teleskop.

Links an der Wand befindet sich eine Kontrolltafel mit einem Münzschlitz.

In diesen wirft er als erstes eine 10-Cent-Münze hinein und drückt anschließend auf den rechten Knopf.

Jetzt wirft er eine weitere 10-Cent-Münze in den Münzschlitz hinein und drückt noch einmal auf den rechten Knopf.

Als nächstes schaut er durch das extrem starke Teleskop und merkt sich die nun lesbare Nummer unter dem Wand-Geldschrank. **F1**

Mit der jetzt bekannten Nummer öffnet Dave den Wand-Geldschrank und nimmt aus diesem den verschlossenen Umschlag heraus.

Er öffnet den verschlossenen Umschlag und entdeckt darin eine 25-Cent-Münze. **F5**

Jeff verlässt nun die Küche und geht zurück in die Bibliothek zum Telefon.

Damit Dave die 4. Etage und Ednas Zimmer unbemerkt wieder verlassen kann, ruft Jeff sie erneut an, um sie abzulenken. **F1**

Sobald Edna wieder mit Jeff telefoniert, verlässt Dave die 4. Etage und geht hinunter auf den Flur der 3. Etage.

Er schließt die Tür von Ednas Zimmer und geht dann schnell hinüber in den Funkraum, wo er ebenfalls die Tür schließt. **F3**

Michael verlässt jetzt den Raum mit dem extrem starken Teleskop und betritt in der 3. Eta-

ge das Zimmer von Weird Ed, um ihm das Paket zu übergeben.

Weird Ed freut sich sehr über sein Kommando-Paket und beauftragt Michael damit, seine Pläne zu finden, die er irgendwo verloren hat.

Sowohl das Kommando-Paket als auch die Pläne sind notwendig, um die Macht des Meteors über Dr. Fred zu beenden.

Michael verlässt das Zimmer von Weird Ed nun wieder und geht zu Dave in den Funkraum. **F1**

Dave übergibt Michael die Taschenlampe, die 25-Cent-Münze, den kleinen Schlüssel und den alten rostigen Schlüssel. **F3**

Als nächstes verlässt Michael das Haus und entdeckt rechts neben der Eingangstreppe einen unentwickelten Film.

Diesen nimmt er mit und geht dann zurück ins Haus in die 2. Etage.

Dort betritt er das Fotolabor und schließt die Tür.

Er schaltet die Taschenlampe ein und sucht die rote Lampe, die sich unter der Decke links im Fotolabor befindet.

Die gefundene rote Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.

Jetzt benutzt er den Schwamm und den unentwickelten Film nacheinander mit der gelben Entwickler-Schale.

Bei den entwickelten Bildern handelt es sich um die Pläne, die Weird Ed verloren hat.

Michael verlässt das Fotolabor nun wieder, geht hinauf in die 3. Etage ins Zimmer von Weird Ed und übergibt ihm die entwickelten Bilder.

Dieser freut sich sehr darüber und verabredet sich mit Michael in 10 Minuten im Labor, um es gemeinsam zu stürmen.

Als nächstes geht Michael hinunter in die 1. Etage in den Raum mit den Spielautomaten.

Bevor er den nächsten Schritt ausführt, ist es wichtig, dass Dr. Fred das Meteor-Mess-Spiel mindestens einmal gespielt hat.

Im Raum mit den Spielautomaten geht Michael nach rechts zum Meteor-Mess-Spiel, in dessen Münzbehälter er die 25-Cent-Münze einwirft.

Nach einem kurzen Spiel erscheint auf dem Monitor des Spielautomaten eine High-Score-Liste. Michael merkt sich das obere Ergebnis der High-Score-Liste, denn dieses ist der Code für die innere verschlossene Tür des Labors.

Mit dem kleinen Schlüssel öffnet er nun den Münzbehälter des Spielautomaten und nimmt die 25-Cent-Münze wieder mit.

Danach geht er hinunter ins Erdgeschoss und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**

Jeff verlässt jetzt die Bibliothek und geht hinüber zu Michael auf den Flur.

Am Ende des rechten Treppengeländers drückt er nun auf den Kobold.

Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff wieder **F3** und Michael geht hinunter in den Reaktorraum.

Dort geht er ganz nach links bis zur Tür vom Kerker, die er mit dem alten rostigen Schlüssel aufschließt.

Im Kerker geht Michael ebenfalls nach links bis zur Tür des Labors, an der er das obere und das untere Vorhängeschloss mit dem leuchtenden Schlüssel aufschließt.

Danach öffnet er die äußere Tür des Labors.

Um die innere Tür des Labors öffnen zu können, gibt Michael das obere Ergebnis der High-Score-Liste des Meteor-Mess-Spiels ein.

Jetzt betritt Michael das Labor und begegnet zuerst dem purpurfarbigen Tentakel, das ihm den Weg versperrt.

Als plötzlich Weird Ed im Labor auftaucht, verschwindet das purpurfarbige Tentakel panisch durch die linke Tür.

Michael öffnet nun die rechte Tür im Labor und geht anschließend weiter in ein zweites Labor, in dem sich Dr. Fred und die gesuchte Sandy befinden.

Er geht zunächst nach rechts, öffnet den Schrank mit dem Warnzeichen für radioaktive

Stoffe und zieht sich den gelben Strahlenanzug an.  
Jetzt steckt er die Schlüssel-Karte in den Karten-Schlitz, der sich rechts an der Wand befindet.  
Daraufhin öffnet sich die Tür zum Meteorraum.  
Nachdem Michael den Meteorraum betreten hat, drückt er auf den großen Schalter, um die Kontrolle des Meteors über Dr. Fred endgültig zu beenden.  
Anschließend geht Michael weiter nach rechts bis zum Meteor.  
Diesen nimmt er mit und verlässt den Meteorraum durch die rechte Tür.  
In der Garage legt er den Meteor in den geöffneten Kofferraum von Ed´s Edsel und schließt den Kofferraum anschließend.  
Zum Abschluss startet Michael mit dem gelben Schlüssel den umgebauten Raketenmotor und Ed´s Edsel fliegt mit dem Meteor ins Weltall. -ENDE-

### Lösung 3

Für den dritten Lösungsweg wählt man als weitere Personen Wendy (**F3**) und Bernard (**F5**).

