

Komplettlösung Maniac Mansion

Seltene Dinge ereignen sich auf dem Grundstück des alten Landhauses Maniac Mansion, seit vor etwa 20 Jahren ein Meteorit mitten in den Vorgarten rauschte. Geheimnisvolle Geräusche und das Kreischen einer Kettensäge dringen nachts aus dem Haus; vom Swimmingpool geht ein eigenartiges Leuchten aus. Man munkelt, daß der wunderliche Dr. Fred in seinem Labor unheimliche Experimente durchführt, umgeben von fleischfressenden Pflanzen und monströsen Tentakeln. Doch niemand weiß etwas Genaues.

Im Laufe der Jahre gewöhnten sich die Bewohner des Städtchens an die seltsamen Zeitgenossen und kümmerten sich wieder um ihre eigenen Sorgen. Deshalb schlägt die Nachricht wie eine Bombe ein: Der Teenager Sandy wird nachts auf dem Nachhauseweg auf offener Straße gekidnappt - von Dr. Freds Monstern.

Drei furchtlose Freunde machen sich auf, sie aus Dr. Freds Klauen zu befreien: Dave (Sandys Freund), dessen Kumpel Syd und Bernhard. In einer Vollmondnacht treffen sie sich vor Maniac Mansion - das spannende ComputerAbenteuer beginnt!

Verschllossene Türen

Für den Lösungsweg wählt man Bernhard und Syd als Helfer: Dave spielt die Hauptrolle. Nachdem sich Syd, Dave und Bernhard kurz beraten, wählen Sie in der Personenliste Dave. Er geht zum Zaun. Dort hängt ein Warnschild: »Eindringlinge werden schrecklichst verstümmelt« (auweia, schöne Aussichten!). Das ist unserem Held aber schnuppe. Unbeirrt geht er aufs Haus zu. Dort ist ein Briefkasten, den er aber zunächst nicht beachtet. Und schon gibt's das erste Problem: Dave weiß nicht, wie er ins Haus kommen soll! Die Tür ist verschlossen (haben Sie was anderes erwartet?). In der Verbliste auf dem Bildschirm existiert ein ganz bestimmtes Befehlswort (welches, wird

nicht verraten spannender ist es, selbst drauf zu kommen!). Klicken Sie auf das Wort und bewegen Sie den Cursor zur Tür. Dabei entdeckt Dave die Türklingel. Da man einem Klingelknopf nur schwer widerstehen kann, drückt er ihn. Plötzlich rattert die Floppy los. Halt, schalten Sie den C 64 nicht ab! Ed, Dr. Freds Sohn, erscheint auf dem Bildschirm. Er ist in seinem Zimmer und nimmt an, der Postbote bringe ein Paket. Als Dave nochmals klingelt, schreit Ed ungeduldig: »Komm ja schon!«. Dann geht die Tür auf - Ed steht da. Als er Dave sieht, beginnt er zu fluchen und zu schimpfen und schlägt ihm die Tür vor der Nase zu. Alle weiteren Versuche, die Tür zu öffnen, bleiben erfolglos.

Pech gehabt! Wie kommt man bloß ins Haus? Sehen wir uns doch mal überall um..., aha, die Türmatte! Dave versucht, sie hochzuheben (»nimm Türmatte«) - es klappt! Und drunter liegt tatsächlich der Schlüssel. Ein paar bange Sekunden - die Tür geht auf. Volttreffer!

Dave ist jetzt in der Diele, wo eine alte Standuhr steht. Daneben gibt's eine Tür, die er ebenfalls öffnet. Augenscheinlich geht's in die Küche. Plötzlich steht eine Krankenschwester vor Dave Edna. Sie sieht nicht aus, als könne man gut mit ihr Kir-schen essen. Edna steht am Kühlschrank. Wie ist sie wegzulocken? Dreist und frech steuert Dave auf den Wasserhahn zu, damit Edna ihn entdeckt. Dann verläßt er wieder fluchtartig die Küche! Es klappt - Edna verfolgt Dave und verschwindet dann in ihrem Zimmer. Anmerkung: Spätestens jetzt sollte man den aktuellen Spielstand speichern!

