

Der Klassiker: Maniac Mansion

Es scheint, als ob alle diesen beliebten Klassiker lösen wollen - wir haben es geschafft. Um Sandy zu retten, schlagen sich Dave, Syd und Bernhard bis zum guten Ende durch die verracktesten Situationen. Machen Sie mit beim Maniac Mansion-Longplay.

von Michael Ziegler

Seltsame Dinge ereignen sich auf dem Grundstück von Maniac Mansion, seit vor etwa 20 Jahren ein Meteor hier niederging. Unheimliche Geräusche und das Kreischen einer Kettensäge dringen nachts aus diesem Haus und ein eigenartiges Leuchten geht vom Swimmingpool aus. Man erzählt sich, daß der wunderliche Dr. Fred, umgeben von fleischfressenden Pflanzen und monströsen Tentakeln, geheimnisvolle Experimente in seinem Labor durchführen würde.

Als dann Sandy von Dr. Fred entführt wird, machen sich drei Freunde von ihr auf, um sie aus Dr. Fred's Klauen zu befreien. In einer Vollmondnacht treffen sie sich vor Maniac Mansion, um ihre Rettungsaktion in die Tat umzusetzen. Ein spannendes Computerabenteuer kann beginnen.

Für den folgenden Lösungsweg wähle ich Bernhard und Syd. Nachdem Syd, Dave und Bernhard sich über die Rettungsaktion unterhalten haben (Bild 1), wähle ich in der Personenliste Dave aus. Mit ihm gehe ich zu dem Zaun, wo ein Schild hängt: »Eindringlinge werden schrecklich verstümmelt. Hört sich aber gar nicht gut an. Das ist mir aber schnuppe, ich gehe weiter zum Haus. Daneben entdeckte ich einen Briefkasten,

der aber erst keine Rolle spielt. Da ergibt sich auch schon das erste Problem. Dave steht vor dem Haus und weiß nicht, wie er reinkommen soll, denn die Tür ist, wie hätte es auch anders sein können, abgeschlossen (Bild 2). In der Verbliste fällt mir was auf. Ich klicke es an und fahre dann mit dem Cursor über die Tür. Dabei fällt mir die Türklingel auf. Da man nun einem Klingelknopf nur schwer widerstehen kann, wird gleich mal geklingelt. Plötzlich rattert die Floppy los. Ich wollte den Computer schon ausmachen, aber da erscheint Ed, der Sohn von Fred, in seinem Zimmer. Er vermutet, daß ein Paket angekommen ist. Als ich nochmals klingele, schreit Ed hinunter: Komm' ja schon. Dann geht die Tür auf und Ed steht da. Als er Dave sieht, schreit er herum und macht die Tür gleich wieder zu. Ich versuche, die Tür wieder zu öffnen. Denkste! Wie komme ich nur ins Haus? Noch mal überall gucken... aha, die Türmatte! Ich versuche sie hochzunehmen (»nimm Türmatte«). Es klappt. Und darunter liegt tatsächlich der Schlüssel. Ein paar bange Sekunde und die Tür geht auf. Volltreffer! Nun bin ich in der Diele, in der eine alte Standuhr steht. Neben der Standuhr ist eine Tür, die ich öffne. Ich gehe hindurch und gelange in die Küche. Hier steht ganz unvermutet eine Krankenschwester, Edna. Bestimmt ist mit dieser Dame nicht zu spaßen. Edna steht am Kühl-

Chad

im verrückte



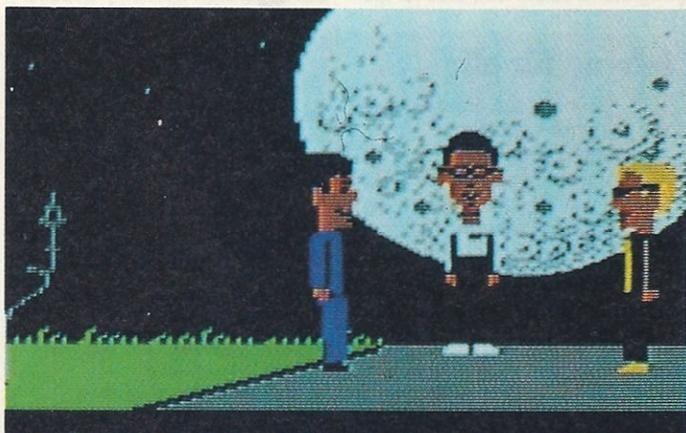
2 Dave steht vor der verschlossenen Haustür. Wo könnte wohl der Haustürschlüssel versteckt sein?