Als erstes geht Dave nach links zum alten Landhaus von Dr. Fred.  
Links neben der Eingangstreppe befindet sich hinter den Büschen ein Gitter.  
Dave beseitigt die Büsche und geht anschließend die Eingangstreppe hinauf zur Türmatte.  
Er zieht die Türmatte am rechten Ende nach oben und entdeckt darunter einen Schlüssel.  
Mit dem gefundenen Schlüssel schließt er die Haustür auf und geht ins Haus.  
Zuerst betritt er die Küche, in der er sich ganz vorsichtig nach rechts bewegt.  
Sobald er vor dem Kühlschrank Edna sieht und diese plötzlich auf ihn zukommt, läuft er so schnell er kann nach links zurück durch die Küchentür.  
Edna ist von nun an in der 3. Etage in ihrem Zimmer.  
Dave geht zurück in die Küche und nimmt als erstes die Taschenlampe mit.  
Danach öffnet er den Kühlschrank und nimmt die darin befindliche Pepsi-Dose und die alten Batterien heraus.  
Die alten Batterien werden von ihm sofort in die Taschenlampe eingelegt.  
Durch die rechte Tür verlässt Dave die Küche und geht durch den Speisesaal hindurch in die Vorratskammer.  
Dort nimmt er aus dem unteren Regalfach die Fruchtsäfte und den Krug mit.  
Anschließend geht er wieder zurück auf den Flur, wobei er die Küche erst dann betritt, nachdem sie der hungrige Weird Ed mit dem Käse aus dem Kühlschrank verlassen hat.  
Auf dem Flur geht Dave nach rechts durch das Wohnzimmer hindurch in die unbeleuchtete Bibliothek.  
Dort schaltet er die Taschenlampe ein und sucht zunächst die Lampe, die rechts neben der Tür vor dem Bücherregal steht.  
Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.  
Am rechten Ende des Bücherregals befindet sich unten eine lose Wandverkleidung.  
Diese drückt Dave zur Seite und nimmt aus dem Geheimfach die Kassette heraus.  
Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**  
Jetzt betritt auch Bernard das alte Landhaus von Dr. Fred.  
Im Erdgeschoss drückt er am Ende des rechten Treppengeländers auf den Kobold.  
Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff **F1** und Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum.  
Er schaltet erneut die Taschenlampe ein und sucht den Lichtschalter, der sich links neben der Treppe befindet.  
Nachdem Dave auf den Lichtschalter gedrückt hat, schaltet er die Taschenlampe wieder aus und geht dann weiter nach links.

Rechts neben dem Sicherungs-Kasten entdeckt er an der Wand einen silbernen Schlüssel, den er mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür in der Vorratskammer öffnen. **F3**  
Wendy geht als erstes am alten Landhaus von Dr. Fred vorbei und stellt sich an den Briefkasten. Wenn es im Laufe des Spiels an der Haustür klingelt, nimmt sie am Briefkasten ein Paket entgegen, auf das Weird Ed schon gewartet hat.

Anschließend geht sie schnell wieder nach rechts am Haus vorbei bis zum Zaun, damit Weird Ed sie nicht erwischt. **F1**

Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 1. Etage ins Atelier. **F5**  
Bernard geht hinüber ins Wohnzimmer. **F1**

Aus dem Atelier nimmt Dave die Schüssel mit Wachsfrüchten und den Farbentferner mit. Danach geht er auf dem Flur durch die mittlere Tür und dann nach rechts die Treppe hinauf in die 2. Etage.

Dort geht er weiter nach links bis zum hungrigen und durstigen grünen Tentakel, das ihm den Weg versperrt.

Sobald Dave dem grünen Tentakel die Schüssel mit Wachsfrüchten und anschließend die Fruchtsäfte gegeben hat, macht es den Weg frei.

Ungehindert geht Dave nun hinauf in die 3. Etage in den Funkraum.

Dort entdeckt er auf dem Fußboden eine 10-Cent-Münze.

Diese nimmt er mit und geht dann die Leiter hinauf in die 4. Etage ins Zimmer vom grünen Tentakel. Aus dem Regal über dem Bett nimmt er die Schallplatte mit und geht dann weiter nach rechts bis zur Wand.

Dort hängt ein gelber Schlüssel, den er ebenfalls mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man den verschlossenen Kofferraum von Ed's Edsel öffnen und zum Abschluss den umgebauten Raketenmotor starten.

Dave verlässt das Zimmer vom grünen Tentakel nun wieder und geht hinunter in die 3. Etage in den Fitnessraum.

Dort trainiert er 2x am Kraft-O-Mat und geht danach zurück in die 1. Etage ins Musikzimmer. Er legt dort die Schallplatte auf den Plattenteller des Grammophons und die Kassette in den Kassettenrekorder.

Den Kassettenrekorder und das Grammophon schaltet er nacheinander ein und der schrille Ton von der Schallplatte wird auf die Kassette aufgenommen.

Sobald die rote Vase auf dem Klavier zersprungen ist, schaltet Dave das Grammophon und den Kassettenrekorder wieder aus und nimmt die nun bespielte Kassette mit.

Jetzt verlässt er das Musikzimmer und geht hinunter ins Erdgeschoss.

Im Wohnzimmer öffnet er die Schranktür unter dem uralten Radio und legt die bespielte Kassette in den Kassetten-Spieler.

Nachdem er den Kassetten-Spieler eingeschaltet hat, zerbrechen nach kurzer Zeit zuerst die Fensterscheiben.

Wenn der Kronleuchter von der Decke gefallen ist, schaltet er den Kassetten-Spieler wieder aus. Im Scherbenhaufen des Kronleuchters entdeckt er einen alten rostigen Schlüssel, den er mitnimmt. Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür des Kerkers öffnen.

Dave übergibt nun die Taschenlampe an Bernard und verlässt anschließend das Wohnzimmer durch die linke Tür.

Durch die Küche und den Speisesaal hindurch geht er in die Vorratskammer.

Mit dem silbernen Schlüssel öffnet er die verschlossene Tür und geht hinaus zur Leiter vom Swimming-Pool. **F3**

Wendy, die mittlerweile das Paket für Weird Ed haben sollte, versucht nun dieses zu öffnen. Dabei entdeckt sie einige ungestempelte Marken und geht dann zurück zum alten Landhaus von Dr. Fred.

Sie wartet dort vor der Haustür, **F5** bis Bernard diese von innen geöffnet hat.

Bernard geht anschließend hinaus zu Wendy, um ihr die Taschenlampe zu übergeben.

Danach geht er zurück ins Wohnzimmer **F3** und Wendy geht hinauf in die 1. Etage ins Behandlungszimmer.  
Dort schaltet sie die Taschenlampe ein und sucht zunächst die Tischlampe, die links im Behandlungszimmer auf dem Tisch steht.  
Die gefundene Tischlampe schaltet sie ein und die Taschenlampe wieder aus.  
Als nächstes öffnet sie am Tisch die mittlere Schublade und entdeckt darin ein Manuskript. Dieses nimmt sie mit und geht anschließend hinauf in die 3. Etage in den Fitnessraum. Sie trainiert dort 2x am Kraft-O-Mat und geht dann hinüber ins Kaminzimmer, um das Manuskript mit der Schreibmaschine zu bearbeiten.  
Danach geht sie hinunter in die 1. Etage ins Musikzimmer und schaltet den Fernseher ein. Sie schaut sich einen Aufruf von Mark Eteer an, der alle Autoren, Musiker und Spiele-Programmierer dazu auffordert, ihr Material per Post an seine Firma zu schicken, da sie einfach alles veröffentlicht.  
Nach dem Fernsehbericht verlässt Wendy das Haus wieder, um das Gitter links neben der Eingangstreppe zu entfernen.  
Sie steigt durch die Öffnung und geht dann nach rechts bis zum Wasser-Haupthahn. Nachdem sie den Wasser-Haupthahn geöffnet hat, fließt das Wasser aus dem Swimming-Pool und der Reaktor im Haus verliert gleichzeitig seine Kühlung. **F1**  
Dave steigt jetzt die Leiter hinab in den Swimming-Pool und nimmt den am Boden liegenden leuchtenden Schlüssel mit.  
Mit diesem Schlüssel kann man die äußere verschlossene Tür des Labors öffnen. Das Radio nimmt er ebenfalls mit.  
Sofort verlässt Dave den Swimming-Pool wieder **F3** und Wendy schließt den Wasser-Haupthahn. Das ist unbedingt notwendig, denn durch das nun wieder vorhandene Wasser im Swimming-Pool wird der Reaktor im Haus weiterhin gekühlt. **F1**  
Dave füllt jetzt noch den Krug mit Wasser aus dem Swimming-Pool und geht anschließend durch das Tor zur Garage.  
Nachdem er die Garagentür geöffnet hat, schließt er mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum von Ed´s Edsel auf und nimmt die darin befindlichen Werkzeuge mit.  
Aus dem Regal, das an der hinteren Garagenwand steht, nimmt er den Wasserhahn-Handgriff mit. Nun geht er zurück ins Wohnzimmer und übergibt Bernard den Farbentferner, das Radio und die Werkzeuge. **F3**  
Wendy betritt jetzt wieder das Haus und geht ebenfalls zu Bernard ins Wohnzimmer, um ihm die Taschenlampe zu übergeben. **F5**  
Bernard geht hinauf in die 3. Etage ins Kaminzimmer und beseitigt dort mit dem Farbentferner den Farbklecks an der rechten Wand.  
Anschließend öffnet er die nun sichtbare Tür und gelangt über eine Leiter in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum. **F1**  
Dave übergibt Wendy den Krug mit Wasser, die Pepsi-Dose, die 10-Cent-Münze und den gelben Schlüssel.  
Danach verlässt er das Wohnzimmer durch die linke Tür und stellt sich auf dem Flur rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F3**  
Wendy geht nun hinüber zu Dave und drückt am Ende des rechten Treppengeländers auf den Kobold.  
Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff erneut **F1** und Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum.  
Ohne Taschenlampe sucht er jetzt den Lichtschalter, der sich links neben der Treppe befindet. Nachdem er auf den Lichtschalter gedrückt hat, geht er weiter nach links bis zum Sicherungs-Kasten.  
Er öffnet den Sicherungs-Kasten und schaltet den Strom-Unterbrecher aus. **F5**  
Bernard schaltet nun die Taschenlampe ein und sucht an der Wand die Stelle, an der die Drähte für die Stromversorgung unterbrochen sind.

