

MANIAC MANSION MANIA

Preis: none

Sonderausgabe

Spielösungen



Staffel 1

Geschwisterliebe	8
Unruhen	8
Stubenarrest	8
Mimikry der Emotionen	9
Rhythmen zum Reinbeißen	9
Er is' weg	10
Right said Fred	10
Die Abfuhr	10
Radioaktiv	11
Tales of the Weird Ed	13

Staffel 2

Ein haariger Ausflug (Special Edison)	16
Serien-Special: GIGA Mansion	16
Nur geträumt	17
Ed's Rache für den Hamsterbraten	17
Ortmaschine	18
Meteor Family Die Rückkehr des Meteoriten	19
Das Labor	20
Shit Happens!	21
Das Date	21
Das Date 2	21

Staffel 3

Rettet Kanal 13!	22
Presserummel	22
Das verflixte Geschenk	23
Time Machine	23
Bernard stört	24
Zeitenwende	25
Hamsternator	26
Time Machine 2	26
Flucht des Meteoriten	27
Memories of Zak	28

Staffel 4

Britneys Suche	30
The Secret of Maniac Mansion	30
Carry on Smiley!	31
Helden des Tages	32
Weggebeamte	34
Der Liebesbrief	35
Verabredung mit Dave	36
Rescue Mission	37
Erinnerungen	37
Verflixte Türen	38

Staffel 5

Das neue Jugendschutzgesetz	40
Die furchtbaren Pläne des Psycho Bernie	40
Vorsicht, Edna kommt!	42
Razors grosser Auftritt	43
Maniac Monday	44
Verschollen	45
Maniac Ostern	47
Wendy und das Buch des Todes	48
Clouso's grösster Coup	48
Das Date 3	49

Staffel 6

Ortmaschine II	50
Ein irrer Tag eines Ronvillers	51
Der Klaus schlägt zurück	53
CSI:RONVILLE	55
Hamsters of the mysterious man: Chapter of dream	57
Grotten-Urlaub	57
Der komplizierte Ausflug	58
The People's Court	61
Computerliebe	62
Jahrmarkt der Verdammten	63

Staffel 7

Bernards Room	64
Bernard gegen Berthold	65
Books - Deals unter Nachbarn	65
Baranoia	66
Save Smiley	67
Hoagies neuer Freund	67
Die Schöne und das Biest	69
MaMMa ante Portas	73
Samstag	76
Maniac Mansion Begins	76

Staffel 8

Neue Abenteuer auf Terra	80
Mindbending TV	81
Even a broken clock	82
The Curse of King RootenTooten	83
Das Necronomicon	84
The Bernoulli-Show	88
Schwer verquer	88
Dumm geholfen	90
Der Wunsch-O-Mat	93
Spiel des Lebens	96

Staffel 9

Bernard bricht aus	98
Freundin mit Hindernissen	99
Chasing Hoagie	100
Surf 'n' Ronville	102
Freundin mit Hindernissen 2	103
Bernard bekommt Besuch	104
Das Geheimnis des Blakes Hotel von Ronville	105
Der alltägliche Wahnsinn	106
Der Weltrettungsalgorithmus	108
Kofferpacken	111

Staffel 10

Fels in der Brandung	114
Projekt False Start	115
Murder at the Moonshine Mansion	117
Maniac on the Mississippi	120
Dave's Home Odyssey	121
Britney's Escape	121
Tollhaus Weihnachten	123
Maniac Apartment	126
Die Premiere	127
Money Mansion	129

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Rulaman

VERLAGSLEITUNG

Rulaman

CHEFREDAKTEUR

Rulaman

REDAKTION

Rulaman

COVER

-none-

LAYOUT

Scribus

COMIC

-none-

FREIE MITARBEITER

N/A

SCREENSHOTS, FOTOS

Rulaman, MMM-Website

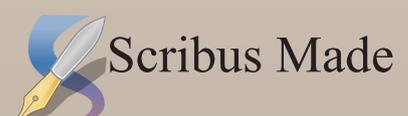
LEKTORAT

Rulaman

VERTRIEB

Internet

Wiederverwertung des Inhaltes in Printmedien oder anderer kommerzieller Form nur mit Zustimmung der Community, soweit die Rechte der Inhalte bei dieser liegen. In anderen Fällen kann keine Genehmigung erteilt werden.





Endlich ist es fertig. Das Große Lösungsheft. Mit allen bisher erschienen hundert Episoden der grandiosen MMM-Reihe. Insgesamt hat es etwa vier Jahre gedauert, bis das Heft fertig geworden ist, denn nicht immer hat mal Lust, oder die Lösung parat. Aber auch die Episoden haben teilweise auf sich warten lassen. Genießt nun das Heft und freut euch auf die vielleicht nächsten hundert Spiele?

Rulaman

QR-Code



Nebstehender QR-Code führt euch direkt auf die MMM-Hauptseite. Einfach mit dem Smart-Phone scannen und die Seite (nicht Smartphone optimiert [haha] anschauen)



Lösung - Episode 1: Geschwisterliebe

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k



Im Schlafzimmer der Eltern nehmen wir den Staubsauger. In Britneys Zimmer fragen wir Britney, ob die Post schon da war. Im Esszimmer nehmen wir alle 3 Kerzen, erst die letzte kann genommen werden. In der Küche nehmen wir aus dem Hängeschrank den Honig. Wir öff-

nen die Mikrowelle, legen die Kerze hinein, schließen, benutzen und öffnen die Mikrowelle und nehmen die Kerze heraus. Diese wird mit Britneys Tür benutzt und anschließend in den Kühlschrank in der Küche gelegt, der Kühlschrank geschlossen und wieder geöffnet und die Kerze herausgenommen. Mit der harten Kerze in Schlüsselform gelangen wir in Britneys Zimmer. Dort nehmen wir vom Bett das Tagebuch.

In Bernards Zimmer öffnen wir die Schublade und schauen sie an. Dann nehmen wir das Portemonnaie, welches unter den Schreibtisch

rutscht. Mit dem Staubsauger erwischen wir es aber. Dann wird erst der Staubsauger, anschließend das Portemonnaie geöffnet. Im Wohnzimmer nehmen wir die beiden Sofakissen und die Fernbedienung. Letztere wird mit dem Fernseher benutzt. Wir öffnen den Honig und benutzen ihn mit der Briefmarke. Dann werden Tagebuch, Kugelschreiber und Briefmarke mit dem Briefumschlag benutzt. Dieser wird dann draußen in den Briefkasten gesteckt und der Hebel am Briefkasten gedrückt. ◀

Lösung - Episode 2: Unruhen

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k



In der Küche nehmen wir den Gefrierbeutel und den Besen, und

schauen uns das Waschbecken an. Im Wohnzimmer nehmen wir die Sofakissen und anschließend die Kreditkarte. Wir benutzen den Kleiderbügel, den wir in Bernards Bett gefunden haben mit dem Besenstiel, öffnen damit die Dachluke und versuchen hochzugehen. Wir schauen uns den Wäschekorb im Flur an und benutzen die Nudelzange damit – vorerst ohne Erfolg. In Bernards Zimmer benutzen

den Computer und dann damit die Kreditkarte. Wir nehmen das Paket vor der Tür und öffnen es. Nun benutzen wir die Nudelzange erneut mit dem Wäschekorb. Die Stinkbombe werfen wir dann in die Dachluke und gehen hinauf. ◀

Lösung - Episode 3: Stubenarrest

Dienstag, 10. April 2007 – Rayman



Was kann es Schöneres geben. Der

Keller wurde in die Luft gejagt; Unser Freund Bernard hat Hausarrest und die liebe Schwester Britney bewahrt den Haustürschlüssel auf, damit er nicht zum Chemikertreffen kann. Da müssen wir jetzt was machen, um Bernard aus dem Schlamassel rauszuholen!

Zuerst geht Bernard die Treppe hin-

unter und packt den Werkzeugkasten ein und anschließend betritt er das Wohnzimmer und hebt den Stock neben dem Sofa auf. Wenn wir jetzt in die Bibliothek gehen, dann nehmen wir in der 2. Reihe, ganz links, das rote Buch und schauen es uns an und schon haben wir einen roten Schlüssel. Wenn wir die linke Tür in der Bibliothek betreten, dann stecken

wir gleich das flache Ding auf dem Stuhl ein und basteln mit dem Stock und dem Ding eine Spachtel. Wir öffnen noch den Werkzeugkasten, um eine Brechstange zu erhalten. Betreten wir die Küche und öffnen das Gefrierfach mit der Brechstange und

verwenden die Spachtel mit den Pizzen. Die Pizzen nur noch in der Mikrowelle erwärmen lassen und schon geht das liebe (?) Schwesterlein aus dem Schlafzimmer raus, dass wir jetzt betreten können. Mit dem roten Schlüssel öffnen wir das linke Nacht-

tischschränkchen und erhalten den... HAUSSCHLÜSSEL! Jetzt braucht Bernard nur noch zur Haustür zu geh'n...

Lösung - Episode 4: Mimikry der Emotionen

Dienstag, 10. April 2007 – Rayman

Zuerst nimmt Harry von Hoagie das blaue Cappy, dass auf Bernards Computer liegt. Dann öffnen wir als nächstes die rechte Schublade am Tisch und holen einen Schlauch daraus (Nehme Schublade). Wir verlassen jetzt Bernards Zimmer durch die linke Tür und benutzen das Cappy mit dem Blut, was vom Dachboden auf dem Fußboden tropft. Rechts neben der Treppe befindet sich das Schlafzimmer der Bernoullis und das betreten wir und stecken die linke Nachttischlampe ein und reden einmal mit Grün.

Wir überschreiten mal die Strahlen

und danach verlassen wir das Zimmer und begeben uns nach unten in die Bücherei. Jetzt laufen wir bis zur linken Tür und stoßen auf Uwe Boll, dem wir die Nachttischlampe geben und somit eine neue Lichtquelle erhalten und zurück ins Schlafzimmer gehen. Im Zimmer angekommen benutzen wir das Buch mit dem Gartenschlauch und erhalten von Grün einen Tipp. In der Bücherei nehmen wir das Bücherregal und benutzen das Blut mit dem grünen Knopf und drücken ihn. Als Hoagie brauchen wir nur den einen Raum zu verlassen.



Easteregg:

- * Wenn man den Grünen Punkt drückt, bevor man ihn mit Blut eingeschmiert hat, kommt aus der Tür ein Männchen und sagt wie Spät es ist.

Lösung - Episode 5: Rhythmen zum Reinbeißen

Dienstag, 10. April 2007 – Rayman

Wir schalten das Radio ein und versuchen, das Perpetuum Mobile zu nehmen. Jetzt gehen wir runter zum Hausflur und nehmen den Schraubenzieher. Dann verlassen wir das Haus, öffnen den Briefkasten und holen das Salz heraus und stecken den Rechen ein. Danach gehen wir wieder ins Haus hinein und benutzen den Rechen mit der Dachluke und klettern in die Dachluke rein. Wir erhalten eine leere Dose, die wir mit

dem Schleim benutzen. Von der Stereo-Anlage stecken wir das rote Kabel ein. In Britneys Zimmer klauen wir das Make-Up auf dem Nachttischschränkchen und benutzen es mit der Dose. In Bernards Zimmer reparieren wir jetzt das Perpetuum Mobile mit dem Schraubenzieher und packen es ein und schließen das Kabel mit dem Mobile an und schließen es in der Küche auch an die Mikrowelle an. Die Dose muss in der Mi-



krowelle erhitzt werden und dann bringen wir sie dem Grün Tentakel ...

Lösung - Episode 6: Er is' weg

Dienstag, 10. April 2007 – Rayman



Ganz rechts bei den Büchern befindet sich ein Buch, das wir einstecken und

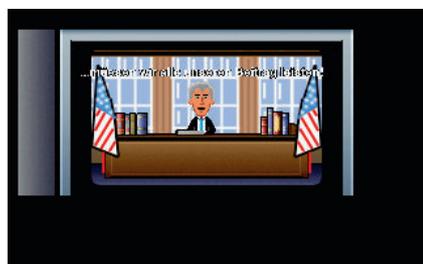
uns anschauen. Gleich danach schauen wir uns das Bett an, stecken das leere Blatt durch den unteren Türschlitz und stecken die Feder in das Schlüsselloch. Jetzt geht Jeff ins Wohnzimmer und holt sich das Seil, das auf dem Boden liegt. Danach muss man in die Küche kurz gehen und anschließend hoch ins Schlafzimmer, um den Fleck (Gabel) vom

Boden aufzuheben und es mit dem Seil verbinden. Die Gabel am Seil benutzen wir mit der Luke und betreten sie. Nach dem Gespräch mit Grün Tentakel gehen wir in die Küche, schnappen uns die Pizza und benutzen sie mit dem Fenster in Britneys Zimmer. ◀



Lösung - Episode 7: Right said Fred

Dienstag, 10. April 2007 – MisterL



Zuerst verlassen wir Bernards Zimmer und gehen in die Küche. Im Kühlschrank liegt die Fernbedienung, die wir gleich einstecken. In der Bibliothek befindet sich links im zweiten Regal von unten eine TV-Zeitschrift. Wir nehmen sie mit und auch das Handy, das auf den Boden gefallen ist. Im Wohnzimmer können wir nun die Fernbedienung mit dem Fernseher benutzen und George Bush bei einer Ansprache zusehen. Nach

der Zwischen-sequenz gehen wir in den Flur. Es klingelt an der Haustür. Wir öffnen die Haustür und gehen nach draußen. Dr. Fred ist da und wir reden mit ihm solange, bis er sich mit seiner Sippe in Bernards Zimmer einnistet. Wer mag kann mit den Edisons sprechen, ist aber nicht zwingend notwendig.

Vor Bernards Zimmer hat sich Purpur Tentakel daran gemacht die Wand zu verschönern. Wir versuchen ihm den Farbeimer samt Pinsel wegzunehmen, was er aber nicht zulässt.

Im Gespräch mit ihm erfahren wir, dass er die Farbe gegen etwas tauschen würde. Wir geben ihm das Handy und dürfen nun die Farbe

nehmen. Zurück im Wohnzimmer nehmen wir das Mumien-Bild von der Wand und entdecken das alte Meteor-Plakat. Das nehmen wir mit. Das Mumien-Bild kann nun auch wieder aufgehängt werden. Im Flur nehmen wir Bernards alten Fußball mit und benutzen ihn gleich mit der lila Farbe. Jetzt geht es wieder nach draußen. Links im Bild liegt Dreck vom Nachbargrundstück. Den farbigen Ball benutzen wir jetzt mit dem Dreck. Den letzten Feinschliff bekommt unser Kunstwerk noch, indem wir das Meteor-Plakat mit dem dreck-igen Ball im Inventar benutzen. Jetzt müssen wir nur noch zurück ins obere Stockwerk gehen. ◀



Lösung - Episode 8: Die Abfuhr

Dienstag, 10. April 2007 – Rayman

Es wäre so ein schöner Tag – Wenn nur Klaus nicht da wäre!

