

Rainer Babel

**Colour Hintbook**

# Day of the Tentacle



**Vollständige  
Lösung von  
Maniac  
Mansion 1 & 2  
Insider-Tips**

**SYBEX**

**Komplett in Farbe**



## *Day of the Tentacle*





# Day of the Tentacle

Rainer Babel

  
Computerbücher & Software

DÜSSELDORF • SAN FRANCISCO • PARIS • SOEST (NL)

Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Matthias Bülow

Produktion: Claudia Haas

Satz: SYBEX-Verlag

Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Paderborner Druck Centrum

ISBN 3-8155-6011-X

1. Auflage 1993

2. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Copyright © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Adventurer, seid begrüßt!                                        | 7  |
| LucasArts Entertainment Company                                  | 8  |
| Ein Interview mit den Erschaffern<br>von „Der Tag des Tentakels“ | 11 |
| Die Kunst der Cartoons                                           | 16 |
| SCUMM - Das Maniac Mansion-Programmiersystem                     | 20 |
| Die drei Abenteurer berichten                                    | 21 |
| Wie alles begann                                                 | 21 |
| Back to the Mansion!                                             | 22 |
| Hogies erster Einsatz in der Vergangenheit                       | 26 |
| Schritt-für-Schritt die Purpur (Purple) Tentakel stoppen!        | 67 |
| Maniac Mansion                                                   | 83 |
| Erste Schritte im Erdgeschoß der Mansion                         | 83 |
| Schritt-für-Schritt Sandy befreien                               | 98 |



## Adventurer, seid begrüßt!

Es ist schon eine ganze Weile her, daß Bernard Bernoulli in der Maniac Mansion (Verrückten Villa) von Doktor Fred Edison war. Zwar war Bernard nicht gerade der große Held des damaligen Abenteuers, aber ohne ihn ging es nicht. Er befreite... Ach, sehen Sie doch einfach selber. Im Zimmer von Sohnmann Ed steht ein alter Computer, möglicherweise ein C64, auf dem Sie den Adventure-Klassiker spielen können.

Anno 1987 freundete er sich mit Green Tentakel an. Eine Freundschaft, die bis heute hielt. Doch da die Jahre an der Villa des Docs auch nicht unbesehen vorübergezogen sind, ist es für Bernard nicht gerade einfach, sich in dem Gemäuer zurecht zu finden. Doktor Fred hat inzwischen nämlich umgebaut: Die Raumaufteilung ist eine völlig andere, die geheimen Zugänge wurden verändert, der Kernreaktor ist durch ein ökologisch sinnvolles Energiesystem ersetzt worden, und Dr. Fred selbst will diesmal sogar mithelfen die Welt zu retten. Für alte Adventurer kaum zu glauben, aber wahr.

Wie nicht anders zu erwarten war, ist „Maniac Mansion 2 - Der Tag des Tentakels“ eine technisch konsequente Weiterentwicklung der diversen LucasArts Adventure: Die Grafik, der Sound und die Spielmöglichkeiten wurden nochmals verbessert. Gratulation! Wenn Sie „Maniac Mansion“ am Computer von Ed Edison spielen, werden Sie die rasante Entwicklung im Adventurebereich schnell feststellen.

Ob es einen dritten Teil des Spiels in der verrückten Villa geben wird, steht noch in den Sternen. Hoffentlich! Und hoffentlich müssen wir nicht wieder fünf bis sechs Jahre auf eine Fortsetzung warten.

Viel Spaß bei dem irren Abenteuer mit Laverne, Hoagie und Bernard!

*Rainer Babiel*



## LucasArts Entertainment Company

Die LucasArts Entertainment Company, ehemals Lucasfilm Ltd., ist der Unterhaltungskonzern von Filmemacher George Lucas. Wie der ursprüngliche Firmenname verrät, ist die Hauptsäule des Unternehmens die Filmproduktion.

### Spiefilme von LucasArts

Der scheinbar unaufhörliche Erfolg von George Lucas Karriere als Regisseur und Produzent begann Anfang der 70er Jahre mit dem Film „American Graffiti“. Er handelt von den unterschiedlichen Problemen der Mitglieder einer Clique von Highschoolabgängern in den 60er Jahren. Da dieser Film überragende Zuschauerzahlen erreichte, konnte Lucas sein ehrgeiziges Projekt der „Star Wars“ (Krieg der Sterne) Saga 1975 beginnen.

Da für das Weltraumabenteuer neuartige Spezialeffekte benötigt wurden und erst einmal entwickelt werden mußten, gründete George Lucas die Firma Industrial Lights and Magic, kurz ILM. Die Qualität der Effekte und die neuen Ideen brachten der Firma, die eigentlich nur während der Produktion des ersten Star Wars-Films bestehen sollte, Ruhm und Berge an Auszeichnungen. Natürlich produzierte man dort nicht nur für Lucasfilm, sondern auch für andere Filme. Einige herausragende Filme, bei denen ILM die Spezialeffekte machte, sind „E.T.“, „Zurück in die Zukunft“, „Poltergeist“, „Roger Rabbit“, „Das Geheimnis des verborgenen Tempels“, „Indiana Jones“, „Arachnophobia“, „Terminator 2“, „Jurassic Park“, ...

Doch zurück zu Star Wars. Die Saga besteht eigentlich aus drei Teilen, deren zweiter eben verfilmt wurde. Das Buch zum ersten Film stammt übrigens auch von George Lucas selbst. Nach den drei bekannten Filmen waren die Produktionskosten so stark gestiegen, daß von der weiteren Umsetzung der Stories zunächst Abstand genommen wurde. Aber irgendwann, so George Lucas, wird es eine Fortsetzung geben. Denn die Kosten für Computeranimationen sinken immer stärker, und das Know-how der ILM-Leute wächst mit jedem Projekt. Ende unserer 90er wird es noch was.

## Die Games von LucasArts

Da für die Spezialeffekte in den Kinofilmen von Anfang an Computer eingesetzt wurden, trat 1983 der Computerhersteller Atari mit der Idee einer gemeinsamen Spielproduktion an LucasArts heran: Eine Sternstunde in der Geschichte der Computerspiele brach damit an.

Zusammen mit dem Homecomputer- und PC-Hersteller wurden die Klassiker „Ballblazer“ und „Rescue on Fractalus“ entwickelt. Ein Mitarbeiter von Atari ließ leider eine Version des Spiels lange vor dem geplanten Veröffentlichungstermin einem Bekannten zukommen. Da sich die Kopien der Spiele in Windeseile über den Globus verbreiteten, sah Atari davon ab, die beiden Klassiker überhaupt zu vermarkten.

Mit der Firma Epyx fand LucasArts dann einen neuen Partner, mit dem sie zusätzlich noch die beiden Spiele „Koronis Rift“ und „The Eidolon“ auf die heimischen Monitore brachte. Mit anderen Softwarehäusern wie Activision und Electronic Arts entwickelte die Gamesdivision „Labyrinth“, „PHM Pegasus“ und „Strike Fleet“.

## Maniac Mansion krepelte alles um

Im Herbst des Jahres 1987 erschien dann Maniac Mansion. Bei der Entwicklung des Spiels stand zunächst die Entwicklungsumgebung im Vordergrund. Das Scripting Utility for Maniac Mansion, kurz SCUMM, das dabei heraus kam, wird ständig überarbeitet und auch heute für die Entwicklung von allen LucasArts-Adventure eingesetzt. Welchen Erfolg dieses Spiel hatte, kann man kaum beschreiben. Es kam bisher für PC, C64, Apple II, Amiga, Atari ST, Mac und verschiedene Videospielkonsolen heraus. Sogar eine Fernsehserie im amerikanischen Kabelfernsehen wurde '91 nach dem gleichnamigen Spiel produziert.

Nach und nach kamen neue SCUMM-Adventure auf den Markt: „Zack McKracken and the Alien Mindbenders“, „Indiana Jones and the Last Crusade“, „Loom“, „The Secret of Monkey Island“, „Monkey Island 2 - LeChucks Revenge“, „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ und „Maniac



Mansion 2 - The Day of the Tentacle". Freuen darf man sich auch auf die Neuentwicklungen „The Dig“ und „Sam & Max, Freelance Police, Hit the Road in Search of an Escaped Bigfoot“.

Natürlich brachte LucasArts auch weiterhin mit „Battlehawks 1942“, „Their Finest Hour - The Battle of Britain“ und „Secret Weapons of the Luftwaffe“ historische Flugsimulationen auf den Markt. Mit „X-Wing“ wurde diese Linie weiterverfolgt, doch die Geschichte, um die es sich bei dieser Simulation dreht, ist die der Star Wars-Saga.



## Ein Interview mit den Erschaffern von „Der Tag des Tentakels“

Es war ein Abenteuer für sich die beiden kreativen Genies Dave Grossman und Tim Delacruz, die Spieldesigner von „Der Tag des Tentakels“, zu einem Interview zu bewegen. Wer sich schon einmal die Credits in Spielen angesehen hat, wird die Namen der beiden sicher schon kennen. Sie sind unter anderem für die Gags in den beiden „Monkey Islands“ verantwortlich. Wer schon einmal in den Büros von LucasArts war, kann außerdem bezeugen, daß es auch Dave und Tim sind, die mit für die lockere Stimmung sorgen und alle wieder zum Lachen bringen.

Wie sind die beiden wohl? Um das zu erfahren, wurden die beiden mit einem unter Strom stehenden Kabel an die Interviewstühle geschnallt (sie liebten es!), und man drohte ihnen, all ihre Comics zu verbrennen. So kam es zwischen zwei Street Fighter II-Sessions zu diesem Interview.

*Mir hat es wahnsinnigen Spaß gemacht, die Kids in DOTT (Day of the Tentacle) zu spielen. Irgendwie haben die drei mehr Persönlichkeit.*

**Dave:** Ja, als vor fünf Jahren Maniac Mansion (1) veröffentlicht wurde, waren unsere Techniken noch nicht so weit, daß wir Charaktere in einem interessanten Maße hätten reden oder sich bewegen lassen können. Es gab einfach nicht genügend Platz für Dialogauswahlen oder komplexe Animationen. Als Konsequenz davon waren die Figuren auf ihre Weise beschränkt. In den Monkey Island-Spielen waren wir schon viel, viel weiter. Wir konnten dem Spieler riesige Möglichkeiten an Dialogen eröffnen und schöne Gesten und Bewegungsabläufe vorführen. Der Tag des Tentakels ist die nächste Entwicklungsstufe: Die Körper der Charaktere sind größer geworden und können sich auch dadurch besser ausdrücken. Es handelt sich wirklich um den ersten vollständig interaktiven Cartoon der Welt.

**Tim:** Trotz allem waren unsere alten Charaktere zu dem damaligen Zeitpunkt die coolsten Dinge, die es gab. Beim Sprechen bewegten sich die Köpfe, und der Mund wurde geöffnet und geschlossen. Heute erzeugen wir Grimassen, Gesten und verzerren die Gesichter während sie sprechen. Die Kids grinsen, und ihr Mund kann dabei größer als der Kopf werden, oder ihre Zunge kann aus dem Mund hängen. Weil größere Charaktere mehr machen können, sie stehen schließlich nicht mehr an ein und derselben Stelle, wenn man sie umdreht, zwinkern sie oder stampfen mit den Füßen, raufen sich die Haare und beschäftigen sich mit ihren Werkzeugen.

Sobald eine neue Figur auf dem Bildschirm erscheint, fängst Du an zu lachen. Und das ist sehr wichtig. Die Hauptcharaktere schaut Du Dir während des Spiels bestimmt 30 Stunden lang an. Da ist es wohl besser, wenn sie unterhaltsam aussehen. Wenn ich Bernard über den Bildschirm laufen sehe, lache ich mich tot: Bevor er auch nur etwas gesagt oder getan hat. Er läuft komisch und spricht auch ulkig, aber der Kerl macht auch unheimlichen Spaß, wenn er nur dasteht. Hoagie zu steuern ist, als ob Du mit einem Elefanten durch einen Porzellanladen wandern willst. Und allein durch seine Bewegungen werden seine Eigenschaften hervorragend ausgedrückt. Es ist auch ein riesiges Vergnügen, Laverne zu steuern. Es scheint, daß sie einen eigenen Willen hat und plötzlich ohne Vorwarnung gefährliche Dinge tut.

### *Was meint Ihr eigentlich mit „Interaktivem Cartoon“?*

**Dave:** Ein ganz gutes Beispiel dafür ist die Szene in „Monkey Island 2“, in der Largo LaGrande den armen Guybrush nimmt, ihn über das Brückengeländer hält und schüttelt, bis er sein Geld bekommt. Einige Leute speicherten das Spiel an dieser Stelle ab, um die Sequenz noch ein paar Mal anzuschauen. In „Der Tag des Tentakels“ laufen solche Cartoon-Aktionen und -Reaktionen während des ganzen Spiels ab. Die Künstler, besser Grafiker, in dem Pro-

jekt waren unwahrscheinlich gut darin, die Comics und dann den ganzen Cartoon zu entwickeln und zu zeichnen. Sie stellten Animationen her, die das, was wir uns vorgestellt hatten, bei weitem übertrafen.

**Tim:** Grundsätzlich überließen wir die Kunst den Leuten, die davon etwas verstehen, den Künstlern. Wir ließen ihnen einen wirklich großen Spielraum, sie konnten sogar die Schrift und die Benutzeroberfläche allein gestalten. Wir haben während der Entwicklung auf unseren Vorteil vertraut, daß sie früher viel zu viel Fernsehen geguckt haben. Glaub es mir, es gibt keinen Roadrunner Cartoon, den diese Leute nicht kennen. Wir haben unsere Programmieretechnologie um die Animationen aufgebaut und nicht vice versa (anders herum). Und dabei sind wir bis an die Grenzen von dem, was wir bis heute leisten können, gelangt.

### *Wie paßt DOTT in die Reihe Eurer vorherigen Spiele?*

**Dave:** Tja, unser neues Adventure folgt dem Weg der konstanten Fortentwicklung, ist aber nicht das geworden, was Monkey 3, wenn wir es geschrieben hätten, geworden wäre. Hoffentlich ist es für jeden offensichtlich, daß sich, da Tim und ich die Geschichte geschrieben haben, der Humor und die Gags im Spiel völlig geändert haben. Technisch gesehen kommt „Der Tag des Tentakels“ nach Monkey 2, aber es unterliegt einer neuen, nennen wir es Ästhetik.

### *Warum habt Ihr dieses Spiel gemacht - Was hat Euch inspiriert?*

**Dave:** Wir hatten einen Haufen guter Ideen zu Rätseln und Aufgaben zu modernen Gegenständen und Spielzeug, mit dem wir selber gern spielen. Wir dachten, wir könnten da drum herum ein Spiel konstruieren. Wir mußten dabei sehr genau zwischen guten Ide-



en und unseren schwachsinnigen Einfällen entscheiden, die aus uns nur so heraussprudelten.

**Tim:** Bei Monkey waren wir dazu verdonnert, Rätsel nur aus Bambus, Bananen und Gegenständen von Piraten zu machen. Ich wollte viel mehr zeitgenössische Dinge machen; ich wollte die Möglichkeit dazu haben, ein Bombe aus Rockmusik und Coke machen. Ich wollte auch gern etwas mit viel Situationskomik machen. Hätte ich eins der Indy-Spiele machen sollen, hätte ich es zu einer Slapstickkomödie gemacht. Das wäre sicher nicht gut gegangen. Aber im Ernst, ich versuche andere Projekte vor Dave und mir zu schützen, indem wir möglichst weit von den anderen entfernt arbeiten.

*Wie kommt Ihr auf Eure Gags? Woher wißt Ihr, was anderen Leuten Spaß macht?*

**Dave:** Zunächst mache ist das, was mir Spaß macht. Anschließend unterstelle ich einfach, daß auch andere Leute an meinen Ideen viel Spaß haben, oder aber keine Ahnung haben, was Spaß bedeutet.

**Tim:** Um bei DOTT zu bleiben: Als wir Entwicklungshalbzeit hatten, veranstalteten wir ein kleine „Pizza Orgie“. Dabei sollte jeder von der Games Division die Möglichkeit haben, DOTT zu spielen und sich dabei den Bauch voll zu schlagen. Wir stellten eine ganze Menge Computer und Pizza in einen Raum und ließen alle aus unserer Abteilung und deren Familien das Spiel ausprobieren. Anschließend fragten wir sie aus, wie sie das Game fanden, welche Rätsel zu schwierig oder zu leicht waren und was sie zu den Gags meinten, ob ihnen das Spiel Spaß gemacht hat. Unser Trick war natürlich, sie zunächst mit dem Essen glücklich zu machen. Aber wir hatten dabei alle wirklich viel Spaß, und die 300 Dollar für die Pizza machte sogar unseren Buchhalter glücklich.

*Ihr habt erwähnt, daß DOTT der nächste technische Schritt gewesen sei. Da Ihr schon einiges zur Grafik gesagt habt, würde ich gern wissen, welche Auswirkung das auf den Sound hatte.*

**Dave:** Einmal abgesehen von den anderen Dingen, hat eine der führenden Cartoonfirma die Cartoon-Soundeffekte für uns entwickelt. Wir haben an allen passenden Stellen die Boings, Kapouws, Squawks und Stuffs eingebaut. Mit der Musik zielten wir auf so etwas wie die von „Pee Wee's Big Adventure“, oder eine Kreuzung aus Danny Elfman und Carl Stalling.

**Tim:** Es ist die Musik, die ein Carl Stilling, Danny Elfman oder Chuck Jones als Kind komponiert hätten. Leider konnten wir nur auf der CD-ROM-Version die komplette Sprachausgabe unterbringen.

*Wieso habt Ihr das Ende so anders gestaltet, als bei Monkey 2?*

**Tim:** Das Ende von Monkey 2 war eine Art von Selbstparodie auf das Spiel. Viele Leute haben das garnicht gemocht. Wenn man sich bei DOTT einige Stunden um die Ohren gehauen hat und das Ziel erreicht, hat man allen Grund dazu vom Computer zu hören, daß man die Welt gerettet hat und daher die tollste Person sei. Und die Amerikanische Flagge im Sonnenuntergang, daß mußte natürlich sein.

(Das Interview führte Khri Brown, LucasArts)



## Die Kunst der Cartoons

Wie bringt man einen Cartoon auf den Bildschirm, fügt Dialoge und Rätsel hinzu und behält dabei die Atmosphäre bei? Wir sprachen mit Chefkünstler Peter Chan und Larry Ahern, zuständiger Leiter für Animationen, darüber, wie man einer Handvoll Pixel Leben einhaucht, interessante Szenen aufgebaut werden und was denn das Revolutionäre an „Der Tag des Tentakels“ ist.

*Wie genau habt Ihr die Hintergrundgrafiken für das Spiel im voraus geplant?*

**Peter:** Ich habe mich mit Tim und Dave (gemeint sind die beiden Spiel-designer Tim Schafer und Dave Grossman) zusammengesetzt, um herauszufinden, was in dem Spiel geschehen sollte, wie die Rätsel aussehen sollten, wie die beiden sich den Ablauf der Dialoge vorstellten und an welchen Plätzen die Figuren sich aufhalten würden. Als ich dann wußte, was in jedem Raum vor sich gehen würde, habe ich schnell einige Skizzen gezeichnet, um den Projektleitern meine Grundideen für das Storybook zu zeigen. Anschließend entwarf ich die entsprechenden Schwarzweiß-Zeichnungen, auf denen die Raumaufteilung und die Gegenstände in den Räumen zu sehen waren. Tja, und dann traf ich mich mit Larry, um auch sicher zu gehen, daß seine Figuren durch meine Türen passen würden und meine Gegenstände erreichen könnten. Anschließend trafen wir uns zu den, bei LucasArts immer wieder beliebten, Pizza-Orgien und besprachen in kleinen Gruppen, was wir in den Räumen lassen sollten und was besser verschwände.