3 Dave versucht, Edna aus der Küche zu locken. Mit einem Trick gelingt ihm dies auch.



6 Dieses komische Duett ist ganz auf Eurer Seite



1 Dave, Syd und Bernhard wollen Sandy retten

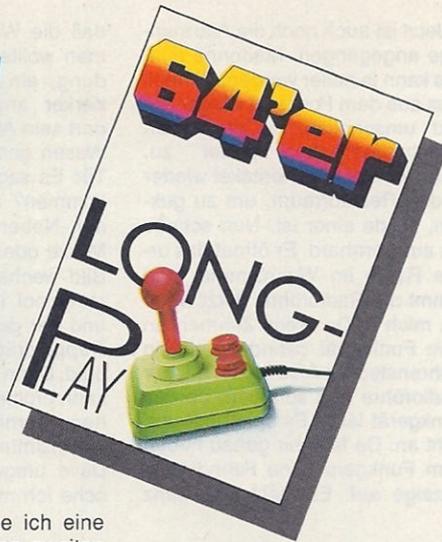
schrank. Wie kann ich sie bloß weglocken? Ganz dreist gehe ich einfach zum Wasserhahn, so daß mich Edna sehen kann. Dann nichts wie weg aus der Küche! (Bild 3). Es klappt! Edna sucht mich und verschwindet dann in ihrem Zimmer. Tips zwischendurch: Der Spielstand sollte jetzt gespeichert werden.

Jetzt gehe ich noch mal in die Küche. Eine Taschenlampe auf dem Schrank fällt mir ins Auge, für alle Fälle mal einstecken. Als ich zu dem Kühlschrank gehen will, ma-

che ich eine grausame Entdeckung: an der Wand ist eine Kettensäge... mit Blut bespritzt. Komische Sitten hier. Ich öffne nun den Kühlschrank und nehme Käse, Pepsi und Batterien mit. Man kann ja nie wissen. Plötzlich wechselt die Szene auf dem Bildschirm. Dr. Fred spricht mit Sandy und eröffnet ihr, daß er ihr das Gehirn rausnehmen will - wie gräßlich! Ich mache mich gleich auf die Suche nach Sandy und gehe in das nächste Zimmer, es ist der Speiseraum, und von da aus in die Vorratskam-

LOS

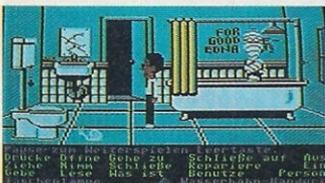
n Haus



4 Im zweiten Stock versperrt Dave eine äußerst hungrige Tentakel den Weg



5 Das Funkgerät stellt den Kontakt mit den wohlgesonnenen Außerirdischen her



7 Hinter dem Duschvorhang verbirgt sich ein ganz wichtiger Lösungshinweis

mer. Aus dem Regal nehme ich den Krug mit und die Fruchtsäfte. Am besten lasse ich jetzt auch Syd loslegen (mit der Personenliste). Syd läuft als erstes zum Briefkasten. Jetzt schalte ich wieder auf Dave. Mit ihm gehe ich in den ersten Stock. Dort gibt es drei Wege: geradeaus, links oder rechts. Ich entscheide mich für links, öffne die Tür und gelange in einen Malraum. Dort nehme ich die Wachsfrüchte und den Farbentferner mit. Ich verlasse den Raum wieder und gehe durch die nächstliegende Tür. Et-

was weiter rechts sehe ich eine Treppe. Sie führt in den zweiten Stock. Dort erwartet mich ein merkwürdiges Biest, eine Tentakel. Ich versuche, mich vorbeizumogeln, aber vergebens (Bild 4).

Sie scheint auch sprechen zu können, denn plötzlich sagt die Tentakel: Gib mir was zu fressen, sonst... (Ob sie mit dem Keksvirus verwandt ist?). Ich gebe ihr das nächstbeste, die Wachsfrüchte, brrrh. Aber es klappert! Und da sie auch noch was zu trinken haben will, bekommt sie noch die Fruchtsäfte. Die Tentakel bedankt sich artig und verzieht sich in ihre Ecke.