Funktioniert die Taschenlampe plötzlich nicht mehr, weil die alten Batterien leer sind, dann öffnet er schnell das Radio und legt die darin befindlichen Batterien in die Taschenlampe ein. Anschließend schaltet er die Taschenlampe wieder ein.

Sobald Bernard die defekte Stelle der Stromversorgung gefunden hat, repariert er die Drähte mit dem Werkzeug. **F1**

Dave, der im Reaktorraum vom purpurfarbigen Tentakel erwischt und in den Kerker gesperrt wird, muss als nächstes den Strom-Unterbrecher unverzüglich wieder einschalten. **F5**

Bernard kontrolliert die Reparatur, indem er die Lampe unter der Decke einschaltet. Wenn die Lampe leuchtet, schaltet er die Taschenlampe wieder aus.

Die Spielautomaten, die sich in einem Raum in der 1. Etage befinden, sind von nun an funktionsfähig und Dr. Fred wird ab jetzt im weiteren Spielverlauf das Meteor-Mess-Spiel einmal oder auch mehrmals spielen. **F1**

Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 3. Etage ins Bad. Dort zieht er den Duschvorhang zur Seite und montiert den Wasserhahn-Handgriff an den Wasserhahn.

Nachdem er den Wasserhahn geöffnet hat, bewegt sich die Mumie in der Badewanne durch das einströmende Wasser nach links.

Dave schließt den Wasserhahn wieder und merkt sich die nun komplett sichtbare Telefonnummer von Edna.

Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich vor die Tür von Ednas Zimmer. **F3**

Wendy geht nun ebenfalls hinauf in die 3. Etage und stellt sich im Fitnessraum an die Tür. **F5**

Bernard verlässt jetzt die 4. Etage und geht hinunter zu Dave auf den Flur, um ihm die Taschenlampe zu übergeben.

Als nächstes geht Bernard hinunter ins Erdgeschoss in die Bibliothek und repariert mit dem Werkzeug das Telefon, das sich neben dem Stuhl befindet.

Nun ruft er mit der aus dem Bad bekannten Telefonnummer Edna an, um sie abzulenken. **F1**

Sobald Edna mit Bernard telefoniert, geht Dave unbemerkt in ihr Zimmer.

Dort nimmt er als erstes den kleinen Schlüssel mit, der auf dem Nachtschränkchen liegt.

Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossenen Münzbehälter der Spielautomaten öffnen.

Über die Leiter, die sich rechts in ihrem Zimmer befindet, gelangt Dave in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum.

Er schaltet die Taschenlampe ein und sucht die Lampe unter der Decke.

Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.

An der rechten Wand zieht er nun das Gemälde zur Seite und entdeckt dahinter einen Wand-Geldschrank.

Unter dem Wand-Geldschrank ist eine Nummer gekritzelt, die Dave aber nicht lesen kann, da sie zu klein zum Lesen ist. **F5**

Die folgende Aktion müssen Bernard und Wendy insgesamt zweimal durchführen:

Zuerst verlässt Bernard das Haus und drückt an der linken Hälfte der Haustür auf die Türklingel.

Dann geht er sofort wieder zurück ins Haus und schließt nach dem Betreten der Küche die Tür.

Nachdem Weird Ed die Türklingel gehört hat und hinunter zur Haustür geht, **F3** verlässt

Wendy den Fitnessraum und betritt das Zimmer von Weird Ed.

Beim ersten Mal nimmt sie aus dem Hamsterkäfig den Hamster und die Schlüssel-Karte mit.

Danach geht sie schnell wieder zurück in den Fitnessraum, damit Weird Ed sie nicht erwischt.

Beim zweiten Mal versucht sie das Sparschwein zu öffnen, wobei dieses allerdings zerbricht.

Aus dem Scherbenhaufen des Sparschweins nimmt sie mindestens eine 10-Cent-Münze mit und geht dann schnell hinüber ins Kaminzimmer.

Dort gibt sie der fleischfressenden Pflanze als erstes den Krug mit Wasser.

Nachdem die fleischfressende Pflanze gewachsen ist, gibt sie ihr die Pepsi-Dose, um sie unschädlich zu machen.

Nun klettert Wendy an der fleischfressenden Pflanze hinauf in die 4. Etage in den Raum mit dem extrem starken Teleskop.