Also gut:

Schnappen Sie sich das grüne Buch in der Mitte des Bücherregals und lesen sie es sich durch und gleich da-

nach öffnen Sie die obere rechte Schublade und holen das Blatt Papier und den Kugelschreiber raus. Mit dem Kugelschreiber zeichnen wir den Plan aufs Blatt und schauen uns den Plan nochmal an, danach noch das

Kopfkissen auf dem Bett mitnehmen. Jetzt verlassen wir das Zimmer und stecken gleich den Lukenöffner ein und betreten das Schlafzimmer von Bernards Eltern und öffnen das rechte Nachttischschränkchen und neh-

men den Kassettenrekorder raus. Wir müssen jetzt in Britneys Zimmer gehen und den Hamster mitsamt Laufstall aus dem Käfig rausholen. Die Treppe gehen wir hinunter und nehmen den Keilriemen vom Sportgerät ab, dann geht es weiter ins Esszimmer nach links und stecken noch den Faden vom Nähkästchen ein. In der Küche öffnen wir die eine rechte Schublade und holen den Dosenöffner daraus und betrachten uns die Spüle und öffnen zuletzt das linke untere Schränkchen, um einen Eimer zu erhalten. Mit der Schere schneiden wir die Federn aus dem Kopfkissen raus. Jetzt geht es wieder hoch zu der Dachluke, die wir mit dem Lukenöffner öffnen und betreten werden.

Auf dem Dachboden öffnen wir die Kiste und holen den Generator raus

und nehmen noch die Dose, neben der umgekippten, danach nehmen wir noch den Werkzeugkasten, den wir noch öffnen, um weitere Werkzeuge zu erhalten und stecken noch den Tritt und das Brett neben dem Regal ein. Jetzt gehen wir ins Wohnzimmer, nehmen dem Ventilator und öffnen das Kassettenschränkchen und holen eine Kassette raus, die wir mit dem Kassettenrekorder benutzen. Jetzt gehen wir zur Haustür und benutzen den Akkuschrauber mit Plan A (das ist über der Tür). Dann benutzen wir die Dübel mit den Löchern. Nun benutzen wir das Scharnier mit dem Brett und stecken es in die Löcher mit den Dübeln rein. Danach den Bindfaden mit Brett benutzen und den Kleber in den Eimer rein schütten und auf das Brett stellen.



Die Federn legen wir auf dem Tisch, stellen den Generator auf Plan B (das ist rechts neben dem Tisch), benutzen den Ventilator mit dem Generator und zuguterletzt benutzen wir den Hamster mit dem Generator. Bernard geht in die Küche und benutzt den Kassettenrekorder und danach öffnen wir das Küchenfenster und benutzen den Rekorder wiederum mit diesem Fenster.

Lösung - Episode 9: Radioaktiv

Dienstag, 10. April 2007 – Rocco

Was für ein schöner Tag, da machen wir gleich mal das Fenster neben dem PC auf. Oh draußen sitzt grad Hoagie im Garten, mal fragen was er denn so treibt. Hoagie liest ein Buch, ganz was Neues, naja da wollen wir ihn nicht weiter stören. Schauen wir mal in den PC. Oh Gott, Notendurchschnitt in Chemie nur 1,4 eine Tragödie. Schauen wir mal raus auf den Flur im ersten Stock. Was hängt denn da an Britneys Tür für ein Zettel? Oh wir haben Zimmerverbot von Britney, auch gut solange sie nicht herauskommt gibts keinen Stress. Dann schauen wir noch im Bad vorbei und packen das Abführmittel ein das dort rumsteht. Aha, aus der Dachluke hängt ein Stück vom Zelt.

Weiter gehts ins Erdgeschoss, oh da klingelt grad das Telefon mal schauen was es neues gibt. Der Bürgermeister höchstpersönlich schickt uns zu den Foxhöhlen, um ein radioakti-

ves Phänomen zu untersuchen. Das ist natürlich eine feine Sache, direkt von der politischen Spitze so einen glorreichen Auftrag zu erhalten. Dir Frage ist nur wie kommen wir da hin? Wenn wir schon beim Telefon stehen, rufen wir doch gleich noch Hoagies Dad an, vielleicht borgt er uns sein Auto. Das war ja ein Kinderspiel, Hoagie wird mich hinfahren. Allerdings weiß er noch nichts davon, deswegen werde ich ihm gleich die Neuigkeit erzählen. Wir gehen zurück in Bernards Zimmer und reden wieder vom Fenster aus mit Hoagie. Ok Hoagie weiß Bescheid und kommt uns dann abholen.

Jetzt müssen wir noch das Zelt vom Dachboden runter holen und das Strahlungsmessgerät aus dem Keller mitnehmen, bevor es losgehen kann. In der Schublade im Schreibtisch ist ein Lineal und ein Kugelschreiber.

Nehmen wir beides mit. Das sich immer und ewig drehende Perpetuum Mobile packen wir auch ein. Man weiß nie wozu man es noch braucht. Mit dem Lineal versuchen wir gleich mal die Dachluke zu öffnen. Geht sich leider noch nicht aus, wir brauchen noch was wo uns drauf stellen können. Was kommt da in Frage, hmm?? Der gute alte Micro müsste dafür eigentlich geeignet sein. Den holen wir uns schnell aus der Küche. Im Esszimmer liegt ein Zippo Feuerzeug. Das nehmen wir mit, ein Feuerzeug kann man beim Campen immer brauchen. Den Micro nehmen wir aus der Küche mit, das Sad Bull nehmen wir aus dem Kühlschrank. Vielleicht brauchen wir ja noch ein bisschen Energie für unser schwieriges Unternehmen. Also wieder in den Flur im oberen Stockwerk und den Micro unter die Dachluke stellen. Mal schauen, ob es sich jetzt ausgeht. Mit



dem Lineal klappt es dann und wir haben endlich das Zelt eingepackt.

Fehlt nur noch das Strahlen-messgerät, aber das liegt im Keller und dieser ist kontaminiert. Möglicherweise gelingt es uns die Strahlung abzusaugen. Mums Staub-sauger steht im Schlafzimmer, den nehmen wir mal mit. Auf dem Weg zur Kellertüre kommen wir im Wohnzimmer vorbei, da schauen wir doch gleich was es grade so Schönes im Fernsehen spielt. Aha Weird Ed hat seinen Hamster verloren, naja Pech für Ihn. Bei der Kellertüre drückt es schon die kontaminierte Luft nach oben. Allerdings nützt uns der Staubsauger alleine da noch nicht viel, wir müssen noch irgendeinen natürlichen Filter einbauen der das radioaktive Gift absorbiert. Schauen wir mal vors Haus. Ahja da links ist ein bisschen Moos auf der Hausmauer, damit könnte es gehen. Wir nehmen uns ein wenig vom Moos und geben es in den Staubsauger. Damit sind wir jetzt perfekt gerüstet gegen die Strahlung im Keller. Wir saugen die radioaktive Strahlung einfach auf. So dann können wir ja endlich in den Keller und da steht auch gleich das Messgerät, welches wir gleich einstecken. Gleich daneben unser nicht funktionierendes Chemieprojekt, naja darum kümmern wir uns später.

Oh es klingelt, das wird Hoagie sein der uns abholt, also nix wie raus und ins Auto. Ab zu den Fox-Höhlen. So da sind wir, gleich mal die Gegend sondieren. Oh je in die Höhle können wir leider nicht, die Strahlung ist zu

hoch, das Messgerät schlägt an. Na gut dann wollen wir mal unsere Campingausrüstung aufbauen. Also das mit dem Zelt hab ich mir einfacher vorgestellt. Schaff es einfach nicht es richtig aufzubauen und Hoagie steht daneben und grinst blöd. Na dann soll er doch mal zeigen was er kann. Wir geben Hoagie das Zelt und staunen nicht schlecht. Hoagie hat wohl einen Zeltaufbaukurs gemacht, unglaublich. Na gut das Zelt steht, schauen wir mal rein. Da drinnen ist ein Krug, den nehmen wir mit. Gut nur wie kommen wir jetzt in die Höhle? Den Staubsauger können wir hier nicht anstecken, also müssen wir uns was anderes einfallen lassen. Vielleicht kann ich mich selber, gegen die Strahlung immunisieren. Schauen wir mal was wir uns da zusammen-mixen können. Wir geben einmal die Abfuhrmittel ins Red-Bull, diese Mischung schütten wir in den Krug. So jetzt fehlt noch ein radioaktiver Träger der die Antikörper bildet.

Da haben wir 2 Möglichkeiten, entweder wir nehmen den Staubsauger wieder aus-einander und geben das jetzt mit Radioaktivität aufgeladene Moos in den Krug, oder wir brechen uns einen Ast vom dem Baum ab der hier rumsteht und geben den in den Krug. Gut die Mischung ist fertig, nur noch immer nicht optimal zum trinken. Damit die Stoffe alle wirklich zu einem harmonischen Getränk verschmelzen, müssen wir den Krug noch erhitzen. Da haben wir wieder 2 Möglichkeiten. Die einfachere ist, wir verwenden das Zippo-Feuerzeug mit der Feuerstelle und machen ein kleines Lagerfeuer. Die aufwendigere wäre, wenn wir wieder ins Auto steigen, nach Hause fahren den Microwellenherd wieder in der Küche auf seinen Platz stellen und darin den Krug erhitzen. Jedenfalls haben wir

den Krug jetzt erhitzt und die Mischung ist trinkfertig. Da Hoagie leider verweigert müssen wir das Gesöff selber trinken. Man das geht ja ab, so stürmen wir jetzt unversehrt in die Höhle und finden darin einen verseuchten Hamster. Trotz aller Geschwindigkeit erwischen wir den Hamster nicht mit den Händen. Zum Glück haben wir das Perpetuum Mobile eingesteckt und stellen das in der Mitte der Höhle auf. Der Hamster hat das tatsächlich für sein Laufrad gehalten und ist sofort rein gesprungen. Dann brauchen wir ihn ja nur noch einzupacken und können die Heimreise antreten. War eh schon höchste Zeit, das Abfuhrmittel hatte seine Wirkung nicht verfehlt.

Hoagie liefert uns brav wieder vor der Haustüre ab. Hm, der Hamster sollte eigentlich jetzt genügend Energie für unser misslungenes Chemieprojekt liefern. Wir gehen in den Keller und verwenden den Hamster im Perpetuum Mobile als Energiequelle. Funktioniert tadellos, jetzt brauchen wir noch die Schaltpläne, die Dad als Strafe für die Kellerexplosion versteckt hat. Wir öffnen die Schublade unter dem Experiment und packen den Schraubenzieher ein. Im Verstecke finden wir gut und das es in Bibliotheken sehr oft lose Wandverkleidungen gibt, wissen wir auch nicht erst seit gestern. Also in die Bibliothek und siehe da, die Verkleidung rechts unten neben der Tür zum Flur ist lose. Mit den Fingern geht sie leider nicht auf, aber wir haben ja den Schraubenzieher und damit ist es kein Problem. Wir öffnen die Schachtel und da drinnen sind Sie. Die Pläne für unser Chemieprojekt – thermo-nukleare Kernfusion. Damit gehts wieder in den Keller, wo wir jetzt die Pläne am Projekt anwenden. Na toll es funktioniert jetzt

hervorragend.

<Zwischensequenz>

Dann gleich mal ab in die Schule und mein Experiment präsentiert. War natürlich ein toller Erfolg. War ja klar das meiner mitreißenden Performance keiner widerstehen konnte.

<Zwischensequenz Ende>

Gut, gehen wir also wieder ins Haus. Wieder klingelt das Telefon, wir heben ab und erzählen dem Bürgermeister von unserer heroischen Tat bei der Fox-Höhle. Der Bürgermeister war hörbar erleichtert das dieses Problem erledigt ist und wird vorschlagen, dass ein Einkaufszentrum nach mir benannt wird, was für eine Ehre. Sicherheitshalber gehen wir nochmal in unser zimmer und schauen im Computer nach, ob unsere Note auch wirklich verbessert wurde. Alles in

Alternative Lösungen:

– Krugmischung –

1. Ast vom Baum
2. Moss vom Staubsauger

– Hamster verschicken –

1. Hamster normal verschicken
2. Hamster vorher in Micro und dann verschicken

– Krug erhitzen –

1. Im Micro
2. Am Lagerfeuer

Ordnung, Notendurchschnitt wieder bei 1,0 mehr kann man wirklich nicht erwarten. Wie gehts jetzt mit dem Hamster weiter? Wir erinnern uns an die Fernsehsendung mit Weird Ed, der hatte doch seinen Hamster verloren. Na gut den leeren Karton haben wir noch, da passt er ja haargenau rein. Mit den Kugelschreiber schreiben wir die Adresse drauf und gehen zum Briefkasten. Es fehlt uns noch eine Briefmarke, wir suchen unter

der Fußmatte bei der Eingangstür und haben Glück. Also Briefmarke auf den Karton und rein in den Briefkasten.

<Zwischensequenz>

Damit haben wir hoffentlich Weird Ed glücklich gemacht und genießen seine Erregung und den Livekommentar des Bürgermeisters am Fernsehschirm.

<Zwischensequenz Ende>



Lösung - Episode 10: Tales of the Weird Ed

Dienstag, 10. April 2007 – bbbbatz

Akt 1/2 - Die blutbespritzte Braut

Für die Suche nach neuen Freunden brauchst du erst mal ein paar Gegenstände. Geh als erstes in den Funkraum und schau unter das Bett. Du erhältst ein Poster. Anschließend die Treppe runter in den 2.Stock und gleich in das erste Zimmer, das Fotolabor. Dort drehst du die rote Glühbirne aus der Fassung und verlässt das Zimmer du gehst den Flur bis ganz rechts und nimmst das „fies versteckte Objekt“, eine Briefmarke. Wieder ein Stockwerk tiefer im 1. Stock gehst du in die erste Tür, in den Raum mit den Spielautomaten. Dort findest du einen Werkzeugkasten, den du mitnimmst. Im Nachbarzimmer, dem Medizinlabor, öffnest du den Schädel des Skelettes und erhältst einen Schlüssel, mit dem du den Medizinschrank öffnen kannst.

Durch die Sicherheitstür hindurch gehst du nach rechts in das Klavierzimmer und siehst dir im TV die laufende Sendung an. Derartig inspiriert suchst du das Gespräch mit Grüntenakel, der sein Quartier oberhalb des Funkraumes hat. Der gibt dir einige Tipps.

Dann alle Treppen runter ins Erdgeschoss. In der Küche findest du im Kühlschrank einen Kleber, und wenn du durch den Speisesaal gehst in der Abstellkammer ein leeres Glas. Im Wohnzimmer liest Dr. Fred Zeitung, sprich ihn an. Du erfährst, dass Ted den Schlüssel für das Labor hat. Als Fred weggeht, um die Kamera zu holen, kannst du die Zeitung nehmen. Also alle Stockwerke wieder hoch in das Bad hinter den Raum mit dem Kraftautomaten. Der Schlüssel steckt

im Spülkasten, aber wenn du ihn nehmen willst wird er runter gespült. Bevor du nun wieder runter läufst, kannst du noch das leere Glas beim Waschbecken mit Wasser auffüllen. Vor dem Haus öffnest du das Gitter links von der Treppe und gehst rein. Dort benutzt du das Werkzeug mit dem Abfluss-Sieb. Neben dem Laborschlüssel hast du nun auch ein paar Zähne dabei. Mit dem Laborschlüssel könnt ihr die Großvater-Uhr in der Eingangshalle aufsperrern, sie öffnen und hindurchgehen. Die Videokamera liegt im Nachbarraum auf dem Pepsiautomaten. Jetzt brauchst du etwas zum Anziehen: Wer könnte dir besser helfen als deine Mum? Also suchst du Edna in ihrem Schlafzimmer im 3. Stock auf und redest mit ihr. Nach dem Gespräch solltest du ein paar Klamotten im Inventar ha-





ben. Wenn du sie näher anschaust, findest du einen Umschlag, der etwas Körniges enthält. Ed will den Umschlag unbeschädigt öffnen - und erinnert sich an eine Vorgehensweise aus dem Original-MM. Also runter ins Erdgeschoss in die Küche und den Umschlag mitsamt dem Glas Wasser in die Mikrowelle gelegt, Mikro geschlossen und benutzt – voilà: Popcorn! Das Glas nimmst du auch wieder aus der Mikro und leerst es ins Waschbecken aus. Im Wohnzimmer füllst du das Popcorn in die leere Schüssel.