Hier oben ist sonst nichts Interessantes, also gehe ich wieder in die Diele, wo die Standuhr steht. Als ich in der Diele die Wand abtaste, fällt mir eine Tür auf. Natürlich will ich sie öffnen, aber Pustekuchen. Statt dessen sagt Dave: Hier ist kein Türknauf. Ich prüfe nochmals alles. Der linke Kobold bewegt sich nicht. So probiere ich mal den rechten. Volltreffer! Die Tür geht auf. Als ich hindurchgehen will, geht die verflixte Tür wie-

der zu. Jetzt brauche ich Hilfe. Ich schalte auf Bernhard, der gleich kommt und den rechten Kobold hochhebt. Geschafft, nun kann Dave problemlos durch die Tür. Bernhard verstecke ich im Wohnzimmer und schalte wieder auf Dave. Hinter der Tür ist ein dunkler Raum, aber wozu habe ich denn eine Taschenlampe? Batterien in die Taschenlampe und einschalten. Die Taschenlampe gibt ein bescheidenes Licht. Links neben der Treppe sehe ich einen Lichtschalter, den ich gleich an- und die Taschenlampe wieder ausmache. Nun ist der Raum hell. Neben mir ist wohl der Reaktor. Ich gehe nach links, da fällt mir ein silberner Schlüssel auf, den ich einstecke. Daneben ist noch eine Tür, die sich aber, wie üblich, nicht öffnen läßt. Ich gehe wieder aus dem Reaktorraum. Den silbernen Schlüssel probiere ich überall, aber er paßt

Maniac Mansion – gruselig, spannend, komisch

Vor zwanzig Jahren ging ein Komet auf einem Grundstück nahe einer kleinen Stadt nieder. Seitdem wird dieses Grundstück von den Bewohnern der Stadt nur noch Maniac Mansion genannt, denn merkwürdige Dinge scheinen mit dem Haus und seinen Bewohnern – dem Wissenschaftler Dr. Fred, seiner Frau Edna und dem Sohn Ed – vor sich zu gehen. In den letzten Jahren verschwanden dann auch zunehmend Leute aus der Stadt, auf mysteriöse und ungeklärte Weise. Als nun vor ein paar Tagen auch noch das Mädchen Sandy verschwand, brechen ihr Freund Dave und noch zwei Freunde auf, um sie zu suchen und das Geheimnis von Maniac Mansion zu lösen. Ihr

könnt die zwei Freunde, die Dave begleiten sollen, aus sechs Personen wählen. Aufgrund der unterschiedlichen Fähigkeiten der Personen gestaltet sich die Lösung auch unterschiedlich. Führt die drei durch das Haus und somit durch das Abenteuer. Dank der guten Benutzeroberfläche braucht Ihr dafür nur den Joystick, Tastatureingaben sind nicht notwendig. Untersucht alle vorkommenden Gegenstände genau und schaut Euch in den Zimmern gründlich um. Nicht verzweifeln vor ausweglos erscheinenden Situationen, eine Lösung existiert fast immer. Zum Schluß noch zwei kleine Tips: Speichert den Spielstand lieber öfter ab. Und untersucht mal die Wände im Kerker.