Die Grundlagen für meine weitere Arbeit waren dann recht präzise, und ich machte mich an meine farbigen Grafiken. Wir wollten allerdings nicht, daß das Spiel hinterher so aussieht, als hätten wir einfach nur Zeichnungen eingescannt. So benutzten wir unsere Buntstifte nur dazu, gute Ideen zum Farbaufbau festzuhalten. An-

schließlich scannten wir die Entwürfe ein und überarbeiteten sie am Computer. Dabei gaben wir uns auch alle Mühe, die Spuren eines Scanns zu vertuschen. Der Spieler sollte nicht sehen können, ob die Grafiken gescannt oder am PC entwickelt worden waren. Wir wollten, daß der Spieler auf die Figuren und den Hintergrund schaut und sagt „Hey, daß ist ein Cartoon!“.

**Larry:** Wir hatten eine große Vorbesprechung zu dem Projekt, in der wir alle erfuhren, was die Charaktere tun und wie sie etwa aussehen sollten. Meine meisten Ideen für Bernard sammelte ich in Gesprächen mit allen Leuten, die mit dem Projekt zu tun hatten. Wir wußten, daß er eine Art verrückte, hyperintelligente Nervensäge sein sollte und versuchten, unsere Ideen dazu umzusetzen. Bei diesem ersten Treffen bekam ich schon so viele Vorstellungen zu hören, daß ich eine erste Skizze dieser Figur entwerfen und der Projektleitung vorlegen konnte.

*Wie kommen die Figuren ins Spiel, wenn Du sie entworfen hast?*

**Larry:** Wir gingen bei „Der Tag des Tentakels“ genauso vor, als ob wir einen Zeichentrickfilm produzieren würden. Alle Charaktere wurden komplett auf dem Papier erstellt und dann in den Computer gescannt. Unsere Figuren sind so groß geworden, daß wir den Feinschliff am Rechner vornehmen konnten. Anschließend setzten wir die Typen in unsere Computeranimation ein und benutzten ab da Pixel statt Pinsel.

Diese Art der Vorgehensweise ist sehr gut, denn Du kannst mit einem Stift nun einmal wesentlich besser zeichnen, als mit einer Maus. Als wir uns entschieden hatten ein Cartoon-Adventure zu machen, wollte ich auch, daß die Gesichter der Darsteller im Spiel möglichst groß sein sollten, damit man jeden Gesichtsausdruck sehen kann.

Früher waren unsere Figuren recht klein. Die Augen waren nur zwei Punkte, aber in „Der Tag des Tentakels“ sind die Leute größer. Da es ein Cartoon sein sollte, durfte ich sie etwas unrealistisch aussehen lassen. So konnten wir das Verhalten in extreme Bewegungen und Abläufe umsetzen und sie über das wahre Leben hinaus wachsen lassen. Die älteren Charaktere, wie „Indiana Jones“, konnten nur in einem stark begrenzten Rahmen verändert und bewegt werden.

*Wenn Du weißt, wie eine Figur aussehen soll, mußt Du doch auch noch ihre Bewegungsabläufe herstellen.*

**Larry:** In einem Character-Sheet zu jeder Adventurefigur halte ich, wie bei einem Zeichentrickfilm, alle Bewegungsabläufe fest. Zum Beispiel sieht man dort exakt, wie weit eine Person ihren Arm ausstrecken kann oder was die typischen Gesten und Grimassen der Figur sind. Für Purple Tentakel entwarf ich seinen Fortbewegungszyklus und wie er aussehen sollte, wenn er hüpfte. Das machten wir so, damit auch andere Künstler und Programmierer genau wußten, wie sich der Kleine bewegt und damit arbeiten konnten. So mußte keiner auf unsere Endergebnisse warten.

Wir versuchten alles wie in einem animierten Comic aussehen zu lassen. Es unterschied sich also von anderen Spielen, wie Monkey oder Atlantis, durch die Farben: In den älteren Adventures mußte alles aussehen wie gezeichnete Realität. Dazu braucht man eine Menge Farben und Schatten und ähnliches. Bei einem Comic werden viel weniger Farben benutzt und so die CPU durch einen einfacheren Grafikaufbau entlastet. Diese freie Rechenzeit konnten wir für die zusätzlichen Animationen einsetzen. Genau wie in den meisten Zeichentrickfilmen ist bei uns der Hintergrund sehr genau und mit vielen Farben gezeichnet. Die Spielfiguren selbst aber sind vom Farbaufbau recht simpel. In „Der Tag des Tentakels“ haben wir also auf Farbverläufe und komplizierte Schattenverläufe verzichtet und dafür mehr Gesten und Animationen eingebaut.



### *Wie seid Ihr an die Ideen für Eure Hintergrundszenerien gekommen?*

**Peter:** Wir haben uns an den Cartoons der 50er Jahre orientiert. Besonders an den beiden Zeichentrickfilmen „What’s Opera Doc?“ und „Duck Dodgers in the 24th and a Half Century“ von Warner Brother Cartoons. Samstag morgens habe ich meine meiste Zeit damit verbracht, verschiedene Zeichentricksendungen zu gucken und auf Video aufzunehmen. Dabei hoffte ich immer Filme zu sehen, bei denen ich Chuck Jones und Maurice Nobles (von den beiden kommen Road Runner, Pepe Le Pew und viele Bugs Bunny Filme) Stil studieren konnte. Diese Grafiken sehen einfach und durchgestylt aus, sind aber wahnsinnig interessant. Die beiden waren einsame Spitze. Konnten mit drei Farben einen ganzen Berg zeichnen.

Wir wollten auf keinen Fall etwas wie Fotorealismus, vor allem nicht bei „Der Tag des Tentakels“, zu tun haben. Unsere Grafiken sind zwar dreidimensional, aber auf eine völlig andere, einfachere Art.

### *Meint Ihr, daß Eure Arbeit die Entwicklung von Adventures beeinflussen wird?*

**Peter:** Für mich war es das Wichtigste, daß wir eine offene, lockere Atmosphäre mit Dave und Tim hatten. Die beiden haben uns wirklich vertraut und ließen uns bei dem weitermachen, was wir für das Beste hielten. Wenn einer aus dem Künstler-Team einen guten Einfall hatte, konnten wir ihn verwirklichen. Tim und Dave willigten ein, auch Entwicklungen in unserer Arbeit zu berücksichtigen, die zu Beginn des Projekts noch nicht denkbar waren. Die Technik, alte Grafik auszublenden, und neue Computertechnologien haben die Grafiken im Spiel umwerfend gemacht. Aber die Teamwork war unser lebendes Grundkapital.

## SCUMM - Das Maniac Mansion- Programmiersystem

Seit der Ära Maniac Mansion werden bei LucasArts alle Adventures mit dem SCUMM-Programmiersystem entwickelt. SCUMM ist die Abkürzung für „Scripting Utility for Maniac Mansion“, aber im Englischen auch ein Wort für Schleimschicht. Das hat aber mit dem System wohl nichts zu tun.

SCUMM ist eine Programmiersprache, in der die Aktionen eines Adventures mit englischen Sätzen beschrieben werden. Es gibt Befehle wie „Gehe mit der Spielfigur zum Kühlschrank“, „Wenn Spieler den Befehl ‘Öffne’ anklickt, spiele Animation ‘Kühlschrank öffnen’ ab“, „Wenn der Spieler den Käse und das Wort ‘Nimm’ anklickt, nimm Käse aus dem Kühlschrank und addiere den Käse zum Inventar“, „Lasse die Figur eine dumme Bemerkung machen“.

Die erste Version von SCUMM lief noch auf UNIX-Computern, die mit C64 und den anderen Heimcomputern verbunden waren. Nach und nach wurden die Macken aus dem System geschmissen und immer mehr Ideen in der Programmiersprache verwirklicht. Während die ersten beiden Versionen noch mit Blockgrafiken in den Spielen Maniac Mansion und Zack McKracken auskommen mußten, wurde mit SCUMM 3 Hi-Res-Grafik verwirklicht. Mit Monkey Island kam das erste SCUMM 4-Adventure auf den Markt. Die Programmierung, für den Anwender natürlich unsichtbar, wurde vereinfacht und die 3-D-Animation eingeführt. Läuft eine Figur aus dem Hintergrund des Bildes nach vorn, wird die Gestalt automatisch größer. Die neuere Version 5 unterstützt nun zum Beispiel auch VGA-Grafik. Schon lange werden UNIX-Rechner nicht mehr bei der Entwicklung von Adventures bei LucasArts eingesetzt. Heute werden diese Spiele zunächst in SCUMM auf PCs entwickelt. Über verschiedene Compiler kann das Listing dann auf andere Systeme, wie Amiga und Atari, relativ einfach umgesetzt werden.

## Die drei Abenteurer berichten

Mann, oh Mann! War das vielleicht eine Geschichte, die Laverne, Hoagie und ich da erlebt haben. Aber es hat sich gelohnt: Schließlich leben wir alle noch und haben dazu auch noch die Welt gerettet. Doch am besten, ich fange mit dem Anfang der ganzen Geschichte an.

### Wie alles begann

Der ganze Ärger begann eigentlich damit, daß Purpur (Purple) Tentakel dieses wirklich hochgiftige Scheißzeug trank. Die bössartige, aber harmlos-dummen Purpur (Purple) Tentakel verwandelte sich in ein teuflisches super-intelligentes Genie, das nach der Weltherrschaft lechzte! Sein Erschaffer, der nicht minder gefährliche, total verrückte Wissenschaftler Dr. Fred Edison erkannte sofort die Gefahr für die gesamte Menschheit und fing die Purpur (Purple) Tentakel ein. Leider erwischte er auch dessen Bruder die Grün (Green) Tentakel, ein wirklich herzensguter Typ und dazu noch mein Freund, und wollte beide einschläfern.

Da sich Grün (Green) Tentakel bisher immer auf mich verlassen konnte, schickte er mir mit dem Posthamster aus dem Labor des Professors einen Brief. Glücklicherweise bekam ich noch früh genug mit, daß der kleine Überbringer der Botschaft vor der Tür stand, denn sonst hätte Laverne das kleine Wesen für einen Laborversuch eingefangen oder Hoagie ihm während eines Heavy-Metal Konzerts den Kopf abgebissen. Mir ekelte es zwar vor solchen Bühnenshows, aber Hoagie sagt, daß käme immer ganz gut an, Blut und so.



Abb. 2.1: Die Purpur (Purple) Tentakel will die Weltherrschaft an sich reißen und die Menschheit versklaven!

## Back to the Mansion!

Wenn ein Freund um Hilfe ruft, muß man sofort los ihm zu helfen. Wir drei schwangen uns in mein Auto und fuhren so schnell es geht und mit Hilfe aller Abkürzungen zur Villa des irren Dr. Fred Edison.

In der Eingangshalle errichteten wir unser Hauptquartier für die Befreiungsaktion. Sicherheitshalber wollten wir das Gebäude durchsuchen: Laverne schickte ich auf Expedition durch das Erdgeschoß, und Hoagie sollte alles oben durchsuchen, während ich in der Zentrale die Stellung halten wollte. Wir machten uns also auf die Suche nach den beiden Tentakeln. Mir war klar, daß Dr. Fred Edison seine beiden Gefangenen in seinem geheimen Labor festhielt. Die Frage war nun nur, wo diese verdammten Forschungsräume waren.



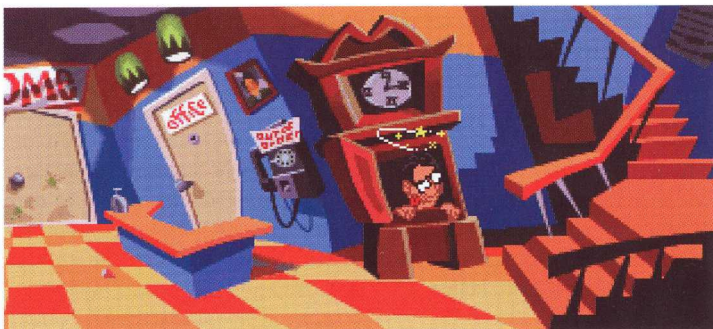


Abb. 2.2: Bernard hat den Zugang zum Geheimlabor gefunden

## Bernard in der Eingangshalle der Villa

Als ich mich in der Lobby etwas genauer umsah, fiel mir gleich diese Pendeluhr ins Auge. Irgendetwas stimmte mit ihr nicht. Wer weiß schon, was man alles in so einer Uhr verstecken könnte? Zwar grübelte ich über diese Frage einige Zeit, doch dann faßte ich den Entschluß einfach nachzuschauen. Das war schließlich einfacher, als mir alle Möglichkeiten vorzustellen. Also öffnete ich den Pendelschrank der Uhr.

Nein, befinde ich mich wirklich in einem LucasArts-Adventure? Die Lösung schien mir wirklich viel zu einfach: In der Uhr befand sich ein geheimer Zugang zu dem noch geheimen Labor des beknackten Edison.

## Hoagie im oberen Stockwerk

Während sich Bernard unten in der Uhr den Kopf stieß, dachte ich oben bei meinem Rundgang an das Konzert heute Abend und meine neue Base-drum. Plötzlich tauchte die dumme Nuß Laverne vor mir auf, die gar nicht wußte, daß sie im ersten Stock war. Na ja, ist eigentlich auch egal. Auf jeden Fall trafen wir da oben am Automaten den Doc. Er erklärte uns beiden dann erst einmal was ein Tentakel überhaupt ist und wieso er Purpur (Purple) und Grün (Green) Tentakel gefangen hielt. Uns rutschte dann aber

heraus, daß auch Bernard an unserer Befreiungsaktion beteiligt ist. Das versetzte den Alten natürlich in Schrecken.

## Bernard bei den beiden Tentakeln

Während dessen ist Bernard den Schacht in der Uhr hinunter zu dem geheimen Labor des kleinen Wissenschaftlers gerutscht. „Ich wußte zu dem Zeitpunkt, an dem ich die beiden Tentakeln befreite, ja nicht, daß der Bruder meines Freundes die Weltherrschaft übernehmen wollte. Hätte ich doch nur Grün (Green) Tentakel befreit...

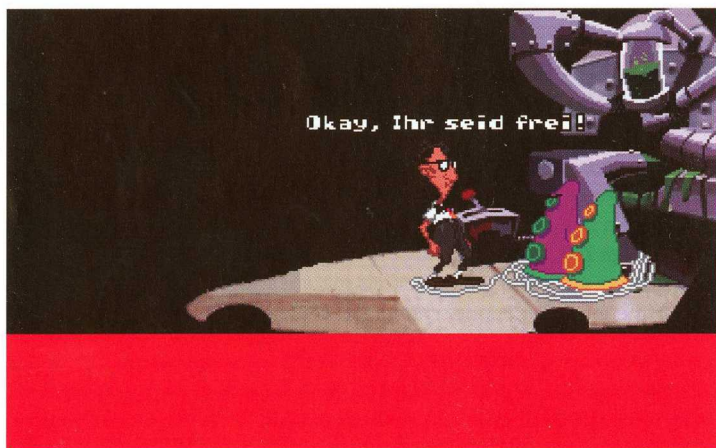


Abb. 2.3: Bernard befreit die beiden Tentakeln aus der Gefangenschaft des Doktors. Das war wohl ein Fehler...

Als ich begriff, daß ich einen kleinen Fehler gemacht habe, kam auch schon Dr. Fred. Natürlich einen Moment zu spät, um mir die Situation zu erklären.

Dieser toxische Kram, den Purpur (Purple) Tentakel getrunken hatte, stammte aus Doktor Freds Sludge-O-Matic, die er auch sofort abstellte. Auf mei-

ne Frage, ob das nicht ein bißchen spät sei, antwortete er mir, daß wir, um das Unheil zu verhindern, die Maschine am Vortag abstellen müssen. Ich hatte kaum Zeit, mich darüber zu wundern, Dr. Fred Edison hatte eine Zeitmaschine, den Chron-O-John, erfunden. Laverne, Hoagie und ich hatten die Ehre, diese aus Toilettenhäuschen, Abflußrohren, einer Verkehrsampel, einem alten VW Käfer und noch allerlei Kram bestehende Apparatur als erste Menschen zu testen. Als Hoagie fragte, ob nicht ich, Bernard, allein die Zeitreise unternehmen könne, sagte der Doktor, daß er uns drei gemeinsam schickt, um die Wahrscheinlichkeit zu steigern, daß einer von uns diese Unternehmung überlebt und den Hahn abdrehen kann. Das beruhigte uns alle ungemein.

Da flogen wir drei also durch einen blauen Zeittunnel und wußten nicht, was uns auf der anderen Seite erwartete. Plötzlich zerbarst der künstliche Diamant, der das Herzstück der Zeitmaschine von Dr. Fred bildete. Wir drei wurden getrennt und flogen mit wahnsinniger Geschwindigkeit jeder in eine andere Richtung. Hoagie hatte Pech und landete 200 Jahre in der Vergangenheit. Auch Laverne hatte kein Glück und fand sich in 200 Jahren in der Zukunft wieder. Mir hingegen war Fortuna wohl gesonnen, und sie schickte mich zu unserem Ausgangspunkt der Reise ins Labor zurück.

## Der Schaltplan für die Superbatterie

Das Einzige was wir nun tun mußten, um die beiden wieder in unsere Zeit zurückzuholen, war, einen Diamanten zu beschaffen. Dann brauchten die beiden Zeitopfer nur noch den Stecker der Maschinen in eine Steckdose zu - Moment: Vor 200 Jahren gab es noch keine Steckdosen! Zum Glück hatte Dr. Fred Edison aber eine patentierte Superbatterie erfunden, mit deren Hilfe er den Strommangel ausmerzen konnte. Doch wo waren diese Pläne zu finden?

Während der Doc oben suchte, machte ich mich hier unten im Geheimlabor auf die Pirsch, um diese verdammten Pläne zu finden. Wenn ich einen einzelnen Zettel habe, den ich später noch einmal brauche, hefte ich ihn meist an meine Pinnwand. Vielleicht ist der irre Dr. Fred ja auch einigermaßen gründlich. Neben der Sludge-O-Matic wurde ich dann auch fün-





dig: An einer Pinnwand hingen einige Zettel. Und einer davon war die Patentzeichnung für die Superbatterie.

Zwar war die Zeichnung nun da, doch konnte dieser Irre nichts richtig damit anfangen. Aber wie ich ihm dann sagte, hatte ich einmal eine „Eins“ in Physik und probierte mich an diesem technischen Problem. (Außerdem hatte ich mir von einem Freund die Anleitung zu diesem Spiel hier geben lassen, aber das braucht ja nicht erwähnt zu werden.)