Jetzt kannst du Grüntentakel in seinem Zimmer besuchen und ihn von der Existenz einer leckeren Schüssel Popcorn erzählen. Nachdem Grün davongehopst ist, kletterst du Leiter wieder runter und benutzt das Funkgerät: Dort redest du so lange mit Grün, bis er schreit und ein Klirren zu hören ist: Für dich das Signal, wieder ins Wohnzimmer zu gehen. Jetzt

kannst du den zerbrochenen Kronleuchter nehmen und begibst dich ins Atelier. Jetzt bastelst du dir dein Set: Das Poster hängst du an den Hintergrund, den zerbrochenen Kronleuchter reparierst du mit dem Kleber (jeweils: „benutze“). Nach dem Dreh benutzt du den Kugelschreiber und die Briefmarke mit dem Umschlag mit Video und den dann anschließend dann mit dem Briefkasten vorm Haus links vom Eingang.

Akt 2/2 – Das kalte Grab des Ed-die E.

Die Geburt von Ed's Geschwisterchen hat stattgefunden. In Ednas Schlafzimmer sprichst du mit deinen Eltern und gehst anschließend ins Medizinlabor und nimmst dir das Skalpell und die klebrige Masse von der Liege. Danach gehst du wieder in dein Zimmer. Dort wirfst du dir ein paar Tabletten ein und sezierst den ausgestopften Hamster mit dem Skalpell. Du erhältst einen Quarter und dein schwarzes Buch. Den Quarter wirfst du unten im Labor in den Pepsi-Automaten ein und du bekommst eine Pepsi-Dose. Wenn du diese anschaust, erhältst du eine Zahl: 1107-2211 – die Kombination für den Schrank im gleichen Raum. Du kannst ihn jetzt öffnen und das Plu-

tonium nehmen. Derart ausgestattet gehst du in die verdunkelte Bibliothek neben dem Wohnzimmer und benutzt das Plutonium mit der Lampe. Jetzt benutze dein schwarzes Buch mit dem Telefon und rufe Bernhard an. Gib Britney die jeweils 2. Antwort. Nach dem Telefonat öffnest du die lose Platte hinter dem Telefon und nimmst die Chipstüte. Die Chipstüte kannst du im Fotolabor mit der Druckerpresse zu Öl pressen und dieses mit dem leeren Glas auffangen.

Das Öl wendest du auf die Schreibmaschine im Kaminzimmer (im 3. Stock ganz rechts) an. Jetzt kannst du das Papier raus ziehen. Im Medizinschrank im Medizinzimmer findest du jetzt eine Schere, mit deren Hilfe du gleich mal die Zeitung zerschnipseln kannst. Die Schnipseln benutzt du mit der klebrigen Masse, und klebst diese dann auf das Papier. Den fertigen Erpresserbrief steckst du in den Briefkasten vor dem Haus. Nach drei Tagen Versteckspiel gehst du nach oben in dein Zimmer und redest unterwegs mit deinem Vater. Nach der Visite in deinem Zimmer begibst du dich vor die Haustür und genießt den Abspann.



Lösung - Episode 11: Ein haariger Ausflug (Special Edison)

Dienstag, 10. April 2007 – Bissiger Witzbold



Im Telefonschränkchen finden wir ein paar Schuhe, die wir öffnen um einen Schnürsenkel herauszunehmen. Wir gehen nach links in Daves Zimmer und öffnen den Nachttisch. Obwohl er leer erscheint schauen wir hinein und finden eine offenbar bisher unsichtbare Schere. Im Wohnzimmer entfernen wir mit der Schere den Minutenzeiger von der Uhr. Diesen erhitzen wir mit der Schreibtischlampe in Daves Zimmer und verbiegen ihn danach mit der Schere. Der Schnürsenkel wird an den verbogenen Minutenzeiger gebunden, um eine Art Enterhaken zu erhalten. Nun gehen wir ins Badezimmer, angeln damit im Waschbecken und siehe da: Wir finden den Kellerschlüssel.

Nachdem wir unser Zeug aus dem

Keller geholt haben, geht es mit Michael ins Naturschutzgebiet, wo dieser dummerweise seinen Presseausweis verliert. In der Zelttasche finden wir einen Hering und einen Holzkasten. Wir gehen nach links, benutzen Dave mit dem Stein vor der Hütte und finden unseren Presseausweis wieder. Mit dem Taschentuch fischen wir aus dem Mülleimer ein Gummiseil, einen Spiegel und ein Fläschchen Parfüm. Wir öffnen unseren Holzkasten indem wir den Ausweis damit benutzen und nehmen einen zweiteiligen Spaten heraus. Dieser lässt sich jedoch nicht zusammensetzen, weshalb wir erst ganz nach rechts gehen und den Griff mit dem klebrigen Mammutbaum benutzen. Mit Daves Hilfe (Benutze Dave mit Mammutbaum) gelangen wir hinauf auf einen Ast. Wir fotografieren das zweiköpfige Eichhörnchen, wobei jedoch der Ast abbricht. Wir klettern wieder hinunter, gehen zurück zur Hütte und dann hinauf zum See. Dort sehen wir den Ranger auf einem Boot. Unten im Bild ist ein winziger "Boden", wo wir mit dem Spaten graben und eine Säge finden. Wir gehen zurück zum Mammutbaum und sägen ein

Stück des großen Astes ab. Anschließend geht es wieder zum See, wo wir den Ast in das Loch stecken und das Gummiseil daran festbinden. Wir füllen den Ballon mit Wasser und schießen diese Wasserbombe mit unserem soeben gebastelten Katapult auf den Ranger.

Nachdem wir ausführlich mit dem Ranger gesprochen haben, bauen wir unser Zelt auf. In der Nacht verschwindet Dave.

Wir folgen den Fußspuren und gelangen zu einer Höhle, vor der wir eine Blume sehen. Weil Michael offenbar zu schwach ist um eine Blume zu pflücken, buddeln wir sie mit dem Spaten aus. Nun gehen wir in die Höhle, in der Dave von Bigfoot bedroht wird. Wir sprühen die Blume mit Parfüm ein und lenken Bigfoot damit ab. Nun versuchen wir (erfolglos) ein Foto von Bigfoot zu machen. Anschließend benutzen wir den Spiegel mit Dave, damit Dave seine Taschenlampe einschaltet und wir Bigfoot mit dem Spiegel blenden können.

Lösung - Episode 12: Serien-Special: GIGA Mansion

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k



Wir fragen PPatrick, was wir über-

haupt tun sollen. Dann nehmen wir das Game auf dem Schreibtisch und gehen nach draußen zum Haupteingang. Wir öffnen das Portemonnaie und benutzen die Keycard mit dem Kartenleser. Im Treppenhaus nehmen wir die Büroklammer. Im oberen, vorderen Flur nehmen wir den Klebestreifen vom Affenposter. In der

Redaktion nehmen wir den Magneten vom linken Ohr der Figur. Dann schauen wir uns die Kiste ganz rechts an und benutzen den Klebestreifen und die Brechstange mit dem Magneten. Mit dieser Magnetangel holen wir uns den Schlüssel von dem Schrank. Wir gehen wieder nach links und benutzen den Schlüssel auf

maniacmansionmania

die Schublade. Wir gehen auf den Flur und nach links und geben Jana Green das Buch. Wir benutzen den Lippenstift auf das Schild der Toilet-

tentür und reden mit Simon. Die Zange benutzen wir auf die Büroklammer und diese anschließend auf die linke Schranktür im hinteren Teil

der Redaktion. Wir nehmen die CD und geben sie an Patrick im Studio. ◀

Lösung - Episode 13: Nur geträumt

Dienstag, 10. April 2007 – Bendet

Leicht

Gehen Sie in die Bibliothek, dort nehmen sie die Bücher aus dem Bücherregal. Nehmen sie auch das letzte Buch. Schauen Sie es an und benutzen Sie es anschließend. Daraufhin gehen Sie vor die Tür und benutzen den Rasierapparat mit dem Rasen. Gehen Sie zurück ins Treppenhaus und verwenden den Pömpel mit der seltsamen Platte. Drücken sie diese anschließend.

Schwer

Nehmen Sie das Frühstück, das Britney ihnen gebracht hat. Gehen Sie in Britneys Zimmer und öffnen dort die Kommode. Anschließend gehen Sie zum Briefkasten. Verwenden Sie dort die Dose mit Salt-o mit dem Briefkasten und nehmen die Taschenlampe. Schauen Sie auch in die Mülltonne. Sie erhalten eine Schere.

Gehen Sie anschließend in die Abstellkammer und nehmen dort nach der Zwischensequenz die Feder. Nehmen Sie anschließend auch die Tasse. Benutzen Sie die Tasse. Gehen Sie in die Bibliothek und verwenden Sie die Taschenlampe. Verwenden Sie dann den Lichtschalter zu ihrer Rechten an der Wand. Gehen Sie nun in die Küche und merken Sie sich die Zahl, die Grün Ihnen nennt. Anschließend gehen Sie wieder nach oben und begeben sich in das Schlafzimmer von Bernards Eltern. Dort öffnen Sie das linke Nachtkästchen. Zurück zur Bibliothek. Dort verwenden nehmen Sie nun die Bücher aus dem Regal und verwenden das Universal-Lösemittel mit dem letzten Buch. Verwenden sie die Feder mit dem Stab. Anschließend verwenden sie den Staubwedel mit dem Buch. Lesen Sie

das Buch und benutzen Sie es dann. Nun gehen Sie wieder zurück zum Briefkasten und mähen dort den Rasen mit dem Rasierapparat. Dann verwenden Sie die Schere mit dem Staubwedel und verwenden den Stab mit der Saugglocke. Zurück im Flur verwenden Sie den Pömpel mit der seltsamen Platte und drücken diese anschließend.

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben MMM13 - Nur Geträumt aufgelöst. ◀



Lösung - Episode 14: Ed's Rache für den Hamsterbraten

Dienstag, 10. April 2007 – Bendet

Gehen Sie in die Küche und nehmen Sie den Hängeschrank. Anschließend nehmen Sie den Lukenöffner dahinter. Gehen Sie in den oberen Stock und benutzen Sie den Lukenöffner mit der Luke. Gehen Sie auf den Dachboden und nehmen Sie die Fernbedienung. Anschließend gehen Sie ins Wohnzimmer und schalten mit der Fernbedienung den Fernseher ein. Verwenden Sie dann das Telefon

um einen Hamster-Grill zu bestellen. Öffnen Sie die Fernbedienung und warten Sie einige Zeit. Sobald es klingelt gehen Sie durch die Haustür zum Briefkasten. Dort nehmen Sie den Entkontaminierer indem Sie die E - Taste auf ihrer Tastatur drücken und auf den Entkontaminierer klicken. Gehen Sie wieder in den Flur und verwenden Sie die Batterie mit dem Entkontaminierer. Verwenden



Sie diesen nun mit der Kellertür. ◀



Lösung - Episode 15: Ortmaschine

Dienstag, 10. April 2007 – Bendet



Nach einer unsanften Landung auf dem Felsvorsprung versuchen Sie erst einmal den Baum hinabzuklettern. Leider ist dies von wenig Erfolg gekrönt. Aber immerhin haben Sie nun einen Ast in Ihrem Inventar. Anschließend heben Sie den Stein auf. Sie versuchen den Eingang mit Ihrem Stein frei zu machen, allerdings ist er zu stumpf, deswegen schärfen Sie ihn ein wenig auf dem Boden des Felsvorsprungs. Sie stellen ausserdem fest, dass dabei so richtig die Funken fliegen. Nun können Sie den Eingang freilegen und betreten voller Neugier die Höhle.

In der Höhle finden Sie vertrocknete Pflanzen und lila Schleim auf dem Boden. Der Raum links daneben ist leider viel zu dunkel um dort irgendetwas Sinnvolles machen zu können. Deswegen bleiben Sie erst einmal in dem Raum mit den vertrockneten Pflanzen. Sie erinnern sich daran, dass Sie mit ihrem Stein schon einmal Funken erzeugt haben und benutzen deswegen den Stein mit den vertrockneten Pflanzen. Ein schönes Feuer lodert. Sie wollen aus dem Ast eine Fackel machen, leider ist er zu feucht. Aus lauter Neugier halten Sie den Ast deswegen in den Schleim und versuchen ob Sie den Schleim auf dem Ast zum brennen bekommen. Erfreut stellen Sie fest, dass der Schleim brennbar ist. Mit der Fackel ausgerüstet gehen Sie

nun nach rechts. Dort sehen Sie eine Tüt und direkt daneben einen Sensor. Da Sie vermuten, dass ein Sensor in einer so dunklen Ecke einer Höhle wohl auf sehr helles Licht reagiert, verwenden Sie ihre Kamera mit dem Sensor. Im Raum dahinter finden Sie ein geheimes Labor. Dort lassen Sie erstmal mitgehen, was nicht niet- und nagelfest ist. Sie nehmen also das Lösungsmittel aus dem Regal mit. Ebenso den Bunsenbrenner, der sich dort befindet. Ausserdem nehmen Sie die Säure vom Tisch und Sie heben die Zange unter dem Tisch auf.

Im Raum nebenan wird es noch interessanter. Dort stoßen Sie auf eine äußerst seltsame Maschine. Allerdings scheint diese Momentan nicht gebrauchstüchtig zu sein. Also nehmen Sie von dort nur das Kabel mit, welches auf dem Boden liegt. Da Sie feststellen, dass ihr Bunsenbrenner leider leer ist und Sie sich entsinnen, wie toll der Schleim brennt, gehen Sie zum Schleim zurück und füllen ihn in den Bunsenbrenner. Ausserdem nehmen Sie auch so ein Handvoll davon mit, wer weiß wozu er noch nützlich sein kann. Wieder im Labor, finden Sie ein loses Kabel. Ob das irgendwas mit der Maschine zu tun hat? Ausserdem entdecken Sie eine Platte und fragen sich, was sich dahinter befinden mag.