Dave schleicht sich wieder in die Küche. Auf dem Schrank entdeckt er eine Taschenlampe, die er für alle Fälle einsackt. Auf dem Weg zum Kühlschrank macht er einen grausigen Fund: An der Wand hängt eine Kettensäge... über und über mit Blut bespritzt. Merkwürdige Sitten sind das hier. Dave öffnet die Kühltruhe und nimmt

Käse, Cola und Batterien mit. Man kann ja schließlich nie wissen, ob man die Gegenstände nicht noch dringend braucht!

Unvermittelt wechselt die Bildschirmszene. Dr. Fred spricht mit Sandy und macht ihr per Holzhammermethode klar, daß er ihr das Gehirn rausnehmen will - horrible Vorstellung! Hektisch beginnt Dave mit der Suche nach Sandy und betritt das nächste Zimmer (Speiseraum). Von dort geht's in die Vorratskammer. Aus dem Regal nimmt er den Krug und die Fruchtsäfte.

Jetzt sollte Syd ins Spiel eingreifen (per Auswahl in der Personenliste). Syd läuft zunächst zum Briefkasten. Anschließend stellt man wieder die Spielfigur »Dave« ein. Der steigt die Stufen hinauf in den ersten Stock. Dort kann man zwischen drei Wegen wählen: gradeaus, links oder rechts. Dave entscheidet sich für links, öffnet die Tür und betritt ein Malstudio. Dort steckt er die Wachsfrüchte und den Farbenferner ein. Er verläßt den Raum wieder und öffnet die nächstliegende Tür. Weiter rechts befindet sich eine andere Treppe. Sie führt in den zweiten Stock. Dort erwartet Dave ein furchterregendes Biest - ein Tentakel. Er versucht, sich vorbeizumogeln, aber es klappt nicht.

Das Ding kann auch sprechen: »Gib mir was zu fressen, sonst...!«. Vor lauter Schreck überläßt Dave dem Wesen das nächstbeste, das ihm in die Finger kommt: die Wachsfrüchte (brhh!). Dennoch: Es klappt! Und weil das Biest Durst bekommt und etwas zu Trinken verlangt, überläßt ihm Dave auch die Fruchtsäfte. Rülpsend trollt sich das Ungeheuer.

Geheime Wandtür

Sonst ist hier oben nichts Interessantes mehr zu entdecken, also zurück in die Diele mit der Standuhr. Als Dave die Dielenwand abtastet, findet er eine Geheimtür. Klar, daß er sie öffnen will aber von wegen, Pustekuchen! Statt dessen sagt Dave: Hier ist kein Türknauf. Nochmals wird alles überprüft. Die linke Koboldstatue bewegt sich nicht. Also probiert er's mit der rechten. Volltreffer! Die Tür geht auf. Als er durch will,

klappt das verflixte Ding wieder zu. Jetzt braucht unser Freund dringend Hilfe.

Schalten Sie wieder zu Bernhard. Der eilt sofort herbei und hebt den rechten Kobold hoch. Geschafft, jetzt kann Dave unbehelligt durch die Tür. Bernhard versteckt man nun am besten im Wohnzimmer und schaltet wieder zu Dave. Hinter der Tür ist ein dunkler Raum aber wozu gibt's Taschenlampen? Batterien rein und einschalten. Die Lampe ist allerdings eine trübe Funzel. Links neben der Treppe entdeckt Dave einen Lichtschalter, den er anknipt. Die Taschenlampe wird ausgeschaltet. Der Raum ist hell erleuchtet. Der Reaktor scheint ganz in der Nähe zu sein. Dave bewegt sich nach links und findet einen silbernen Schlüssel, den er einsteckt. Daneben gibt's noch eine Tür, die man aber nicht öffnen kann - wie nicht anders zu erwarten. Dave zieht sich zurück und verläßt den Reaktorraum. Den silbernen Schlüssel probiert Dave bei jedem Schloß, aber das Ding paßt nirgends. Halt, bei der Vorratskammer war Dave noch nicht! Nichts wie hin sieh da, der Schlüssel greift und sperrt die Tür auf! Allerdings gibt's da drin nichts zu entdecken. Welchen Raum möchten Sie als nächsten untersuchen? Die Bibliothek?