nicht. Halt, in der Vorratskammer war ich noch nicht! Nichts wie hin, und siehe, der Schlüssel paßt! Aber in der Vorratskammer ist nichts weiter zu entdecken. Wie wäre es mit der Bibliothek? Zunächst muß man ins Wohnzimmer und die nächste Tür ist dann die Bibliothek. Es gibt dort kein Licht, aber mit der Taschenlampe habe ich ja schon gute Erfahrungen gemacht. Ich schalte sie an und neben mir sehe ich eine Lampe. Vorsicht, die Batterien sind schnell leer! Also schalte ich die Lampe ein. Rechts neben mir ist eine Treppe, aber da geht es nicht weiter, Treppe außer Betrieb. Am Bücherschrank rechts unten ist eine lose Wandverkleidung, die ich öffne. Dort befindet sich eine leere Kassettenbox, ich stecke sie ein. Das dort befindliche Telefon scheint kaputt zu sein. Ich gehe in den dritten Stock und dort gleich in die erste Tür. Das Zimmer gehört Dr. Fred. Hoffentlich ist er nicht da. Neben mir steht ein Funkgerät, aber das scheint auch nicht zu funktionieren (Bild 5). Ich gehe etwas nach rechts, und was sehe ich dort: eine Leiter. Natürlich gehe ich die Leiter hoch. Plötzlich bin ich in einem Raum mit zwei riesigen Boxen. Ich höre die Türklingel und schalte schnell auf Syd, der aufmacht und ein Paket annimmt. Jetzt wird der Bildschirm dunkel und Eds Zimmer ist zu sehen. Ein Tip für Euch am Rande: Wer auf dem Flur steht, muß sich schnellstens verstecken, denn wenn Ed oder Edna kommen, landet Ihr im Gefängnis. Ed steht vor der Tür und schimpft laut. Ich mit ihm nach rechts. Da kommt wieder eine Tentakel, erzählt was und hüpf wieder weg. Komisches Tier. Wenigstens hatte dieses keinen Hunger. Neben der Mondo-Stereo-Anlage liegt eine Schallplatte, die ich nehme. Wo ist eigentlich diese Tentakel hingehüpft? Ich laufe nach rechts, dort ist ein gelber Schlüssel, den ich nehme. Von der Tentakel keine Spur mehr. Warum nicht mal ins Musikzimmer schauen? Man geht in den ersten Stock und dann rechts. Als ich im Musikzimmer bin, sehe ich einen Kassettenrecorder und ein Grammophon. Halt, ich habe doch eine Schallplatte und eine Kassettenbox! Schnell wird die Schallplatte aufgelegt. Plötzlich wird der Bildschirm wieder dunkel, und es erscheint die Schreckensnachricht über Sandy: ihr Gehirn soll herausoperiert werden. Dann ist gleich wieder das Musikzimmer auf dem Bildschirm zu sehen. Jetzt lege ich die Kassettenbox in den Kassettenrecorder. Dann schalte ich das Grammophon und den Kassettenrecorder ein. Mal sehen, was passiert. Ein greulich schriller Ton erschallt von der Schallplatte. Jetzt nimmt der Kassettenrecorder den schrillen Ton auf. Schnell alles abschalten, Kassettenbox und Schallplatte mitnehmen

und lieber weg hier. Warum nicht mal ins Wohnzimmer schauen?. Hier finde ich neben mir eine Schranktür, die ich öffne. Zum Vorschein kommt noch ein Kassettenrecorder, merkwürdig. Rein mit der Kassette und den Kassettenrecorder einschalten. Plötzlich kommt wieder der furchtbar schrille Ton. Da passiert es: Alle Fenster gehen kaputt und zu guter Letzt sogar der Kronleuchter. Bloß schnell den Kassettenrecorder wieder ausmachen. Die Kassette nehme ich vorsichtshalber wieder mit. Neben dem Kronleuchter liegt ein rostiger Schlüssel. Wozu mag der gut sein?

Nun denn, nach dem Schreck geht die Suche nach Sandy weiter. Ich schleiche mich wieder in den dritten Stock, dieses Mal in die vierte Tür. Hier befindet sich der Krafraum. Der dort befindliche Kraft-o-mat macht mich stark. Ich verlasse den Raum wieder, gehe nach unten durch die Vorratskammer nach draußen. Hier entdecke ich einen Swimmingpool. Ich gehe durch das Gartentor und befinde mich vor der Garage. Ich öffne das Garagentor – und was sehe ich: ein aufgemotztes Raketenauto! Mit dem gelben Schlüssel kann ich den Kofferraum öffnen. Ich nehme die Werkzeuge aus dem Kofferraum und aus dem Regal den Wasserhahn-Wandgriff. Jetzt begeben sich mich zur Haustür und öffne sie. Ed hat sie ja wieder zugemacht. Dave kehrt dann zurück zum Swimmingpool. Im Swimmingpool ist noch ein Radio, aber Dave will nicht in den Pool (wasserscheu?). Was mache ich jetzt? Ich schalte auf Syd, er hechtet in den Krafraum und benutzt den Kraft-o-mat. Mit ihm habe ich ja schon gute Erfahrungen gemacht. Aber als ich in den Krafraum gehen will, fallen mir vor der Haustür, links neben der Treppe, Büsche ins Auge. Warum nicht auch wegnehmen? Es klappt erstaunlicherweise sogar. Aha, hinter ihnen verbirgt sich ein Gitter, das – wie könnte es anders sein – nicht aufgeht. Es ist total zugerostet, und Syd hat nicht genug Kraft. Also noch einmal Kraft durch den Kraft-o-mat tanken. Zurück geht's zum Gitter und, olé, es klappt! Ob man in die Öffnung hineinklettern kann? Tatsächlich – aber wo bin ich bloß hier gelandet? Überall sind Rohre. Am besten folge ich ihnen. Ein Stückchen weiter ist der Wasserhahnhahn. Ich drehe ihn auf und schalte schnell auf Dave, und der wiederum saust dann in den Swimmingpool, weil dort sich zwischenzeitlich das Wasser entleert hatte. Gut so, denn jetzt sind das Radio und danebenliegende leuchtende Schlüssel mein.