Also sehen Sie ihr Inventar durch und stellen fest, dass Sie die Säure erhitzen sollten, damit sie besonders wirksam wird. Also zünden Sie mit der Fackel den Bunsenbrenner an. Anschließend fassen sie die Säure mit der Zange, um sich nicht die Finger zu verbrennen. Schließlich erhitzen Sie die Säure mit dem Bunsen-

brenner. Und letztlich gießen Sie die Säure vorsichtig über die Platte. In diesem Loch wird auch wieder ein loses Kabel sichtbar. Sie wollen Ihr Kabel aus dem Inventar mit den beiden losen Kabeln verbinden, jedoch hält ihr Kabel nicht. Also kleben Sie etwas Schleim an die Ende Ihres Kabels und hoffen, dass der Schleim leitend ist. Nun hält das Kabel vorzüglich.

Sie gehen in den Raum mit der Maschine und stellen fest, dass diese nun betriebsbereit zu sein scheint. Also drücken Sie auf den roten Knopf. Ein Portal öffnet sich und saugt Sie in irgendeine Art andere Welt. Sie befinden sich zwischen Schlamm und trockenen Pflanzen. Weil Sie dort nicht ewig bleiben wollen und neugierig sind erkundigen Sie ihr Umfeld und gehen nach links. Dort finden Sie eine seltsame Pflanze, welche Früchte trägt. Sie nehmen die untere der beiden. Die obere können Sie leider nicht erreichen. Schließlich gehen Sie wieder nach links und stellen fest, dass das Portal wieder offen ist. Allerdings ist zu weit oben, als dass Sie es erreichen könnten. Also gehen Sie weiter nach rechts. Dort finden Sie ein blaues Ding und schlammiges Wasser. Um das Ding zu besänftigen, welches Ihnen furchtbare Angst einflößt, geben Sie diesem die Frucht von der seltsamen Pflanze. Daraufhin spuckt das blaue Ding, die Samen der Frucht aus. Diese nehmen Sie automatisch mit. Ausserdem füllen Sie nun ihre leere Phiole mit schlammigem Wasser. Sie gehen zurück zum Portal. Ding folgt Ihnen. Dort schmeißen Sie die Samen in den Schlamm, doch nichts passiert. Also erinnern Sie sich in den Papieren in

Dr.Freds Labor gelesen zu haben, dass diese seltsamen Pflanzen schneller wachsen würden, wenn man sie mit heißem Wasser gießt. Daher erhitzen Sie ihr schlammiges Wasser in der Phiolen mit dem Bunsenbrenner. Dieses gießen sie über den Schlamm und die Samen darin. Daraufhin klettern Sie die Pflanze zum Portal hinauf.

Dort haben Sie eine äußerst Interessante Unterhaltung mit Dr.Fred über die Ortmaschine. Anschließend

erwischen Dr. Fred und Sie Purpur, wie es die Maschine betätigt und darauf hin mit Dr. Fred durch die Ortmaschine verschwindet. Sie müssen den beiden unbedingt helfen. Doch weil Ihnen die Logik hinter der Ortmaschine etwas zu hoch ist brauchen Sie Bernards Hilfe und müssen das Geheimlabor erst einmal verlassen. Falls Sie jetzt keinen Schleim mehr bei sich haben sollten gehen Sie zurück zum Schleim beim Höhleneingang und nehmen Sie sich etwas mit. Vor der Ortmaschine benutzen

Sie den Schleim mit Ding, da Sie hoffen es könnte Purpurs Spur wittern und Sie so durch das Labyrinth aus der Höhle bringen. Ding hüpt in die Höhle davon. Sie gehen zuversichtlich hinterher. Bei den Bernoullis angekommen, reden Sie mit Britney und lassen sich zu einem Date "überreden". Herzlichen Glückwunsch Sie haben MMM 15 Ortmaschine aufgelöst. ◀

Lösung - Episode 16: Meteor Family Die Rückkehr des Meteoriten

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange

Zuerst gehen wir vor die Haustür, wo wir den Meteor am Boden bemerken. Da sich Jeff nicht in der Lage sieht diesen mit bloßen Händen aufzuheben, begibt er sich in die Küche, wo er in der Schublade unter der Mikrowelle ein paar Gummihandschuhe findet. Da einer der Handschuhe ein Loch hat, öffnen wir mal die Kommode in Britneys Zimmer und wühlen etwas darin. Wir finden ein Pflaster, welches wir sogleich auf das Loch im Gummihandschuh kleben. Nun verwenden wir die Handschuhe um den Meteor aufzuheben und befördern ihn im Badezimmer in die Toilette. Bei den Dialogoptionen ist es gleichgültig, was wir anklicken. Sobald die Cutscene vorüber ist und der Meteorpolizist im Raum steht, haben wir die Möglichkeit uns mit ihm über die gesuchten Meteoriten zu unterhalten. Mit den folgenden Methoden können wir nun die Brut einfangen (die Reihenfolge ist egal!):

Blauer Meteor

Im Badezimmer betrachten wir die Wanne und kommen in den Besitz eines Pömpels. Weiter gehts in die

Küche, wo wir versuchen, den blauen Meteoriten aus der Spüle zu bekommen. Da das so nicht hinhaut, setzen wir den Pömpel auf den Schurken an und schon landet er im Inventar.

Grauer Meteor

Wir öffnen die rechte Schublade in Bernards Zimmer und werfen einen Blick hinein, woraufhin wir einen Hammer entdecken. In der Bibliothek findet man rechts von der Tür grauen Schleim vor. Hier muss sich also ein weiterer Meteorit versteckt halten. Also schlagen wir mal ganz fest mit dem Hammer gegen die Wandverkleidung und wir haben ihn im wahrsten Sinne des Wortes erwischt.

Weißer Meteor

Betrachten wir Britneys Bett genauer, finden wir den Lukenöffner. Damit öffnen wir logischerweise die Luke zum Dachboden, wo wir das Brecheisen nehmen und mit Grün reden, der uns freundlicherweise eine Tasse Kaffee mit auf den Weg gibt. In der Küche ist der Kühlschrank zugefroren. Mit dem Brecheisen können wir ihn dennoch aufbrechen und schon

haben wir den eisigen Meteoriten gefunden, den wir mit etwas heißem Kaffee überwältigen.

Grüner Meteor

Im Eingangsflur hängt eine Axt an der Wand, an die wir nur durch die Mithilfe des Meteorpolizisten herankommen (Symbol für den Meteorpolizisten im Inventar benutzen). Im Schlafzimmer von Bernards Eltern hat sich nun eine Menge Grünzeug angesammelt. Jeff versucht hineinzugreifen, scheitert allerdings an seiner Insektenphobie. Mit der Axt jedoch ist es kein Problem das Gestrüpp aus dem Weg zu räumen.

Roter Meteor

Wir überlassen dem Meteorpolizisten Jeffs geliebtes Badehandtuch und begeben uns zur Garage. Nun wird das Garagentor geöffnet und der neue Raum betreten. Daraufhin übernehmen wir kurz die Rolle des Meteorpolizisten, der ein kleines Geschicklichkeitsspielchen zu bestehen hat. Wir müssen nun jede einzelne Flamme mit dem Handtuch ersticken, was aber nur mit etwas Schnelligkeit zum





Sieg führt. Denn ist man einmal zu langsam oder verklickt sich, so stellt der rote Meteor die anderen Flammen wieder her. Es sei empfohlen, die Flammen nicht kreuz und quer, sondern von links nach rechts zu löschen. Hat man diese Aktion bestanden, wandert der rote Meteor in Jeffs Inventar.

Baby-Meteor

In Bernards Zimmer nehmen wir das Kissen ins Inventar auf und in der Küche schnappen wir uns das Currypulver. Falls wir noch nicht mit Bernard gesprochen haben sollten, können wir das nun nachholen, in-

dem wir einfach zum Eingangsflur laufen, wo Bernard hinter der Kellertür schon um Hilfe ruft. Freundlicherweise überlässt er uns einen Lolli. Da aus der Abstellkammer ein seltsames Geschrei ertönt, sehen wir uns dort einmal genauer um. Wir finden eine Kiste, die wir versuchen zu nehmen. Da das nicht funktioniert, versuchen wir es nochmal mit "Nehmen", dieses Mal aber um das Baby herauszuholen. Dieses erweist sich aber als äußerst bissig, weshalb wir ihm den Lolli hinhalten. Auch das hat nicht ganz geklappt, also streuen wir kurzerhand das Currypulver über den Lolli und geben diesen erneut dem Baby. Das entspricht bereits eher seinem Geschmack, allerdings wird es nun müde und kann erst mit dem Kissen beruhigt werden.

Finale

Nun haben wir alle Meteoriten und der Meteorpolizist möchte, dass wir

eine Verbindung zum Internet herstellen. Gehen wir also einfach in Bernards Zimmer und benutzen dort den Computer - schon neigt sich das Spiel dem Ende.

Eastereggs und versteckte Szenen:

- * Wir nehmen die Fernbedienung und benutzen sie 3x mit dem Fernseher um drei verschiedene Mark Eteer-Szenen zu sehen.
- * Vor der Haustür versuchen wir 5x unter die Fußmatte zu gucken, daraufhin folgt eine lustige Szene.
- * In der Bibliothek sollten wir die oberste Bücherreihe genau nach einem Buch-Hotspot absuchen. Dieser kann dann betrachtet werden.

Lösung - Episode 17: Das Labor

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k



Wir schauen uns das alte Pergament an. Im Badezimmer schauen wir in die Badewanne. Den Schwamm benutzen wir auf das Waschbecken

in der Küche. In der Bibliothek schauen wir uns die Lücke zwischen den Büchern der 2. Reihe in der Nähe der Tür an. Im Wohnzimmer nehmen wir die Fernbedienung vom Sofa (können sie mit dem Fernseher benutzen) und benutzen sie mit dem Schraubenzieher. Wir schauen uns noch das linke Sitzkissen des Sofas an. Im Hausflur benutzen wir die Batterien mit der radioaktiven Pfütze. Wir benutzen die Handschuhe auf

Britneys Tür und nehmen in ihrem Zimmer den roten Schlüssel. Wir benutzen den Lukenöffner auf die Dachluke und ziehen oben am Poster. Nun benutzen wir den roten Schlüssel mit dem Schlüsseloch. Im Labor benutzen wir die Batterien mit dem Batteriefach und benutzen den Hebel unter dem Diplom.

Lösung - Episode 18: Shit Happens!

Dienstag, 10. April 2007 – Bendet

Begeben sie sich nach Ablauf des Intros in Bernards Zimmer. Dort werden Sie Bernard krank im Bett vorfinden. Natürlich sehen Sie es jetzt als ihre Pflicht an ihm zu helfen. Öffnen sie die rechte Schublade und nehmen sie die Bong mit. Anschließend gehen Sie ins Treppenhaus und reden Sie mit Grün, bis Sie nichts Neues mehr erfahren. Anschließend geben sie ihm die Bong. Gehen Sie in die Küche und reden Sie mit Dr. Fred. Er gibt ihnen ein genmanipuliertes Spezial-Schimmel-Gewächs, welches Sie vorverdaut Bernard verabreichen müssen. Sobald Dr. Fred fort ist öffnen Sie die Mikrowelle und nehmen

sich den Hamsterbraten. Diesen verwenden Sie mit dem genmanipulierten Spezial-Schimmel-Gewächs und gehen ins Esszimmer.

Dort benutzen Sie den geschimmelten Hamsterbraten mit dem Teller auf dem Tisch. Nun gehen Sie zur Eingangstüre und finden im Flur den Lukenöffner liegen. Sie nehmen diesen an sich und gehen zur Luke im oberen Stock und öffnen diese mit dem Lukenöffner. Auf dem Dachboden nehmen Sie den Schlauch aus dem Regal und reden nochmals mit Grün. Anschließend gehen Sie ins Bad, schauen in die Toilette und neh-



men damit den vorverdauten Genschimmel. Gehen Sie nun wieder zu Bernard ins Zimmer und verwenden den Schlauch mit ihm. Anschließend benutzen sie den vorverdauten Genschimmel mit dem Bernard.

Lösung - Episode 19: Das Date

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k

Wir benutzen zuerst den Kleiderschrank. Unten im Flur benutzen wir das Telefon. Aus der Abstellkammer nehmen wir den Lukenöffner. In der Küche öffnen wir das Gefrierfach. In Britneys Zimmer benutzen wir den Hamster mit der Kommode und im

Keller mit dem grünen Schleim. Im Wohnzimmer benutzen wir den Lukenöffner unter das Sofa, gehen nach draußen und benutzen erst das Auto, dann das Handy.

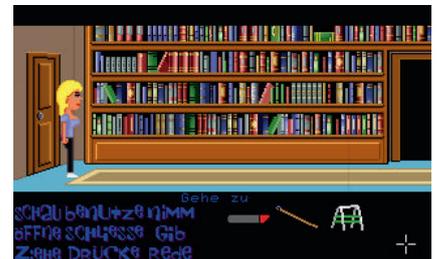


Lösung - Episode 20: Das Date 2

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k

Wir öffnen zuerst den Kleiderschrank und benutzen die Kleider darin. Im oberen Flur nehmen wir den Lukenöffner und aus der Abstellkammer den Tritt. Diesen benutzen wir in der Bibliothek mit dem grünen, liegenden Buch ganz oben. Dann benutzen wir den Lukenöffner unter das Sofa im Wohnzimmer und benutzen das Handy. Draußen benut-

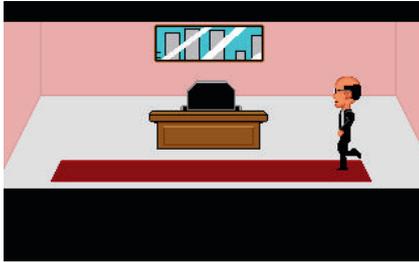
zen wir das Buch mit dem Auto. Im Keller nehmen wir das Rohr und den Schraubenzieher und benutzen sie miteinander. Den Hebel benutzen wir auf das Gefrierfach in der Küche, nehmen eine Pizza heraus, öffnen sie und benutzen sie mit dem Brei. Nun geben wir die Pizza an Bernard.





Lösung - Episode 21: Rettet Kanal 13!

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange



Zuerst nehmen wir die Broschüre aus dem Briefkasten und öffnen die Haustür, die offenbar nicht abgeschlossen ist. Im Wohnzimmer folgt ein Dialog mit Jeff und in der Küche treffen wir auf unseren Konkurrenten John String. Zunächst wird die Weinflasche eingesteckt und wir begeben uns über die Treppen zu Bernards Zimmer, das sich nach wie vor oben hinter der rechten Tür befindet. Dort warten wir die automatische Sequenz ab. Anschließend gehen wir zurück zur Küche und probieren dort etwas von der Suppe im Topf (Button „Benutze“ anklicken!). Nun müsste eine weitere Cutscene folgen, wenn wir Bernards Zimmer erneut betreten. Nachdem wir von

den Toten wiederauferstanden sind, betrachten wir den Trümmerhaufen und stoßen auf ein Parfümfläschchen, dessen Inhalt wir gleich in die Weinflasche umfüllen. Im obersten Stockwerk gehen wir ins Elternschlafzimmer, wo wir ein Portmonee unter dem Bett finden. Wird dieses geöffnet, kommen in den Besitz von sehr viel Geld. Hier oben können wir noch etwas Entscheidendes beobachten, wenn wir an der Badezimmertür durch das Schlüsselloch gucken. Mit den 50 Piepen gelingt es uns Jeff zu bestechen, allerdings müssen wir ihm vorher die Weinflasche verabreichen, damit er die Summe nicht mehr überprüfen kann (Hinweis: Der Gib-Befehl funktioniert nicht, alle Gegenstände müssen den Personen mit „Benutze“ überreicht werden.). Der Versuch den Fernseher mit der Fernbedienung einzuschalten, scheitert leider. Heben wir das linke Sitzkissen hoch, erhalten wir den Lukenöffner, mit dem wir wieder einmal die Luke zum Dachboden öffnen. Auf dem

Dachboden nehmen wir das „Wanted“-Poster in unser Inventar auf und betrachten es dort noch einmal. Nun benutzen wir Bernards PC um der Meteor-Polizei eine E-Mail zu schreiben. Durch eine weitere Interaktion mit dem Computer erhalten wir einen Schraubenzieher. Damit wird die Fernbedienung repariert und zu guter Letzt der Fernseher eingeschaltet.