Zunächst muß man ins Wohnzimmer, die nächste Tür führt ins Lesezimmer. Dort gibt's zwar kein Licht, aber mit der Taschenlampe hat Dave schon bei ähnlicher Gelegenheit gute Erfahrungen gemacht. Er knipst sie an und entdeckt eine Lampe. Achtung: die Batterien der Taschenlampe sind wahnsinnig schnell leer! Deshalb schaltet Dave die Lampe ein. Rechts von ihm liegt eine Treppe, doch da geht's nicht weiter - Betreten verboten. Am Bücherschrank rechts unten findet Dave eine lose Wandverkleidung, die er öffnet. Er entdeckt eine leere Kassette und nimmt sie mit. Das Telefon scheint kaputt zu sein. Dave geht in den dritten Stock, von dort unmittelbar durch die erste Tür - Dr. Freds Zimmer. Gott sei Dank - er ist nicht da. Auf dem Tisch steht ein Funkgerät, aber es scheint nicht zu funktionieren. Dave bewegt sich weiter nach rechts und stößt auf eine Lei-

ter. Ehrensache, daß er raufklettert. Plötzlich ist er in einem Raum mit zwei riesigen Boxen. Da erschallt die Türklingel, schnell schaltet man um zu Syd, der die Haustür aufmacht und ein Paket annimmt. Der Bildschirm verdunkelt sich und Eds Zimmer ist zu sehen. Ein Tip: Wer auf dem Flur steht, muß sich schnell verstecken, denn falls ihm Ed oder Edna über den Weg laufen, landet er im Gefängnis. Ed steht vor der Tür und schimpft laut. Da erscheint ein anderes Tentakel, brabbelt etwas vor sich hin und hüpfert davon; komisches Tier. Wenigstens war es nicht hungrig. Neben der MondoStereo-Anlage liegt eine Schallplatte, die sich Dave grabscht. Wo ist das Tentakel eigentlich hingehüpft? Dave orientiert sich nach rechts und findet einen gelben Schlüssel. Vom Tentakel keine Spur. Warum nicht mal ins Musikzimmer schauen? Man geht in den ersten Stock und dann rechts. Als Dave im Musikzimmer ist, entdeckt er einen Kassettenrecorder und ein Grammophon. Da fällt ihm ein, daß er eine Schallplatte und eine Kassette bei sich trägt!

Schnell die Schallplatte aufgelegt: Wieder verdunkelt sich der Bildschirm, und Dave erhält die Schreckensnachricht: Man will Sandys Gehirn herausoperieren. Unmittelbar darauf wird die Spielhandlung wieder ins Musikzimmer verlegt. Jetzt schiebt Dave die Kassette in den Recorder und schaltet Grammophon sowie Kassettenrecorder ein. Er ist gespannt, was passiert. Die Platte gibt einen gräßlich schrillen Ton von sich, den der Tape-Recorder aufzeichnet. Schnell alles abschalten, Kassette, Schallplatte mitnehmen und weg von hier. Wohin? Ins Wohnzimmer! Dave öffnet die Schranktür und findet einen zweiten Kassettenrecorder. Merkwürdig. Er legt die Kassette ein und aktiviert den Recorder - wieder der furchtbar schrille Ton. Da passiert es: Alle Fenster zersplittern, sogar der Kronleuchter. Schnell den Recorder wieder abstellen! Die Kassette nimmt Dave aber vorsichtshalber mit. Neben dem Kronleuchter liegt ein rostiger Schlüssel. Wo könnte der passen?