Nachdem also die richtige Einstellung gekennzeichnet war, konnten wir mittels der Zeitfluß-Strudelkammer (Intelligent Time-Flux Hydraulic Vortex Chamber), die in jeden Chron-O-John eingebaut war, den Plan an Hoagie schicken. Zwar sieht das Ding so aus wie eine Kloschüssel, doch mit dieser Apparatur kann man kleine Gegenstände zwischen den Chron-O-Johns hin- und hersenden. Das funktioniert sogar mit Geräuschen und Sprache!

## Hogies erster Einsatz in der Vergangenheit

Na Klasse, da stand ich nun neben diesem High-Tech-Scheißhaus mitten in der Kolonialzeit, bunte Tentakeln wollten die Weltmacht erkämpfen und ich würde sicher mein mega-geiles Metalkonzert verpassen. Und plötzlich sprach dann auch noch Doktor Fred aus dem Lokus zu mir. Er verlangte doch tatsächlich von mir, in die Tiefen des Klos zu greifen und irgendwelche Pläne herauszufischen. Diese Pläne sollte ich dann auch noch seinem Urgroßvater Red Edison vorbeibringen. So was Verrücktes. Als hätte ich damals keine größeren Sorgen gehabt. Aber Bernard sagte mir durch die Schüssel, daß ich das tun sollte, was der Doc gesagt hatte.

Ok, es war wohl an der Zeit, daß ich die Welt rettete!

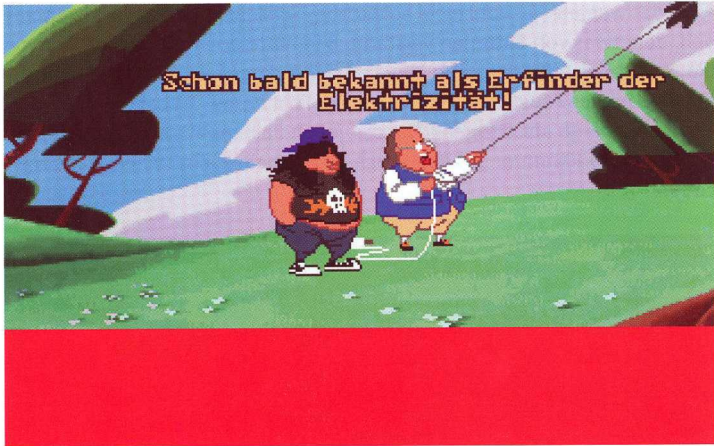


Abb. 2.4: Hoagie bei dem Gewitterexperten Ben Franklin

## Hoagie trifft Ben Franklin

Zunächst ging ich erst einmal von diesen stinkenden Plumpshäusern auf die Wiese vor dem Motel, links vom Weg. Dort traf ich einen Mann, der einen Windvogel steigen ließ. Sah ziemlich kindisch aus, für so einen alten Kerl. Wie sich dann in einem kurzen Gespräch herausstellte, hieß dieser Typ Ben Franklin und behauptete Forscher zu sein. Da ich alle Heavies unserer Stadt kenne, dachte ich mir, daß dieser Kerl auch alle Forscher seiner Stadt kennen mußte und fragte ihn nach Red Edison. Franklin behauptete, daß er Edison zwar kenne, der aber keinesfalls ein Forscher sei. Der Opa von unserem Doc sollte Besitzer eines Motels sein und nur wissenschaftlichen Unsinn produzieren, wie einen Hammer für Linkshänder.

Außerdem konnte sich der Typ mit dem Windvogel überhaupt nicht erklären, wieso zwei andere Kerle namens Washington und Jefferson, diese beiden Namen kamen mir übrigens gleich irgendwie bekannt vor, die Kneipe von Edison ausgewählt hatten, um dort eine Verfassung zu schreiben.

Aber das war jetzt ja wohl nicht so wichtig. Schließlich brauchte ich jemanden, der etwas von Batterien verstand. Ben hatte doch behauptet, er habe die Elektrizität erfunden, also sprach ich ihn darauf an. Doch mehr als irgendein hohles Zeug war aus diesem Kerl nicht heraus zu bekommen. Vielleicht war der ja auf Drogen? Na, auf jeden Fall konnte er mir sagen, wo ich Red finden konnte. Er befand sich wahrscheinlich in seinem geheimen Labor.



Abb. 2.5: Hoagie in der Lobby des alten Motels

## Vor dem Motel

Dieser Ben schien mir schon recht abgedreht. Außerdem spuckte der beim Sprechen echt ekelig. Also schaute ich mich vor dem Motel etwas genauer um. Der Briefkasten hatte es voll in sich: Hebt man die Flagge, kommt sofort ein Typ vom Pony Express angeritten! Natürlich habe ich erst einmal geguckt, was an Post gekommen ist und habe den Brief eingesackt. Da es mir draußen zu langweilig wurde, bin ich dann in das Motel gelatscht.

## In der Main Hall

Da mir der Type im Mumien-Look keine Auskunft geben konnte und mir nicht einmal gesagt hat, in welchem Laden er seinen geilen Hut gekauft hat, ging ich in die Main Hall. Dort waren John Hancock, der irgendwie zu frieren schien, Thomas Jefferson und George Washington. Als ersten laberte ich George an.



Abb. 2.6: Bei den Verfassungsmachern T. Jefferson, G. Washington und J. Hancock

Zwar war die Unterhaltung über die Geschichte mit dem Kirschbaum, seine hölzerne Zahnprothese und so recht lustig, und ich hatte dabei auch nicht im geringsten Langeweile, doch bei meinem Versuch, die Welt zu retten, brachte er mich auch nicht weiter.

Also quatschte ich mit Tommy über seinen Anzug, die Verfassung und diese Metallbox, die vor ihm stand. War echt interessant. Weil Hancock so fror, sprach ich ihn darauf natürlich sofort an. Und natürlich wollte ich auch wissen, wieso er seine Unterschrift so groß unter die Verfassung ge-





setzt hatte. Außerdem schlug ich einiges für die Verfassung vor, doch die Jungs hielten nicht alles für machbar. Die Drei schienen mir nicht gerade besonders interessiert an meinem Problem. Also zog ich erst einmal weiter.

## In der Küche

Durch die Schwingtür gelangte ich in die Küche. Leider gab es dort nicht viel zu sehen. Aber um nicht zu verhungern, steckte ich mir das Salatöl und die Spaghetti ein. Manchmal esse ich diese Dinger übrigens roh. Kannst' ja auch 'mal probieren.

## Der Lagerraum neben der Küche

Durch die Holztür kam ich dann von der Küche in eine Abstellkammer. Da man als Abenteurer alles irgendwann gebrauchen kann, besonders wenn man sich in einem Adventure befindet, durchsuchte ich den Raum und die Schränke und steckte mir dabei den Eimer und den Handfeger ein.

Auf dem Weg zurück zur Eingangshalle füllte ich in der Küche den Eimer an der Pumpe mit Wasser. Schließlich hatte ich die Nudeln, damit ich nicht verhungere, aber Verdursten ist doch wohl noch schlimmer.

## Auf zum Geheimlabor

Da ich irgendwie ahnte, daß der Uralt Edison die gleichen Ideen hatte, versuchte ich den gleichen Weg zu seinem Geheimlabor zu benutzen, wie es Bernard in zweihundert Jahren tun wird. Ich öffnete die Wanduhr und kletterte durch sie zu dem alten Red. Er sah wirklich so aus wie sein Ur-Ur-...-Neffe Fred. Das mußte ich natürlich auch sagen. Wie alte Leute so sind, erzählte mir der Type dann seine halbe Lebensgeschichte und alles über seine Söhne. Gäh! Als ich ihm dann die Patentzeichnung für die Superbatterie gab, war er recht begeistert.

Da er zum Bau der Batterie Öl benötigte, ließ ich ihm das Speiseöl, das ja ohnehin ihm gehörte, aus der Küche da und nahm dafür den Linkshänderhammer mit, den Red für einen seiner Söhne entwickelt hatte.

## Im oberen Stockwerk des Motels

In das erste Zimmer, an dem ich vorbei kam, ging ich sofort hinein. Es handelte sich wohl um George Washingtons Gemach. Ob mich dieses Gestell wohl aushält, wollte ich wissen und probierte es aus. Wahrscheinlich nicht. Um wenigstens etwas zu machen, zog ich an der Kordel. Und wie im Fernsehen tauchte auch sofort eine Tante auf, die das Bett machte und das Zimmer putzte. Da ich anderen Leuten nicht bei der Arbeit zusehen kann, verließ ich das Zimmer und klaute vom Wagen vor der Tür die Seife. Um eine ordentliche Waschlauge zu bekommen, warf ich die Seife in den Eimer voll Wasser. Außerdem hatte ich so einen Gegenstand weniger, den ich mit mir herumschleppen mußte.



Abb. 2.7: So hat also George Washington vor seiner Wahl zum Präsidenten gewohnt

Mein Streifzug durch das obere Stockwerk führte mich vom Zimmer mit der Näherin aus in das von Benjamin Franklin. Ah! Eine Flasche Wein. Das ich die sofort in den Tiefen meiner Hosentaschen verschwinden ließ, war doch wohl klar.





## Auf dem Dachboden

Weiter ging es an dem Pferd vorbei hinauf zum Dachboden. Da ich es hasse, wenn Katzen Mäuse quälen, auch wenn es nur Spielzeugmäuse sind, ärgerte ich die Katze. Aber nur kurz, die machte nämlich einen Höllenlärm. Als ich dann Neds Bett benutzte, quietschte es, und die Katze war für einen Moment von diesem Geräusch abgelenkt. Ich beschloß die Matratze von Neds Bett auf das von Jed zu legen. Ich wollte mich dann auf Jeds Bett setzen und die Katze so von dem Spiel mit der Maus ablenken, um mir schnell den kleinen Nager zu schnappen. Und es funktionierte.

Oben nahm ich dann nur noch die rote Farbe mit und ging wieder nach unten in die Main Hall.

## Wieder zu ebener Erde

Die Flasche Wein gab ich Tommy Jefferson für seine Eisenkapsel. Und damit ich nun endlich Washington dazu bekam, einen Baum umzuhauen, malte ich den Baum neben dem Chron-O-John mit meiner roten Farbe an. Anschließend ging ich wieder hinein und reizte George so sehr, daß er den Baum fällte. Schließlich war es der Baum, an dem Laverne in vierhundert Jahren hing. Nachdem der Baum umgehauen war, verschwand er auch aus der Zukunft, und Laverne landete endlich auf dem Boden. Allerdings wußte ich das damals noch nicht.

Da ich schon einmal in der Nähe des Chron-O-Johns war, sandte ich den Brief und die rote Farbe durch die Zeitfluß-Strudelkammer im Boden des Chron-O-Johns an Bernhard.

## Was inzwischen mit Laverne geschah

Während sich Bernard und Hoagie irgendwo in der Zeit vor mir vergnügten, fiel ich plötzlich von diesem Baum, auf dem ich gelandet war. Puff, und auf einmal war der Baum weg. Zwar hing ich damals nicht mehr in der Luft, aber ein Tentakel nahm mich gefangen und brachte mich in ein Gefängnis. Dort sagte mir ein Wächter, daß ich eingeschläfert würde, falls sich kein Tentakel meiner annehmen würde. Schöne Aussichten.

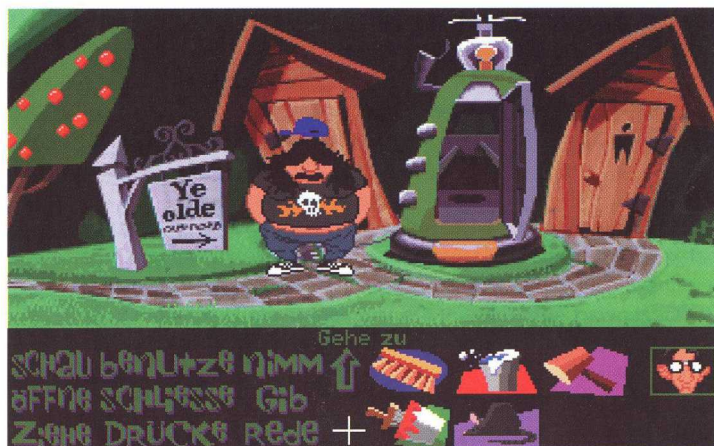


Abb. 2.8: Der Landeplatz der Chron-O-Johns in der Vergangenheit



Abb. 2.9: Laverne wird eingesperrt

## Bernards erster großer Einsatz

Zwar wußte ich nicht wozu, aber Hoagie hatte mir Farbe und einen Brief zukommen lassen, die ich auch sofort einsteckte. Aus meinen Erfahrungen, die ich beim letzten Mal in diesem Haus gesammelt hatte, wußte ich, daß man alles irgendwann gut gebrauchen konnte.

Als ich Dr. Fred meine Freude darüber zum Ausdruck brachte, daß es scheinbar keine Probleme in der Vergangenheit bei Hoagie gegeben hatte und wir uns ja bald wiedersehen würden, machte er mich auf ein Hindernis in der Gegenwart aufmerksam. Ohne einen neuen Diamanten konnten wir den Chron-O-John nicht in Betrieb nehmen. Also auf, einen solchen Edelstein herbeizaubern!

## Bernard in der Eingangshalle der Villa

Zunächst untersuchte ich alle Gegenstände in der Eingangshalle von Dr. Freds Villa. Vielleicht konnte ich ja doch noch etwas Brauchbares finden. Zunächst wurde ich bei dem Münztelefon fündig: Im Geldrückgabefach lag ein Dime, ein Zehn-Cent-Stück. Auch an diesem Prospektständer für Touristen konnte ich mir wieder etwas einstecken: Ein Flugblatt eines Staubsaugerhändlers. Zwar nicht weltbewegend, aber man weiß ja nie. Und außerdem nahm ich noch das Schild, auf dem der alte irre Doc einen Assistenten sucht, aus dem Fenster. Da es nichts mehr zu erkunden gab, ging ich weiter in das Büro hinter dem Schalter.

## Im Büro

Mein erster Blick fiel in Dr. Freds Büro auf das Sparbuch seines Schweizer Bankkontos. Selbstverständlich ließ ich es diskret in meiner Hosentasche verschwinden. In der Schublade seines Schreibtisches fand ich noch ein Fläschchen Tipp-Ex (Booboo-B-Gone). Zwar fand ich hinter dem Gemälde noch einen Tresor, doch leider war er abgeschlossen. Und ich kannte die Kombination nicht.

## In der Main Hall / Hinter dem „Welcome“ Schild

Hätte ich bei diesem verrückten Kerl in der Main Hall doch bloß diese Zigarre nicht geraucht. Wenigstens hat es dem Typen Spaß gemacht zu sehen, wie mir der qualmende Stengel im Mund explodierte. Aber wesentlich mehr interessierte mich das klappernde Gebiß. Da es immer vor mir weglief, mußte ich mir einen Hinterhalt überlegen. Ich brauchte nur den Deckel der Belüftungsanlage im Boden neben dem Kamin zu öffnen und die Zahnprothese hinein zu treiben. Sie saß in der Falle, und ich konnte sie in meinen Besitz aufnehmen. Für's erste reichte mir dieser komische Kauz, und ich verließ diesen Fetenraum wieder und ging in die Küche.

## Bernard in der Küche

In der Küche gab es nichts Besonderes. Aber die beiden Kannen mit Kaffee und die Gabel vom Tisch nahm ich natürlich mit. Und aus dem Schrank im Waschraum neben der Küche klaute ich dann auch noch den Trichter. Irgendwie glaubte ich, nichts dazu beizutragen, die Probleme, die wir hatten zu lösen. Also wollte ich mein Glück im oberen Stockwerk versuchen. Auf dem Weg zur Treppe fiel mir das Erbrochene auf, das in der Lobby an der Decke klebte. Aber leider konnte ich es nicht erreichen. Wozu auch?

## In der Honeymoon Suite

Man muß ja schon sagen, daß sich der Doc ganz gute Namen für seine Zimmer hat einfallen lassen. Das erste, das ich betrat, war die „Honeymoon Suite“. Auf dem Bett lag ein riesiger Fleischkloß und schnarchte vor sich hin. Als ich die Tür hinter mir schloß, bemerkte ich den Schlüsselbund im Schloß. Für alle Fälle nahm ich ihn mit und öffnete die Tür, um schnell verschwinden zu können, falls der Typ aus seinen Träumen erwachte. Zum Relaxen schaltete ich den Fernseher ein und bekam eine interessante Neuigkeit zu hören: Einen 4000-Karat-Diamanten konnte man noch heute bekommen, wenn man dafür den wirklich lächerlichen Preis von zwei Millionen Dollars berappen konnte. Merkwürdig nur, daß die Nummer, die der Versender für diesen äußerst günstigen Diamanten eingeblendet hatte, mit der von der Verkaufsabteilung von LucasArts übereinstimmt.





Abb. 2.10: Der Dicke muß vom Bett runter!



Abb. 2.11: Mit solchen Waffen klappt selbst ein durchgeplanter Selbstmord nicht



Während ich so darüber nachdachte, wer mir wohl zwei Millionen Dollar leihen würde, ging ich weiter zu einem anderen Zimmer.

## Raum 101

In Raum 101 traf ich Mr. Dwayne, der gerade Selbstmord begehen wollte. Er war Erfinder von einigem, Entschuldigung, völlig beknackten Zeug. Klar, daß niemand seine Entwürfe haben wollte. Aber Hoagie hatte mir doch einen Brief aus der Vergangenheit geschickt. Wenn Dwayne die Adresse und den Poststempel nicht beachtet, konnte ihn der Schrieb sicher wieder aufmuntern. Als er die wenigen Zeilen gelesen hatte, raste er wie ein Irrer nach Baltimore. Hoffentlich merkt er nicht, daß der Brief nicht an ihn gerichtet war. Vorsichtshalber steckte ich die Pistole ein, mit der er sich zu erschießen versucht hatte. Auf meinem Weg aus dem Zimmer nahm ich auch noch die Tinte mit, die auf der Kommode neben der Tür stand.

Das Schild an der Tür zum nächsten Zimmer besagte, daß es sich um einen Privatraum handelte. Aber was ist schon privat, wenn es um die Rettung der Menschheit geht?

## Im Privat-Zimmer bei Grün (Green) Tentakel

In dem Privat-Zimmer war Grün (Green) Tentakel! Er versteckte sich vor seinem mutierten Bruder Purpur (Purple) Tentakel und auch vor Dr. Fred Edison. Er hatte furchtbare Angst um sein Leben. Als ich versuchte ihn zu überreden, mit uns die Welt zu retten, sagte er mir, daß er zu große Angst habe, nur das Zimmer zu verlassen. Aber mit ihm konnte ich mich wenigstens über alles unterhalten, was Purpur (Purple) wohl tun würde. Er konnte genau wie ich nur Vermutungen aufstellen. Um ihn ein wenig zu beruhigen und von der Thematik Weltmacht der Purpur (Purple) Tentakel abzulenken, sprach ich ihn auf seine Band und deren tollen Sound an. Für eine Kostprobe der exzellenten Mucke schaltete ich die Stereoanlage ein: Das gesamte Haus begann zu vibrieren. Da fiel mir die Kotze an der Decke der Lobby wieder ein. Damit sie von der Decke fiel, warf ich die Lautsprecherbox im Zimmer um und hoffte, daß dadurch das ekelige Zeug von der Decke gerüttelt wurde. Nach einer Weile schaltete ich die Musi wieder



aus. Da mich Videos nicht minder interessieren als gute Lala, erweiterte ich mein Inventar durch die Kassette, die auf der Stereoanlage stand und verließ meinen Freund Grün (Green) Tentakel.