Easteregg:

- * Öffnet man die Tür links neben der Treppe, trifft man auf eine bekannte Person.
- * Benutzt man die noch kaputte Fernbedienung mit dem Fernseher, nachdem man den Meteor eingesteckt hat, kommen seltsame Geräusche aus der Flimmerkiste.

Lösung - Episode 22: Presserummel

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k



Britney

Im Bad öffnen wir die Waschmaschine und schauen hinein. Das Hemd schauen wir ebenfalls an. In der Küche öffnen wir den Kühlschrank und nehmen die Milch. Draußen öffnen

wir den Briefkasten und schauen ihn und dann auch die Zeitung an. Wir gehen nach rechts in die Stadt und bezahlen den Busfahrer. In der Redaktion reden wir mit dem Pförtner und benutzen zweimal die Milch mit der Tasse. Wir fragen den Pförtner erneut, ob er uns durchlässt. Diesmal gelangen wir nach oben und reden mit der Sekretärin hinter der Tür rechts. Wieder draußen benutzen wir den Groschen auf den Lüftungsschacht.

Bernard

Wir benutzen im unteren Flur das Telefon. Dann versuchen wir, den Lukenöffner auf die Luke zu benutzen. Wir telefonieren erneut. Dann nehmen wir die Bettdecke aus Bernards Zimmer, öffnen die linke Schublade und schauen sie an. Aus dem Schlafzimmer der Eltern nehmen wir das Laken. Im Bad öffnen wir die Waschmaschine und benutzen beide Laken damit. Wir schließen, benutzen, öffnen und nehmen die Waschmaschine. Im Keller nehmen wir die

Kiste und benutzen die Schere mit dem Lampion. Das grün gefärbte La-

ken und die gelben Ringe geben wir an Jeff und gehen vor die Haustür.

Lösung - Episode 23: Das verflixte Geschenk

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k

Zuerst nehmen wir in Bernards Zimmer das Kissen. Wir öffnen das rechte Nachtschränkchen im Schlafzimmer der Eltern und nehmen das seltsame Teil. In der Küche öffnen wir den langen Hängeschrank und nehmen den Lukenöffner. Wir öffnen die Schublade unter der Mikrowelle und schauen sie uns an. Im Wohnzimmer schauen wir uns die Sofaritze an. Wir benutzen den Lukenöffner auf die

Luke und oben das Taschenmesser auf die Kiste. Wir öffnen Britneys Tür und geben ihr die Einladung. Nun benutzen wir das Brotmesser mit der Büchse und geben diese an die Katze in Britneys Zimmer. In Bernards Zimmer betrachten wir das Eierkopf-Schild. Wir benutzen den Superkleber mit dem Kissen und dieses mit der Katze. Nun gehen wir noch vor die Haustür.



Lösung - Episode 24: Time Machine

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78

Im Traum, in dem wir uns befinden, schauen wir Edna an. Dann versuchen, wir zur Tür zu gehen. Nach der Zwischensequenz sind wir aufgewacht und nehmen wir doch gleich den roten Radiowecker vom Schreibtisch und eine Lupe aus der unteren, rechten Schublade. Im Flur entdecken wir Britney und sind entsetzt. Wir gehen in Britneys Zimmer und nehmen einen grünen Radiowecker aus dem Kleiderschrank und eine schmutzige Schüssel von der Kommode. Die Schüssel im Bad noch reinigen und begeben uns eine Etage tiefer. Mit dem Telefon Wendy anrufen und erzählen, was passiert ist. In der Abstellkammer finden die das fehlende Stück der Leiter. In unserem Esszimmer nehmen wir die drei (grün, braun, lila) Kerzen an uns. In der Küche nehme wir das Eiswürfeldings aus dem Gefrierfach. Eine Kerze stellen wir in die Schüssel und benutzen diese Kombination mit der Mikrowelle, anschließend das geschmolzene Wachs in das Eiswürfel-

dings gießen. Diese Prozedur mit den zwei anderen Kerzen auch ausführen. Dann öffnen wir den Hängeschrank oberhalb der Mikrowelle und nehmen den Korb.

Wir gehen vor die Haustüre und treffen Wendy an. Sie übergibt uns ein Buch, das wir uns direkt ansehen. Zwei Seiten fallen heraus. Diese schauen wir uns einmal genauer an. Das Blatt mit dem Innenraum: alle drei Kreise ansehen, wir entdecken zwei Radiowecker und eine Tastatur, und, dem Blattnamen entsprechend und überraschend, den Innenraum des Wagens. Bei dem anderen Blatt, es zeigt einen DeLorean müssen wir uns die Düsen und den Tank (und den mit der Lupe) ansehen. Jetzt gehen wir in den Keller, nehmen Farbeimer und Plutonium an uns. Dann gehen wir zum Telefon und rufen Hoagie an. Er bringt uns ein Auto vorbei, den Schlüssel dazu finden wir unter der Fußmatte (jene Fußmatte öffnen). Mit dem Autoschlüssel öff-

nen die Schublade des Tisches im Keller. Nun haben wir einen Schraubenzieher.

Wir gehen in das elterliche Schlafzimmer und nehmen das linke Nachtschränkchen mit. Das stellen wir im Flur auf, öffnen die Luke und betreten den Dachboden. Wir finden Purpur Tentakel vor. Um es zu besänftigen, benutzen wir unser mit Wachs gefülltes Eiswürfeldings mit dem Korb. Wir erhalten Wachsfrüchte, die wir Purpur geben. Dann können wir den Karton öffnen und ansehen. Wir versuchen, den Kabelsalat mit nach unten zu nehmen, was uns durch Purpur verwehrt wird. Legen wir das Eiswürfeldings in den Karton zurück, lässt es uns gehen. Vorher aber noch den Lukenöffner nehmen, das Fenster öffnen und den Lukenöffner mit dem Fenster benutzen. So, jetzt haben wir auch Düsen für unser Fahrzeug. Den restlichen Lukenöffner wieder zurückstellen. In unserem Zimmer nehmen wir die Tastatur mit.





Wieder vor der Haustür befindlich,

klicken wir auf das Auto. Wir sehen nun den Innenraum. Die beiden Displays werden an das Armaturenbrett geschraubt, die Tastatur legen wir auf den Beifahrersitz, abschließend noch alles verkabeln. Da die Düsen zu klein für den Wagen sind, benutzen wir sie mit der Plutonium-Pfütze im Keller. Die großen Düsen an das Auto anbringen und denselben noch

mit der Farbe anstreichen. Den Tank füllen wir mit dem Plutonium. Jeff kommt plötzlich vorbei. Mit dem reden wir ein wenig. Er hat einen Fluxkompensator dabei, den wir im Wagen einbauen. Sodann können wir durchstarten. ◀

Lösung - Episode 25: Bernard stört

Dienstag, 10. April 2007 – DarthVader



Zuerst schauen wir uns die Vase im Wohnzimmer an und finden den Kellerschlüssel. Die Fernbedienung nehmen wir auch noch mit. Im Treppenhaus finden wir dann einen Schlüsselbund. Hier benutzen wir das Telefon, um Hoagies Vater anzurufen, der uns prompt ein Auto vor die Tür stellt. In der Bibliothek öffnen wir die lose Platte und finden dahinter den Schlüssel zu Britneys Kleiderschrank. Bevor wir den Schlüssel in Britneys Zimmer ausprobieren, holen wir uns erst mal den Staubsauger aus dem Schlafzimmer. In Britneys Zimmer öffnen wir mit dem Schrankschlüssel den Kleiderschrank und untersuchen ihre Klamotten („Benutze Sachen“). So erhalten wir einen grünen Pullover. Nun gehen wir wieder runter ins Esszimmer und saugen die Krümel auf. Danach befindet sich im Staubsauger eine Schlüsselkarte. Um sie zu bekommen, müssen wir mit dem Schlüsselbund den Staubsauger öffnen. Mit ihr können wir nun durch die Sicherheitstür in den Keller.

Unten nehmen wir vom Tisch das Brillenglas und vom Werkzeugkasten darunter die Feile. Dann schneiden wir mit der Zange vom Tisch den Schlüsselbund auf. So behält Bernies Mutter vom Bund nur noch einen

Schlüssel. Mit dem Kellerschlüssel aus der Vase können wir die Tür zum Hinterzimmer aufschließen. Dort gibt es einen Schraubendreher. Wir versuchen nun. Mit dem Schlüssel vom Schlüsselbund die Küchentür aufzuschließen. Da dies misslingt, bearbeiten wir ihn mit der Feile. Danach lässt sie die Tür öffnen. Hier öffnen wir den Eisschrank und bekommen ein tief gefrorenes Hühnchen. Nachdem wir das Hühnchen in den Sonnenstrahlen in Britneys Zimmer aufgetaut haben, tauchen wir es im Keller in die radioaktive Pfütze und ziehen ihm dann den grünen Pullover an und wir haben ein Monster-Hühnchen, mit dem wir Bernard täuschen können. Im Flur setzen wir das Brillenglas in Bernards Brille auf dem Adventure-Helden-Poster ein. Hinter der Tür, die so erscheint, ist eine Geheimkammer.

Einer der Queues in dieser Kammer ist der Lukenöffner (Achtung: Hotspot am Griff). Mit den Lukenöffner können wir unser Handy unter dem Sofa im Wohnzimmer heraus fischen, leider ohne Akkus. Nun können wir aus dem Haus gehen. Vor dem Haus gehen wir nach rechts, so dass wir auf die Garage klettern können. Hier können wir mit dem Schraubendreher den Vorverstärker der SAT-Anla-

ge öffnen und die Batterien raus nehmen. Mit diesen können wir die Fernbedienung wieder zum Laufen bringen. Nachdem wir ein wenig fern geschaut haben, fahren wir mit dem Auto zu Fox-Höhle. Nach dem Crash nehmen wir das Feuerzeug vom Boden und das Seil aus dem Kofferraum. Wir betätigen das Feuerzeug („Drücke Feuerzeug“) und benutzen es dann auf den Höhleneingang. Nun können wir durch die Höhle irren. Hier gibt es zwei wichtige Räume. Wenn ihr euch rechts haltet, findet ihr einen Raum mit einem kleinen Loch. Darein werft ihr das Monster-Hühnchen und bekommt eine Knopfzellen-Batterie. Wenn ihr euch in nordwestlicher Richtung (links oben) bewegt, kommt ihr in einen Raum mit einem Gitter. Wir versuchen das Vorhängeschloss mit dem Schlüssel vom Schlüsselbund aufzuschließen. Leider ist dieser zu groß also bearbeiten wir ihn noch mal mit der Feile. Nun passt er und wir kommen zwei Höhlen weiter zu einem großen Loch.

Irgendwo in diesem großen Loch ist der Hotspot „Haken“ (sieht man nur, wenn man mit der Maus drüber geht). An diesen Haken hängen wir das Seil und klettern runter (Seil reißt). In der Höhle, in der wir uns

jetzt befinden, nehmen wir von der Schatzkiste den 50\$-Schein und erhalten eine rote Scherbe dazu. Auch ein wenig Gold nehmen wir mit (es gibt noch ne blaue Scherbe). Beide Scherben benutzen wir mit den schleimigen Skeletteilen, so dass wir sie zusammenkleben können und ein Kristall entsteht. Den setzen wir in die Vertiefung in der Höhlenwand ein. Dadurch können wir raus und finden vor der entstandenen Tür unseren Autoschlüssel, leider mit leerer Knopfzelle. Da wir ja eine aus der

anderen Höhle haben, können wir sie einsetzen. Nun wieder raus, die Schlüssel mit dem Auto benutzt und nach Hause gefahren. Hier gehen wir nun in die Stadt und in den Laden. Dort schauen wir zuerst die Verkäuferin an und geben ihr dann 50\$. Dafür erhalten wir einen Kassenbon. Diesen zeigen wir dem Angestellten, der uns dann einen Tresor und einen Handyakku (im Tresor) gibt. Den Tresor bringen wir nach Hause und bauen ihn auf dem Dachboden hinter dem Poster ein. Jetzt bekommen wir



auch den Akku ins Inventar. Nachdem wir das Gold in den Tresor und das Akku in unser Handy gelegt haben, rufen wir damit Bernard an und schicken ihn zur Foxhöhle ...



Lösung - Episode 26: Zeitenwende

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78

Der rechten Schreibtischschublade das Lineal entnehmen. Wir gehen zur Haustüre und finden einen Dr. Fred vor. Mit dem reden wir und erfahren, dass er seinen Diamanten vermisst. Natürlich helfen wir ihm bei der Suche ;) . Wir gehen zur Abstellkammer und benutzen das Lineal mit der Pflanze. Die zerstörte Pflanze ansehen und einen Schlüssel entdecken. Diesen mit der Kellertür benutzen. Im Keller selbst finden wir einen Werkzeugkasten und einen Zauberstab; beides nehmen wir mit. Den Werkzeugkasten öffnen und ansehen, wir erhalten eine Brechstange. Den Zauberstab anschauen und feststellen, dass es eine LED-Lampe ist.

Das Mausloch (im Flur mit der Abstellkammer) mit der LED-Lampe be-

trachten und drei Münzen (bzw. Dimes) finden. Wir gehen in Britneys Zimmer und nehmen den Spiegel von der Wand. Dort hängt ein Schlüssel, welcher zum Kleiderschrank passt. Im Schrank selber finden wir Britneys Bankkarte, die wir einstecken. Gehen wir zu unserem Briefkasten und öffnen ihn. Den Prospekt mitnehmen und nach links zur Telefonzelle gehen. Die Telefonzelle benutzen. Nun finden wir vor dem Haus ein Paket mit der ersehnten Stereoanlage vor. Wir gehen nach oben in den Flur (mit der ehemaligen Dachluke), benutzen die Brechstange mit dem Treppenfosten und drücken den Knopf. Dann benutzen die rechte „irgendwie andere“ Lampe.

Auf dem Dachboden finden wir



Grün. Mit diesem reden wir (darüber, dass Dr. Fred ihn sucht und er seinen Diamanten wiederhaben will). Den Schlüssel zur Kammer gibt uns Grün im Austausch mit der HiFi-Anlage (darüber mit ihm reden bzw. ihm Sachen anbieten, solange, bis wir die Anlage auswählen können). Nun besitzen wir den Schlüssel, mit welchem wir sofort die Abstellkammer aufschließen. Den Diamanten nehmen (und den Abspann genießen).