Nach diesem geräuschvollen Schreck geht die Suche nach Sandy weiter. Dave schleicht sich wieder in den dritten Stock, öffnet aber dies-

mal die vierte Tür. Dahinter liegt der Kraftraum. Dort findet er den Kraft-o-mat, an dem er sich gleich kräftig austobt. Dave verläßt den Raum, geht wieder nach unten und schlüpft durch die Vorratskammer aus dem Haus. Am Swimmingpool vorbei, durchs Gartentor, erreicht er die Garage. Er macht das Tor auf und was findet er? Ein aufgemotztes Raketenauto! Mit dem gelben Schlüssel läßt sich der Kofferraum öffnen. Dave schnappt sich die Werkzeuge und greift sich den Wasserhahn-Wandgriff aus dem Regal. Dann schleicht er zur Haustür und öffnet sie wieder (Ed hatte sie ja vorher zugeschlagen!). Dave kehrt zurück zum Swimmingpool, auf dem Beckengrund liegt ein Radio. Aber der Junge will partout nicht ins Wasser - Nichtschwimmer?

Was tun, sprach Zeus. Am besten zu Syd umschalten. Der ist offensichtlich bedeutend sportlicher: Er sprintet zum Kraftraum, um ebenfalls den Kraft-o-mat zu benutzen. Mit diesem Gerät hat ja schon Dave prächtige Erfahrungen gesammelt. Als Syd aber das Body-Building-Studio betreten will, streifen Büsche sein Gesicht. Also weg mit den Zweigen! Sie geben den Blick auf ein total verrostetes Gitter frei, das sich aber nicht öffnen läßt - dazu ist Syd einfach zu schwach! Marsch, in den Kraftraum und nochmal am Kraft-o-mat werkeln. Beim zweiten Versuch klappt's: das Gitter geht auf. Neugierig klettert Syd in die Öffnung - und wo ist er gelandet? Überall Rohre! Er folgt dem Verlauf der Wasserleitung und findet weiter hinten den Haupthahn. Syd dreht ihn ab. Jetzt stellt man als Spielfigur wieder Dave ein. Das Wasser im Pool ist inzwischen abgeflossen erst jetzt traut sich Dave, der Feigling, hinein, schnappt sich das Radio und die leuchtenden Schlüssel, die daneben liegen.

Wieder verdunkelt sich der Bildschirm: Dr. Fred erscheint und jammert, daß er so nie und nimmer die Welt beherrschen wird, wenn Sie ihm dauernd dazwischenfunken! Vor lauter Bosheit schickt er sein Tentakel in den Reaktorraum.

Zu allem Unglück gibt die Alarmanlage schrille Töne von sich (keine Ahnung, warum): Jetzt ist der Teufel los! Schnell raus aus dem Swimmingpool und zu Syd umschalten, der den Hauptwasserhahn wieder aufdreht. Das Tentakel erscheint im Reaktorraum und prüft mißtrauisch, ob sich niemand eingeschlichen hat. Jetzt sollten Sie Bernhard als Spielfigur wählen. Er schraubt das vorsintflutliche Radio im Wohnzimmer auf, nimmt die Röhre raus und schleicht sich vorsichtig in Dr. Freds Zimmer. Behutsam steckt er die Radioröhre in den passenden Stecker am Funkgerät und schaltet es ein: Es funktioniert! Neben dem Gerät liegt eine achtlos hingeworfene Fahndungsanzeige. Bernhard entdeckt darin merkwürdige Hinweise auf einen schleimigen Meteor und eine Nummer, die er sich gewissenhaft notiert. Dann tippt er diese Zahlen ins Funkgerät. Statt Kontakt mit einem Funkteilnehmer zu bekommen, zeigt der Bildschirm ein Quadrat mit vielen Ziffern. Vielleicht muß man die Nummer vom Fahndungszettel ins Zahlenquadrat eingeben? Tatsächlich scheint diese Idee das Ei des Kolumbus zu sein: Der Monitor verdunkelt sich erneut - völlig unerwartet erscheint der Erdball - komisch, wo sind wir denn jetzt gelandet? Das Bild scrollt zur Seite und gibt den Blick auf zwei Aliens frei. Das eine verkündet hoheitsvoll, sie seien Meteor-Polizisten und fragen Bernhard, ob er dem Mörder-Meteor begegnet sei. Keine Ahnung, was der Außerirdische meint. Das andere, beleibte Alien teilt Bernhard mit, daß dieser das Labor im Kerker öffnen soll - in fünf Minuten will es ebenfalls dort sein. Welches Labor?