Links an der Wand befindet sich eine Kontrolltafel mit einem Münzschlitz.  
In diesen wirft sie als erstes eine 10-Cent-Münze hinein und drückt anschließend auf den rechten Knopf.  
Jetzt wirft sie eine weitere 10-Cent-Münze in den Münzschlitz hinein und drückt noch einmal auf den rechten Knopf.  
Als nächstes schaut sie durch das extrem starke Teleskop und merkt sich die nun lesbare Nummer unter dem Wand-Geldschrank. **F1**  
Mit der jetzt bekannten Nummer öffnet Dave den Wand-Geldschrank und nimmt aus diesem den verschlossenen Umschlag heraus. **F5**  
Bernard verlässt nun die Küche und geht zurück in die Bibliothek zum Telefon.  
Damit Dave die 4. Etage und Ednas Zimmer unbemerkt wieder verlassen kann, ruft Bernard sie erneut an, um sie abzulenken. **F1**  
Sobald Edna wieder mit Bernard telefoniert, verlässt Dave die 4. Etage und geht hinunter auf den Flur der 3. Etage.  
Er schließt die Tür von Ednas Zimmer und geht dann schnell hinüber ins Kaminzimmer, wo er ebenfalls die Tür schließt. **F3**  
Wendy verlässt jetzt den Raum mit dem extrem starken Teleskop und geht hinunter zu Dave. **F1**  
Dave übergibt den verschlossenen Umschlag an Wendy. **F3**  
Als nächstes tippt Wendy mit der Schreibmaschine die Adresse des Verlegers auf den verschlossenen Umschlag.  
Danach geht sie hinunter in die Küche, öffnet den Wasserhahn und füllt den Krug mit Wasser. Anschließend schließt sie den Wasserhahn wieder und öffnet den Mikrowellen-Herd.  
Den Krug mit Wasser und den verschlossenen Umschlag stellt sie nun in den Mikrowellen-Herd hinein.  
Nachdem Wendy den Mikrowellen-Herd wieder geschlossen hat, schaltet sie diesen an und wartet, bis sie einen Signalton hört.  
Dann öffnet sie den Mikrowellen-Herd und nimmt den Umschlag heraus.  
Vorsichtig öffnet Wendy den Umschlag und entdeckt darin eine 25-Cent-Münze.  
Das Manuskript legt sie anschließend in den Umschlag hinein und frankiert ihn mit den Briefmarken vom Paket.  
Nun verlässt sie das Haus und geht zum Briefkasten.  
Sie öffnet den Briefkasten und legt den Umschlag hinein.  
Nachdem Wendy den Briefkasten wieder geschlossen hat, zieht sie das Fähnchen nach oben.  
Jetzt betritt sie das Haus wieder und geht hinauf in die 1. Etage in den Raum mit den Spielautomaten. **F1**  
Dave verlässt nun das Kaminzimmer und geht hinunter zu Wendy. **F3**  
Wendy übergibt die 25-Cent-Münze an Dave. **F1**  
Bevor Dave den nächsten Schritt ausführt, ist es wichtig, dass Dr. Fred das Meteor-Mess-Spiel mindestens einmal gespielt hat.  
Im Raum mit den Spielautomaten geht er nach rechts zum Meteor-Mess-Spiel, in dessen Münzbehälter er die 25-Cent-Münze einwirft.  
Nach einem kurzen Spiel erscheint auf dem Monitor des Spielautomaten eine High-Score-Liste.  
Dave merkt sich das obere Ergebnis der High-Score-Liste, denn dieses ist der Code für die innere verschlossene Tür des Labors.  
Mit dem kleinen Schlüssel öffnet er nun den Münzbehälter des Spielautomaten und nimmt die 25-Cent-Münze wieder mit.  
Danach geht er hinunter ins Erdgeschoss und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**  
Bernard verlässt jetzt die Bibliothek und geht hinüber zu Dave auf den Flur.  
Am Ende des rechten Treppengeländers drückt er nun auf den Kobold.  
Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff wieder **F1** und Dave geht hinunter in den Reaktorraum.  
Dort geht er ganz nach links bis zur Tür vom Kerker, die er mit dem alten rostigen Schlüs-

sel aufschließt.

Im Kerker geht Dave ebenfalls nach links bis zur Tür des Labors, an der er das obere und das untere Vorhängeschloss mit dem leuchtenden Schlüssel aufschließt.

Danach öffnet er die äußere Tür des Labors.

Um die innere Tür des Labors öffnen zu können, gibt Dave das obere Ergebnis der High-Score-Liste des Meteor-Mess-Spiels ein.

Nun geht er zurück nach rechts zum Skelett und wartet dort auf Wendy. **F3**

Wendy verlässt jetzt das Haus und geht zum Briefkasten.

Dort wartet sie, bis sie eine Nachricht vom Verleger erhält.

Wenn es im Laufe des Spiels erneut an der Haustür klingelt, nimmt sie aus dem Briefkasten einen Vertrag heraus.

Sobald Wendy den Vertrag vom Verleger aus dem Briefkasten genommen hat, betritt sie das Haus wieder und geht hinunter ins geöffnete Labor.

Dort begegnet sie zuerst dem purpurfarbigen Tentakel, das ihr den Weg versperrt.

Wendy übergibt ihm sofort den Vertrag, woraufhin sich das purpurfarbige Tentakel für die Belästigung entschuldigt und den Weg frei macht.

Nun öffnet Wendy die rechte Tür im Labor und geht anschließend weiter in ein zweites Labor, in dem sich Dr. Fred und die gesuchte Sandy befinden.

Sie geht zunächst nach rechts, öffnet den Schrank mit dem Warnzeichen für radioaktive Stoffe und zieht sich den gelben Strahlenanzug an.

Jetzt steckt sie die Schlüssel-Karte in den Karten-Schlitz, der sich rechts an der Wand befindet.

Daraufhin öffnet sich die Tür zum Meteorraum.

Nachdem Wendy den Meteorraum betreten hat, drückt sie auf den großen Schalter, um die Kontrolle des Meteors über Dr. Fred endgültig zu beenden.

Anschließend geht Wendy weiter nach rechts bis zum Meteor.

Diesen nimmt sie mit und verlässt den Meteorraum durch die rechte Tür.

In der Garage legt sie den Meteor in den geöffneten Kofferraum von Ed´s Edsel und schließt den Kofferraum anschließend.

Zum Abschluss startet Wendy mit dem gelben Schlüssel den umgebauten Raketenmotor und Ed´s Edsel fliegt mit dem Meteor ins Weltall. -ENDE-

## Lösung 4

Für den vierten Lösungsweg wählt man als weitere Personen Razor (**F3**) und Jeff (**F5**).

Als erstes geht Dave nach links zum alten Landhaus von Dr. Fred.

Links neben der Eingangstreppe befindet sich hinter den Büschen ein Gitter.

Dave beseitigt die Büsche und geht anschließend die Eingangstreppe hinauf zur Türmatte. Er zieht die Türmatte am rechten Ende nach oben und entdeckt darunter einen Schlüssel.

Mit dem gefundenen Schlüssel schließt er die Haustür auf und geht ins Haus.

Zuerst betritt er die Küche, in der er sich ganz vorsichtig nach rechts bewegt.

Sobald er vor dem Kühlschrank Edna sieht und diese plötzlich auf ihn zukommt, läuft er so schnell er kann nach links zurück durch die Küchentür.

Edna ist von nun an in der 3. Etage in ihrem Zimmer.

Dave geht zurück in die Küche und nimmt als erstes die Taschenlampe mit.

Danach öffnet er den Kühlschrank und nimmt die darin befindliche Pepsi-Dose und die alten Batterien heraus.

Die alten Batterien werden von ihm sofort in die Taschenlampe eingelegt.

Durch die rechte Tür verlässt Dave die Küche und geht durch den Speisesaal hindurch in die Vorratskammer.

Dort nimmt er aus dem unteren Regalfach die Fruchtsäfte und den Krug mit.

Anschließend geht er wieder zurück auf den Flur, wobei er die Küche erst dann betritt, nachdem sie der hungrige Weird Ed mit dem Käse aus dem Kühlschrank verlassen hat. Auf dem Flur geht Dave nach rechts durch das Wohnzimmer hindurch in die unbeleuchtete Bibliothek.

Dort schaltet er die Taschenlampe ein und sucht zunächst die Lampe, die rechts neben der Tür vor dem Bücherregal steht.

Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.

Am rechten Ende des Bücherregals befindet sich unten eine lose Wandverkleidung.

Diese drückt Dave zur Seite und nimmt aus dem Geheimfach die Kassette heraus.

Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**

Jetzt betritt auch Jeff das alte Landhaus von Dr. Fred.