## Bei Ed

Im nächsten Stockwerk betrat ich zunächst das Zimmer von Wired Ed Edison, den ich dort auch gleich traf. Zwar hatte er seinen Militär-Tick aufgegeben, aber dafür war er irgendwie noch blöder geworden, als er ohnehin schon war. Scheinbar waren seine Briefmarken sein ein und alles. Er wollte sie einfach nicht herausrücken. Aber vielleicht konnten sie mir helfen, einen Diamanten zu bekommen. Während ich überlegte, steckte ich den Hamster schon einmal in meine Jackentasche. Dann kam mir eine glorreiche Idee: Ich hatte doch diese Zaubertinte bei mir. Gedacht, getan. Die Tinte wurde kurzerhand über dem Briefmarkenalbum ausgeschüttet. Ed schien mir etwas ärgerlich. Nach mir flog sein Album und die beschmutzte Briefmarke auf den Flur. Das Album und die Marke hob ich auf. Die einzelne Marke behielt ich, die Sammlung gab ich dem Jungen zurück und erzählte ihm etwas von überirdischen Kräften als Ausrede. Er vergab mir. Zum Glück, denn sonst dürfte ich an seinem Computer bestimmt nie wieder der Maniac Mansion spielen.

## Im Kontrollzimmer von Edna

Da Ed sich wieder nur mit seiner Sammlung beschäftigte, ging ich hinüber ins andere Zimmer auf dieser Etage und besuchte dort Edna. Von ihr erfuhr ich einige, später noch sehr wichtige Dinge. Zum Beispiel, daß unten im Safe der Vertrag über Maniac Mansion mit LucasArts lag, der Millionen wert sein müßte. Außerdem spricht der Doktor offensichtlich im Schlaf und verrät dabei die Kombination des Safes.

## Auf dem Dach

Da auf dem Dachboden nichts zu holen war, ich aber noch höher hinaus wollte, kletterte ich durch das Fenster auf das Dach. Das einzige, was ich hier entwenden konnte, war die Kurbel von diesem kleinen Kran. Um vom

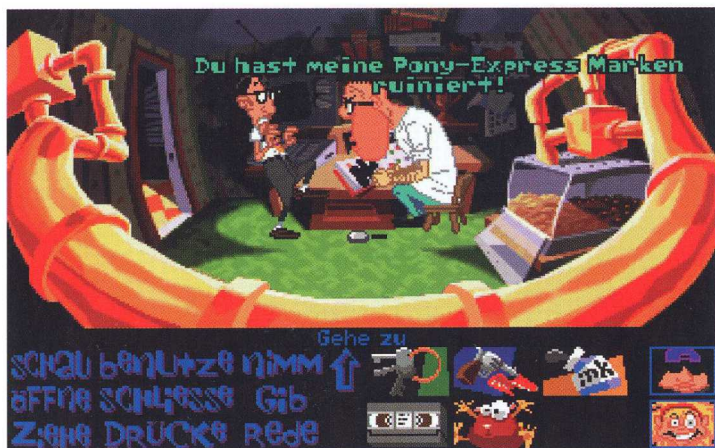


Abb. 2.12: Ed liebt seine Briefmarken über alles



Abb. 2.13: Selbst hier oben sind nützliche Gegenstände zu finden



Dach wieder herunter zu kommen, benutzte ich den Schornstein und landete in der Main Hall.

Dort lenkte ich den dicken Mann kurz ab und tauschte meine Gag-Pistole gegen die Feuerzeug-Pistole. Glücklicherweise bemerkte der lustige Kerl das nicht. Ich bat ihn um eine seiner Scherzzigarren, die er mir auch gab. Weiter ging es in die Eingangshalle.

## Das Kotze-Imitat in der Lobby

Wie erwartet, war durch die Musik die Kotze in einem Stück von der Dekke geplumpst. Wie sich bei näherer Betrachtung herausstellte, handelte es sich lediglich um falsche Kotze. Wahrscheinlich aus der Aservatenkiste dieses dicken Mannes in der MainHall. Natürlich packte ich diesen Scherzartikel zu dem anderen Kram in meine Tasche. Da ich schon auf dem Boden rumkroch, nahm ich auch noch dieses alte Kaugummi, in dem ein Dime (Groschen) steckte. Selbst mit aller Gewalt konnte ich es nicht vom Boden lösen. Pech.

Haben Sie schon einmal Erbrochenes und dann ein altes Kaugummi untersucht? Ja? Dann können Sie sich wohl vorstellen, daß mir etwas schlecht geworden war. Ich beschloß meine Recherche zunächst im Freien fortzuführen.

## Auf dem Parkplatz

Da stand nun dieses schöne alte Auto, und jemand hatte etwas auf die Windschutzscheibe geschrieben. Natürlich las ich mir diese Botschaft durch. Anschließend befragte ich den Herrn mit der Strumpfmaske, was er denn mit der Brechstange an dem Wagen treibe. Als er mir sagte, daß er seine Schlüssel im Wagen liegen gelassen hatte, gab ich ihm die Schlüssel, die ich aus dem Hotel hatte. Als Anerkennung schenkte mir der nette Mann mit der Maske seine Brechstange. Wirklich nett von ihm.





Abb. 2.14: Diesem maskierten Mann hätten Sie doch sicher auch mit einem Bund Schlüsseln ausgeholfen

## Der Dime (Groschen) im Kaugummi

Mit Hilfe der Brechstange müßte es doch wohl möglich sein, das Kaugummi vom Boden der Motel-Lobby zu brechen. Gesagt, getan. In der Eingangshalle holte ich den Eisenprügel heraus und leistete mit ihm ganze Arbeit.

Anschließend schaute ich mich noch einmal in der Honeymoon Suite um.

## Nochmals in der Honeymoon Suite

Irgendetwas lag da doch unter dem schlafenden Kerl. Um ihn wach oder beiseite zu ruckeln, warf ich meinen Dime (Groschen) in den Schlitz dieser Massagemaschine am Bett. Zwar wurde der Typ etwas bei Seite geruckelt, doch das genügte nicht. Aber ich hatte ja noch die andere Zehn-Cent-Münze, die im Kaugummi klebte. Wohl oder übel mußte ich mit einigen



Kaubewegungen das alte Ding wieder weich machen. Schmeckte übrigens gar nicht so schlecht. Nachdem ich also auch den zweiten Dime (Groschen) in die Maschine geworfen hatte, fiel dieses Schlafmonster vom Bett, wachte dabei nicht auf, und legte frei, was unter ihm gelegen hatte. Ein Sweat-Shirt.

## Wie man an Geld aus Süßigkeitenautomaten gelangt

Zwar hatte ich jetzt dieses uralte, feuchte, stinkende Sweat-Shirt, doch ich war pleite. Konnte also den Pulli nicht im Trockner im Raum neben der Küche trocknen. Aber halt. Neben dem Zimmer des Schläfers stand doch der Automat mit Süßigkeiten. Mit Hilfe der Brechstange kam ich so an einige Quarters (Fünfziger). Da ich inzwischen recht viel zu tragen hatte, steckte ich kurzerhand den Hamster in den Eisschrank, der im Flur herumlag.

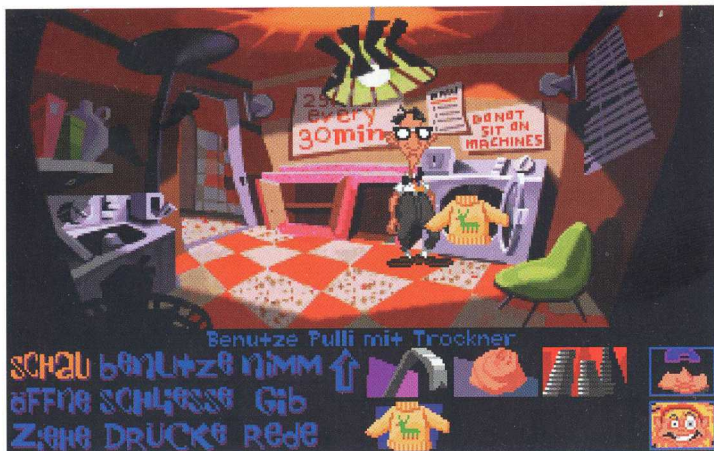


Abb. 2.15: Das Sweat-Shirt muß erst einmal getrocknet werden

## Der Sweater wird getrocknet und einiges an Hoagie gesandt

Mit den Geldstücken ging ich in den Waschraum hinter der Küche und warf das Sweat-Shirt in den Trockner. Klappe zu und einige Quarters (Fünfiger) in den gierigen Geldschacht geworfen. Da das Trocknen immer einige Zeit dauert, bin ich dann runter zu dem Chron-O-John und habe einige Dinge nacheinander an Hoagie gesandt: Das Textbuch, das Flugblatt, das klappernde Gebiß, das Schild mit dem Stellenangebot, die Briefmarke, das Pistolenfeuerzeug und die Zigarre.

## Hoagie erhält einige Dinge

Da hatte ich ja nun einige Zeit vor dem Chron-O-John 'rumgehangen, und nichts kam zurück. Aber dann, Bernard schickte mir ein Teil nach dem anderen. Immer wenn ich gerade etwas aus dem Lokus genommen hatte, schickte er mir etwas Neues. Aber nach der Zigarre hörte er endlich auf damit.

## Hoagie wäscht den Kutschwagen

Naja, meinen eigenen Wagen würde ich ja nie waschen, aber da mir Bernard durch das Scheißhaus erzählt hatte, daß er diese merkwürdige Botschaft auf der Windschutzscheibe des Wagens in zweihundert Jahren erhalten hatte und ich ja sowieso nichts zu tun hatte, nahm ich eben die Seifenlauge und die Bürste und wusch das alte Gefährt. Doch da sich, kurz nachdem ich begonnen hatte, ein Unwetter zusammenbraute, hörte ich doch wieder auf. Wozu waschen, wenn der Regen den Dreck abspült. Auch Ben, das ist der Typ, der auf der Wiese mit dem Windvogel gespielt hat, kam zum Motel, als das Gewitter aufzog. Ich konnte ihn einfach nicht davon überzeugen, daß er seine Blitz- und Stromexperimente bei einem Unwetter und nicht bei Sonnenschein unternehmen sollte. Aber was soll's, er wird es auch noch merken.

## Ein Vorschlag für die Verfassung

Um nicht naß zu werden, ging ich wieder in das Motel und schaute bei den drei Jungs vorbei, ob sie sich schon etwas für die Verfassung überlegt hatten. Natürlich nicht. Kurzerhand warf ich den Reklamezettel, den ich von Bernhard erhalten hatte in den Vorschlagskasten und bat die drei einmal nachzuschauen, ob schon Ideen in der Kiste lagen. Zwar wußten die drei nicht was ein Staubsauger sein sollte, noch konnte sich George erinnern diesen merkwürdigen Vorschlag gemacht zu haben, aber sie nahmen es als Gesetz auf. Ob das wohl etwas in unserem Land verändert hätte? (Bernard: Und ob. Plötzlich tauchte im Labor des Docs ein Staubsauger auf.)



Abb. 2.16: Die Explosionszigarre zeigt ihre Wirkung...

Um mit dem Präsi per „Du“ zu kommen, bot ich George die Zigarre an. Konnte ich denn wissen, daß dieses Ding explodieren würde? Als das Ding explodierte, flogen uns die Holzzähne von Washington um die Ohren. Glücklicherweise hatte mir Bernard ja auch ein Gebiß mitgeschickt, das ich George anbieten konnte. Als er das Gebiß eingesetzt hatte und es unaufhörlich klapperte, dachten Jefferson und Hancock, dem Vater der amerika-

nischen Nation wäre kalt. Beide beschlossen endlich den Kamin an zu machen. Hancock fror nicht mehr so sehr und legte seine Decke zur Seite. Da ich ja alles aufsammeln sollte, hob ich sie vom Boden auf. Da es hier erst einmal nichts für mich zu tun gab, ging ich hinunter zu Red Edison ins Labor.

## Im Labor von Red

Unten gab ich das Schild mit der Suchaufschrift nach einer wissenschaftlichen Hilfskraft von Bernard an Red. Er dachte, das Schild stamme von ihm und stellte mich ein. Ich schnappte mir den Labormantel und ging wieder nach oben.

## Bei Ben Franklin im Zimmer

Den Mantel gab ich gleich an Ben weiter. Vielleicht konnte er ja mit ihm seine Stromexperimente voranbringen. Ich konnte natürlich nicht widerstehen, ihm bei seinem Versuch zu helfen und ging am Nachmittag mit ihm hinaus auf die Wiese. Wir ließen zusammen seinen Windvogel steigen. Ich hatte dabei eine tragende Rolle: Ich sollte den Drachen halten, bis er den Windvogel in die Luft ziehen konnte. Sofort das erste Experiment klappte: Ein Blitz schlug ein, und per Schnur wurde der Strom vom Windvogel zu Franklin übertragen. Der fiel natürlich vom Schlag getroffen in Ohnmacht. Aber ein Experiment pro Tag war mir genug, und ich ging zu meinem Kollegen, dem sprechenden Pferd im zweiten Stock des Motels.

## Das sprechende Pferd

Als mich das Pferd auslachte, war ich erst deprimiert. Wer läßt sich schon gern von einem wiehernden Vieh auslachen? Ich nicht. Rache! Ich las dem Tier aus dem Physikbuch vor, und nach drei oder vier Sätzen fing es an zu schlafen. Ich stahl dem Pferd sein Gebiß aus dem Wasserglas; auf das es keinen Menschen mehr mit seinen riesigen Zähnen auslachen konnte. Da fiel mir ein, daß es ja noch einige Leute gab, die ziemlich blöd zu mir waren. Die beiden Brüder Ned und Jed, diese beiden eingebildeten Bildhauer. Na, denen wollte ich dann auch noch eins verpassen.





Abb. 2.17: Pferde können also doch sprechen

## Bei Ned und Jed

Ich tauschte kurzerhand meinen Linkshänderhammer gegen den Rechtshänderhammer von Ned. Hähä. Erst traf er seine angefangene Arbeit überhaupt nicht mehr und dann mit solcher Wucht, daß die Statue in Kiesel zerbröckelte. Jetzt aber sollte Schluß sein mit dem ganzen Unsinn. Ok. ich konnte natürlich mit einem Rechtshänderhammer nun wesentlich mehr anfangen als mit dem für Linkshänder, aber in erster Linie war es doch Bosheit, die mich zu der Aktion bewog. Um die Batterie herzustellen, benötigte ich noch Gold.



## Die goldene Schreibfeder aus der Main Hall wird beschafft

Das Einzige, was ich in dem ganzen Motel aus Gold war, war die Schreibfeder, mit der die drei unsere Verfassung schreiben wollten. Aber Jefferson wollte nicht, daß ich das goldene Stück mitnahm. Ich mußte mir etwas einfallen lassen. Da ich ja glücklicherweise immer noch die Decke bei mir trug, kletterte ich hinauf auf das Dach des Gebäudes. Die Decke legte ich über den Schornstein, so daß sich der gesamte Qualm in der Main Hall sammeln mußte. Die alten Herren bekamen ein Schock, dachten, daß das Haus brennt und retteten sich mit einem Sprung aus dem Fenster. Langsamem Schrittes konnte ich nun vom Dach hinab in die Main Hall latschen und mir die goldene Schreibfeder schnappen. Damit die Superbatterie endlich fertig werden konnte, brachte ich die Feder sofort zu Red Edison ins Geheimlabor in den Keller.

## Laverne muß zum Arzt

Um aus der Zelle heraus zu kommen, sprach ich die Wache an und gaukelte ihr vor, daß es mir nicht besonders gut ginge. Ich wurde daraufhin zu Dr. Tentakel gebracht. Er untersuchte mich kurz und stellte natürlich prompt fest, daß mir nichts fehlte. Aber er ließ mich für einen kurzen Augenblick allein, und ich konnte die Anatomiekarte über Tentakeln einstecken, bevor der Wächter mich wieder in meine Zelle zu diesen anderen Typen steckte. Aber ich mußte den Kram von mir doch irgendwie zu Bernard und Hoagie schicken. Also fragte ich die Wache, ob ich ins Badezimmer dürfe. Er brachte mich wie einen Hund nach draußen, und ich sollte dort mein Geschäft verrichten. Dort stand glücklicherweise aber auch noch der Chron-O-John. Durch die Toilette schickte ich das Skalpell zu Bernard und den Anatomieplan an Hoagie.

## Bernard schlitzt den Clown auf

Laverne ist manchmal ein richtiger Schatz. Durch unsere Zeitmaschine hatte sie mir ein Skalpell geschickt. Endlich konnte ich herausfinden, was sich in diesem grinsenden Clown Oozo befand. In der Main Hall bei diesem Scherz-

keks stand der Clown. Er wartete nur darauf, operativ diesen Lachsack entfernt zu bekommen. Zwar war nach meinem exzellenten Eingriff nicht mehr viel von Oozo the Clown übrig, aber ich hatte dafür einen Lachsack. Um mich bei Laverne zu revanchieren, schickte ich ihr mittels der Zeitfluß-Strudelkammer unseres Chron-O-Johns das Tipp-Ex Deckweiß, die Gabel, die Kurbel, das Kotzeimitat und den Lachsack.

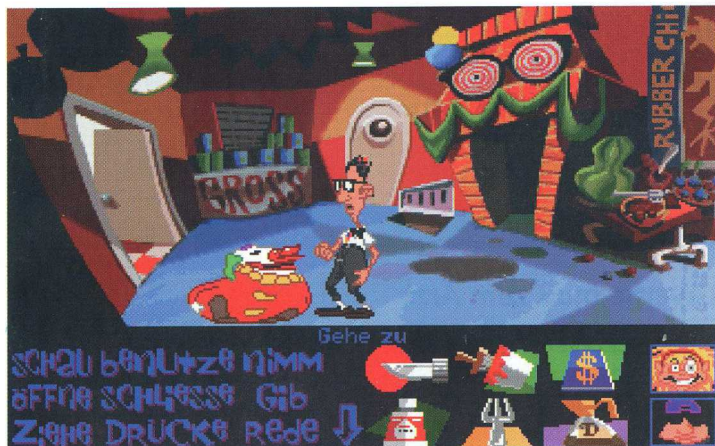


Abb. 2.18: Oozo the Clown muß seine Luft lassen

## Dr. Fred soll Schlafwandeln

Um endlich an den Tresor heran zu kommen, mußte ich den Doc zum Schlafen bringen. Schließlich gab es die Chance, daß er mir im Schlaf die Nummer zu dem Safe verriet. Nicht nur als freundliche Geste also, schenkte ich ihm eine Tasse entkoffeinierten Kaffees ein. Die sind ja heute schon so gut, daß man einen Unterschied nicht schmecken kann. Prompt schlief Dr. Fred auch im Stehen ein.

Damit ich auf keinen Fall das Schlafwandeln des Doktors verpaßte, mußte ich meine Videokassette oben in den Rekorder der Videoüberwachung legen. Also ging ich hinauf zu Edna. Damit sie nicht sofort mitbekam, was ich machte, beförderte ich Edna mitsamt ihrem Schreibtischstuhl mit einem eleganten Fußtritt aus dem Raum. Sofort legte ich die Kassette ein und schaute mir das Gerät genauer an. Ich drückte auf Aufnahme. Als Dr. Fred Edison fertig war, spulte ich das Band zurück und stellte rechts am Gerät die Geschwindigkeit herunter, schaute mir dann das Geschehen nach einmal an und schrieb mir die Nummern auf. Der Vertrag wartete auf mich.