Am Swimmingpool

Der Computer-Screen zeigt jetzt wieder Dr. Freds Zimmer. Bernhard nutzt die Zeitspanne von fünf Minuten und sucht Dave, den er endlich am Swimmingpool entdeckt. Sandys Freund sollte jetzt die Steuerung übernehmen. Seine erste Aktivität nach dem Umschalten besteht darin, den Farbentferner, die Werkzeuge, Radio, Wasserhahngriff, Krug, Cola-Flasche und Taschenlampe an Bernhard weiterzureichen (per Verb GEBE). Schon wieder beginnt die

Alarmanlage zu bimmeln. Schlagartig fällt Dave ein, daß sich die Weltraumpolizisten angesagt hatten - unmittelbar darauf erscheint die Meldung, daß ein Außerirdischer in den Kerker eingedrungen sei und dort sein Abzeichen verloren habe. Jetzt kann man das Alien beobachten, wie es sich auf eine verriegelt Tür zubewegt. Dort bleibt es ratlos stehen, fragt, wie es reinkommen soll und verschwindet wieder. Kurz, bevor der Bildschirm wieder zum Swimmingpool umschaltet, entdeckt unser Freund neben dem Skelett eine Markierung (oder so etwas Ähnliches).

Im Kerker

Als Spielfigur stellt man jetzt wieder Bernhard ein. Der geht in die Diele und drückt bei der Treppe auf den Kobold rechts. Schnell zu Dave umschalten - der kann jetzt die Tür im Kerker ohne Probleme öffnen. Bernhard versteckt sich inzwischen im Wohnzimmer. Jetzt versucht Dave sein Glück bei der Tür, eine Handbreit links von ihm. Auf dem Weg dorthin stolpert er durch eine Pfütze, die sich aber bei näherem Hinsehen als radioaktiver Schleim entpuppt. Neben der Tür hängt ein Sicherungskasten. Dave bezwingt seine Neugier und läßt die Finger davon. Zuerst will er die Tür öffnen - verflixt, schon wieder verschlossen! Er probiert alle Schlüssel aus - ausgerechnet der verrostete paßt! Also nichts wie rein: Dave hatte es geahnt - er ist im Kerker. Auf dem Boden liegt ein glitzernder Gegenstand. Dave hebt ihn auf und untersucht ihn: das verlorene Abzeichen des dicken MeteorPolizisten.

Bernhard ist jetzt wieder an der Reihe und wird in die dritte Etage geschickt. Dort gibt's noch ein Zimmer, das die Freunde noch nicht untersucht haben - es ist das Domizil einer fleischfressenden Pflanze. Bernhard sollte sie meiden wie die Pest und ausreichenden Abstand halten. Neben dem gefährlichen Pflänzchen entdeckt er an der Wand einen Farbklecks. Da erinnert er sich an die Dose mit Farbenfferner, die er von Dave bekommen hat. Was kann's schaden,

die Tinktur an diesem Wandfleck auszu- probieren? Da schau her - eine Tür kommt zum Vorschein, die ausnahmsweise mal nicht verriegelt ist! Sie führt in einen dunklen Raum. Bernhard knipst die Taschenlampe an und sucht nach dem Lichtschalter - so ein Mist, gerade jetzt gibt die Taschenlampen- batterie den Geist auf! Da fällt Bernhard das Radio ein, das er ebenfalls von Dave bekommen hat. Er öffnet die Rückwand und findet darin eine funktionstüchtige Batterie, die er gegen die leere in der Taschenlampe austauscht.