Im Erdgeschoss drückt er am Ende des rechten Treppengeländers auf den Kobold.

Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff **F1** und Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum.

Er schaltet erneut die Taschenlampe ein und sucht den Lichtschalter, der sich links neben der Treppe befindet.

Nachdem Dave auf den Lichtschalter gedrückt hat, schaltet er die Taschenlampe wieder aus und geht dann weiter nach links.

Rechts neben dem Sicherungs-Kasten entdeckt er an der Wand einen silbernen Schlüssel, den er mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür in der Vorratskammer öffnen. **F3**

Razor geht als erstes am alten Landhaus von Dr. Fred vorbei und stellt sich an den Briefkasten. Wenn es im Laufe des Spiels an der Haustür klingelt, nimmt sie am Briefkasten ein Paket entgegen, auf das Weird Ed schon gewartet hat.

Anschließend geht sie schnell wieder nach rechts am Haus vorbei bis zum Zaun, damit Weird Ed sie nicht erwischt. **F1**

Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 1. Etage ins Atelier. **F5**

Jeff geht hinüber ins Wohnzimmer. **F1**

Aus dem Atelier nimmt Dave die Schüssel mit Wachsfrüchten und den Farbentferner mit. Danach geht er auf dem Flur durch die mittlere Tür und dann nach rechts die Treppe hinauf in die 2. Etage.

Dort geht er weiter nach links bis zum hungrigen und durstigen grünen Tentakel, das ihm den Weg versperrt.

Sobald Dave dem grünen Tentakel die Schüssel mit Wachsfrüchten und anschließend die Fruchtsäfte gegeben hat, macht es den Weg frei.

Ungehindert geht Dave nun hinauf in die 3. Etage in den Funkraum.

Dort entdeckt er auf dem Fußboden eine 10-Cent-Münze.

Diese nimmt er mit und geht dann die Leiter hinauf in die 4. Etage ins Zimmer vom grünen Tentakel.

Aus dem Regal über dem Bett nimmt er die Schallplatte mit und geht dann weiter nach rechts bis zur Wand.

Dort hängt ein gelber Schlüssel, den er ebenfalls mitnimmt.

Mit diesem Schlüssel kann man den verschlossenen Kofferraum von Ed's Edsel öffnen und zum Abschluss den umgebauten Raketenmotor starten.

Dave verlässt das Zimmer vom grünen Tentakel nun wieder und geht hinunter in die 3. Etage in den Fitnessraum.

Dort trainiert er 2x am Kraft-O-Mat und geht danach zurück in die 1. Etage ins Musikzimmer. Er legt dort die Schallplatte auf den Plattenteller des Grammophons und die Kassette in den Kassettenrekorder.

Den Kassettenrekorder und das Grammophon schaltet er nacheinander ein und der schrille Ton von der Schallplatte wird auf die Kassette aufgenommen.

Sobald die rote Vase auf dem Klavier zersprungen ist, schaltet Dave das Grammophon und

den Kassettenrekorder wieder aus und nimmt die nun bespielte Kassette mit. Jetzt verlässt er das Musikzimmer und geht hinunter ins Erdgeschoss. Im Wohnzimmer öffnet er die Schranktür unter dem uralten Radio und legt die bespielte Kassette in den Kassetten-Spieler. Nachdem er den Kassetten-Spieler eingeschaltet hat, zerbrechen nach kurzer Zeit zuerst die Fensterscheiben. Wenn der Kronleuchter von der Decke gefallen ist, schaltet er den Kassetten-Spieler wieder aus und nimmt die Kassette mit. Im Scherbenhaufen des Kronleuchters entdeckt er einen alten rostigen Schlüssel, den er mitnimmt. Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossene Tür des Kerkers öffnen. Dave übergibt nun die Kassette an Jeff und verlässt anschließend das Wohnzimmer durch die linke Tür. Durch die Küche und den Speisesaal hindurch geht er in die Vorratskammer. Mit dem silbernen Schlüssel öffnet er die verschlossene Tür und geht hinaus zur Leiter vom Swimming-Pool. **F3** Razor, die mittlerweile das Paket für Weird Ed haben sollte, versucht nun dieses zu öffnen. Dabei entdeckt sie einige ungestempelte Marken und geht dann zurück zum alten Landhaus von Dr. Fred. Sie wartet dort vor der Haustür, **F5** bis Jeff diese von innen geöffnet hat. Jeff geht anschließend hinaus zu Razor, um ihr die Kassette zu übergeben. Danach geht er zurück ins Wohnzimmer **F3** und Razor geht hinauf in die 1. Etage ins Musikzimmer. Dort schaltet sie den Fernseher ein und schaut sich einen Aufruf von Mark Eteer an, der alle Autoren, Musiker und Spiele-Programmierer dazu auffordert, ihr Material per Post an seine Firma zu schicken, da sie einfach alles veröffentlicht. Nach dem Fernsehbericht legt Razor die Kassette in den Kassettenrekorder und schaltet diesen ein. Als nächstes spielt sie auf dem Klavier eine Melodie, die auf die Kassette aufgenommen wird. Anschließend schaltet sie den Kassettenrekorder wieder aus und nimmt die Kassette mit. Jetzt geht sie hinauf in die 4. Etage ins Zimmer vom grünen Tentakel, um ihm die Kassette zu übergeben. Das grüne Tentakel legt daraufhin die Kassette in die Mondo-Stereo-Anlage und hört sich die Aufnahme von Razor voller Begeisterung an. Sehr beeindruckt von ihrem musikalischen Talent hinterlässt das grüne Tentakel auf dem Bett sein Demoband, das Razor mitnimmt. Nun geht sie hinunter die 3. Etage in den Fitnessraum und trainiert dort 2x am Kraft-O-Mat. Anschließend verlässt sie das Haus wieder, um das Gitter links neben der Eingangstreppe zu entfernen. Sie steigt durch die Öffnung und geht dann nach rechts bis zum Wasser-Haupthahn. Nachdem sie den Wasser-Haupthahn geöffnet hat, fließt das Wasser aus dem Swimming-Pool und der Reaktor im Haus verliert gleichzeitig seine Kühlung. **F1** Dave steigt jetzt die Leiter hinab in den Swimming-Pool und nimmt den am Boden liegenden leuchtenden Schlüssel mit. Mit diesem Schlüssel kann man die äußere verschlossene Tür des Labors öffnen. Das Radio nimmt er ebenfalls mit. Sofort verlässt Dave den Swimming-Pool wieder **F3** und Razor schließt den Wasser-Haupthahn. Das ist unbedingt notwendig, denn durch das nun wieder vorhandene Wasser im Swimming-Pool wird der Reaktor im Haus weiterhin gekühlt. **F1** Dave füllt jetzt noch den Krug mit Wasser aus dem Swimming-Pool und geht anschließend durch das Tor zur Garage. Nachdem er die Garagentür geöffnet hat, schließt er mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum von Ed's Edsel auf und nimmt die darin befindlichen Werkzeuge mit. Aus dem Regal, das an der hinteren Garagenwand steht, nimmt er den Wasserhahn-Handgriff mit.

Nun geht er zurück ins Wohnzimmer und übergibt Jeff die Taschenlampe, den Farbentferner, das Radio und die Werkzeuge. **F5**

Jeff geht hinauf in die 3. Etage ins Kaminzimmer und beseitigt dort mit dem Farbentferner den Farbklecks an der rechten Wand.