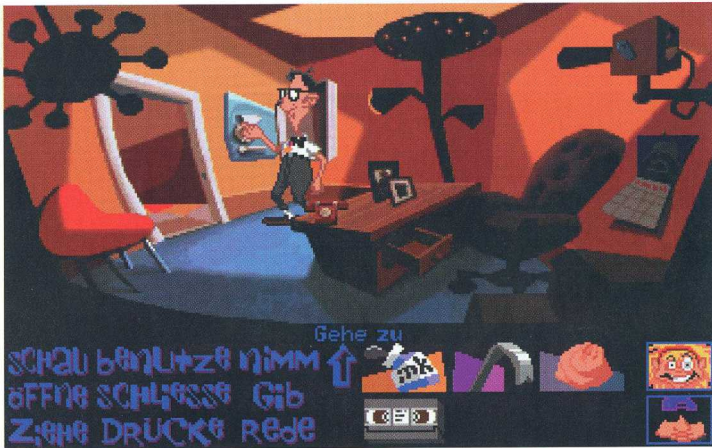


Abb. 2.19: Bernard weiß, wie man Panzerschränke öffnet

## Bernard der Panzerknacker

Ich ging folglich hinunter in das Büro zum Safe. Die Kombination kannte ich nun ja, und es war ein leichtes, den Panzerschrank zu öffnen und den Vertrag herauszunehmen. Wie es sich für einen Einbrecher gehört, verließ ich anschließend das Gebäude durch den Kamin in der Main Hall.

## Auf dem Dach

Vom Dach aus stieg ich durch das geöffnete Fenster in die Dachkammer ein und fand dort Dr. Fred an einem Bett gefesselt. Ob das wohl die beiden Typen waren, die ich mit der Videoanlage beobachten konnte? Wie er so da lag, erinnerte er mich irgendwie an die Mumie, die unten vor dem Haus stand. Nur das er mit roten Mullbinden und nicht mit weißen eingewickelt war. Ich mußte ihm unbedingt helfen, denn ohne ihn hätten Hoagie und Laverne nicht mehr zurückgekonnt. Mit dem Seil kletterte ich wieder hinaus auf das Dach. Ich wollte die Mumie nach hier oben holen. Dazu legte ich das Band durch den Flaschenzug und ging anschließend nach unten vor das Haus.



Abb. 2.20: Ob die Aktion mit der Mumie auch anders hätte ausgehen können?



## Die Mumie wird mit Dr. Fred vertauscht

Mit einem gekonnten Henkersknoten befestigte ich das Seil am Hals der Mumie und ging wieder hinauf auf das Dach. Von dort zog ich den Mullbinden-Mann mit aller Kraft nach oben. Dummerweise landete ich bei der Aktion unten, aber ich kannte den Weg nach oben ja gut. Also ging ich wieder hinauf zu Dr. Fred und der Mumie. Damit den Typen nicht auffallen konnte, daß ich Dr. Fred mit der Mumie vertauscht hatte, mußte ich sie zunächst rot anstreichen und konnte die beiden erst dann miteinander vertauschen. Genau wie ich die Mumie hinauf befördert hatte, wollte ich Dr. Fred hinunterschaffen. Ich band ihn also am Seil fest und kletterte aus dem Fenster hinaus. Zunächst mußte ich ihn natürlich mit dem Seil aus dem Zimmer ziehen und konnte ihn erst dann hinunter ins Labor schaffen. Er schien beinahe im Koma zu liegen. Aber wen hätte eine ordentliche Ladung nicht aus dem Tiefschlaf geholt?

Um den kleinen Mann wach zu bekommen, füllte ich ihn mit Hilfe des Trichters voll mit starkem, diesmal koffeinhaltigen Kaffee. Voilá, er war von den Schläfern wieder aufgestanden.

So, nun mußte ich den Typ nur noch dazu bringen, den Vertrag zu unterschreiben. Ansonsten war er schließlich keinen Heller wert. Zwar wollte er erst nicht so recht, aber als ich ihm mit Purpur (Purple) Tentakel kam, unterschrieb er, ohne zu lesen (4-1).

## Hoagie und der Pony Express - Part II

Tja, ich nahm den unterschriebenen Vertrag dann aus dem Klo und versah ihn dann mit der Briefmarke. Natürlich warf ich ihn auch umgehend in den Briefkasten, wo er dann von diesem Wahnsinnsreiter vom Pony-Express abgeholt wurde. Zwar kam der Vertrag so einige Jahrzehnte vor dem Spiel bei LucasArts an, aber Hauptsache die Irren dort bekamen ihn überhaupt - und überwiesen das Geld!

Den Anatomieplan der Tentakeln legte ich der Schneiderin oben im Motel auf den Tisch. Wollte mal sehen, was sie daraus macht. Hat sich gelohnt!



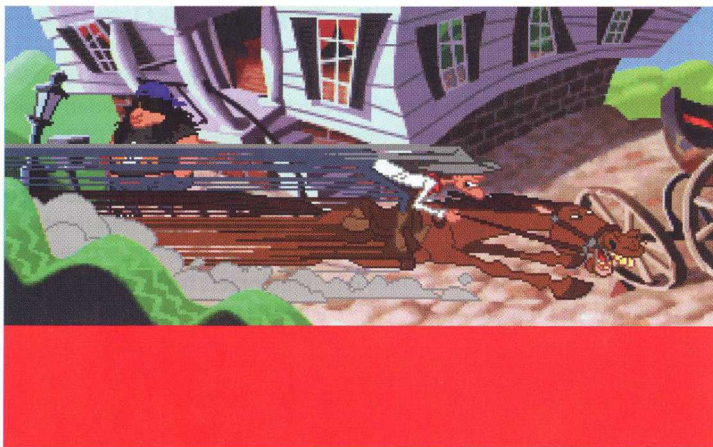


Abb. 2.21: Die Leute vom Pony-Express waren wirklich verdammt schnell

Damit nun auch Laverne ihre Situation etwas verbesserte, schickte ich ihr auf die bekannte Art die Nudeln, die Spielzeugmaus, das Gebiß und den Dosenöffner.

## Laverne wird zum Tentakel

Als ich das ganze Zeug von Hoagie bekommen hatte, ging ich wieder zurück zum Haus. Der Wächter brachte mich zwar wieder in die Zelle, doch ich konnte ihn auf die gleiche Art wie schon zuvor überreden, mich zum Arzt zu bringen. Der Wächtertentakel ließ mich allein im Behandlungszimmer, und ich nutzte die Gelegenheit, abzuhauen. Ich lief in die Main Hall und verschwand durch den Kamin auf das Dach. Dort benutzte ich die Kurbel von mir, um diesen Tentakel-Fahnen-Sack einzuholen. Ich griff zu, nahm dieses Ding vom Mast und zog es über. Ich sah aus wie ein Tentakel! Durch den Schornstein ging mein Weg zurück in die Main Hall, wo meine Verkleidung die erste Zerreißprobe überstehen mußte.

Ich sprach den Tentakel dort an, und er erkannte nicht, daß ich ein Kostüm an hatte. Er rückte sogar ein Namensschild für einen Menschen heraus! Ich konnte mich also frei im ganzen Gebäude bewegen!

## Eine Mumie wird zum Menschen

So, nun brauchte ich also noch einen Menschen für diesen Wettbewerb. Ich durchsuchte das Haus, bis ich im ersten Stock auf dieses alte Eisending im Zimmer „W“ stieß. Da ich es nicht mitnehmen konnte, öffnete ich es kurzerhand mit dem Dosenöffner. Eine Flasche Weinessig! Naja, besser als nichts. Eingesteckt und auf in das nächste Zimmer: „R“.

Da hatte ich ja meinen Menschen! Mit einigen Handgriffen konnte ich die Mumie doch in einen Menschen verwandeln. Wenn die Typen nicht einmal merkten, daß ich kein Tentakel bin, wie sollten die denn dann auch merken, daß der Mumi-Man nicht mehr lebte? Also bekam die Mumie das Namensschild angeheftet und wurde zur schnelleren Fortbewegung auf die Rollschuhe gesetzt. Außerdem fand ich in dem Zimmer auch noch ein Verlängerungskabel. Das brauchte ich ja unbedingt, damit ich Strom zu dem Chron-O-John bekam. Schließlich war das Stromkabel der Maschine selbst viel zu kurz. So, nun konnten die Mumie und ich das Zimmer verlassen. Mit einem kleinen Stoß von mir rollte der Rollerskater voran.

Zwar war Mumi schon unten, doch ich hatte noch nicht alle Zimmer durchsucht. Im nächsten Raum, Zimmer F, traf ich dann auf Purpur (Purple) Tentakel. Nach einem kurzen Schwätzchen, bei dem ich mich zum Glück nicht verraten habe, ging ich zurück zu meinem Menschen. Schließlich stand der Wettbewerb kurz bevor.



Abb. 2.22: Purpur (Purple) Tentakel in seiner Schaltzentrale zur Weltmacht

## Wer besitzt den schönsten Menschen?

Um nun meinen Menschen zum Sieg zu verhelfen, mußte ich ihn noch etwas verschönern. Mit dem Pferdegebiss verlieh ich ihm wohl das schärfste Lächeln, das ein Mensch je gehabt hatte. Der Lachsack gab meiner Nummer Eins das beste Lachen, und die Nudeln machte ich zu seinem blonden Haar. Natürlich mußte ich es noch einmal mit der Gabel durchkämmen, bevor er vor die Jury treten konnte. Der einzige, der meiner Mumie etwas anhaben konnte, war wohl Harold, der Mensch mit dem grünblauen Haar und den Sternen und Mond darin. Damit er keine Chance hatte zu gewinnen, legte ich das Imitat des Erbrochenen vor ihm auf den Boden. Prompt kam der Tentakelarzt angehüpft und ließ Harold von der Show entfernen. Kranke Menschen durften nämlich nicht teilnehmen.

Nun konnte meinem Siegertypen nichts mehr passieren. Ich ging zu der Jury und sprach mit ihnen, damit sie die einzelnen Bewertungen endlich

vornahmen. Wie konnte es anders sein, er gewann! Als Prämie bekam er einen Pokal und einen Gutschein für ein Abendessen.

## Vorbereitungen für die Reise zurück in die Vergangenheit

So, nun wollte ich aber alles für meine Rückreise vorbereiten. Ich ging also hinaus zu dem Chron-O-John. Ich mußte das Kabel der Zeitmaschine mit meinem Verlängerungskabel bis durch das Kellerfenster legen. Doch bevor ich weitermachen wollte, mußte ich die anderen Menschen aus der Zelle befreien. Ich ging also zu den Gefangenen und lenkte den Wächter ab, indem ich ihm meinen Gutschein für das Abendessen schenkte. Er war so begeistert, daß er gleich verschwand, um es seiner Frau zu erzählen. Den Schalter für das unsichtbare Gitter hatte ich schnell umgelegt, und nun konnten die drei eigentlich in die Freiheit! Aber sie wollten nicht. Manche Menschen muß man zu ihrem Glück zwingen. Da der Alte mir sagte, daß er Stinktiere haßte, mußte ich also nur solch ein Tier irgendwie auftreiben.

## Ein Stinktier made by Laverne

Da ich aber draußen keines dieser Tiere finden konnte, mußte ich wohl mit der Katze vorlieb nehmen, die immer durch einen Spalt im Zaun verschwand, wenn man ihr zu nahe kam. Damit das Vieh auf dem Rücken auch den typischen weißen Streifen hatte, bestrich ich eine Stelle oberhalb der Lücke im Zaun mit dem Tipp-Ex und wartete, bis die Katze zurückkam. Der Streifen sah so echt aus, daß das Tier selbst nicht wußte, was geschehen war. Um den Stinktier-Ersatz nun noch mit in die Zelle nehmen zu können, mußte ich es noch einfangen. Die Kunststoffmaus erweckte bei dem Vieh soviel Aufmerksamkeit, daß ich es mit einem Griff zu meinen anderen Dingen packen konnte. Das Stinktier warf ich dann in die Zelle: Die drei liefen ihrer Zukunft in Freiheit entgegen.





Abb. 2.23: Die drei haben Angst vor Stinktieren

## Strom für die Rückreise in die Vergangenheit

Um nun endlich in die Vergangenheit zurück reisen zu können, benötigte ich Strom. Dazu wollte ich den Hamstergenerator benutzen, der immer noch im Keller stehen mußte. Ich brauchte zunächst einen Hamster, den ich auch in dem Eisschrank im ersten Stockwerk fand. Zwar war er etwas kalt, aber dank der modernen Mikrowelle des 22. Jahrhunderts in der Küche bekam ich ihn schon wieder hin.

Damit der kleine Nager auch genug Spannung erzeugen konnte, brauchte er noch irgendetwas aus Kunststoff. Im Wäschetrockner wurde ich fündig. Das Ding war wohl schon einige hundert Jahre gelaufen, so klein war das Sweat-Shirt, das ich in der Maschine fand. Es paßte dem Hamster daher wie angegossen.

Da der Wächter, der sonst vor der Uhr stand, nun auch auf Menschenjagd war, konnte ich unbemerkt in das alte Labor von Dr. Fred hinabsteigen.





Abb. 2.24: Elektrikversuche mit Windvögeln haben es in sich

Ich stöpselte das Kabel zu meinem Chron-O-John in den Generator und setzte den Hamster hinein. Irgendetwas hatte ich zunächst falsch gemacht, denn eine alte Falle von Dr. Fred Edison haute mich um, und der kleine gerissene Hamster nutzte die Gelegenheit und verschwand in einem Mau-seloch. Aber nicht mit mir! Ich nahm den Staubsauger und saugte den Kleinen aus seinem Versteck. Nun brauchte ich den Auffangsack des Gerä-tes nur zu öffnen und den Nager wieder in den Generator zu setzen. Es funktionierte! Der Hamster erzeugte Unmengen an Strom! Also zurück zu meinem Chron-O-John.

Da Hoagie ja noch Batterieflüssigkeit benötigte, schickte ich ihm den Essig.

## Hoagie kann zurück in die Zukunft

Laverne schickte mir also den Essig, den ich umgehend zu Red Edison brach-te. Er baute die Superbatterie zusammen, und ich hatte endlich Hoffnung, nicht zu spät zu meinem Metalkonzert zu kommen. Als er mit dem Zusam-menbau fertig war, nahm ich mir das Wunderwerk der Technik aus dem



Regal und mußte die Batterie nur noch an ein Ladegerät klemmen. Der einzige, der mir dabei helfen konnte, war Ben mit seinem Windvogel. Ich ging zu ihm hinaus auf die Wiese.

Ben Franklin bat mich, wieder seinen Drachen für den Start hoch zu halten. Ich steckte die Batterie einfach in den Flieger und hoffte, daß sie durch einen Blitzschlag aufgeladen würde. Und sie wurde aufgeladen. Ich nahm das geladene Ding mit zu dem Chron-O-John und schloß es am Stromkabel an. Er lief sofort an!

## Bernard beschafft einen Diamanten

Tja, nun war ich wieder in der Gegenwart am Zug. Aber da wir den Vertrag ja zu LucasArts geschickt hatten, befand sich nun auf dem Konto des Docs genügend Geld dazu. Ich rief vom Büro des Motels aus diese Leute an, die Werbung für Diamanten im Fernsehen gemacht hatten. Zwar hatte ich keine Kreditkarte, aber sie akzeptierten auch das Schweizer Nummernkonto von Dr. Fred.

Wie angekündigt, kam der Diamant per Lichtgeschwindigkeits-Lieferservice. Ich brachte den Klunker zum Doc, und er baute ihn auch sofort ein. Es war an der Zeit, Hoagie und Laverne wieder in die Gegenwart zurückzuholen. Und es klappte auch.

## Die Welt wird gerettet!

Aber es gab keine Zeit zu verlieren, erinnerte uns Dr. Fred, wir mußten die Sludge-O-Matic doch noch gestern ausstellen! Aber während wir drei noch darüber grübelten, wer von uns die Aufgabe bewältigen sollte, hüpfte Purpur (Purple) Tentakel in einen Chron-O-John und verschwand zum Vortag. Grün (Green) Tentakel kam plötzlich auch angehüpft und verschwand mit der zweiten Zeitmaschine, um seinen Bruder aufzuhalten.

Wild entschlossen quetschten wir uns zu dritt in den letzten Chron-O-John und flogen den beiden Tentakeln hinterher. Der Doc rief uns noch etwas hinterher, aber wir hörten nicht mehr, was er sagte.

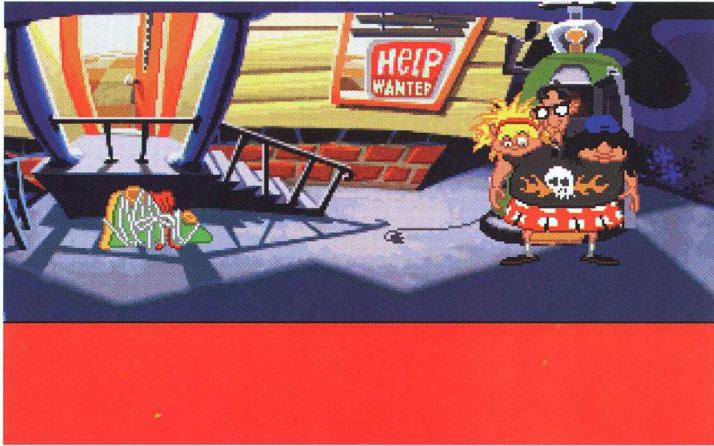


Abb. 2.25: Moment, nicht zu dritt in einen Chron-O-John!

Angekommen, fanden wir Grün (Green) Tentakel gefesselt am Boden liegend. Plötzlich tauchte auch Purpur (Purple) Tentakel auf und zwar mit einer Armee aus Kopien seiner selbst aus der Zukunft. Wir mußten uns etwas einfallen lassen. Doch bevor wir einen klaren Gedanken fassen konnten, minituarisierte uns diese Ur-alt-Version von Purpur (Purple) Tentakel. Aber die Wirkung hielt nicht lange an, und wir versteckten uns in der Honeymoon Suite. Als der Alte an uns vorbei war, schlichen wir uns in Zimmer 101. Aber er sah uns und verkleinerte uns aufs Neue. Durch ein Mauselloch konnten wir uns ins Zimmer von Grün (Green) Tentakel retten. Die einzige Waffe, die wir dort fanden, war die Bowlingkugel. Mit ihr bewaffnet gingen wir hinunter ins Labor. Als gute Bowler bekannt, setzen wir an zum letzten Schlag: Alle sollten mit einem Wurf erledigt werden. Es war so leicht, wie ein Spiel!