Aber dann wird der Bildschirm plötzlich wieder dunkel. Dr. Fred erscheint und jammert, daß er nicht die Welt beherrschen kann, wenn immer solche Sachen passieren. Er schickt seine Tentakel in den Reaktorraum.

Jetzt ist auch noch die Alarmanlage angegangen. Madonna mia, das kann ja heiter werden. Schnell raus aus dem Pool und wieder auf Syd umschalten, er dreht den Hauptwasserhahn wieder zu. Dann kommt eine Tentakel wieder in den Reaktorraum, um zu gucken, ob da einer ist. Nun schalte ich auf Bernhard. Er öffnet das uralte Radio im Wohnzimmer und nimmt die Radioröhre. Jetzt wage ich mich in Dr. Freds Zimmer. An dem Funkgerät befindet sich ein Röhrenstecker. Also hinein mit der Radioröhre und schauen, ob das Funkgerät läuft. Es spielt mit und geht an. Da fällt mir genau neben dem Funkgerät eine Fahndungsanzeige auf. Es steht was ganz

daß die Weltraumpolizisten kommen wollten. Da kommt die Meldung, ein Außerirdischer sei im Kerker angekommen und habe dort sein Abzeichen verloren. Das Wesen geht zu einer verriegelten Tür. Es sagt: Wie soll ich da reinkommen? und verschwindet wieder. Neben dem Skelett ist eine Marke oder so was ähnliches. Das Bild wechselt wieder zum Swimmingpool. Ich schalte zu Bernhard und der geht in die Diele. An der Treppe drücke ich den rechten Kobold. Dann schalte ich auf Dave, er kann problemlos durch die Tür gehen. Bernhard verstecke ich im Wohnzimmer. Als ich wieder auf Dave umgeschaltet habe, versuche ich mein Glück bei der Tür,

den dritten Stock. In einem Raum war ich noch nicht...Ha, eine fleischfressende Pflanze hat hier ihr Domizil. Also halte ich möglichst Abstand von ihr. Neben der Pflanze sehe ich einen Farbklecks an der Wand. Moment, wozu habe ich denn einen Farbentferner? Ich probiere ihn einfach mal aus. Und siehe da, es kommt eine Tür zum Vorschein. Ich öffne sie (huch, diesmal nicht verschlossen?) und gehe hindurch. Hier ist ein dunkler Raum. Ich schalte die Taschenlampe ein und suche nach der Lampe. Mist! Jetzt sind die Batterien alle. Aber das Radio habe ich ja noch. Ich öffne es, und was kommt zum Vorschein? Batterien. Diese stecke ich in die Taschenlampe. Im Schein der Taschenlampe kann ich schräg über mir die Lampe entdecken. Ich schalte sie ein. Da sehe ich ein vernageltes Fenster und Drähte, die kaputt sind. Ich will sie reparieren. Vielleicht sollte ich sie reparieren? Vorsicht, sie stehen unter Strom. Da fällt mir ein, daß im Reaktorraum ein Sicherungskasten ist. Dave ist doch im Kerker, dann könnte er noch die Sicherung ausschalten. Gesagt, getan. Die Tentakel im Reaktorraum gibt sich mit dem Abzeichen zufrieden und hilft einem dann sogar. Jetzt schalte ich wieder auf Bernhard. Er schaltet die Taschenlampe ein und repariert die Drähte mit dem Werkzeug. Dann wechsele ich zurück auf Dave und der schaltet die Sicherung wieder an. Bernhard geht nun ins