Anschließend öffnet er die nun sichtbare Tür und gelangt über eine Leiter in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum. **F3**

Razor betritt jetzt wieder das Haus und wartet im Erdgeschoss am Ende des rechten Treppengeländers beim Kobold auf Dave. **F1**

Dave verlässt das Wohnzimmer durch die linke Tür und geht zu Razor auf den Flur. Er übergibt ihr den Krug mit Wasser, die Pepsi-Dose, die 10-Cent-Münze und den gelben Schlüssel. Danach stellt er sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F3**

Razor drückt nun auf den Kobold und die Tür ohne Türgriff öffnet sich erneut. **F1**

Dave geht hinunter in den unbeleuchteten Reaktorraum und sucht jetzt ohne Taschenlampe den Lichtschalter, der sich links neben der Treppe befindet.

Nachdem er auf den Lichtschalter gedrückt hat, geht er weiter nach links bis zum Sicherungs-Kasten.

Er öffnet den Sicherungs-Kasten und schaltet den Strom-Unterbrecher aus. **F5**

Jeff schaltet nun die Taschenlampe ein und sucht an der Wand die Stelle, an der die Drähte für die Stromversorgung unterbrochen sind.

Funktioniert die Taschenlampe plötzlich nicht mehr, weil die alten Batterien leer sind, dann öffnet er schnell das Radio und legt die darin befindlichen Batterien in die Taschenlampe ein. Anschließend schaltet er die Taschenlampe wieder ein.

Sobald Jeff die defekte Stelle der Stromversorgung gefunden hat, repariert er die Drähte mit dem Werkzeug. **F1**

Dave, der im Reaktorraum vom purpurfarbigen Tentakel erwischt und in den Kerker gesperrt wird, muss als nächstes den Strom-Unterbrecher unverzüglich wieder einschalten. **F5**

Jeff kontrolliert die Reparatur, indem er die Lampe unter der Decke einschaltet. Wenn die Lampe leuchtet, schaltet er die Taschenlampe wieder aus.

Die Spielautomaten, die sich in einem Raum in der 1. Etage befinden, sind von nun an funktionsfähig und Dr. Fred wird ab jetzt im weiteren Spielverlauf das Meteor-Mess-Spiel einmal oder auch mehrmals spielen. **F1**

Dave verlässt den Reaktorraum nun wieder und geht hinauf in die 3. Etage ins Bad. Dort zieht er den Duschvorhang zur Seite und montiert den Wasserhahn-Handgriff an den Wasserhahn.

Nachdem er den Wasserhahn geöffnet hat, bewegt sich die Mumie in der Badewanne durch das einströmende Wasser nach links.

Dave schließt den Wasserhahn wieder und merkt sich die nun komplett sichtbare Telefonnummer von Edna.

Anschließend geht er zurück auf den Flur und stellt sich vor die Tür von Ednas Zimmer. **F3**

Razor geht nun ebenfalls hinauf in die 3. Etage und stellt sich im Fitnessraum an die Tür. **F5**

Jeff verlässt jetzt die 4. Etage und geht hinunter zu Dave auf den Flur, um ihm die Taschenlampe zu übergeben.

Als nächstes geht Jeff hinunter ins Erdgeschoss in die Bibliothek und repariert mit dem Werkzeug das Telefon, das sich neben dem Stuhl befindet.

Nun ruft er mit der aus dem Bad bekannten Telefonnummer Edna an, um sie abzulenken. **F1**

Sobald Edna mit Jeff telefoniert, geht Dave unbemerkt in ihr Zimmer.

Dort nimmt er als erstes den kleinen Schlüssel mit, der auf dem Nachtschränkchen liegt. Mit diesem Schlüssel kann man die verschlossenen Münzbehälter der Spielautomaten öffnen. Über die Leiter, die sich rechts in ihrem Zimmer befindet, gelangt Dave in die 4. Etage in einen unbeleuchteten Raum.

Er schaltet die Taschenlampe ein und sucht die Lampe unter der Decke. Die gefundene Lampe schaltet er ein und die Taschenlampe wieder aus.

An der rechten Wand zieht er nun das Gemälde zur Seite und entdeckt dahinter einen Wand-Geldschrank.

Unter dem Wand-Geldschrank ist eine Nummer gekritzelt, die Dave aber nicht lesen kann, da sie zu klein zum Lesen ist. **F5**

Die folgende Aktion müssen Jeff und Razor insgesamt zweimal durchführen:

Zuerst verlässt Jeff das Haus und drückt an der linken Hälfte der Haustür auf die Türklingel.

Dann geht er sofort wieder zurück ins Haus und schließt nach dem Betreten der Küche die Tür.

Nachdem Weird Ed die Türklingel gehört hat und hinunter zur Haustür geht, **F3** verlässt Razor den Fitnessraum und betritt das Zimmer von Weird Ed.

Beim ersten Mal nimmt sie aus dem Hamsterkäfig den Hamster und die Schlüssel-Karte mit.

Danach geht sie schnell wieder zurück in den Fitnessraum, damit Weird Ed sie nicht erwischt.

Beim zweiten Mal versucht sie das Sparschwein zu öffnen, wobei dieses allerdings zerbricht.

Aus dem Scherbenhaufen des Sparschweins nimmt sie mindestens eine 10-Cent-Münze mit und geht dann schnell hinüber ins Kaminzimmer.

Dort gibt sie der fleischfressenden Pflanze als erstes den Krug mit Wasser.

Nachdem die fleischfressende Pflanze gewachsen ist, gibt sie ihr die Pepsi-Dose, um sie unschädlich zu machen.

Nun klettert Razor an der fleischfressenden Pflanze hinauf in die 4. Etage in den Raum mit dem extrem starken Teleskop.

Links an der Wand befindet sich eine Kontrolltafel mit einem Münzschlitz.

In diesen wirft sie als erstes eine 10-Cent-Münze hinein und drückt anschließend auf den rechten Knopf.

Jetzt wirft sie eine weitere 10-Cent-Münze in den Münzschlitz hinein und drückt noch einmal auf den rechten Knopf.

Als nächstes schaut sie durch das extrem starke Teleskop und merkt sich die nun lesbare Nummer unter dem Wand-Geldschrank. **F1**

Mit der jetzt bekannten Nummer öffnet Dave den Wand-Geldschrank und nimmt aus diesem den verschlossenen Umschlag heraus. **F5**

Jeff verlässt nun die Küche und geht zurück in die Bibliothek zum Telefon.

Damit Dave die 4. Etage und Ednas Zimmer unbemerkt wieder verlassen kann, ruft Jeff sie erneut an, um sie abzulenken. **F1**

Sobald Edna wieder mit Jeff telefoniert, verlässt Dave die 4. Etage und geht hinunter auf den Flur der 3. Etage.

Er schließt die Tür von Ednas Zimmer und geht dann schnell hinüber ins Kaminzimmer, wo er ebenfalls die Tür schließt. **F3**

Razor verlässt jetzt den Raum mit dem extrem starken Teleskop und geht hinunter zu Dave. **F1**

Dave übergibt den verschlossenen Umschlag an Razor. **F3**

Als nächstes tippt Razor mit der Schreibmaschine die Adresse des Verlegers auf den verschlossenen Umschlag.

Danach geht sie hinunter in die Küche, öffnet den Wasserhahn und füllt den Krug mit Wasser.

Anschließend schließt sie den Wasserhahn wieder und öffnet den Mikrowellen-Herd.