Aber wir hatten die Rechnung ohne den Alten mit seinem Minituarisierer gemacht. Er verwandelte uns wieder, und wir waren nicht einmal mehr so groß wie der Tisch. Es half nichts, wir mußten mit ihm über die ganze Sache reden. Außerdem, was hätten wir in unserer Lage auch sonst tun

können. Wieso das Ganze überhaupt, was Purpur (Purple) Tentakel denn gegen uns Menschen habe, fragten wir ihn. Wir Menschen würden die Tentakeln unterdrücken, behauptete er. Aber es war doch alles nur Dr. Freds Schuld, denn er hatte die Tentakeln schließlich so erschaffen, wie sie nun einmal waren. Das klang auch für die Purpur (Purple) Tentakel logisch, und er beschloß lediglich Dr. Fred und nicht die gesamte Menschheit zu hassen. Wir überzeugten ihn, die Waffe nicht mehr auf uns, sondern auf Dr. Fred zu richten. Er schoß auf den Doc, traf allerdings nur dessen Spiegel, und die Schrumpfstahlen wurden reflektiert. Den Rest der Geschichte kennen Sie ja ...“

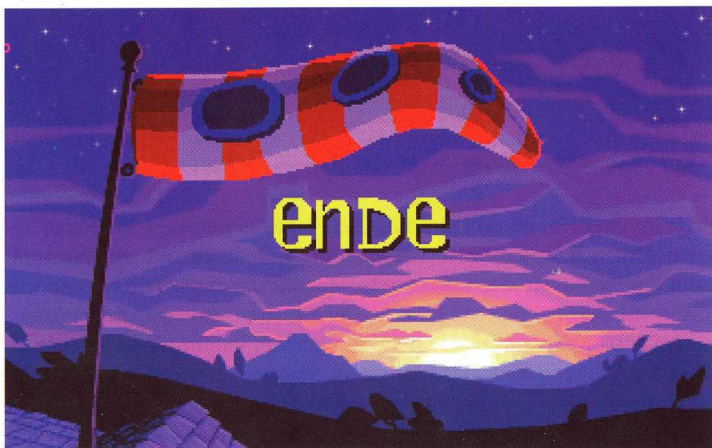
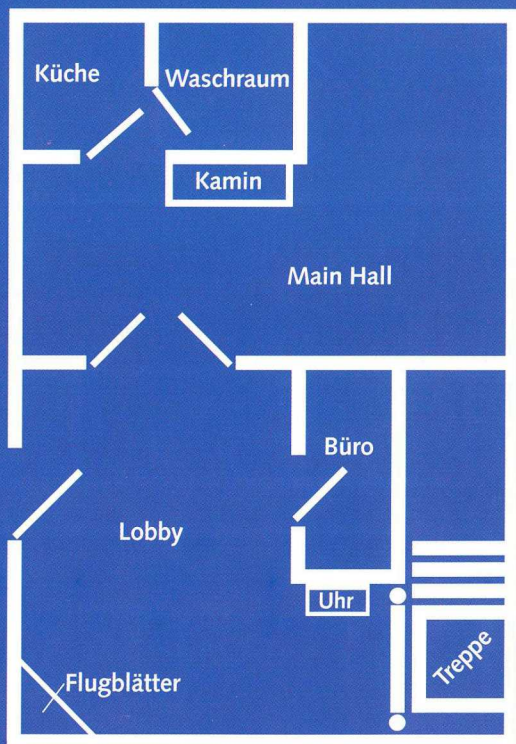


Abb. 2.26: Die amerikanische Nationalflagge im Sonnenuntergang. The End.

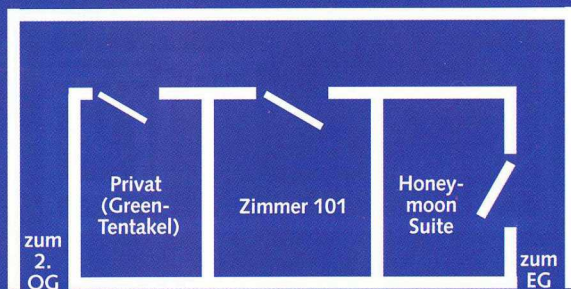
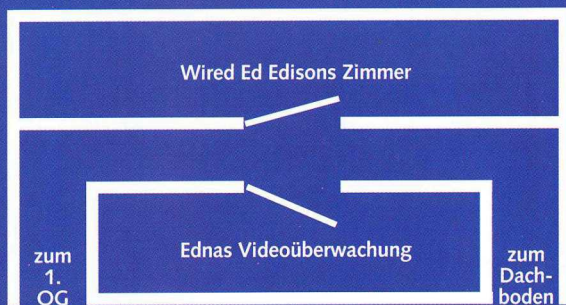
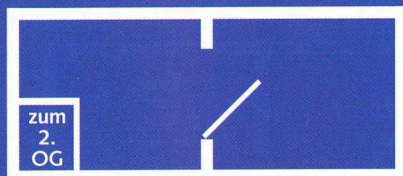


# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA ERDGESCHOß





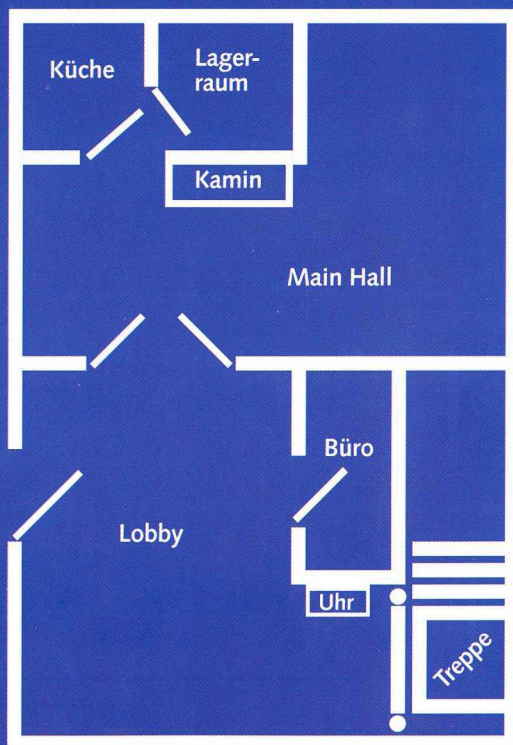
## DIE GEGENWÄRTIGE VILLA DIE OBEREN STOCKWERKE



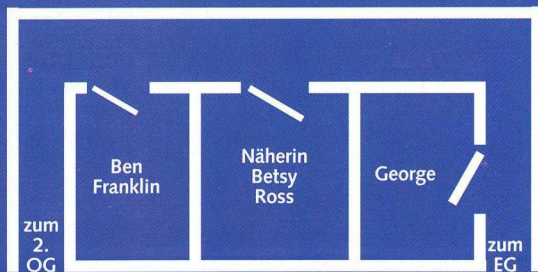
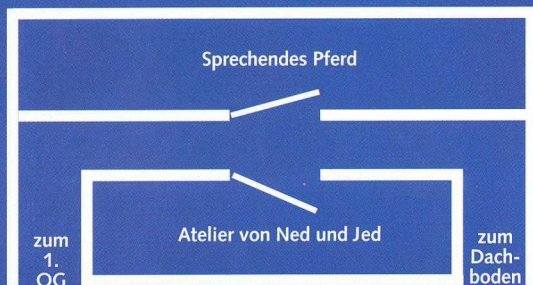
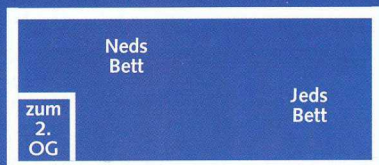
# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA

## ERDGESCHOß

(Hoagies Einsatzgebiet  
in der Vergangenheit)

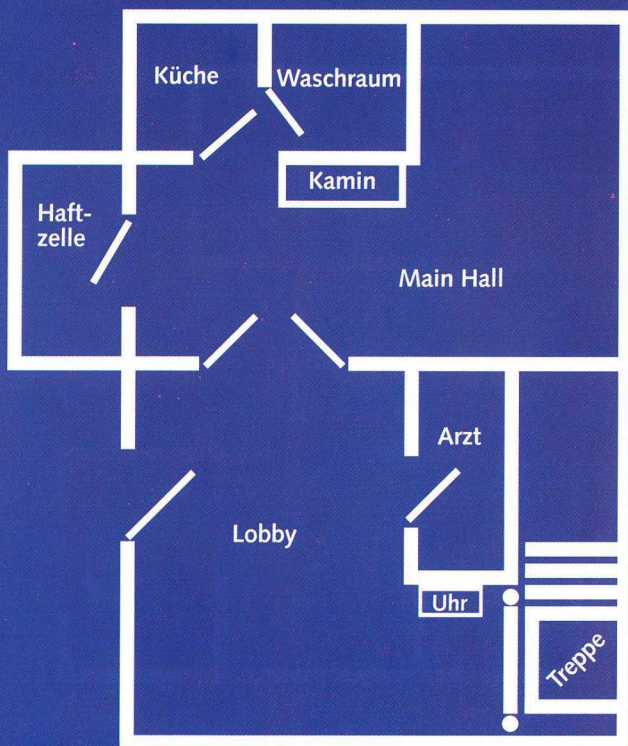


# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA DIE OBEREN STOCKWERKE (Hoagies Einsatzgebiet in der Vergangenheit)

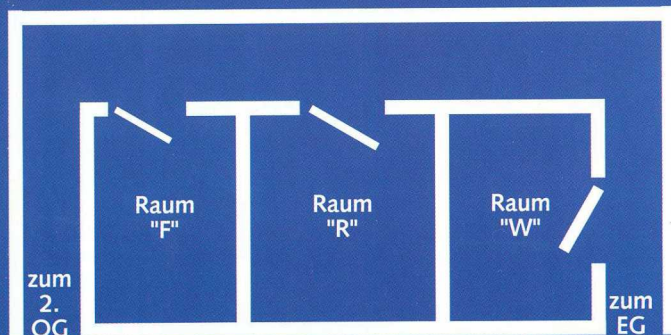
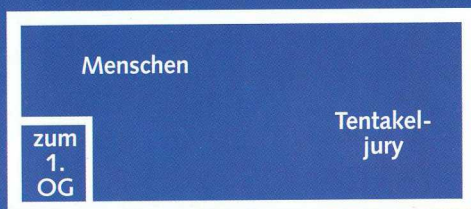




# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA ERDGESCHOß (Laverne in der Tentakel-Villa)



## DIE GEGENWÄRTIGE VILLA DIE OBEREN STOCKWERKE (Laverne in der Tentakel-Villa)





## Schritt-für-Schritt die Purpur (Purple) Tentakel stoppen!

| Handelnde Person | Ort         | Aktion                                |
|------------------|-------------|---------------------------------------|
| Bernard          | Lobby       | Standuhr öffnen                       |
| Bernard          | Geheimlabor | Patententwurf von der Pinnwand nehmen |

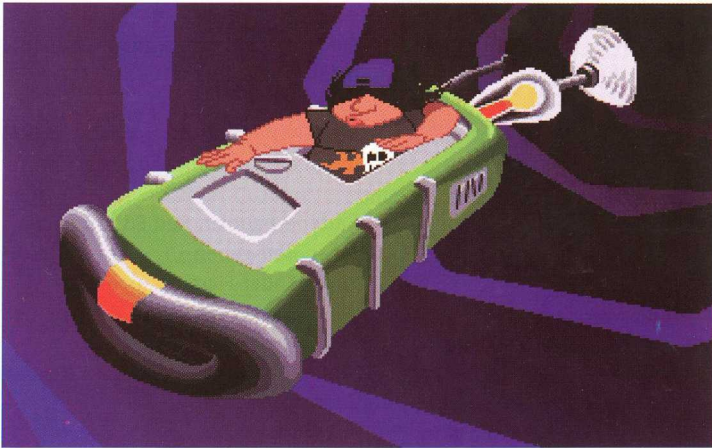


Abb. 2.27: Time-Surfing à la Chron-O-John

|        |                 |                                                                          |
|--------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Hoagie | Wiese vor Motel | mit Benjamin Franklin reden, um Informationen zu sammeln                 |
| Hoagie | vor dem Motel   | Fahne am Briefkasten anheben<br>Briefkasten öffnen<br>Brief herausnehmen |



| Handelnde Person | Ort                          | Aktion                                                                            |
|------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Hoagie           | Main Hall                    | mit Hancock, Jefferson und Washington reden                                       |
| Hoagie           | Küche                        | Nudeln nehmen<br>Öl nehmen                                                        |
| Hoagie           | Lagerraum                    | Eimer nehmen<br>Schränk öffnen<br>Bürste nehmen                                   |
| Hoagie           | Küche                        | Eimer an der Pumpe mit Wasser füllen                                              |
| Hoagie           | Lobby                        | Standuhr öffnen<br>durch die Öffnung klettern                                     |
| Hoagie           | Geheimlabor                  | Batterie-Bauplan Red Edison geben<br>Öl an Red geben<br>Linkshänder-Hammer nehmen |
| Hoagie           | in Washingtons Schlafzimmer  | Bett benutzen<br>an der Kordel ziehen<br>Zimmer verlassen                         |
| Hoagie           | vor Washingtons Schlafzimmer | Seife von dem Rollwagen nehmen<br>Seife mit dem Wassereimer benutzen              |
| Hoagie           | Franklins Zimmer             | Wein mitnehmen                                                                    |

| Handelnde Person | Ort          | Aktion                                                                                                                                |
|------------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hoagie           | Dachboden    | rote Farbe nehmen<br>Neds Bett benutzen<br>Neds Matratze auf Jeds Bett legen<br>Jeds Bett benutzen<br>die Spielzeug-Maus nehmen       |
| Hoagie           | Main Hall    | Wein Jefferson geben                                                                                                                  |
| Hoagie           | Chron-O-John | Baum links rot anstreichen                                                                                                            |
| Hoagie           | Main Hall    | mit Washington über Kirschbäume reden, bis er den Baum fällt                                                                          |
| Hoagie           | Chron-O-John | Brief in die Toilette werfen                                                                                                          |
| Bernard          | Chron-O-John | Brief aus der Toilette nehmen                                                                                                         |
| Hoagie           | Chron-O-John | rote Farbe in die Toilette werfen                                                                                                     |
| Bernard          | Chron-O-John | rote Farbe aus der Toilette nehmen                                                                                                    |
| Bernard          | Lobby        | Dime (Groschen) aus dem Münz-<br>fernsprecher nehmen<br>Flugblatt aus dem Flugblattständer<br>nehmen<br>Schild aus dem Fenster nehmen |
| Bernard          | Büro         | Sparbuch vom Schreibtisch nehmen<br>Schublade öffnen<br>Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) aus der<br>Schublade nehmen                           |



| Handelnde Person | Ort             | Aktion                                                                                                                 |
|------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard          | Main Hall       | Gullicheckel öffnen<br>Klapperndes Gebiß in den Gullis<br>scheuchen<br>klapperndes Gebiß nehmen                        |
| Bernard          | Küche           | Gabel vom Tisch nehmen<br>beide Kannen Kaffee nehmen                                                                   |
| Bernard          | Waschraum       | Schrank öffnen<br>Trichter nehmen                                                                                      |
| Bernard          | Honeymoon Suite | Tür von innen schließen<br>Schlüssel abziehen<br>Tür öffnen<br>Fernseher einschalten                                   |
| Bernard          | Raum 101        | mit Dwayne reden<br>Brief an Dwayne geben<br>Tinte neben der Tür nehmen<br>Spielzeugpistole nehmen                     |
| Bernard          | Privat-Zimmer   | Videokassette mitnehmen<br>Stereosystem einschalten<br>Lautsprecherbox im Raum<br>umstoßen<br>Stereosystem ausschalten |
| Bernard          | Eds Zimmer      | Hamster nehmen<br>Tinte auf das Album spritzen                                                                         |
| Bernard          | Flur            | Album nehmen<br>Briefmarke nehmen                                                                                      |



| Handelnde Person | Ort          | Aktion            |
|------------------|--------------|-------------------|
| Bernard          | Eds Zimmer   | Album an Ed geben |
| Bernard          | Ednas Zimmer | mit Edna reden    |



Abb. 2.28: Die perfekte Videoüberwachung

|         |              |                                                                                                                                    |
|---------|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard | auf dem Dach | Kurbel nehmen                                                                                                                      |
| Bernard | Main Hall    | Feuerzeug-Pistole mit Spielzeug-Pistole vertauschen<br>Verkäufer um Zigarre bitten                                                 |
| Bernard | Lobby        | Erbrochenen-Imitat nehmen                                                                                                          |
| Bernard | Parkplatz    | Schrift auf der Windschutzscheibe lesen<br>mit maskiertem Mann reden<br>Schlüssel dem maskierten Mann geben<br>Breachstange nehmen |



| Handelnde Person | Ort              | Aktion                                                                                         |
|------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard          | Lobby            | Kaugummi mit Brechstange vom Boden lösen<br>Kaugummi essen                                     |
| Bernard          | Flur im 1. Stock | Hamster ins Eisfach stecken<br>Süßigkeitenautomaten mit Brecheisen öffnen<br>Münzen aufsammeln |
| Bernard          | Honeymoon Suite  | beide Dimes (Groschen) in die Massagemaschine werfen<br>Sweat-Shirt mitnehmen                  |
| Bernard          | Waschraum        | Sweat-Shirt in den Trockner legen<br>Quarters (Fünzfziger) in den Münzschaft werfen            |
| Bernard          | Chron-O-John     | Buch in Toilette werfen                                                                        |
| Hoagy            | Chron-O-John     | Buch aus der Toilette nehmen                                                                   |
| Bernard          | Chron-O-John     | Flugblatt in Toilette werfen                                                                   |
| Hoagy            | Chron-O-John     | Flugblatt aus der Toilette nehmen                                                              |
| Bernard          | Chron-O-John     | Klapperndes Gebiß in Toilette werfen                                                           |
| Hoagy            | Chron-O-John     | Klapperndes Gebiß aus der Toilette nehmen                                                      |
| Bernard          | Chron-O-John     | Schild in Toilette werfen                                                                      |



| Handelnde Person | Ort              | Aktion                                                                                                                       |
|------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hoagy            | Chron-O-John     | Schild aus der Toilette nehmen                                                                                               |
| Bernard          | Chron-O-John     | Briefmarke in Toilette werfen                                                                                                |
| Hoagy            | Chron-O-John     | Briefmarke aus der Toilette nehmen                                                                                           |
| Bernard          | Chron-O-John     | Feuerzeug-Pistole in Toilette werfen                                                                                         |
| Hoagy            | Chron-O-John     | Feuerzeug-Pistole aus der Toilette nehmen                                                                                    |
| Bernard          | Chron-O-John     | Zigarre in Toilette werfen                                                                                                   |
| Hoagy            | Chron-O-John     | Zigarre aus der Toilette nehmen                                                                                              |
| Hoagy            | vor dem Motel    | Kutschwagen mit Seifenwasser und Bürste waschen                                                                              |
| Hoagy            | Main Hall        | Flugblatt in die Vorschlagskiste werfen<br>Washington Zigarre geben<br>Klapperndes Gebiß Washington geben<br>Decke mitnehmen |
| Hoagy            | Geheimlabor      | Red Edison das Schild geben<br>den Laborkittel mitnehmen                                                                     |
| Hoagy            | Franklins Zimmer | Regenmantel an Franklin geben                                                                                                |
| Hoagy            | auf der Wiese    | Experiment nach erstem erfolgreichen Versuch beenden                                                                         |

| Handelnde Person | Ort              | Aktion                                       |
|------------------|------------------|----------------------------------------------|
| Hoagy            | Flur im 2. Stock | Pferd aus dem Buch vorlesen<br>Gebiß nehmen  |
| Hoagy            | bei Ned und Jed  | Links- mit Rechtshänderhammer<br>vertauschen |
| Hoagy            | auf dem Dach     | Decke über Schornstein legen                 |
| Hoagy            | Main Hall        | goldene Schreibfeder nehmen                  |
| Hoagy            | Geheimlabor      | goldene Schreibfeder an Red geben            |
| Laverne          | Zelle            | Wache sagen, daß es einem nicht<br>gut geht  |