8 Man benötigt zwei 10-Cent-Münzen, um durch das Periskop einen aufschlußreichen Einblick zu bekommen

Merkwürdiges von einem schleimigen Meteor drin. Eine Nummer ist auch angegeben. Für alle Fälle schreibe ich sie mal auf. Aber wozu kann ich jetzt das Funkgerät benutzen? Ich versuche, die Nummer von der Fahndungsanzeige in das Funkgerät einzutippen. Plötzlich kommt ein Quadrat mit Zahlen auf den Bildschirm. Wahrscheinlich muß ich dort die Nummer eintippen. Es scheint sich was zu tun, denn jetzt wird der Bildschirm wieder dunkel. Dann erscheint ganz unerwartet die Erde. Wie komisch. Auf welcher Ebene bin ich gelandet? Das Bild wird etwas zur Seite gescrollt und zwei außerirdische Wesen lassen sich blicken (Bild 6). Ein Wesen verkündet hoheitsvoll, daß sie von der Meteor-Polizei seien. Sie fragen, ob ich den Mörder-Meteor gefunden habe. Keine Ahnung, wovon der spricht. Der dicke Außerirdische sagt, er sei in fünf Minuten im Kerker und ich soll das Labor öffnen. Welches Labor der wohl meint? Das Bild verlagert sich wieder ins Zimmer. Ich nutze die fünf Minuten aus und gehe zu Dave, der gerade am Pool steht. Ich schalte auf Dave und der gibt den Farbentferner, die Werkzeuge, das Radio, den Wasserhahn-Wandgriff, den Krug, die Pepsi und die Taschenlampe an Bernhard. Das geht mit dem Gebe-Verb. Dann aber geht wieder diese nervige Alarmanlage an. Da fällt mir ja ein,



9 Die arme Sandy ist im Versuchslabor an eine Maschine gefesselt. Dr. Fred will gerade zur Tat schreiten.

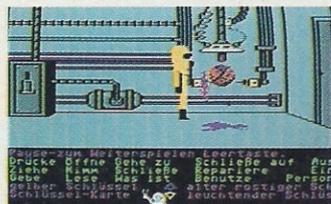
die ein Stückchen links von Dave ist. Auf dem Weg dorthin begegnet mir eine Pflanze – aber nein, keine Pflanze, radioaktiver Schleim! Neben der Tür sehe ich einen Sicherungskasten. Ich lasse lieber die Finger davon. Jetzt aber zur Tür... grrh, warum ist denn auch alles verschlossen. Ich probiere alle Schlüssel aus und der rostige paßt. Also hinein. Hab ich's mir doch gedacht – das ist der Kerker. Hoppla, was liegt denn da? Ich hebe es auf und sehe, es ist das verlorene Abzeichen des dicken Weltraumpolizisten. Jetzt schalte ich auf Bernhard um, und der geht in

Badezimmer, wohin man durch eine Tür im Krafraum gelangt. Dann wird der Bildschirm wieder dunkel. Dr. Fred spielt am Spielautomaten. Das Bild wechselt wieder ins Badezimmer. Was ist hier zu finden? Ich sehe einen Schwamm, ein Waschbecken, einen zerbrochenen Spiegel, ein Klo und eine Badewanne. Davor ist ein Duschvorhang, den ich wegziehe (Bild 7). Was ich jetzt sehe, läßt es mir kalt den Rücken runterlaufen: Eine Mumie sitzt in der Badewanne. Wer das wohl sein mag? Ach ja, ich habe doch gehört, daß Dr. Fred Meister im Mumifizieren ist. Und sowas steckt der in