Lösung - Episode 27: Hamsternator

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78



Bernards Haus

Wir gehen ins Bad und finden im Waschbecken eine Musikkassette, die wir einstecken. In Britneys Zimmer stecken wir die Make-Up-Dose ein, unter dem Bett finden wir einen Lukenöffner. Im Wohnzimmer nehmen wir die Vase, im Esszimmer die Cornflakeschale und am Ofen in der Küche den Ofendietrich mit. Gehen wir nun auf den Dachboden (natürlich vorher mit dem Lukenöffner öffnen). Grüntentakel kriegt die Cornflakes von uns, den Schleim mit der Vase

aufheben. Endlich können wir vor die Haustür treten und mit Ed reden.

Vor der Villa

Das Gitter mit dem Ofendietrich öffnen. Wir betreten diesen „Gang“, Ed sollte uns automatisch (bzw. auf Aufforderung von Bernhard) folgen. Wenn Ed stehenbleibt, reden wir mit ihm (Nr. 3). Im Haus bekommen wir ein Hamsternetz. Ist Ed eingesperrt, müssen wir die Tür mit dem Schleim öffnen. Gehen wir die Treppe hinauf und betreten die erste zerstörte Tür. Wir klettern die Leiter hoch und benutzen die Musikkassette mit der Anlage; wenn wir nach links gehen, hören wir einen Knall. Verlassen wir Grün's Zimmer, so finden wir einen kaputten Lampenschirm vor. Den mitnehmen bzw. eine Scherbe davon. In der zweiten zerstörten Tür (Ednas

Gemächtnis) nehmen wir die Dose von Nachttisch mit. Die Scherbe mit der Dose benutzen, dann die aufgeschlitzte Dose mit dem Make-Up benutzen. Diese Gemisch auf die letzte (ganz rechts) Tür anwenden. Auf den losen Stein am Kamin drücken. Dr. Fred informiert euch über die Geschehnisse, den bösen Hamster und seinem Cyborg, übergibt euch noch Gurglozid und verschwindet dann mit Ed im Keller.

An der Shopper-Street

Mit dem Ofendietrich das Glas aus dem Fenster stemmen. Diese Glas an die Mauer legen und den Cyborg auf seine Zielfähigkeiten ansprechen. Er killt sich selber. Der Hamster kommt vorbei. Dem gebt ihr sogleich das Gurglozid. ◀



Lösung - Episode 28: Time Machine 2

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78

Wir klingeln an der Tür. Danach gehen wir nach rechts. Nachdem eine bekannte Persönlichkeit an uns vorbeigekommen ist, öffnen wir den Briefkasten und entnehmen eine Zeitung. Diese ansehen und danach unsere Zeitmaschine benutzen. Es klappt nicht. Vom Baum nehmen wir einen Ast mit, mit welchem wir den Füllstand des Tankes kontrollieren. Er ist leer. Nun gehen wir nach rechts. Die bekannte Persönlichkeit taucht wieder auf und hinterlässt ein Paket. Das nehmen und öffnen. Wir erhalten ein Patent und ein seltsames Teil. Das Patent ansehen. Nun reden wir kurz mit Jeff (2). Wenn wir das Gartentor benutzen, hilft er uns rüber.

Mit Jeff klettern wir den Baum hinauf. Wir nehmen die Schaufel, den Schlauch, die Taschenlampe und das Poster. Die Jacke öffnen und einen Schlüssel erhalten. Wir gehen zum Gartentor. Dort werfen (benutzen) wir den Schlüssel, die Schaufel und die Taschenlampe über das Gartentor c/o Bernhard. Die Schaufel mit dem Kies benutzen. Das Gitter mit dem Schraubenzieher abmontieren. Batterien erhaltet ihr aus den Jeep (diesen öffnen!). Die Batterien tut ihr in die Taschenlampe. Dann könnt ihr euch nach unten, in den Keller, wagen. Geht nach links, findet einen Lichtschalter; diesen drücken. Den Schrank neben dem Bücherregal

noch schnell verschieben. Durch die Tür gehen (logischerweise vorher öffnen), dann die Tür an der Kellertreppe mit dem Schlüssel aufschließen und öffnen. Im Flur dem Schlüsselkasten einen Schlüssel entnehmen. Eure junge Mutter ansprechen. Dann den letzterworbenen Schlüssel mit der Haustüre verwenden und vorerst (beleidigt/traurig) das Haus verlassen. Nun redet Jeff mit Bernhard, es muss ihm den Lolli geben, damit er wieder 'mitspielt'. Bernhard gibt nun Jeff den Haustürschlüssel. Diesen mit der Haustür benutzen und das Haus betreten. Mit Bernhards Mutter sprechen.

Nach dem vollautomatischen Dialog

spielen wir mit der Mutter Bernhards weiter. Nach oben gehen, mit dem vorgefundenen Lukenöffner die Luke öffnen und betreten. Den roten Knopf drücken. Nach der Zwischensequenz gehen wir mit Jeff ins Wohnzimmer. Dort nehmen wir die Buntstifte. Wir wechseln wir auf Bernhards Mutter und gehen in die Küche. Dort den Mülleimer und die Kaffeemaschine mitnehmen. In der Schublade finden wir ein Messer. Wir begeben uns nach oben. Dort Danys (d.h. Bernhards altes) Zimmer betreten. Das Bier vom Schreibtisch nehmen und ein Klebeband in der Schublade entdecken (und ebenfalls) mitnehmen. Alles, was wir mit Bernys Mutter eingesammelt haben, geben wir Jeff. Dieser wiederum gibt Bernhard das Klebeband und das Messer. Wir gehen nun in den Keller. Das Messer erst mit dem Klebeband,

dann mit der Schaufel benutzen. Diese präparierte Schaufel mit dem Loch benutzen. Wir fischen einen Zettel hervor (wenn Jeff ihn nicht rausgefischt hat, den Zettel an ihn geben).

Zurück im Garten, entleeren wir den Mülleimer auf dem Komposthaufen. Diesen Mülleimer an Joyce (=Bernhards Mutter) geben. Mit Joyce in das Bad gehen und den Mülleimer auswaschen. Das saubere Behältnis an Jeff geben. Mit Jeff die Kaffeemaschine öffnen, um den Filter zu erhalten. Haben wir keinen Gartenschlauch, diesen noch schnell von Bernhard geben lassen. Dann in das Labor gehen und die Erfindungsanleitung samt Kaffeefilter und Mülleimer an Albert (Bernhards Opa) geben. Die obere Schublade öffnen und einen silbernen Schlüssel herausnehmen. Mit diesem läßt sich der Schrank im



Keller öffnen. Das so gefundene Gerät wird mitgenommen und Albert übergeben. Vor dem Labor benutzen wir die Buntstifte auf das Plakat. Dieses dann an der Wand, an der es heruntergenommen wurde, wieder aufhängen. Wir gehen vor die Haustür und setzen Mr. Spitzengeschwindigkeit auf den Tank. Wir füllen das Bier ein und entfernen Mr. Spitzengeschwindigkeit wieder.

Wieder zurück in der Zukunft geht ihr mit Bernard nach oben, öffnet die Luke und besteigt die Leiter.



Lösung - Episode 29: Flucht des Meteoriten

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange

Im Dschungel

Auf der Erde angekommen fischen wir die Flasche mit „Meteoriten-Malzbier“ aus dem Wasser. Einen für uns entscheidenden Hinweis erhalten wir bei genauerer Betrachtung der Flasche. Einen Screen weiter begutachten wir die geknickte Palme im linken Bereich des Szenenbildes und finden dabei ein Streichholzpäckchen. Nun betreten wir den nördlichen Pfad und stoßen auf eine gefährliche Schlange. Werfen wir mit dem Stein nach diesem Tier, kommt sogleich ein Ast zurück, den wir in die Flasche stecken. Jetzt noch schnell ein brennendes Streichholz hineinwerfen und die Flasche kann vor der Schlange auf den Boden gestellt werden (oder direkt mit der Schlange benutzen!). Hinter dem Baum finden wir einen weißen BH.

Wir gehen wieder nach Süden und dann zweimal westlich. Dort reden wir kurz mit der etwas knapp bekleideten Sandy und überlassen ihr anschließend den BH. Nun geht es wieder nach Osten und dann den Pfad entlang, der sich rechts vom Häuschen befindet. Mit der Schaufel, die Sandy uns überlassen hat, buddeln wir nun etwas im Boden und kommen in den Besitz einer einzigen Münze. Diese wird uns dabei helfen die Schrauben des Lüftungsgitters an der kleinen Hütte zu entfernen.

Im Gebäude

Ganz links ist ein hölzernes Ding an den Schrank gelehnt, das nicht allzu gut zu erkennen ist („komisches Etwas“). Wir nehmen es und stellen fest, dass es sich hierbei um eine Fackel handelt. Zünden wir sie also an



und halten sie dem zweiköpfigen Eichhörnchen vor die Nase. Anschließend legen wir den Teppich etwas beiseite und stoßen auf eine Falltür. Klettern wir also die Leiter herunter und gehen gleich weiter in den nächsten Raum, wo wir sogleich Bekanntschaft mit einem sprechenden Skelett machen. Sobald wir diesem den Knochen gegeben haben, erhalten wir eine Schlüsselkarte, mit der wir die Tür öffnen. Leider befindet sich dahinter eine weitere nervige Tür. Entfernen wir also erst einmal



das Bild von Edna, denn dahinter ist eine Spritze versteckt. Wieder im oberen Teil des Gebäudes füllen wir diese mit dem Eichhörnchen-Urin auf, der an der rechten Wand klebt. Die Holztür im Skelett-Raum können wir mit dem Urin problemlos beseitigen. In der Dunkelheit, die uns im nächsten Raum umgibt, können wir nur blind nach dem Lichtschalter su-

chen (in etwa die Mitte des Bildes) und diesen betätigen.

Easteregg:

- * Wer Sandy unzensiert sehen will, soll es einfach mal mit der Tastenkombination Alt + T versuchen.
- * Eine kleine Bonus-Szene gibt es, wenn man die Münze in den kleinen Teich wirft.

Lösung - Episode 30: Memories of Zak

Dienstag, 10. April 2007 – Bissiger Witzbold



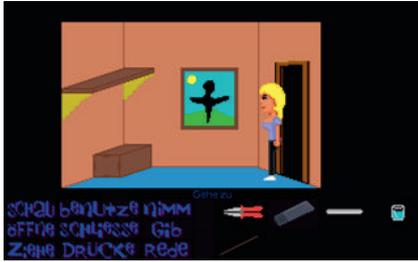
Zuerst gehen wir in die Küche und nehmen das Ei (Kühlschrank) sowie das Messer mit. Wir gehen zurück in Bernards Zimmer und versuchen die CashCard zu nehmen, doch diese fällt uns unter den Schreibtisch. Mit dem Messer können wir sie jedoch wieder hervorziehen. Im Wohnzimmer finden wir unter dem linken Sofakissen die Fernbedienung. Wir verlassen das Haus und gehen nach links zum Flughafen. Hier müssen wir uns vor jedem Flug mit der CashCard am Ticketautomat ein entsprechendes Ticket kaufen.

Als erstes fliegen wir nach Brasilien, wo wir in ein Dschungel-Labyrinth gelangen. Zwei Bilder nach rechts, ein hoch, drei nach rechts und wir treffen einen Guru, der uns erzählt daß wir 3 Kristalle finden sollen. Noch ein Bild hoch und eins nach rechts und wir stehen in einem Tempel. Den Infrarot-Sensor tricksen wir mit der Fernbedienung aus und gelangen an den blauen Kristall. Wir begeben uns wieder zum Flughafen, fliegen zurück nach Ronville und dann nach Ägypten. Im Eingang der Pyramide finden wir ein Feuerzeug. Nun fliegen wir (mit Umweg über Ronville - wie bei jedem Länderwechsel) nach Kolumbien. Statt uns über die Ähnlichkeit mit dem Ronviller Naturschutzgebiet zu wundern, gehen wir nach unten und dann nach rechts, bis wir in eine Höhle gelan-

gen, die vom Meteoropolizisten bewacht wird. Mit dem Feuerzeug zünden wir den Heuballen an und lassen das Ei in der Mikrowelle explodieren. Im nächsten Raum finden wir den gelben Kristall und begeben uns wieder zum Guru nach Brasilien. Nachdem wir ihm den gelben Kristall gegeben haben, erscheint eine Plattform. Wir benutzen den Kristall mit der Plattform und gelangen auf den Mars. Den Sandberg schaufeln wir mit dem Messer weg und öffnen im nächsten Raum die Geheimtür, indem wir den einzigen Hotspot im Raum drücken. Wir nehmen den weißen Kristall, beamen uns mit der Plattform zurück zur Erde, fliegen noch einmal nach Ägypten und betreten die Pyramide.

Lösung - Episode 31: Britneys Suche

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange



Zuerst begleiten wir Britney ins Untergeschoss, wo wir sogleich die Lagerkammer betreten, die sich links neben der Treppe befindet. Wir nehmen den Draht vom Regalbrett und betrachten die Kiste, woraufhin ein Umschlag in unser Inventar wandert. Weiter gehts in Richtung Küche, wo Britney die Zange und das Glas mitgehen lässt. Nun öffnen wir den Kühlschrank und nehmen die Brausedose an uns. Danach gehen wir nach rechts in den Eingangsflur und wieder rechts zu Bernards Labor, das heute keiner Kontaminierung unterliegt. Hier stecken wir das Rohr ein und betreten die nächste Tür. Wir

öffnen die Truhe und sehen nach dem Inhalt, mit dem Britney sogleich ihre Taschen füllt. Von dem Salz in der Ecke können wir etwas mit unserem Umschlag aufsammeln. Nun schütten wir das Salz aus dem Umschlag direkt in die Brausedose (so lange man das Glas im Inventar hat, müsste es klappen!). Im oberen Stockwerk bekommen wir die Tür zu Bernards Zimmer (ganz rechts) mit der Säure auf. Hier klemmt die rechte, obere Schublade, doch auch dabei hilft uns die Säure weiter. Aus der Schublade nehmen wir den Lukenöffner, mit dem wir draußen im Flur die Luke zum Dachboden öffnen. Klettern wir also nach oben und werfen mal einen Blick in die kleine Schachtel neben dem Regal. Daraufhin klingelt es an der Tür und es folgt eine kleine Sequenz. Sobald wir uns mit Ed in Britneys Zimmer eingefunden haben, öffnen wir den kleinen Schrank unter dem Spiegel und

der Hamster kommt zum Vorschein.

Alternativlösung

Wer es lieber etwas umständlicher mag, der kann sich anstatt der Säure einen Dietrich basteln: Im Vorräum des Labors befestigen wir den Schraubstock an der Werkbank und sollten nun unbedingt die richtige Reihenfolge beim Kombinieren beachten: Wir fügen der Konstruktion den Draht hinzu und benutzen noch die Schraubzwinge mit dem Schraubstock. Nun kommt die Zange am Schraubstock zum Einsatz und wir erhalten einen geraden Draht. Zunächst befestigen wir das Rohr am Schraubstock, benutzen den Draht damit und biegen diesen nun entsprechend mit der Zange. Der Dietrich hilft uns nun dabei die Tür zu Bernards Zimmer, sowie seine rechte Schreibtischschublade zu öffnen.