Den Krug mit Wasser und den verschlossenen Umschlag stellt sie nun in den Mikrowellen-Herd hinein.

Nachdem Razor den Mikrowellen-Herd wieder geschlossen hat, schaltet sie diesen an und wartet, bis sie einen Signalton hört.

Dann öffnet sie den Mikrowellen-Herd und nimmt den Umschlag heraus.

Vorsichtig öffnet Razor den Umschlag und entdeckt darin eine 25-Cent-Münze.

Das Demoband legt sie anschließend in den Umschlag hinein und frankiert ihn mit den Briefmarken vom Paket.

Nun verlässt sie das Haus und geht zum Briefkasten.

Sie öffnet den Briefkasten und legt den Umschlag hinein.

Nachdem Razor den Briefkasten wieder geschlossen hat, zieht sie das Fähnchen nach oben.

Jetzt betritt sie das Haus wieder und geht hinauf in die 1. Etage in den Raum mit den Spielautomaten. **F1**

Dave verlässt nun das Kaminzimmer und geht hinunter zu Razor. **F3**

Razor übergibt die 25-Cent-Münze an Dave. **F1**

Bevor Dave den nächsten Schritt ausführt, ist es wichtig, dass Dr. Fred das Meteor-Mess-Spiel mindestens einmal gespielt hat.

Im Raum mit den Spielautomaten geht er nach rechts zum Meteor-Mess-Spiel, in dessen Münzbehälter er die 25-Cent-Münze einwirft.

Nach einem kurzen Spiel erscheint auf dem Monitor des Spielautomaten eine High-Score-Liste. Dave merkt sich das obere Ergebnis der High-Score-Liste, denn dieses ist der Code für die innere verschlossene Tür des Labors.

Mit dem kleinen Schlüssel öffnet er nun den Münzbehälter des Spielautomaten und nimmt die 25-Cent-Münze wieder mit.

Danach geht er hinunter ins Erdgeschoss und stellt sich rechts neben der Treppe vor die Tür ohne Türgriff. **F5**

Jeff verlässt jetzt die Bibliothek und geht hinüber zu Dave auf den Flur.

Am Ende des rechten Treppengeländers drückt er nun auf den Kobold.

Daraufhin öffnet sich die Tür ohne Türgriff wieder **F1** und Dave geht hinunter in den Reaktorraum.

Dort geht er ganz nach links bis zur Tür vom Kerker, die er mit dem alten rostigen Schlüssel aufschließt.

Im Kerker geht Dave ebenfalls nach links bis zur Tür des Labors, an der er das obere und das untere Vorhängeschloss mit dem leuchtenden Schlüssel aufschließt.

Danach öffnet er die äußere Tür des Labors.

Um die innere Tür des Labors öffnen zu können, gibt Dave das obere Ergebnis der High-Score-Liste des Meteor-Mess-Spiels ein.

Nun geht er zurück nach rechts zum Skelett und wartet dort auf Razor. **F3**

Razor geht jetzt hinunter in die Küche und nimmt aus dem Mikrowellen-Herd den Krug mit Wasser heraus.

Den Hamster von Weird Ed setzt sie anschließend in den Mikrowellen-Herd hinein.

Nachdem Razor den Mikrowellen-Herd wieder geschlossen hat, schaltet sie diesen an und wartet, bis sie einen Signalton hört.

Anschließend verlässt sie das Haus und geht zum Briefkasten.

Dort wartet sie, bis sie eine Nachricht vom Verleger erhält.

Wenn es im Laufe des Spiels erneut an der Haustür klingelt, nimmt sie aus dem Briefkasten einen Vertrag heraus.

Sobald Razor den Vertrag vom Verleger aus dem Briefkasten genommen hat, betritt sie das Haus wieder.

Sie geht hinauf in die 4. Etage ins Zimmer vom grünen Tentakel und übergibt ihm den Vertrag. Da es sich bei dem Schreiben um einen Platten-Vertrag handelt, freut es sich sehr darüber. Das grüne Tentakel teilt Razor abschließend mit, dass sie von ihm immer beschützt wird und sie nur noch den Meteor für immer loswerden müssen.

Jetzt verlässt Razor das Zimmer vom grünen Tentakel wieder und geht hinunter ins geöffnete Labor.

Dort begegnet sie zuerst dem purpurfarbigen Tentakel, das ihr den Weg versperrt.

Als plötzlich das grüne Tentakel im Labor auftaucht, verschwindet das purpurfarbige Tentakel panisch durch die linke Tür.

Nun öffnet Razor die rechte Tür im Labor und geht anschließend weiter in ein zweites Labor, in dem sich Dr. Fred und die gesuchte Sandy befinden.

Sie geht zunächst nach rechts, öffnet den Schrank mit dem Warnzeichen für radioaktive Stoffe und zieht sich den gelben Strahlenanzug an.

Jetzt steckt sie die Schlüssel-Karte in den Karten-Schlitz, der sich rechts an der Wand befindet.

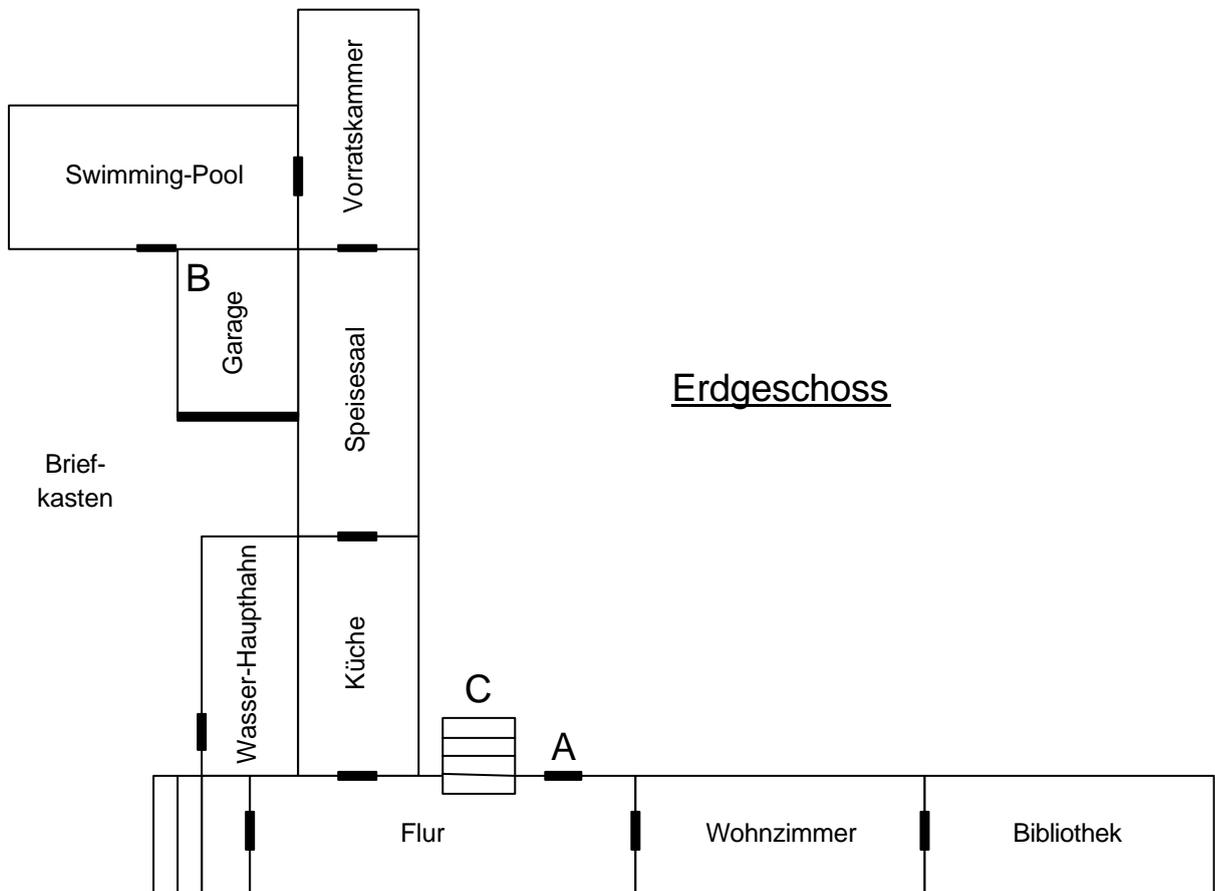
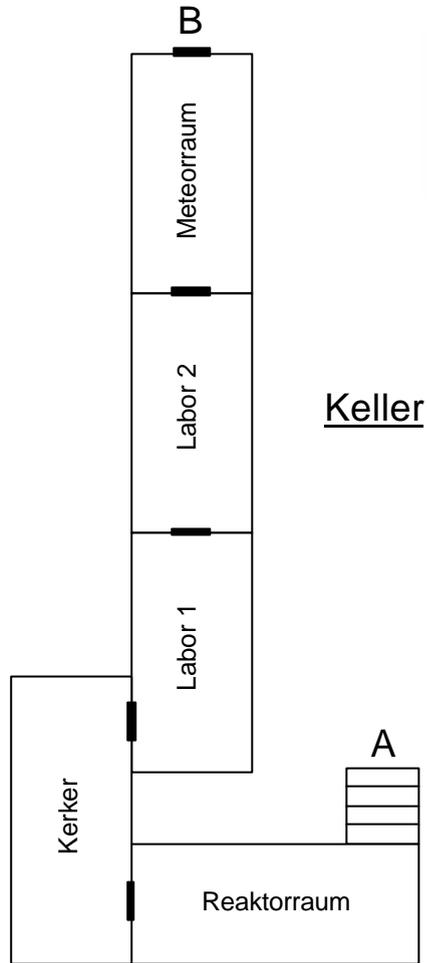
Daraufhin öffnet sich die Tür zum Meteorraum.