Endlich - schräg über Bernhard hängt die Deckenbeleuchtung. Er schaltet sie ein und sieht ein mit Brettern vernageltes Fenster sowie heruntergerissene Drähte vor sich. Soll er den Drahtverhau reparieren? Vorsicht, Hochspannung - die Drähte stehen unter Starkstrom! Bernhard und Dave, unsere schlaunen Helden, erinnern sich an den Sicherungskasten im Reaktorraum. Also wieder zu Dave umschalten, der noch immer im Kerker ist. Das Tentakel verstellt ihm den Weg, läßt sich aber mit dem glitzernden Abzeichen des Weltraumpolizisten bestechen. Mehr noch: Es hilft Dave sogar, den Strom abzuschalten. Wenn man jetzt wieder Bernhard ins Spiel bringt, kann dieser gefahrlos die Drähte im fahlen Schein der Taschenlampe mit dem Werkzeug reparieren. Bernhard hat für den Augenblick seine Schuldigkeit getan - jetzt ist Dave wieder an der Reihe, um die Sicherungen reinzu- schrauben. Auf diesen Moment hat Bernhard gewartet: Nachdem er erneut aktiviert wurde, schreitet er ins Badezimmer und kommt durch eine weitere Tür in den Kraf- traum. Achtung - Szenenwechsel! Der Bildschirm erlischt kurz - jetzt sieht man Dr. Fred am Spielautomaten. Was wollte uns dieser visuelle Hinweis sagen? Keine Ah- nung: Denn unmittelbar darauf sind Sie wieder bei Bernhard im Badezimmer.

Mumie in der Wanne

Hier muß sich ein wichtiger Gegenstand befinden. Bernhard läßt seine Blicke über die Einrichtung schweifen: ein Schwamm, das Waschbecken, ein zerbrochener Spiegel, das Klo und die durch einen Duschvorhang

verdeckte Badewanne. Kurz entschlossen zieht er ihn zurück - der Schreck läßt ihm das Blut in den Adern gefrieren: In der Badewanne sitzt eine mumifizierte Leiche! Wer ist das unglückliche Opfer? Das hinter vorgehaltener Hand geflüsterte Gerücht, Dr. Fred sei ein Meister im Konservieren von Leichen, findet Bernhard auf schreckliche Weise bestätigt. Und dann steckt er die Mumien noch in die Badewanne - ein wahnsinniger Perversling, dieser Dr. Fred!

Hinter der Leiche entdeckt Bernhard eine verschwommene Schrift. Bernhard will den Wasserhahn an der Badewanne aufdrehen, merkt aber schnell, daß der Griff fehlt. Da fällt ihm ein, daß Dave in der Garage exakt das gleiche Exemplar achtlos eingesteckt und an ihn weitergegeben hat. Ob er paßt? Bernhard kramt ihn aus den unendlichen Tiefen seiner Hosentasche und versucht sein Glück: Dampfende Wasserstrahlen prasseln aus dem Duschkopf, füllen die Wanne und spülen die Mumie zum gegenüberliegenden Wannenrand. Stop, das reicht! Bernhard dreht den Hahn wieder zu. Jetzt läßt sich die hinter der Mumie verborgene Schrift deutlich lesen: Bernhard notiert sich die Zahl, die im Text erscheint.

Schalten Sie um zu Dave und bewegen Sie ihn bis zu Ednas Tür, wo Sie ihn stehen lassen. Aktivieren Sie wieder Bernhard und schicken Sie ihn zur Bibliothek. Lassen Sie ihn dort das Telefon reparieren: Der Junge ist ein Genie, denn es funktioniert auf An- hieb! Das Spiel fordert Sie jetzt auf, eine Nummer einzugeben - haarscharf kombi- niert, es ist die aus dem Badezimmer! Es klingelt bei Edna - offensichtlich war's ihre Nummer. Sie hebt ab und meldet sich. Bernhard verwickelt sie in einen belanglo- sen Small-Talk. Währenddessen schaltet man wieder zu Dave und läßt ihn in Ednas Zimmer schleichen. Die merkt nicht, daß sich Dave einen kleinen Schlüssel von ihrem Nachtsch grabscht. Neben dem Schränkchen führt eine Leiter nach oben; Dave erklettert sie vorsichtig, Sprosse für Sprosse. In dem Raum, zu dem die Leiter führt, hängt ein Bild an der Wand. Dave

schiebt es zur Seite und findet darunter einen Wandtresor - natürlich verschlossen! Sich länger damit aufzuhalten, bringt nichts - also zurück zu Bernhard. Der macht sich auf den Weg zum Swimmingpool.