Lösung - Episode 32: The Secret of Maniac Mansion

Dienstag, 10. April 2007 – MisterL



Nach dem Intro machen wir uns direkt an unsere Mission: Wir betreten die Wendeltreppe und gehen „nach oben“. Das Telefon schellt und hindert uns an unserem Auftrag! Wir gehen zum Telefon und benutzen es. Nun versuchen wir wieder über die Treppe hoch zu gehen. Wieder klin-

gelt das Telefon und wir müssen erneut an den Apparat gehen. Es muss ein Ende haben, das Telefon muss still gelegt werden. Wir schauen nun „unter den Sessel“ und erkennen wie der Hase, bzw. das Telefonkabel läuft. Nun einmal den Sessel drücken, um das Kabel frei zu legen. Doch Stromkabel sind gefährlich! Wir brauchen Handschuhe. Wir drücken einmal die „ehemals lose Platte“ rechts am Bücherregal. Dadurch fällt die Lampe links im Raum um und gibt die Sicht auf einen Verbandskasten frei. Den nehmen wir mit und öffnen ihn gleich. Wir finden die gesuchten

Handschuhe und eine kleine Schere.

Wir benutzen nun die Handschuhe mit dem Kabel unter dem Sessel. Das Telefon ist nun tot, aber auch die Tapete ist hinüber. Außerdem ist links im Raum noch das Bild von Grün Tentakel von der Wand gefallen, in dessen Rahmen ein gelber Umschlag steckt. Wir nehmen den Umschlag und öffnen ihn. Darin befand sich ein kleiner Schlüssel. Zurück zur eigentlichen Mission! Wieder versuchen wir die Treppe nach oben zu gehen, werden aber von Lila Tentakel und Sandy gestört. Neuer Versuch: Wie-

maniacmansionmania

www.maniacmansionmania.de

der die Treppe nach oben gehen und... Es klingelt an der Haustür! Wir warten bis Ed herein kommt und machen ihm klar, wer der Herr im Hause ist.

Dummerweise sind wir nun im Zimmer eingesperrt. Wir nehmen uns das Formular unter der Tür weg. Jetzt gehen wir mal zu Chuck der Pflanze und schauen sie uns genauer an. Ein paar alte Blätter wandern in unser Inventar. Eins davon spitzen wir mit der Schere zu einem Keil an. Jetzt versuchen wir mal die umgefallene Lampe aufzuheben. Durch ein Missgeschick erhalten wir eine blutige Scherbe, die wir nun direkt mit dem angespitzten Blatt verwenden können. Das Blatt mit dem blutigen Stiel benutzen wir jetzt mit dem Formular. Das unterschriebene Formular benutzen wir dann wieder mit der Tür.

Jetzt bekommen wir unser Einschreiben. Wir öffnen den Brief und lesen das Schreiben. Jetzt können wir das gelbe Buch im Regal nehmen (links neben der Treppe). Wir öffnen das Buch und erhalten einen Schraubenzieher sowie die Anweisung einen Tresor zu suchen.

Mit dem Schraubenzieher öffnen wir die rechte Box der Stereoanlage und finden dort einen Magneten. Den basteln wir mit dem Stück Draht im Inventar zu einem Metalldetektor zusammen. Diesen verwenden wir nun auf dem Zimmerboden. Rechts im Raum entdecken wir so ein verdächtiges Stück im Teppich, das wir nun mit der kleinen Schere aufschneiden können. Es ist wirklich ein Tresor darunter und in dem können wir jetzt auch den kleinen Schlüssel benutzen. Der Tresor öffnet sich und

ein alter Verwandter aus vergangenen Tagen erscheint uns. Nach dem Dialog stellt er uns 3 Fragen, die wir korrekt beantworten müssen: (2, 3, 1).

Abspann und ENDE.

Info:

* Um den ganzen Abspann zu sehen, solltet ihr die Finger von den Maustasten lassen ...

Eastereggs:

* Null. Damals war ich froh, überhaupt eine Episode fertig zu kriegen ...

Bugs:

* In der aktuellen Version lassen die zwei Briefumschläge mehrmals öffnen. Also besser immer nur ein Mal öffnen!

Lösung - Episode 33: Carry on Smiley!

Dienstag, 10. April 2007 – MisterL

Nach dem Intro schauen wir uns das Kissen vom Sessel neben Winks Tisch an und erhalten einen Kontoauszug. Danach nehmen wir noch einen Bleistift aus Winks Becher. Jetzt gehen wir nach links zu den Groupies und benutzen dort das lange Seil. Das kurze Seil kann man auch benutzen, muss aber nicht sein. Nun gehen wir nach rechts aus dem Bild und treffen auf die „2 Aliens“. Wir reden mit Alien2, bis er einen 20 Dollar-Schein rausrückt. Dann reden wir auch mit Alien1, um ein Prospekt einer chirurgischen Klinik zu bekommen. Rechts oben auf der Bühne kann auch das durchsichtige Klebeband mitgenommen werden. Wir verlassen den Raum und gehen nach rechts zur Garderobe. Dort sacken wir die Schere ein, die im dem Schrank steckt. Dann benutzen wir

die Lampe an der Decke, um das Licht zu löschen. Darauf wird rechts im Teppich etwas sichtbar. Das schauen wir uns genauer an. Nachdem die Lampe wieder brennt, kann man das „irgendwas im Teppich“ nehmen. Es ist eine Haarspange.

Jetzt gehen wir zurück ins Studio, ganz nach links und geben dem Inspektor den 20 Dollar-Schein. Er gibt uns den (leicht modifizierten) Schein wieder und wir beschließen den Kerl loswerden zu wollen! Dazu begeben wir uns wieder zur Bühne und reden mit Alien2 solange, bis er uns folgt. Sobald wir wieder beim Inspektor stehen, sprechen wir Alien2 erneut an und wählen den Dialog über den „Eisenbahnraub“. Der Inspektor führt Alien2 darauf hin ab, verliert aber am linken Bildschirmrand eine Mappe.

Diese heben wir auf und schauen sie uns näher an. Wir bekommen ein Foto von Wink und ein Heft mit seinen Kontoauszügen. Durch das Verschwinden von Clouso können wir nun auch den Prospekthalter unter dem MMM-Bild genauer anschauen. Dort finden wir den Werbe-Flyer eines Ghostwriters. Den Flyer lesen wir uns dann genauer durch. Mit dem Bleistift können wir nun auch den Auswurfschacht des Pepsi-Automaten ‚reinigen‘ und finden eine Zugangskarte für den abgesperrten Bereich, die wir gleich in den Kartenleser links im Bild einschieben. Durch die Sicherheitstür gelangen wir in einen Flur, an dessen Ende sich die Tür zu Winks Büro befindet. Diese öffnen wir jetzt mit der Haarspange.

Im Büro krallen wir uns erst mal das



„Etwas und dem Schreibtisch.“ Es ist Winks Brieftasche. Jetzt benutzen wir den PC auf dem Schreibtisch und erhalten ein Manuskript von Winks neuestem Buch (Klappt nur, wenn wir vorher den Werbe-Flyer gelesen haben!). Jetzt kommt etwas Arbeit im Inventory auf uns zu: Wir benutzen den Kontoauszug mit Winks Kontoauszügen. Dann benutzen wir die Schere mit Winks Foto. Dann das Klebeband mit dem Prospekt der Klinik verwenden und dann Winks (kleineres) Foto mit dem verklebten Klinikprospekt benutzen. Jetzt gehen wir zu den Groupies. Der ersten Da-

me (Emilia) geben wir die Kontoauszüge, um sie zu vertreiben. Die Zweite (Sandy) bekommt das Klinikprospekt und verschwindet. Die Dritte (Wendy) schlagen wir mit dem Manuskript in die Flucht. Nur für Britney haben wir nichts Passendes parat. Jetzt gehen wir noch mal zurück in den Flur.

Dort treffen wir nun Mark Eteer, der etwas zu suchen scheint. Ein Gespräch mit ihm Schadet nicht. Zurück im Stuido finden wir nun Alien1 am Pepsiautomaten. Wir reden mit ihm über alles und erfahren, dass er 20 Dollar brauchen könnte. Zum Glück können wir den zerrissenen Geldschein im Inventar mit dem Klebeband retten und geben ihn dem Alien. Zum Dank bekommen wie Mark Eteers Geldbeutel. Wir öffnen diesen und finden ein Rezept darin! Dieses Rezept wandert in Wink Smi-

Easteregg:

- * Gebt Mark Eteer seine leere Brieftasche.
- * Gebt Wink Smiley das Rezept
- * Gebt Britney die Haarspange
- * Gebt Britney den geklebten Geldschein
- * Gebt Alien1 die Schere
- * Werft den Bleistift in den Mülleimer

leys Brieftasche und die geben wir nun direkt an Britney weiter. Sie verschwindet nun auch und das Spiel scheint gewonnen! Doch Mr.Smiley hat noch eine letzte Aufgabe für uns. Wir schalten nun den Fernseher ein und schauen uns Ednas Werbespot an. Jetzt noch einmal zurück in Winks Büro gehen und ihm einen Vorschlag für seinen Urlaub machen. ◀



Lösung - Episode 34: Helden des Tages

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k

Bernard

Nach dem Intro nehmen wir aus der rechten Ecke die Eisenstange, den Ziegelstein links neben den Mülltonnen und die Wäscheleine links. Wir gehen links zu Charlies Popcorn-Stand und versuchen das linke Vorderrad seines Standes zu nehmen. Dann fragen wir Achmed, ob er Charlie ablenken kann. Während er das tut, nehmen wir das Rad. Im Hinterhof benutzen wir den Ziegel mit dem Container und fragen Achmed, ob er die Stange kurz nach unten drücken kann. Dann können wir das Rad mit dem Container benutzen. Wir fragen Achmed noch einmal, ob er uns helfen kann, den Container zu verschieben. Die Leine benutzen wir mit der Vogeltränke und anschließend mit dem Fahnenmast. Ein letz-

tes Mal wird Achmed gefragt, ob er mit an der Leine ziehen kann.

Michael

Wir benutzen „Ding“ mit dem Topf. Anschließend nehmen wir den Stuhl. Wir benutzen ihn und das Dach und nehmen die Blumen. Dann benutzen wir den Boden und den Brandfleck und gehen in das Restaurant.

Achmed

Wir benutzen Bernard und nehmen das Seil und den Müll. Dann benutzen wir die Stange mit der Tüte oben. Wir benutzen das Tuch mit dem Dampf und schließen das linke Ventil. Dann das Tuch mit dem mittleren Rohrstück benutzen, das rechte Ventil schließen und das linke wieder

öffnen. Wir benutzen die Stange mit dem Rohr und den Ziegel mit dem Zucker. Dann schauen wir uns die Tränke an und benutzen den erhaltenen Pfropfen, den Dünger, das Popcorn, den Zucker, die Pläne und die Brille mit dem Rohr.

Britney

Wir öffnen die Toilette und das Fenster. Die Zahnbürste und den Zahnputzbecher vom rechten Schrank nehmen wir und benutzen den Becher mit dem Seifenspender und anschließend mit dem Fenster. Wir schauen zweimal Britneys Tasche an und benutzen die Nagelfeile mit dem Vorhängeschloss unter dem Waschbecken. Aus dem linken Schrank nehmen wir die Handschuhe und benutzen diese mit der Toilette, an-

schließend den Griff mit dem Fenster.

Ding

Wir hüpfen links mehrere Male an das Brett auf dem Tisch, bis es herunterfällt. Dann hüpfen wir gegen die Tischkante, bis die Vase herunterfällt. Wir hüpfen zur Dachluke herein, dann links zum Loch und schauen den Käfer an. Wir hüpfen aus dem Wagen in das Restaurant an die Kante des rechten Tisches, anschließend ins Bad und aus dem Fenster. Draußen schauen wir uns den Lochmacher an und bringen ihn zu Michael ins Auto.

Dave

Wir reden mit dem Polizisten und bieten ihm irgendwann an, uns zu schlagen, wenn wir dafür die Autoschlüssel bekommen. Wir benutzen die Autoschlüssel mit dem Auto und öffnen Motorhaube und Kofferraum, den wir uns auch anschauen. Das Messer wird mit dem Verlängerungs-

kabel benutzt und das Kabel mit der Motorhaube. Dann benutzen wir den Scheinwerfer mit dem Kabelende und die Autoschlüssel erneut mit dem Auto. Nun noch den Scheinwerfer benutzen und in das Loch steigen.

Wir nehmen rechts das glitzernde Etwas und benutzen die Perle mit dem Loch im Relief. Den Wagenheber benutzen wir mit dem Sarkophag und schauen ihn an. Dann nehmen wir die Urne und benutzen sie mit dem Dampf. Wir gehen nach unten, benutzen eine Perle mit dem Kopf der Statue, nehmen links die Holzstückchen und benutzen sie und die Urne mit der linken Wand. Wir nehmen einen Schädel und setzen ihn oben in das Loch bei den anderen Schädeln ein. Der Schädel mit dem großen Mund wird mit einer Perle benutzt. Wir sagen Michael, dass wir gleichzeitig die zwei Knöpfe drücken wollen. Dann benutzen wir das Taschenmesser mit der Stelle an der Wand. Wir nehmen das zerbrochene Zahn-



rad und rechts den Stab, gehen nach links und benutzen ihn mit dem Durchgang. Wir gehen nach unten und füttern erneut den Kopf der Statue. Dann benutzen wir „Ding“ mit dem zerbrochenen Zahnrad und anschließend mit dem Loch in der Statue. Oben öffnen wir den Durchgang und benutzen das Zahnrad mit dem Hohlraum. Michael wird noch einmal gefragt, ob er mit uns gleichzeitig die Knöpfe drückt.

Dann reden wir noch etwas mit Dr. Lieblich, bis er schließlich auf uns schießt und wir gerettet werden. ◀

Eastereggs:

- * den unfreundlichen Herrn vor dem Kaffee 6x benutzen
- * mit Achmet 6x in die Dunkelheit gehen (dann PlayerCharacter drücken, um wieder zurückzukommen)
- * man kann auch mit Dave in die Dunkelheit gehen (sich selbst zwicken, um zurück zu kommen)
- * man kann Achmed auf dem Hinterhof durch mehrmaliges Benutzen von Gegenständen brutal ermorden (mit Stange, Seil oder Backstein)
- * mit Dave einen riesen Haufen Schädel nehmen (mindestens über 20) schaltet eine Bonussequenz am Ende frei

(Das Fressen des Hemdes und diverse Inventarätsel bei Britney (z.B. Eule füttern, Spiegel beschreiben), sowie der Spielstand "Nicht Laden" sind überflüssige Boni). Dann kommen auch diverse Zusatzkommentare, wenn man den angezeigten Bildschirmtext nicht wegklickt (z.B. Mülleimer, Fenster)



Lösung - Episode 35: Weggebeamt

Dienstag, 10. April 2007 –Dirk "Apo" Aporius



Als erstes geht Bernard in sein Zimmer und öffnet die linke Schublade und schaut sich die an. Er bekommt eine Briefmarke. Danach gehen wir eine Etage tiefer und öffnen die Tür zur Abstellkammer.

Dort drücken wir den linken Bücherstapel und nehmen dann das Lieblingsbuch und schauen es uns auch gleich im Inventar an und bekommen einen Zettel.

