

"Maniac Mansion" erfreut sich noch immer größter Beliebtheit und erobert jetzt sogar die Konsolenfront.

Um ein für allemal den armen Abenteurer zu helfen, die sich verlaufen haben, hier noch einmal eine Komplettlösung. Ausgetüftelt wurde sie von Thomas Lainer aus Salzburg.

Die Lösung ist mit allen Personen möglich. In diesem Fall nehmen wir Syd und Bernhard.

Dave stellt man an den Briefkasten. Wenn es klingelt, muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernhard öffnet die Haustür mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre und Syd drückt den rechten Knauf. Bernhard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Pepsi und Käse mit, aus dem Abstellraum Krug und Fruchtsäfte und aus dem Malerzimmer Wachsf Früchte und den Farbentferner. Er geht ins 2. Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte und dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den gelben Schlüssel ein und geht anschließend in die Bibliothek, wo er hinter dem losen Brett eine leere Kassette findet. Im Musikraum legt er Platte und Kassette ein und schaltet beide Geräte ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kassette einlegt. Siehe da, eine Lampe fällt zu Boden, der Recorder wird abgestellt und in den Scherben des Leuchters findet sich ein rostiger Schlüssel für den Kerker. Syd gibt

Maniac Mansion

Bernhard den Krug, Bernhard öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahltür, das Glas wird mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefüllt. Bernhard wartet an der Leiter, Syd trainiert oben im Wissenschaftsraum am Kraft-O-Mat. Er geht vor die Haustüre, entfernt links davon die Sträucher und öffnet das dahinterliegende Gitter. Er dreht den Hauptknauf auf und nun ist Eile angesagt. Bernhard springt schnell ins Becken, nimmt Radio und Schlüssel mit und läuft wieder hinaus. Syd muß jetzt unbedingt den Hahn wieder zudrehen. Im Radio findet Bernhard Batterien. Syd nimmt die Taschenlampe aus der Küche, geht zum Becken, öffnet das Tor und anschließend das Garagentor. Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum geöffnet. Syd nimmt das Werkzeug und den Wasserhahn mit. Er gibt Bernhard das Werkzeug, die Taschenlampe, den Farbentferner, die Pepsi und das Wasserglas. Beide gehen jetzt in die Diele. Bernhard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Röhre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster, das er vorher gelesen hat. Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein. Im Keller öffnet er den Sicherungskasten. Bernhard geht ins Pflanzenzimmer und entfernt den Farbfleck an der Wand. Er öffnet die Tür, gibt der Pflanze erst das Wasser, dann die Pepsi. Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe einge-

schaltet. Syd schaltet den Strom ab, Bernhard repariert schnell die Leitung mit dem Werkzeug. Wenn das Tentakel erscheint, muß Syd ihm die die Polizeimarke zeigen und schnell den Strom wieder einschalten. Dave stellt sich vor Ednas Tür.

Bernhard repariert in der Bibliothek das Telefon, Syd geht an der Kraftmaschine vorbei ins Bad und montiert den Wasserhahn. Er stellt das Wasser an und wählt die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird. Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und öffnet das Bild. Syd wartet im Wissenschaftsraum. Bernhard klingelt an der Haustür. Sobald Ed unten ist, geht Syd in Ed's Zimmer, nimmt Hamster und Keycard mit, öffnet das Sparschwein und steckt alle Münzen ein. Im Pflanzenzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Teleskop, so wird die Safenummer sichtbar und Dave kann den Tresor öffnen und den Umschlag herausnehmen. Er wartet, während Bernhard erneut telefoniert. Allerdings muß ihm Syd zuvor die Tür öffnen. Während des Telefonats verläßt Dave Ednas Zimmer. Dave läßt sich von Bernhard den Krug geben und füllt ihn in der Küche (nicht im Becken!). Dann steckt er Krug und Umschlag in die Mikrowelle und schaltet ein. Der Umschlag kann jetzt geöffnet werden, und man findet eine Münze. Diese wird in den Meteor-Meß-Automaten gesteckt, eine der drei Highscore-Nummern ist der Code für die große Labortür. Mit dem kleinen Schlüssel kann der Automat geöffnet werden. Dave bekommt von Syd und Bernhard alle Schlüssel und den Card-Key. Er geht in den Keller, betritt den Kerker und öffnet die beiden Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel. Die Codenummer wird eingegeben und Dave betritt das Labor. Er geht einen Raum weiter, zieht sich mit der Münze eine frische Pepsi und trinkt sie.

In dem Spind findet er einen Strahlenanzug und zieht ihn an. Mit dem Card-Key gelangt er in den nächsten Raum. Hebel ausschalten und Meteor einstecken. Nun bleiben nur noch

2 Minuten, also schnell ab durch die nächste Tür, Meteor in den Kofferraum stecken, Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und...Ende.

Je nachdem, welche Personen man wählt, unterscheiden sich die Lösungen in kleinen Punkten. Hier also noch einige Ergänzungen.

Michael:

Beim Klingeln Paket annehmen, öffnen und Ed geben. Vor dem Haus findet man einen unentwickelten Film. Bei dem Versuch, im Abstellraum die Entwicklerflasche zu nehmen, geht sie zu Bruch, man findet den Entwickler aber im Keller beim Wasserhahn wieder. Mit Hilfe des Schwamms aus dem Badezimmer kann man ihn aufsaugen. Im Fotolabor schaltet man die rote Lampe ein, benutzt den Schwamm mit dem Tablett, dann den Film mit dem Tablett. Die fertigen Fotos gibt man Ed, und schon ist er auf unserer Seite.

Bernhard:

Die Röhre wird von Bernhard ins Funkgerät eingebaut. Wenn die innere Labortür offen ist, Polizei anrufen. Nach 5 Minuten nimmt man die Polizeimarke aus dem Kerker mit und zeigt sie dem Tentakel im Labor. Hebel hochziehen und das war's.

Wendy:

In Doktor Freds Arbeitszimmer Licht machen, Manuskript aus der Schublade nehmen und im Pflanzenzimmer mit der Schreibmaschine bearbeiten. Im Musikraum TV-Sendung ansehen, dann den Briefumschlag mit der Schreibmaschine beschriften und mit Wasser erhitzen. Manuskript in den Briefumschlag stecken, frankieren nicht vergessen und den Umschlag in den Briefkasten vor dem Haus geben. Fähnchen hochstellen. Nach ca. 15 Minuten klingelt es, dann nimmt man den Vertrag aus dem Briefkasten und gibt ihn dem lila Tentakel im Labor.

Allgemeine Tips:

Wird der Hauptwasserhahn geschlossen, darf niemand mehr im Wasser sein. Dem grünen Tentakel darf man keine fremden Verträge zeigen. Auch die Musik für den rostigen Schlüssel darf es nicht hören. Man kann den Hamster in die Mikrowelle stecken, aber das muß man vor Ed verheimlichen. Was man nicht in die Mikrowelle geben darf, ist radioaktives Wasser! Den roten Knopf im Schwimmbad auf keinen Fall drücken! Wasser und Strom dürfen maximal 2 Minuten abgestellt sein.