Szenenwechsel: Der Bildschirm zeigt Eds Wohnung. Dr. Fred kommt gerade zur Tür herein und fragt Ed nach der Schlüsselkarte (das Ding ist im gesamten Spiel bisher noch nicht aufgetaucht!).

Wieder beim Swimmingpool füllt Bernhard den achtlos herumstehenden Krug mit Wasser und schleppt ihn in den dritten Stock. Hinter der letzten Tür in der Etage haust die fleischfressende Pflanze Bernhard begießt sie eifrig mit Wasser aus dem Krug. Unheimlich, wie sie plötzlich in die Höhe schießt! Das war nicht geplant - daher schüttet Bernhard schnell die Colaflasche hinterher: Die Pflanze welkt und hört auf, zu wachsen.

Syd reißt jetzt das Spielgeschehen an sich und klingelt an der Haustür - was Ed veranlaßt, hinunterzugehen und nach dem Rechten zu sehen. Inzwischen kann sich Bernhard in Eds Zimmer umsehen. Ein kleiner Hamster im Käfig bettelt, herausgenommen zu werden. Bernhard greift sich das Tierchen - und findet die bewußte Schlüsselkarte (unser Hamster hatte es sich darauf bequem gemacht). Das Sparschwein hat's Bernhard ebenfalls angetan - aber es klebt auf der Tischplatte fest. Als er versucht, das Sparschwein mit Gewalt zu öffnen, geht's zu Bruch. Nur zwei Münzen das ist die karge Ausbeute. Bernhard findet in Eds Zimmer nichts Wichtiges mehr und geht zurück zur fleischfressenden Pflanze.

Der Bildschirm blendet nun kurz Dr. Fred am Spielautomaten ein, dann verfolgt er weiter Bernhards Weg. Über der verwelkten Pflanze entdeckt er eine Luke - unser Freund benutzt die Pflanze als Kletterbaum, drückt den Verschlag auf und krabbelt in einen unbekanntem Raum mit einem riesigen Teleskop. Damit scheint man Umlaufbahnen von Meteoriten beobachten zu können. Auf der Kontrolltafel steht zu lesen, daß man zwei 10-Cent-Münzen einwerfen soll. Bernhard erinnert sich an seine magere Beute aus dem

zertrümmerten Sparschwein und steckt die Münzen in den Schlitz (eine nach der anderen, dabei stets rechten Knopf drücken!). Der Blick durchs Teleskop bringt eine Menge Zahlen, die man sich unbedingt notieren sollte. Eventuell die Zahlenkombination für den Wandtresor! Dave soll's doch gleich mal probieren: Die Stahltür geht auf, aber außer einem verschlossenen Umschlag ist absolut nichts drin! Also reißt Dave den Briefumschlag auf - zum Vorschein kommt eine 25Cent-Münze (exakt solche verwendet man z.B. bei den »Einarmigen Banditen« in den Spielhöhlen von Las Vegas!). Na, klingelt's? Die Münze paßt in Dr. Freds Spielautomat! Diesmal muß sich Syd als charmanter Telefonplauderer produzieren und Edna ans Telefon fesseln, damit Dave unbehelligt die Statue im ersten Stock erreichen kann. Neben der Treppe ist eine Tür - Dave macht sie auf und betritt das Zimmer mit dem Spielautomat.

Der Monitor verdunkelt sich wieder: Dr. Fred kommt in Ednas Zimmer und unterhält sich mit ihr über seine Supermaschine. Er teilt Edna mit, daß er den Strom kurzfristig abschalten will.

Der Automat taucht wieder auf. Dave muß sich ranhalten - jeden Moment kann der Strom wegbleiben! Dave probiert alle Spiele durch - nur langweiliger Kram! Beim Game »Meteor Mess«, das er obendrein noch verliert, schreibt sich Dave sorgfältig alle Nummern der High-Score-Liste ab. Dann läßt er den Spielautomat stehen und geht nach unten in Richtung Kerker. Siedendheiß fällt ihm ein, daß er ohne Bernhard das Kerkerverlies nie und nimmer betreten kann: Der Türgriff fehlt noch immer! Bernhard muß aktiviert werden, der das bereits bekannte Spielchen mit dem Kobold wiederholt. Achtung: Vorher sollte er noch die Schlüsselkarte an Dave weitergeben!