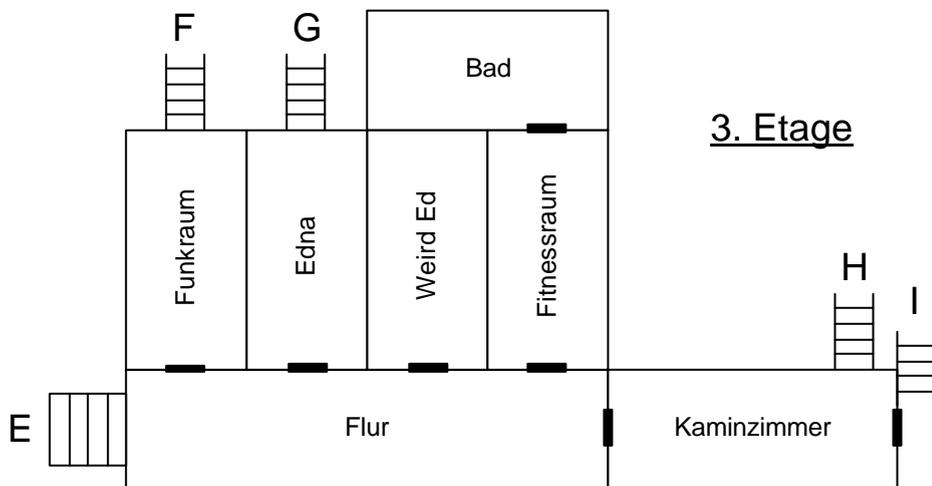
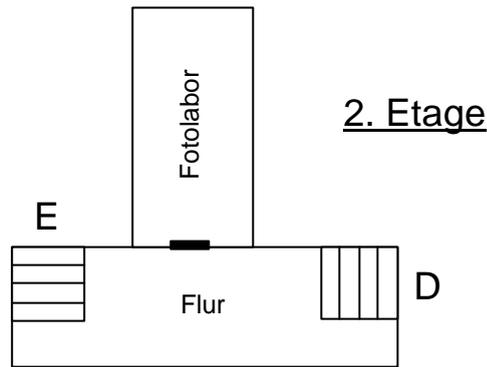
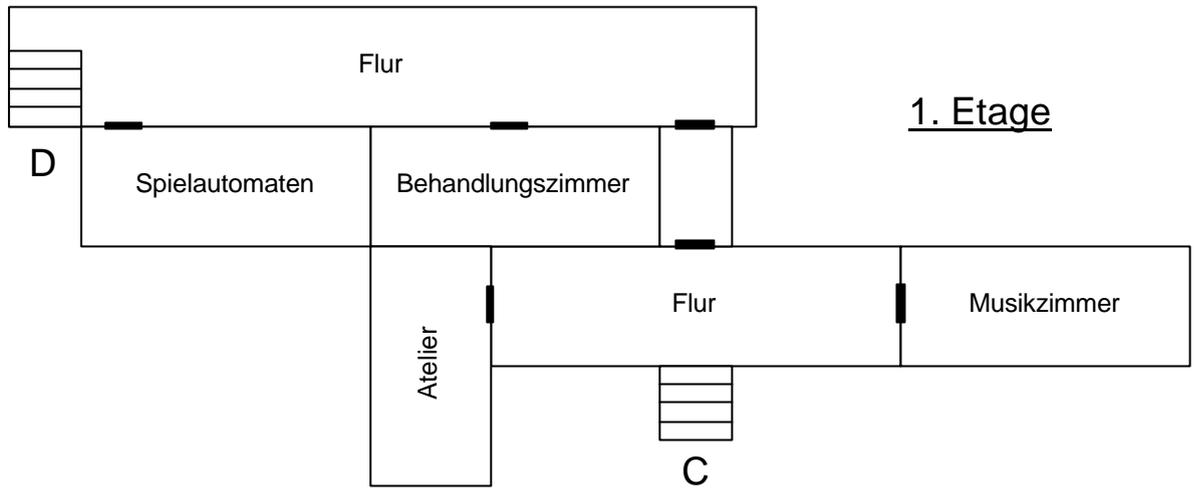
Nachdem Razor den Meteorraum betreten hat, drückt sie auf den großen Schalter, um die

Kontrolle des Meteors über Dr. Fred endgültig zu beenden.  
Anschließend geht Razor weiter nach rechts bis zum Meteor.  
Diesen nimmt sie mit und verlässt den Meteorraum durch die rechte Tür.  
In der Garage legt sie den Meteor in den geöffneten Kofferraum von Ed´s Edsel und schließt den Kofferraum anschließend.  
Zum Abschluss startet Razor mit dem gelben Schlüssel den umgebauten Raketenmotor und Ed´s Edsel fliegt mit dem Meteor ins Weltall. -ENDE-

Kontakt: stefan.schuchardt@web.de

# MANIAC MANSION





F grünes Tentakel

extrem starkes  
Teleskop H

4. Etage

Wand- G Geld-  
schrank

unter-  
brochene I Drähte