die Badewanne? Ein ganz Perverser. Hinter der Mumie ist eine Schrift zu erkennen, die ich aber nicht ganz entziffern kann. An der Badewanne sehe ich einen Wasserhahn, den ich aufdrehen will. Aber statt dessen sagt Bernhard: Da ist kein Wandgriff. Ein kluges Kerlchen, ich habe doch einen aus der Garage. Ich schließe einfach den Wasserhahn-Wandgriff an. Jetzt versuche ich den Wasserhahn aufzudrehen. Die Dusche läuft und plötzlich rutscht die Mumie auf die andere Seite der Wanne. Dann schalte ich die Dusche wieder aus. Jetzt kann man plötzlich auch die Schrift lesen. Die Zahl, die da vorkommt, notiere ich mir. Mit Dave belege ich mich neben Ednas Tür, wo ich stehenbleibe. Dann schalte ich auf Bernhard, und der geht in die Bibliothek, wo ich versuche, das Telefon zu reparieren. Es klappt! Ich benutze das Telefon und das Spiel fordert mich auf, eine Nummer einzugeben. Nichts leichter als das. Ich wähle die Nummer, die ich mir im Badezimmer notiert habe. Es ist Ednas Telefonnummer. Nachdem es ein paar mal getutet hat, meldet sich Edna am Telefon. Als Bernhard und Edna ein wenig plaudern, schalte ich auf Dave, der sich in das Zimmer von Edna schleicht. Edna merkt nichts, das ist ja super. In ihrem Zimmer nehme ich den kleinen Schlüssel mit, der auf dem Nachtschränkchen liegt. Neben dem Nachtschränkchen führt eine Leiter nach oben, die ich hochklettere. Oben angekommen sehe ich ein Bild, das ich zur Seite ziehe. Es kommt ein Wandgeldschrank zum Vorschein, der sich jedoch mit nichts öffnen läßt. Also lasse ich Wandschrank Wandschrank sein und gehe mit Bernhard zum Swimmingpool. Dann wechselt das Bild wieder und Eds Wohnung wird gezeigt. Die Tür geht auf und Dr. Fred kommt zur Tür herein. Er will wissen, ob Ed die Schlüsselkarte (was für eine Schlüsselkarte?) hat.

Dann wechselt das Bild wieder zum Swimmingpool. Hier benutze ich den leeren Krug, um ihn mit Wasser zu füllen. Jetzt auf in den dritten Stock in die letzte Tür, wo die fleischfressende Pflanze haust. Der Pflanze gebe ich den Krug mit Wasser. Oho, sie wächst auf einmal. Schnell noch Pepsi hinterher, um sie unschädlich zu machen. Ich schalte zurück auf Syd und der klingelt an der Haustür. Ed geht hinunter. Jetzt schicke ich Bernhard in Eds Zimmer. Dort nehme ich den Hamster und den darunterliegenden Kartenschlüssel mit. Ich will das Sparschwein auch einstecken, aber mein kluger Bernhard sagt, daß es am Tisch festklebt. Also versuche ich, das Sparschwein zu öffnen, worüber es zerbricht. Zwei Münzen sind meine Beute. Dann gehe ich wieder in den Raum mit der fleischfressenden Pflanze. Nun wird der Bildschirm wieder dunkel, und Dr.

Fred spielt am Spielautomaten. Danach ist wieder Bernhard im Bild. Über der fleischfressenden Pflanze ist eine Luke, das hat doch was zu bedeuten. Also nichts wie hinaufgeklettert am unschädlich gemachten Pflanzenwesen. Die Luke – darf es denn wahr sein – geht auf und ich gelange in einen unbekanntem Raum. Ein riesiges Teleskop ist zu sehen. Es zeigt etwas von einer Meteorumlafbahn. Auf der Kontrolltafel steht, daß man 10 Cent einwerfen soll (Bild 8). Nichts leichter als das, denn wozu habe ich zwei 10-Cent-Münzen. Ich stecke eine Münze in den Münzenschlitz und drücke den rechten Knopf. Dann das Ganze noch mal. Als ich fertig bin, schaue ich durch



10 Dr. Fred wird von den Außerirdischen über den Meteor gesteuert – entferne den Meteor und rette die Welt!

das Teleskop und die nun erscheinenden Zahlen schreibe ich mir auf. Jetzt kann Dave zu dem Wandschranktresor gehen und die Nummer eingeben. Der Tresor öffnet sich und zum Vorschein kommt ein verschlossener Umschlag. Ich öffne ihn. Es ist eine 25-Cent-Münze drin. Wo könnte man die nur gebrauchen? Natürlich am Spielautomaten. Also ruft Syd wieder Schwester Edna an, damit Dave in den ersten Stock zu der Statue gehen kann. Neben der Treppe ist eine Tür. Die öffne ich und gehe hindurch. Plötzlich wird der Bildschirm dunkel und Dr. Fred kommt in Ednas Zimmer. Sie unterhalten sich ein bißchen über seine Maschine. Dann sagt er, er würde nun den Strom für eine Weile abschalten. Szenenwechsel – wir sind jetzt wieder bei den Spielautomaten. Jetzt aber rangehalten, denn der Strom könnte ja jeden Moment