Abb. 2.29: Der Tentakelarzt ist wohl noch ein recht junger Hüpfper, er kann bei Laverne nichts feststellen

| <b>Handelnde Person</b> | <b>Ort</b>   | <b>Aktion</b>                                                  |
|-------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------|
| Laverne                 | Arztzimmer   | Tentakel-Anatomiekarte nehmen                                  |
| Laverne                 | Lobby        | mit Harold reden                                               |
| Laverne                 | Zelle        | Wache sagen, daß man ins Bad muß                               |
| Laverne                 | Chron-O-John | Anatomiekarte in die Toilette werfen                           |
| Hoagie                  | Chron-O-John | Anatomiekarte aus der Toilette nehmen                          |
| Laverne                 | Chron-O-John | Skalpelli in die Toilette werfen                               |
| Bernard                 | Chron-O-John | Skalpelli aus der Toilette nehmen                              |
| Bernard                 | Main Hall    | Oozo the Clown mit Skalpell aufschlitzen<br>Lachsack mitnehmen |
| Bernard                 | Chron-O-John | Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) in Toilette werfen                     |
| Laverne                 | Chron-O-John | Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) aus der Toilette nehmen                |
| Bernard                 | Chron-O-John | Gabel in Toilette werfen                                       |
| Laverne                 | Chron-O-John | Gabel aus der Toilette nehmen                                  |
| Bernard                 | Chron-O-John | Kurbel in Toilette werfen                                      |
| Laverne                 | Chron-O-John | Kurbel aus der Toilette nehmen                                 |





| Handelnde Person | Ort           | Aktion                                                                                                                                                                                     |
|------------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard          | Chron-O-John  | Erbrochenen-Imitat in Toilette werfen                                                                                                                                                      |
| Laverne          | Chron-O-John  | Erbrochenen-Imitat aus der Toilette nehmen                                                                                                                                                 |
| Bernard          | Chron-O-John  | Lachsack in Toilette werfen                                                                                                                                                                |
| Laverne          | Chron-O-John  | Lachsack aus der Toilette nehmen                                                                                                                                                           |
| Bernard          | Geheimlabor   | entkoffeinierten Kaffee in die Tasse von Dr. Fred füllen                                                                                                                                   |
| Bernard          | Ednas Zimmer  | Edna wegschieben<br>Videokassette in VCR einlegen<br>VCR-Gerät anschauen<br>Aufnahmetaste drücken<br>Band zurückspulen<br>Laufgeschwindigkeit rechts umschalten<br>Wiedergabetaste drücken |
| Bernard          | Büro          | Safe öffnen<br>Vertrag nehmen                                                                                                                                                              |
| Bernard          | Main Hall     | durch den Kamin auf das Dach klettern                                                                                                                                                      |
| Bernard          | Dachboden     | Seil nehmen                                                                                                                                                                                |
| Bernard          | auf dem Dach  | Seil durch den Flaschenzug legen                                                                                                                                                           |
| Bernard          | vor dem Motel | Seil an Mumie binden                                                                                                                                                                       |

| Handelnde Person | Ort          | Aktion                                                                         |
|------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard          | auf dem Dach | am Seil ziehen                                                                 |
| Bernard          | Dachboden    | Mumie rot anmalen<br>Mumie mit Dr. Fred vertauschen<br>Seil an Dr. Fred binden |
| Bernard          | auf dem Dach | am Seil ziehen                                                                 |



Abb. 2.30: In Dr. Fred paßt schon eine Menge Kaffee hinein

|         |             |                                                                                                                                 |
|---------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard | Geheimlabor | Trichter in Dr. Freds Mund stecken<br>koffeinhaltigen Kaffee in den<br>Trichter gießen<br>mit Dr. Fred reden (4. Satz, dann 1.) |
|---------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Handelnde Person | Ort            | Aktion                                                                  |
|------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Bernard          | Chron-O-John   | Vertrag in die Toilette werfen                                          |
| Hoagie           | Chron-O-John   | Vertrag aus der Toilette nehmen                                         |
| Hoagie           | vor dem Motel  | Briefmarke auf den Vertrag kleben<br>Vertrag in den Briefkasten stecken |
| Hoagie           | bei Betsy Ross | Anatomiekarte auf das Flaggen-<br>muster legen                          |
| Hoagie           | Chron-O-John   | Nudeln in die Toilette werfen                                           |
| Laverne          | Chron-O-John   | Nudeln aus der Toilette nehmen                                          |
| Hoagie           | Chron-O-John   | Spielzeugmaus in die Toilette werfen                                    |
| Laverne          | Chron-O-John   | Spielzeugmaus aus der Toilette<br>nehmen                                |
| Hoagie           | Chron-O-John   | Gebiß in die Toilette werfen                                            |
| Laverne          | Chron-O-John   | Gebiß aus der Toilette nehmen                                           |
| Hoagie           | Chron-O-John   | Dosenöffner in die Toilette werfen                                      |
| Laverne          | Chron-O-John   | Dosenöffner aus der Toilette<br>nehmen                                  |
| Laverne          | Chron-O-John   | zu dem Wächter am Haus zurück<br>gehen                                  |
| Laverne          | Zelle          | Wache sagen, daß es einem nicht<br>gutgeht                              |



| Handelnde Person | Ort           | Aktion                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Laverne          | Main Hall     | durch den Kamin auf das Dach klettern                                                                                                                                                                                                                      |
| Laverne          | auf dem Dach  | Kurbel am Mast anbringen<br>Fahnen-Sack einholen<br>Fahnen-Sack anziehen                                                                                                                                                                                   |
| Laverne          | Main Hall     | mit dem Tentakel reden, bis man Namensschild erhält                                                                                                                                                                                                        |
| Laverne          | Flur 1. Stock | Hamster aus dem Eisfach nehmen                                                                                                                                                                                                                             |
| Laverne          | Zimmer „W“    | Zeitkapsel mit Dosenöffner öffnen<br>Essig nehmen                                                                                                                                                                                                          |
| Laverne          | Zimmer „R“    | Verlängerungskabel nehmen<br>Rollschuhe nehmen<br>Rollschuhe der Mumie anziehen<br>Namensschild an der Mumie anbringen<br>Mumie anschubsen                                                                                                                 |
| Laverne          | Zimmer „F“    | mit Purpur (Purple) Tentakel reden                                                                                                                                                                                                                         |
| Laverne          | 2. Stock      | Gebiß an der Mumie anbringen<br>Lachsack an der Mumie anbringen<br>Nudeln an der Mumie anbringen<br>Nudeln mit der Gabel kämmen<br>Erbrochenes-Imitat vor Harolds Füße legen<br>mit Wettbewerbsrichtern reden, bis sie alle drei Kategorien bewertet haben |



| Handelnde Person | Ort            | Aktion                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Laverne          | vor dem Motel  | Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) an den Zaun streichen<br>Katze mit Spielzeugmaus locken                                                                                                                                                                                     |
| Laverne          | Chron-O-John   | Verlängerungskabel mit Stecker verbinden<br>Kabel durch das Kellerfenster legen                                                                                                                                                                                     |
| Laverne          | Zelle          | Dinner-Gutschein der Wache geben<br>Schalter drücken<br>Katze in die Zelle werfen                                                                                                                                                                                   |
| Laverne          | Küche          | Hamster in die Mikrowelle legen                                                                                                                                                                                                                                     |
| Laverne          | Waschraum      | Sweat-Shirt aus dem Trockner nehmen<br>Sweat-Shirt dem Hamster anziehen                                                                                                                                                                                             |
| Laverne          | Lobby          | Standuhr öffnen<br>durch Standuhr klettern                                                                                                                                                                                                                          |
| Laverne          | im Geheimlabor | Verlängerungskabel in die Steckdose des Generators stecken<br>Hamster in das Laufrad am Generator setzen<br>Hamster mit dem Staubsauger aus dem Mauselloch saugen<br>Staubsauger öffnen<br>Hamster mit Dreck herausnehmen<br>Hamster wieder in den Generator setzen |
| Laverne          | Chron-O-John   | Essig in die Toilette werfen                                                                                                                                                                                                                                        |



| Handelnde Person | Ort             | Aktion                                                                                                                              |
|------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hoagie           | Chron-O-John    | Essig aus der Toilette nehmen                                                                                                       |
| Hoagie           | Geheimlabor     | Essig an Red Edison geben<br>Super-Batterie nehmen                                                                                  |
| Hoagie           | Wiese vor Motel | beim Versuch mitmachen<br>Batterie in den Windvogel stecken<br>auf Kommando von Franklin<br>Windvogel anschubsen<br>Batterie nehmen |
| Hoagie           | Chron-O-John    | Batterie am Stecker anschließen                                                                                                     |
| Bernard          | Büro            | Telefon benutzen                                                                                                                    |



Abb. 2.31: Tentakel-Bowling macht Laune!



| Handelnde Person     | Ort           | Aktion                                                                                                                                     |
|----------------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard<br>am Vortag | Zimmer 101    | durch das Mauselloch schlüpfen                                                                                                             |
|                      | Privat-Zimmer | Bowlingkugel nehmen                                                                                                                        |
|                      | Geheimlabor   | Bowlingkugel auf Purpur (Purple)<br>Tentakeln werfen<br>mit Purpur (Purple) Tentakel reden<br>(1. Satz, 4. Satz, 1. Satz, dann 3.<br>Satz) |

## Maniac Mansion

Die Nacht war klar. Der Vollmond schien herab. Doch plötzlich wurde die Idylle durch einen herabstürzenden Meteoriten für einen Moment jäh unterbrochen.

30 Jahre nach dieser Nacht brachen Dave, Leiter der Rettungsaktion, Razor, die Sängerin einer Punk-Rockband, und Bernard, das Physikgenie, zu ihrer Befreiung von Sandy auf. Sie war von diesem verrückten Dr. Fred gekidnappt worden. Er hielt sie wahrscheinlich irgendwo in seinem Haus gefangen. Doch nur wo?

Obwohl Bernard erst kneifen wollte, machten wir uns zu dem Haus des wahnsinnigen Wissenschaftlers auf. Auch das Schild mit dem Warnhinweis konnte uns nicht mehr umstimmen. Egal, welche Gefahren auch auf uns warteten, wir waren fest entschlossen unserer Freundin zu helfen!

## Erste Schritte im Erdgeschoß der Mansion

Da standen wir drei vor der Villa und wußten nicht hinein zu kommen. Aber klingeln konnten wir ja auch nicht. Der Kidnapper hätte uns wohl nicht zu Sandy gelassen. Entweder mußten wir die Tür irgendwie aufbrechen oder aber einen Schlüssel finden. Wie bei den meisten Menschen befand sich auch zu dem Haus von Dr. Fred ein Ersatzschlüssel unter dem Fußabtreter. Mit ihm ließ sich der Eingang leicht und unbemerkt aufsperrern.

## In der Eingangshalle

Wir gingen alle drei gemeinsam in das Haus. Ab hier galt es zwei für Adventure immer geltende Gesetze zu beachten. Erstens, schau dir alles ganz genau an. Alles was dir ein wenig ungewöhnlich oder aber herausra-

gend gewöhnlich aussieht, muß genauer untersucht werden. Zweitens, alles was nicht niet- und nagelfest war, galt es einzustecken.

Gab es hier in der Eingangshalle schon etwas Besonderes? Da war diese Tür ohne Knauf. Es mußte einen geheimen Mechanismus geben, um sie zu öffnen. Uns fiel nach einer kurzen Untersuchung aller Gegenstände in der Eingangshalle auf, daß die rechte der beiden häßlichen Figuren am Handlauf der Treppe irgendwie abgenutzter schien als die andere. Man mußte gegen diese Skulptur drücken, um die Tür zu öffnen. Wurde der Mechanismus losgelassen, schloß sich die Tür unmittelbar wieder. Dave drückte die kleine Statue, und Bernard lief zur anderen Seite dieser geheimnisvollen Tür.



Abb. 3.1: Im Keller der Maniac Mansion steht ein Kernreaktor

## Bernard beim Reaktor

Es war ziemlich düster da. Und ich hatte jede Menge Angst. Eine Treppe führte hinter der Tür hinab in den Keller. Da kein Lichtschalter oberhalb der Treppe zu finden war, tastete ich mich bis nach unten und fand dann glücklicherweise links neben der Tür den Lichtschalter.

Wahnsinn! Der Doktor hatte einen kleinen Atomreaktor im Keller. Der (Alp-) Traum eines jeden Physikers. Aber wer stellt sich so etwas gern ins eigene Heim? Der Kerl mußte einfach meschugge sein. Na egal, dachte ich mir und durchsuchte den Raum. Immer mit der Hoffnung, daß keine Strahlung austrete, kam ich zu dem Sicherungskasten. Den silbernen Schlüssel, der neben dem Kasten hing, nahm ich natürlich mit. Da ich mich nicht sehr wohl dort unten fühlte, ging ich wieder zurück zu den anderen beiden.



Abb. 3.2: Das Geheimfach in der Bibliothek ist nicht einfach zu finden





## In der Bibliothek ist ein Geheimfach

Nachdem Bernard aus dem Keller kam, war ich an der Reihe eine erste Erkundungstour zu machen. Zwar wollte ich, Gentleman-like, Razor den Vortritt lassen, doch sie wollte irgendwie nicht. Zunächst ging ich in das Wohnzimmer. Dort gab es aber auf den ersten Blick nichts zu erkunden. Das heißt, für mich gab es da nichts von Bedeutung: Aber ein altes Röhrenradio ließ sich öffnen. Da ich aber keine Ahnung von elektrischen Dingen habe, wollte ich später Bernard Bescheid geben. Als nächstes betrat ich die Bibliothek. Da ich nicht weiter im Dunkeln tappen wollte, schaltete ich die Stehlampe ein und machte mich auf die Suche nach irgendwelchen Sachen, die von Interesse sein könnten. Das letzte Teil der Holzverkleidung unter den Buchregalen war lose. In einem kleinen Fach dahinter fand ich eine Audiokassette. Ich ging wieder zu den anderen und erzählte Bernard von dem Radio.

## Im Wohnzimmer

Als mir Dave von dem Radio erzählte, mußte ich mir das Gerät einfach genauer ansehen. Ich ging ins Wohnzimmer, und da stand dann auch das gute alte Stück. Wie der Name Röhrenradio schon vermuten läßt, bilden die Röhren das Herzstück eines solchen Gerätes. Da ich so etwas auch schon immer gern einmal selber bauen wollte, steckte ich mir die Radioröhre unauffällig ein. Kaum hatte ich das Ding ausgebaut, kam Razor ins Zimmer. Wir beide sollten hier warten, bis Dave das Haus ein wenig auskundschaftet.

## In der Küche

Durch die Tür neben dem Eingang gelangte ich in die Küche. Die auf der Anrichte liegende Taschenlampe steckte ich natürlich umgehend ein. Als ich weiterging wurde mir fast schlecht. Zwischen den Messern hing eine Motorsäge an der Wand, und überall waren Blutspritzer an der Wand. Unten aus dem Kühlschrank quoll Dreck. Aber die Lebensmittel im Kühlschrank schienen mir noch genießbar. Falls wir noch länger dort hätten bleiben müssen, sollten wir wenigsten etwas zu beißen haben. Kurzerhand



Abb. 3.3: Es gibt wirklich nirgends im Spiel Benzin für die Motorsäge. Ehrlich.

nahm ich den Salat, die Dose Pepsi, das Stück Käse, die alten Batterien und die zerbrochene Flasche Ketchup mit.

## Dave im Eßzimmer

Kurz nachdem ich das Eßzimmer betreten hatte, hörte ich aus der Küche Geräusche. Aber zum Glück kam die Person nicht in diesen Raum zu mir. Zwar fand ich auf dem Tisch nur Essensreste, aber auch die könnten in einem Adventure irgendwann eine Bedeutung haben. Also folgte ich der zweiten goldenen Adventurer-Regel und steckte den Mampf zu meinen anderen Utensilien. Durch die Tür am anderen Ende des Raums gelangte ich in eine kleine Vorratskammer.

## Fundort Vorratskammer

Zwar gab es in der kleinen Vorratskammer nicht viele Möbel, dafür aber ein Regal, gefüllt mit vielen interessanten Gegenständen, die ich sehr gut gebrauchen konnte. Leider kam ich an die Flasche oben auf dem Regal

nicht zu gut heran, und sie fiel mir herunter. Hoffentlich war diese Entwicklerflüssigkeit nicht so wichtig. Die Tür neben dem Zugang zum Eßzimmer war abgeschlossen. Hier war meine Erkundung des Erdgeschosses wohl beendet. Also auf in die anderen Stockwerke.

## In den oberen Stockwerken

Im Malraum des ersten Stocks nahm ich die Plastikfrüchte und das Fleckenwasser mit nach oben. Schließlich kann man irgendwann alles einmal gebrauchen. Doch die Zeit drängt. Weiter in die nächste Etage. Was es doch für merkwürdige Viecher auf unserer schönen Mutter Erde gibt. Oder haben Sie schon einmal solch ein Tier gesehen? Damit ich meine Suche fortsetzen konnte, mußte ich die schönen Plastikfrüchte und den Saft aus der Vorratskammer an diesen Vegetarier verfüttern. Im vierten Stock treffe ich wieder auf dieses Ding. Was das wohl für ein Geschöpf ist? Aber wieder zurück zum Einsacken und zur Rettungsaktion. Die Schallplatte und den gelben Schlüssel nehme ich an mich, bevor ich mir das dritte Stockwerk genauer ansehe.



Abb. 3.4: Dave trifft auf einen Tentakel

Im Raum mit der Mumie stand ein Sportgerät. Ein bißchen Training hat noch niemandem geschadet. Also machte ich einige Übungen, um meine Muskeln ein wenig aufzubauen. Das sollte sich etwas später als Vorteil herausstellen. Zwar stand dort oben auch ein Funkgerät, doch ich konnte damit wenig anfangen. Aber vielleicht Bernard. Ich nahm mir vor, ihm von meinen Entdeckungen zu berichten.

## Die Platte auf Kasette überspielen

Auf meinem Weg nach unten überspielte ich die Schallplatte auf die Kasette aus der Bibliothek. Unten stand schließlich kein Plattenspieler und zu dritt durch das Haus zu schleichen hielt ich für recht unklug. Wieder bei den anderen beiden der Rettungstruppe, erzählte ich von meiner Entdeckungsreise durch das alte Gemäuer und spielte den beiden auch die Kasette vor. Wer konnte denn auch schon ahnen, daß dabei gleich der Kronleuchter von der Decke kommt? Aber Scherben machen ja bekannter Weise glücklich, und Bernard hatte das Glück in dem Glashaufen einen rostigen Schlüssel zu finden, den er einsteckte.

Während Bernard kaum noch zu halten war und endlich das Funkgerät anschauen wollte, gingen Razor und ich im Garten rund um das Haus uns umzuschauen. Hinter dem Busch neben der Holztreppe zur Haustür fanden wir ein Gitter. Da ich oben mit dem Kraft-O-Meter einige Übungen gemacht hatte, konnte ich es mit einigen Handgriffen öffnen. Razor wollte unbedingt auch 'mal was tun und bestand darauf, in den Schacht hinab zu klettern. Schließlich ist Sandy eine ihrer Freundinnen.