Dave ist wieder im Reaktorraum. Die Tür läßt sich mit dem rostigen Schlüssel öffnen - der Zugang zum Kerker ist frei! Dort steht Dave schon wieder vor einer verschlossenen Tür. Vielleicht geht's mit

der Schlüsselkarte? Von wegen, Niete! Halt, den leuchtenden Schlüssel hat Dave noch nirgends ausprobiert... Spitze, die Tür öffnet sich! Schikane laß nach, dahinter verbirgt sich eine zweite Tür, die ebenfalls verschlossen ist. Als Dave versucht, sie aufzumachen, erscheint wieder ein Zahlenquadrat. Dave gibt eine Nummer aus der High-Score-Liste des Spielautomaten ein - die Tür geht auf! Sie führt ins geheime Labor des Dr. Fred. Immer dran denken: Auch jetzt sollten Sie den aktuellen Spielstand auf Disk speichern! Ein paar Schritte weiter rechts ist wieder eine Tür, die sich problemlos öffnen läßt...

Dave traut seinen Augen kaum: Sandy ist an eine Maschine gefesselt, daneben macht sich Dr. Fred zu schaffen. Der Unhold bemerkt Dave sofort und schreit nach seinem Tentakel. Pech für ihn - das Biest kommt nicht! Unbeirrbar steuert Dave auf die Maschine zu, um Sandy zu befreien. In die Enge getrieben, sieht der wahnsinnige Wissenschaftler keinen Ausweg mehr und sagt mit dumpfer Stimme zu Dave: »Du hast meine Sicherheitsvorkehrungen überwunden. In zwei Minuten fliegt das Haus und wir alle damit in die Luft!«. Dann schaltet er die Selbstzerstörungs-Automatik ein. Da ihn Dr. Fred offensichtlich nicht daran hindert, beeilt sich Dave, seine Rettungsaktion glücklich zu beenden. Neben der Zerstörautomatik steht ein Schrank. Dave öffnet ihn und findet einen Strahlenanzug, den er sofort überstreift. In fieberhafter Eile blickt Dave sich um: Weiter hinten ist eine Tür, die sich mit der Schlüsselkarte öffnen läßt. Dahinter verbirgt sich Dr. Freds Allerheiligstes: der Meteorraum. Dave legt den Kippschalter neben der Tür nach unten.

Ab ins All

Der Bildschirm verdunkelt sich zum xtenmal. Dr. Fred erscheint und gibt eine aufschlußreiche Erklärung ab: »Ich werde jetzt nicht mehr vom Meteor gesteuert und versuche, die Selbstzerstörungsautomatik wieder abzustellen!«. Klar, daß er's alleine nicht schafft: Er bittet Dave um Hilfe. Furchtlos nähert er sich dem Meteor und nimmt ihn einfach in die Hand. Wohin führt

die Tür rechts? Dave öffnet sie - und ist in der Garage. Dort steht noch immer das Raketenauto. Ratlos blickt er sich um - was weiter? Da fällt ihm der gelbe Schlüssel ein der fürs Kofferraumschloß! Wie gehabt - der Deckel geht hoch; Dave packt den Meteor hinein und schlägt den Kofferraumdeckel zu: Jetzt versucht Dave den gelben Schlüssel am Zündschloß: Die Autorakete startet und verschwindet auf Nimmerwiedersehen in den Weiten des Alls! Hoffentlich verschwindet sie in einem der schwarzen Löcher.

Puh, das war ein hartes Stück Arbeit: Das Spiel ist geschafft, der Killer-Meteor zum Teufel gejagt und Dr. Fred vom schrecklichen Einfluß der Außerirdischen erlöst. Mit blumenreichen Worten entschuldigt er sich bei unseren Freunden für den Wirbel, den's um die Befreiung Sandys gab. Nerven hat der Mann...