11 Das Raketenauto startet mit seiner unheilvollen Fracht in den Weltraum. Die Erde ist gerettet.

wegbleiben. Ich probiere alle Spiele nacheinander aus – alles langweiliger Kram. Bei dem Spiel Meteor Mess, bei dem ich verliere, schreibe ich mir aber dennoch sämtliche Nummern der High-Score-Liste sorgfältig auf. Nun belege ich mich in Richtung Kerker. Auf dem Weg dorthin fällt mir ein, daß ich ohne Bernhard ja gar nicht dorthin komme. Also stelle ich mich vor die Tür ohne Türgriff, schalte auf Bernhard und dieser spielt das bekannte Spielchen mit dem Kobold. Vorher jedoch habe ich Dave noch den Kartenschlüssel gegeben. Nun kann Dave in

befindet sich wie erhofft das geheime Labor. (An dieser Stelle solltet ihr unbedingt das Spiel speichern.) Ein wenig weiter rechts ist eine Tür, die sich öffnen läßt. Ich gehe hinein und...

...sehe Schreckliches: Sandy ist an eine Maschine gebunden (Bild 9). Der gräßliche Dr. Fred ist natürlich auch hier. Er bemerkt mich sofort und ruft seine Tentakel. Aber das Ding kommt nicht. Pech für Dr. Fred. Als ich an die Maschine will, sagt Dr. Fred dumpf: Du hast meine Sicherheitsvorkehrungen überwunden. Dann schaltet er den Selbstzerstörer mit den Worten ein: In zwei Minuten fliegt das Haus in die Luft! Also muß ich mich verdammt beeilen. Neben dem Selbstzerstörer ist ein Schrank, den ich öffne. Darin befindet sich ein Strahlenanzug. Diesen ziehe ich an. Ein Stückchen weiter ist eine Tür, die ich mit dem Kartenschlüssel öffne. Der sich nun öffnende Raum ist der Meteorraum – das Allerheiligste des Dr. Fred! Neben der Tür befindet sich ein Kipp-schalter, den ich nach unten lege. Nun wird der Bildschirm wieder dunkel und Fred erscheint nochmals. Er sagt: »Ich werde nicht mehr vom Meteor gesteuert, ich versuche die Selbstzerstörung auszuschalten.« Er schafft es nicht. Jetzt bittet er mich, ihm zu helfen. Das Bild wird einen Moment dunkel und ich bin wieder im Bild. Ich gehe zum Meteor und nehme ihn (Bild 10). Die dort befindliche Tür öffne ich und gehe hindurch. Plötzlich bin ich in der Garage. Herrje, was mache ich nun? Ich versuche mal, mit dem gelben Schlüssel den Kofferraum zu öffnen. Es klappt! Als ich das gemacht habe, lege ich den Meteor in den Kofferraum. Dann schließe ich wieder den Kofferraum. Nun starte ich die Rakete mit dem gelben Schlüssel. Plötzlich sehe ich ein Stückchen von dem Haus und das Auto fliegt in den Weltraum (Bild 11). Na endlich: mit vielen Mühen habe ich das Spiel geschafft, uff. Dr. Fred ist von der Herrschaft des Meteoren befreit. Er entschuldigt sich noch sehr, daß sein unfreiwilliger Weltbeherrschungsplan solch einen Wirbel bereitet hat.

(Thomas Wölflick/bg)

Machen Sie mit!

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über seinen Spielverlauf und die Lösung einen 64'er-Longplay-Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Ihr für alle im Spiel auftretenden Probleme Lösungen anbietet und auch etwas über Euren Gesamteindruck schreibt. Eure kompletten Unterlagen schickt bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichw.: 64'er-Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8019 Haar

den Reaktorraum. Er schließt die dort befindliche Tür mit dem rostigen Schlüssel auf und gelangt so in den Kerker. Im Kerker stehe ich wieder vor einer verschlossenen Tür. Wie die wohl aufzumachen ist? Da fällt mir ein, daß ich den Kartenschlüssel und den leuchtenden Schlüssel noch nie angewendet habe. Diese probiere ich nun an den beiden Vorhängeschlossern aus. Der Kartenschlüssel entpuppte sich als Niete, dafür klappte es mit dem leuchtenden Schlüssel. Die Tür öffnet sich, und es kommt eine zweite Tür zum Vorschein. Beim Versuch, sie zu öffnen, erscheint ein Quadrat mit Zahlen. Ich versuche, eine Nummer vom Spielautomaten einzugeben. Aha! Sie paßt. Und schon öffnet sich die Tür alleine. Dahinter