## Die verschlossene Tür in der Speisekammer wird geöffnet

Na gut. Ich ging wieder ins Haus. Mir fiel die verschlossene Tür der Vorratskammer hinter der Küche ein. Vielleicht paßte einer meiner Schlüssel ja in das Schloß. Probieren geht über Studieren, sagte ich mir und versuchte es. Voilà, der silberne Schlüssel, den Bernard im Keller gefunden hatte, gehört zu dieser Tür. So, Sesam öffne dich.





Abb. 3.5: Das Wasser im Pool sollte besser nicht berührt werden...

## Wasserprobe aus dem Pool

Ich gelangte zu einem Swimmingpool, der mit etwas seltsam glitzerndem Wasser gefüllt war. Da ich nicht gerade das Naturwissenschaftsgenie bin, nahm ich eine Probe des Wassers im Glas aus der Vorratskammer mit. Vielleicht hätten wir es ja zu einem späteren Zeitpunkt untersuchen können. Das Radio hätte ich hier natürlich auch gern mitgenommen, aber ehrlich währt länger. Außerdem kam ich gar nicht erst an das Ding heran. Aber das nächste Objekt meiner Begierde erblickten meine Augen schon: Eine Garage!

## In der Garage

Man war ich froh, daß ich einige Übungen an dieser Kraftmaschine gemacht hatte. Ich konnte das Tor ohne große Probleme einfach so aufstemmen. Das schrille Auto in der Garage war schon toll. Doch an den Kofferraum kam ich nicht heran. Mir blieb nur der Versuch mit meinem gelben



Schlüssel, um zu sehen, was sich in dem Wagen befände. Er paßte, und ich durfte ab sofort eine Werkzeugkiste mein Eigen nennen.

## Razor in der Kanalisation

Während sich Bernard am Funkgerät vergnügt und Dave in der Garage herumstöberte, fand ich hier unten in der Kanalisation nichts Besonderes, bis auf einen Schalthahn. Natürlich mußte ich ausprobieren, was geschah, wenn ich ihn bediente. Das Wasser floß aus dem Swimmingpool.

## Der Pool ist leer

Als ich aus der Garage zum Pool zurückkam, war kein Wasser mehr darin. Razor hatte den Haupthahn in der Kanalisation gefunden und das ganze feuchte Naß abgelassen. Schön, denn so kam ich endlich an das Radio heran. Zusätzlich fand ich noch einen kleinen leuchtenden Schlüssel auf dem Grund des Schwimmbeckens. Zwar erweckte auch der rote Schalter



Abb. 3.6: Was für ein Auto!



meine Aufmerksamkeit, aber ich kenne mich nun einmal nicht mit elektrischen Sachen so gut aus, wie Bernard. Und außerdem sagt mir „Roter Schalter“, besser nicht anfassen. Ich ließ es also.

Ich wollte sehen, was Bernard in der Zwischenzeit unternommen hatte und ging zu ihm hinauf. Dabei entdeckte ich zwar einen Raum mit Spielautomaten, doch leider war der Strom abgeschaltet. Da ich kein PacMan spielen konnte, ging ich weiter zu unserem Physikgenie Bernard.

## Das Funkgerät wird repariert

Als Dave zu mir kam, hatte ich gerade den Fehler im Funkgerät gefunden. Ich setzte einfach die Radoröhre aus dem Wohnzimmer ein. Bei meinen ersten Funkversuchen erreichte ich gleich die Weltraumpolizei. Dave konnte nicht mehr sehen, wie ich mit Außerirdischen redete und ließ mich wieder allein.

## Das Zimmer von Sohnemann Ed

In zwei Zimmer hier oben hatte ich mich noch nicht hinein zu schauen gewagt. In beiden war jemand. Aber mit Razors Hilfe konnten wir es schaffen. Da Ed, der Sohn des verrückten Doktors, ungeduldig auf ein Päckchen wartet, klingelte Razor unten an der Tür. Wie erwartet raste Ed aus seinem Zimmer die Treppe hinunter. Das war die Gelegenheit. Den Hamster, die Schlüsselkarte und das Sparschwein mit schlappen 30 Cents nehme ich mit und verschwinde in ein benachbartes Zimmer, bevor unser Ablenkungsmanöver auffällt.

## Die fleischfressende Pflanze

In diesem Raum befinde ich mich nun in Gesellschaft einer fleischfressenden Pflanze. Über der Pflanze befand sich ein Loch in der Decke. Ich wollte irgendwie über die Pflanze nach oben klettern. Aber bei der Größe hätte es mir nicht viel gebracht. Damit Pflanzen wachsen, brauchen sie Wasser und Sonne. Da ich keine Sonne dabei hatte, goß ich einfach mein schimmern-des Wasser aus dem Pool zu dem Gewächs. Und prompt, wie sollte es in

einem ordentlichen Adventure auch anders sein, wuchs die Kleine. Aber Hunger hatte das Ding immer noch. Es war unmöglich über dieses Monstrum nach oben zu klettern. Aber wie sich herausstellte, stand die fleischfressende Pflanze mehr auf Coke, die ich ihr als Speise anbot. Als sie satt war, konnte ich es wagen hinauf zu klettern.



Abb. 3.7: Die wohl gefräßigste Pflanze der Adventurewelt

## Das Teleskop

Ein Teleskop! Ich komme durch das Loch zu einem Teleskop. Und dafür der ganze Aufwand! Aber ich wollte wenigstens etwas von der Klettertour haben und spähte durch das Beobachtungsgerät. Nichts. Das Controlboard schien mir der Grund dafür. Mit ein wenig Kleingeld, dank Ed, konnte ich das Fernrohr schnell in Gang setzen. Doch statt der Sterne erspähte ich eine Nummer. Damals war es im ersten Moment eine Enttäuschung, aber im nachhinein...

Ich merkte mir die Zahl und kletterte wieder nach unten. An der Wand gegenüber bemerkte ich erst jetzt den Farbfleck, der etwas zu verbergen schien. Mit dem Fleckenwasser beseitigte ich die Farbe und stieß auf eine Geheimtür. In dem Raum dahinter liegen einige Leitungen, die repariert werden wollen.



Abb. 3.8: Einige Leitungen wieder zusammen zu flicken, dürfte kein Problem sein

## Die Leitungen werden repariert

Damit bei der Reparatur nichts geschehen konnte, schaltet Razor unten im Keller den Hauptschalter aus. Ich benutze meine Taschenlampe mit den Batterien des Radios aus dem Pool, und mit dem Werkzeug aus der Werkzeugkiste aus der Garage verband ich die Kabel wieder richtig. Nach getaner Arbeit legte Razor den Schalter im Keller wieder um.



## Ednas Zimmer & noch weiter

Gab es noch ein Zimmer, das wir nicht nach unserer Freundin durchsucht hatten? Ja, das von Edna. Aber allein kann man es mit der Frau nicht aufnehmen. Sie wirft einen immer in einen Kerker. Aber zu zweit vielleicht? Bernard und ich machen die Probe aufs Exempel: Wir stürmen das Zimmer der Alten. Leider warf sie einen von uns in den Kerker, doch der andere konnte unbemerkt in Endas Zimmer, dort einen Schlüssel einstecken und die Leiter hinauf klettern. Hier oben befand sich hinter einem Gemälde ein Safe. Mit der Nummer, die Dave durch das Teleskop gesehen hatte, war der Panzerschrank im Nu offen. In dem Briefumschlag im Safe befindet sich eine Vierteldollarmünze. Der wurde natürlich auch eingesteckt. Aber hier oben saß man einfach in der Falle. Denn auf dem Rückweg wurde man von Edna geschnappt.



Abb. 3.9: Spiel gefällig. In der Highscoreliste befindet sich eine wichtige Information.





## Im Kerker

Da saßen wir beiden Befreier nun selbst in Gefangenschaft. Aber als wir alle Schlüssel ausprobierten, erwies sich der aus Ednas Zimmer als der Kerkerschlüssel, mit dem wir uns befreiten.

## Ein Spiel gefällig?

Da ich etwas verzweifelt war, da wir scheinbar alle Räume durchsucht hatten, ging ich nach oben und suchte an den Spielautomaten etwas Zerstreuung.

Der Doktor schien hier auch manchmal zu spielen, denn er war in der Highscoreliste eingetragen. Um später seinen Score aufzuholen, merkte ich mir seine Punktzahl. Da wir den Kerkerschlüssel besaßen, machte ich mir einen Spaß daraus, mich von Edna noch einmal in den Kerker werfen zu lassen.

## Die Weltraumpolizei ist da

Bernard war immer noch hier unten. Aber nicht allein. Ein kleines grünes Wesen, das sich als Weltraumpolizist ausgab, war bei ihm. Der Kleine war richtig in Fahrt und bemerkte selbst gar nicht, daß er sein Abzeichen verlor. Das steckte ich mir natürlich ein. Nun probierte ich noch einmal alle Schlüssel durch, um die beiden Vorhängeschlösser der einen Tür zu öffnen. Mit dem leuchtenden Schlüssel ließen sich diese beiden Sperren überwinden. Den Highscore des Professors tippte ich auf der Tastatur ein, und der Zugang zu dem Geheimlabor des verrückten Wissenschaftlers war offen.

## Im Labor des Doktors

Da lag auch Sandy! Aber was war das? Ein Countdown! Wozu? Ich hatte keine Zeit das heraus zu finden. Der irre Kerl mußte gestoppt werden. Ich steckte die Schlüsselkarte in den Kartenleser der Metalltür auf der rechten Seite und gelangte so in die Kammer, wo ich den Schalter für den Countdown umlegte und ihn so beendete.



Abb. 3.10: Der kleine Grüne mit der schönen Polizeimarke



Abb. 3.11: Ende gut, alles gut!

## Schritt-für-Schritt Sandy befreien

| Handelnde Person | Ort                 | Aktion                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| alle Drei        | vor der alten Villa | mit allen Dreien zum Eingang gehen<br>einer muß die Fußmatte hochheben,<br>ein anderer den Schlüssel nehmen<br>und mit ihm die Tür aufschließen<br>mit allen Dreien in das Haus gehen                                                                |
| Dave             | Eingangshalle       | die rechte Figur am Ende der Treppe drücken                                                                                                                                                                                                          |
| Bernard          | Eingangshalle       | durch die geöffnete Tür zum Reaktor gehen                                                                                                                                                                                                            |
|                  | beim Reaktor        | Lichtschalter links neben der Treppe suchen und einschalten (in <b>jedem</b> dunklen Raum nach einem Lichtschalter suchen und einschalten!)<br>den Schlüssel neben dem Sicherungskasten mitnehmen<br>anschließend wieder in die Eingangshalle laufen |
|                  | Eingangshalle       | Schlüssel an Dave geben                                                                                                                                                                                                                              |
| alle Drei        | Eingangshalle       | in das Wohnzimmer gehen                                                                                                                                                                                                                              |
| Dave             | Bibliothek          | das Geheimfach hinter der letzten Wandverkleidung unter dem Bücherregal öffnen<br>Audiokassette mitnehmen                                                                                                                                            |



Abb. 3.12: Eine Radioröhre kann man immer gut gebrauchen

| Handelnde Person | Ort           | Aktion                                                                       |
|------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard          | Wohnzimmer    | Radio öffnen<br>Radioröhre einstecken                                        |
| Dave             | Küche         | Taschenlampe einstecken<br>Kühlschrank öffnen<br>alle Lebensmittel mitnehmen |
|                  | Esszimmer     | Essensreste vom Tisch einsammeln                                             |
|                  | Vorratskammer | alle Gegenstände, bis auf die Entwicklungsflüssigkeit, aus dem Regal nehmen  |



| Handelnde Person | Ort                              | Aktion                                                              |
|------------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Dave             | Malraum                          | Plastikfrüchte und Fleckentferner mitnehmen                         |
|                  | 2. Stock: Flur                   | Tentakel mit Plastikfrüchten und Saft aus der Vorratskammer füttern |
|                  | Musikraum                        | gelben Schlüssel mitnehmen<br>Schallplatte einstecken               |
|                  | Raum mit Mumie                   | Kraft-O-Mat benutzen                                                |
|                  | Plattenspieler-Raum              | Schallplatte auf Kassette überspielen                               |
|                  | Bibliothek                       | Schrank unter Radio öffnen<br>Kassette im Kassettengerät abspielen  |
| Bernard          | Bibliothek                       | rostigen Schlüssel aus den Kronleuchterhaufen nehmen                |
|                  | Funkraum                         | Funkgerät mit Radioröhre reparieren<br>Steckbrief des Kometen lesen |
| Dave             | draußen links, neben dem Eingang | den Strauch beseitigen<br>Gitter öffnen                             |
| Razor            | Zugang zur Kanalisation          | in den Schacht hinab klettern                                       |
| Dave             | Vorratskammer                    | mit silbernem Schlüssel Tür aufsprengen                             |





| Handelnde Person | Ort             | Aktion                                                                     |
|------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Dave             | Pool            | Glas aus der Vorratskammer mit Wasser füllen                               |
|                  | Garage          | Tor aufstemmen                                                             |
|                  |                 | mit gelbem Schlüssel Kofferraum öffnen<br>Werkzeugkasten mitnehmen         |
| Razor            | Kanalisation    | Haupthahn für Pool öffnen                                                  |
| Dave             | Pool (leer)     | Radio mitnehmen<br>leuchtenden Schlüssel aufheben<br>Pool wieder verlassen |
|                  |                 |                                                                            |
| Razor            | Kanalisation    | Haupthahn wieder verschließen                                              |
| Dave             | Spielraum       | einfach 'mal vorbeischaun                                                  |
|                  | Funkraum        | gucken, was Bernard macht                                                  |
| Bernard          | Funkraum        | Weltraumpolizei rufen (eventuell zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen)  |
| Razor            | vor der Haustür | Klingel drücken                                                            |
| Dave             | Funkraum        | etwa 10 Sekunden warten, damit man Ed nicht auf dem Flur begegnet          |
|                  |                 | SCHNELL: Hamster und Schlüsselkarte nehmen                                 |



| Handelnde Person | Ort               | Aktion                                                                                                                                               |
|------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dave             | Funkraum          | Sparschwein öffnen<br>30 Cents aus Sparschwein mitnehmen<br>wieder in den Funkraum verduften, bevor Ed zurück kommt                                  |
| Dave             | bei der Pflanze   | Fleck mit Fleckentferner von der Wand entfernen                                                                                                      |
| Bernard          | EG: an der Treppe | rechten Kobold drücken                                                                                                                               |
| Razor            | Reaktorraum       | Sicherungskasten öffnen<br><br>Hauptschalter umlegen                                                                                                 |
| Dave             | Pflanze/Kabelraum | SCHNELL: Batterien aus dem Pool-Radio in die Taschenlampe legen<br>Taschenlampe benutzen<br>mit Gegenständen aus Werkzeugkasten Leitungen reparieren |
| Razor            | Reaktorraum       | Strom wieder einschalten und aus dem Raum verduften                                                                                                  |
| Dave             | Raum mit Pflanze  | Wasser aus dem Pool auf Pflanze gießen<br>Dose Pepsi zu fressen geben<br>über die Pflanze hinauf durch das Loch klettern                             |
|                  | beim Teleskop     | eine 10-Cent-Münze in Kontrollboard einwerfen und rechten Knopf drücken                                                                              |

| Handelnde Person | Ort           | Aktion                                                                                                                                                        |
|------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dave             | beim Teleskop | durch Teleskop schauen und Einstellung überprüfen<br>Vorgang wiederholen, bis der untere Rand eines Bilderrahmens samt Spinne durch das Teleskop zu sehen ist |



Abb. 3.13: Der Sturm von Ednas Zimmer lohnt sich. Es muß nur alles schnell abgehen.

|                   |              |                                           |
|-------------------|--------------|-------------------------------------------|
| Razor und Bernard | 3. Stock     | beide vor die Tür zu Ednas Zimmer stellen |
| Bernard           | Ednas Zimmer | wird gefangen genommen                    |

| Handelnde Person | Ort           | Aktion                                                                                                                     |
|------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Razor            | Ednas Zimmer  | Schlüssel einstecken<br>Leiter hinaufklettern                                                                              |
|                  | Saferaum      | Safe hinter Gemälde freilegen                                                                                              |
| Dave             | beim Teleskop | durch das Teleskop schauen und Nummer ablesen                                                                              |
| Razor            | Saferaum      | Safe mit Nummer aus dem Teleskop öffnen<br>Briefumschlag aus dem Safe nehmen<br>Vierteldollarmünze aus dem Umschlag nehmen |



Abb. 3.14: Im ersten wie im zweiten Teil von Maniac Mansion verbirgt sich der Tresor hinter einem Gemälde

| Handelnde Person | Ort            | Aktion                                                                                                                                                                                                 |
|------------------|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Razor            | Ednas Zimmer   | in den Kerker werfen lassen                                                                                                                                                                            |
| Bernard          | im Kerker      | mit rostigem Schlüssel Kerkertür öffnen                                                                                                                                                                |
| Dave             | Spielautomaten | Vierteldollar in Automaten werfen spielen, bis Highscoreliste zu sehen ist falls es nicht klappt: der Schlüssel aus Ednas Zimmer öffnet den Geldschacht der Automaten<br>Highscore von Dr. Fred merken |
|                  | Ednas Zimmer   | in den Kerker werfen lassen                                                                                                                                                                            |
|                  | Kerker         | Polizeiabzeichen an sich nehmen<br>Zugang zum Geheimlabor mit leuchtendem Schlüssel und Highscore des Docs öffnen                                                                                      |
|                  | Geheimlabor    | Purple Tentakel die Polizeimarke zeigen<br>Stahltür rechts mit Karte aus Eds Zimmer öffnen                                                                                                             |
|                  | Countdown-Raum | mit Schalter Countdown beenden                                                                                                                                                                         |













Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis  
unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-Verlag GmbH  
Postfach 15 03 61  
D-40080 Düsseldorf  
Tel.: (02 11) 97 39-0  
Fax: (02 11) 97 39-1 99





# Day of the Tentacle

 Colour Hintbooks sind farbige Lösungsbücher zu guten Computerspielen.

 Ob begeisterter Anhänger guter Adventures, Rollenspiele und strategischer Simulationen oder neugieriger Einsteiger in die Welt der Computerspiele – Colour Hintbooks bieten für jeden etwas.

 Zum ausgewählten Spielehit gibt es die ausführliche Spielebeschreibung, die immer dann weiterhilft, wenn der Held vor verschlos-

senen Türen steht, das Flugzeug doch wieder über die Landepiste hinausschießt oder die Mannschaft kurz vor Saisonschluß die entscheidende Niederlage kassiert.

 Außerdem gibt es Insider-Tips und „geheime Hintergründe“ zum Spiel, z.B. Interviews mit den Programmierern oder gesammelte Schummeltricks.

 Und das natürlich alles in Farbe, damit das Lesen und Spielen noch mehr Spaß macht.

Best.-Nr. 6011

ISBN 3-8155-6011-X

DM 14,80

öS 115,-

sFr 14,80



**Buchregal-Systematik**

**Computerspiele**

**SYBEX**