Jetzt geht Bernard ins Wohnzimmer. Dort benutzen wir den Fernseher und schauen uns das Sofa und die Vase an.

Danach gehen wir in den Flur und benutzen den Haustürschlüssel mit der Haustür. Draussen drücken wir den Baum, nehmen den Schraubenzieher und gehen nach oben ins Bad. Dort schauen wir uns die Wanne an, kriegen dadurch eine Kerze und gehen dann in Britneys Zimmer. Hier öffnen wir die Schublade und schauen sie uns an und bekommen dadurch einen Briefumschlag und öffnen mit dem Schraubenzieher den Schrank und schauen in ihn hinein. Jetzt schauen wir uns das Tagebuch an und benutzen dann die Kerze mit dem Schraubenzieher und öffnen dann mit dem Kerzenschlüssel das Tagebuch. Es fällt eine Karte heraus, welche wir uns gleich anschauen. Danach verwenden wir den Kugelschreiber mit dem zettel und danach den vollgeschriebenen Zettel mit dem Briefumschlag und stecken den ferti-

gen Brief in den geöffneten Briefkasten. Nur noch das Paket jetzt nehmen und öffnen und alles ist wieder ok, oder?

Ok nachträglich nicht ...

Im Keller nehmen wir gleich den Zettel und schauen in den Mülleimer und bekommen ein Taschenmesser. Wir schauen uns den Zettel auch im Inventory an. Jetzt nehmen die den Lappen und benutzen ihn mit der Pfütze. Danach nehmen wir das Bier und öffnen es mit dem Taschenmesser und benutzen das geöffnete Bier natürlich sofort. Jetzt schauen wir das Mausloch an und schauen danach in die Kiste und bekommen ein Seil. Jetzt noch das Kohlenstück, die Rohrzanze und den Wein nehmen. Danach noch die Spirale nehmen und den nun sichtbaren Werkzeugkasten. Diesen öffnen wir natürlich wieder mit dem Taschenmesser und schauen uns den geöffneten Werkzeugkasten an und bekommen einen Magneten. Diesen verwenden wir mit dem Seil. Jetzt noch die Rohrzanze mit dem Nagel verwenden und den Nagel anschauen. Danach den "Wein" anschauen. Jetzt den Ofen mit feuchten Lappen öffnen und mit der Kohle heißer machen. Danach den Ofen mit der Milch verwenden. Jetzt die warme Milch und die Bakterien verwenden. Danach das Taschenmesser mit dem Reifen benutzen und diesen dann anschauen und den Hammer bekommen. Jetzt den Hammer mit der Milch mit Bakterien Flasche benutzen. Den Käsebrei mit der Waschmaschine benutzen und danach in den geöffneten Trockner den Käsebrei packen und Tada ...

Bernard hat Käse gemacht. Diesen mit der Maus verwenden. Und da-

nach den Magneten mit dem Seil in das Mausloch stecken. Zum Schluß nur noch den Schlüssel in den Ofen stecken und mit dem Hammer danach draufhauen ...

Und siehe da der Schlüssel passt perfekt in die Tür ...

Aber fertig ist man noch lange nicht. Jetzt geht man ins Bad nimmt dort die Kanne aus dem Waschbecken, nimmt die Seife vom Boden und drückt den Vorhang und nimmt das Haarwaschmittel. Als letztes nur noch den Medizinschrank anschauen. Jetzt in den Flur gehen und dort den Zettel von der Pinnwand nehmen und das Bild. Hinter dem Bild ist ein Sicherungskasten. Diesen öffnen wir und nehmen die Tabakdose. Diese öffnen wir. Jetzt öffnen wir die Schublade und schauen herein und verwenden das Paper gleich mit dem Tabak. Jetzt nehmen wir noch den Chemiebaukasten und die Kegeltasche. Die Kegeltasche öffnen wir dann und bekommen eine Flasche Rattengift und öffnen dann die Tür in die Küche.

Dort öffnen wir die untere Schublade und schauen herein. Danach nehmen wir noch die Kaffeebohnen und stellen die Kanne in die Kaffeemaschine und benutzen dann nur noch die Kaffeebohnen mit der Maschine. Jetzt verwenden wir den Trichter mit Parallelbernard und danach die volle Kanne mit ihm. Jetzt sprechen wir mit ihm. Wir brauchen also 3 Sachen ... Jetzt nehmen wir noch das Fleisch, schauen auf unseren Düngerzettel und benutzen daraufhin die Deoflasche mit dem Haarwaschmittel, Fleisch und der Seife. Jetzt gehen wir ins Wohnzimmer und nehmen das Pflanzenblatt. Dieses verwenden wir

mit der Zigarette. Danach benutzen wir die verfeinerte Zigarette. Im "hig-then" Zustand benutzen wir das Taschenmesser mit dem Trittableger und nehmen den Schlüssel und gehen in die Küche. Dort öffnen wir die obere Schublade und schauen herein und bekommen das Mehl. Danach nur noch den ach so heißen Ofen öffnen (wir sind jetzt ja mutiger). Wieder in der richtigen Welt angekommen, benutzen wir den Schlüssel mit der Tür zum Schlafzimmer und gehen hinein.

Dort gehen wir nach links und nehmen die Leiter und den Farbeimer. Danach drücken wir den Fuchskopf und nehmen die Kerze. Danach gehen wir nach rechts und nehmen die Munition und die Schlagsahne, die direkt neben dem Bett etwas versteckt steht. Auf dem Balkon nehmen wir die Süßigkeiten, den Dünger und die Sprühflasche. Öffnen den Sonnenschirm und nehmen den Pinsel, der heruntergefallen ist. Jetzt verwenden wir den Pinsel mit dem Far-

beimer und danach den Farbeimer mit Pinsel mit dem Bild und haben unser erstes Present für die Dame des Hauses ...

Wir gehen wieder in die Küche und geben ParallelBernard das Bild und verwenden die Leiter mit der Tortenmischung. Jetzt benutzen wir die Leiter und können die Tortenmischung nehmen. Jetzt öffnen wir die Mischung und schauen was draufsteht. Benutzen die Leiter wieder und nehmen sie wieder mit. Jetzt gehen wir in den Flur zur Pflanze. Dieser geben wir den Dünger, die Sprühflasche und den Superdünger. Jetzt schneiden wir mit dem Taschenmesser eine Blüte ab. Jetzt gehen wir in den Keller und verwenden die Leiter mit der Schüssel. Benutzen wieder die Leiter und nehmen die Schüssel. Wir schauen uns die Schüssel gleich an im Inventory und benutzen die Leiter wieder und nehmen sie mit. Jetzt benutzen wir das Mehl, das Ei und die Backmischung mit der Schüssel. Den Teig den wir jetzt haben, benutzen

wir mit dem Ofen in der Küche. Den Tortenboden benutzen wir mit der Sahne und die Sahnetorte dann mit den Süßigkeiten zum Garnieren. Zum Schluß nur noch die Kerze mit der Torte verwenden und danach die Blüte und die Torte an ParallelBernard geben. Jetzt möchte er also schwarzes Pulver und etwas Giftiges ... Wir geben ihm das Rattengift und verwenden das Chemipulver mit der Munition. Das schwarze Pulver geben wir dann auch unserem Parallelich und bekommen dafür neue Batterien ...

Diese verwenden wir mit der Fernbedienung und benutzen die volle Fernbedienung nun und genießen den Abspann.

Es gibt auch einige Eastereggs, aber die findet ihr schon selber :)

Anregungen oder verbesserungswünsche bitte an dirk@farafin.de

Lösung - Episode 36: Der Liebesbrief

Dienstag, 10. April 2007 – Bissiger Witzbold

Weil es klingelt gehen wir zur Haustür. Vor der Haustür liegt ein Liebesbrief von Emilia, den wir ganz schnell verbrennen müssen, weil Sandy sonst eifersüchtig werden könnte. Wir gehen ins Wohnzimmer, schauen uns das Sofa an und finden ein Feuerzeug. Aber den Brief einfach damit anzuzünden ist Dave natürlich nicht spektakulär genug. Deshalb machen wir es ein klein wenig umständlicher:

Wir gehen zurück in Daves Zimmer. In der linken Schreibtischschublade finden wir einen Kugelschreiber und in der rechten einen leeren Zettel. Im

Nachtschränkchen liegt wieder eine Schere. Diese können wir zwar nicht nehmen, aber wenn wir sie ansehen wandert sie in unser Inventar (Diese Eigenschaft teilt sie mit vielen anderen Gegenständen in diesem Spiel, also nicht wundern wenn wichtige Gegenstände keinen Hotspot haben). Danach gehen wir ins Elternschlafzimmer und finden im Bett ein Magazin. In der Küche befindet sich im linken Hängeschrank ein Glas (wie gesagt: anschauen!), das wir an der Spüle mit Wasser füllen. Im Badezimmer nehmen wir die Beruhigungskapseln aus dem Spiegelschrank (natürlich NICHT mit "nimm") und be-



nutzen sie zuerst mit dem Wasserglas und diese Mischung dann mit dem Klo. Aus irgendeinem Grund wird uns nun schlecht, aber immerhin finden wir im Klo eine Fernbedienung.

In der Küche füllen das Glas erneut auf und legen noch eine Beruhigungskapsel dazu. Nun verlassen wir

das Haus wieder und gehen nach rechts zur Garage. Mit der im Klo gefundenen Fernbedienung öffnen wir die Garage und treffen darin Jeff. Wir geben Jeff das Glas mit der Beruhigungskapsel (äh nein, nicht geben... wir benutzen es mit Jeff) und erhalten dafür von ihm einen Stapel Holz. Hinten in der Garage finden wir noch einen Superkleber und ein kleines Poster.

Wir gehen weiter nach rechts und gelangen zur Bushaltestelle, wo wir Bernard treffen. Wir sagen ihm, daß

wir ein Problem haben. Welches interessiert ihn zwar nicht, aber er möchte von uns etwas, womit er Britney für die nächste Zeit beschäftigen könnte. Kein Problem für uns. Wir schneiden mit der Schere aus dem Magazin eine Anzeige heraus und kleben diese mit dem Superkleber auf das Blatt Papier. Dann schneiden wir aus dem kleinen Poster das Foto aus und kleben dieses ebenfalls auf das Papier. Zuletzt schreiben wir noch etwas mit dem Kugelschreiber drauf und benutzen unser Meisterwerk mit Bernard. Zum

Dank erhalten wir dafür einen Becher Benzin.

Nun gehts zurück ins Haus. Im Wohnzimmer packen wir das Holz in den Kamin, doch als wir es mit dem Feuerzeug anzünden wollen, müssen wir feststellen daß dieses leer ist. Aber nachdem wir Bernards Benzin ins Feuerzeug füllen, können wir das Feuer entfachen und den Liebesbrief endlich verbrennen. ◀

Lösung - Episode 37: Verabredung mit Dave

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78



Teil 1 – Das Date

Wir öffnen den Schrank, nehmen uns ein Outfit heraus. Wir gehen in den Flur. Im elterlichen Schlafzimmer (ist der Raum vorne links, vom PC-Spieler aus gesehen), entnehmen wir dem Schrank ein Handtuch. Wir wollen etwas essen: In der Küche 1 Etage tiefer finden wir in der Mikrowelle einen Schraubendreher, im Schrank rechts eine Glasschüssel und in der Schublade rechts neben dem Herd einen Dosenöffner sowie einen Löffel. Wir gehen in den Keller. Dort den Gang durchgehen, die erste Tür (links) betreten. Andy (Sandys Vater) den defekten Dosenöffner reparieren lassen (den Schraubendreher dazu geben wir ihm automatisch). Einen Raum weiter (nach rechts) nehmen wir die Pflirsichdose vom Regal und das Parfum aus dem Abfluss. In

nächsten Raum (Kellerflur, rechte Tür) finden wir den Heizungsraum. Den Kaltwasservorlauf drücken, um ihn zu aktivieren. Wieder in der Küche öffnen wir mit dem Dosenöffner die Pflirsiche, geben sie in die Schale und benutzen/essen sie mit dem Löffel.

Wir gehen in unser Bad (obere Etage, 2. Tür von links), öffnen den Wasserhahn. Dann benutzen wir die Badewanne. Nach dem Duschen unser Outfit mit dem Spiegel benutzen. In der Küche finden wir unsere Mutter, die wir nach Ohrringen fragen (2). Im Schlafzimmer die Ohrringe dem Schmuckkästchen entnehmen. Nun noch unser Parfum benutzen. Geld bzw. eine Geldbörse finden wir, wenn wir uns das Buch aus dem Bücherregal (wo unser Zimmer ist, den Flur verlassen, im Raum mit den Tafeln an der Wand rechts oder kürzer [im Treppenhaus (Sandy Etage Zimmer) Raum rechts]) ansehen. Wir finden eine Geldbörse. Wir gehen vor das Haus, treffen dort Dave an. Mit ihm gehen wir in die Stadt (linke Richtung). Nach dem Essen gehen wir

wieder nach Hause; hier beginnt nun:

Teil 2 – Der Streit

Dave muss aufs Klo. Dort treffen wir Britney duschend an. Da diese Dave halbnackt anspricht und Sandy beide 'erwischt', müssen wir uns nun irgendwie entschuldigen. Wir verlassen das Bad und „reden mit der Tür“. Hier können wir das Spiel 'entscheidend' beeinflussen:

Wenn wir die 2. Antwort nehmen (Du hast Recht. Ich liebe Britney, wollte dich aber nicht verletzen), dann ist das Spiel hier beendet!

Nehmen wir die 1. Antwort (natürlich liebe ich dich), müssen wir unsere Liebe beweisen. Das geht so: in der Küche finden wir Mandy. Dieser teilen wir unsere Situation mit. Wir erfahren, dass wir einen Brief samt Blumen benötigen. Im Wohnzimmer finden wir Briefpapier und Füller. Den Füller mit dem Papier benutzen. Wir verlassen das Haus. Es gibt links einen kleinen Hotspot („hinter dem Haus“); diesen nur anklicken und

schon haben wir Blumen für Sandy. Jetzt brauchen wir nur noch den fertigen Brief durch Sandys Tür durch-

zuschieben!

Lösung - Episode 38: Rescue Mission

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange

Zuerst öffnet Darth Rayden mit seinem Schlüssel die Haustür. Gleich im Eingangsraum finden wir schon den nächsten Schlüssel. Im untersten Stock suchen wir die Küche auf und nehmen da die Milchtüte, die Kettensäge, sowie das leere Glas aus dem Hängeschrank. Die Milch können wir sogleich ins Glas umfüllen. Im zweiten Stock wird die rechte Tür mit dem silbernen Schlüssel aufgeschlossen und das Schlafzimmer betreten. Die Schublade in Fensternähe enthält einen Schraubenzieher. Nun betreten wir das Wohnzimmer auf der linken Seite des Stockwerks und nehmen dort den Lukenöffner aus dem Kamin.

Dann gehen wir zu Bernards Haus und müssen feststellen, dass die Haustür abgeschlossen ist. Das stellt jedoch das kleinste Problem dar, denn der Schlüssel ist lediglich im Briefkasten versteckt. Mit dem Schraubenzieher montieren wir den

Türknauf der Kellertür ab und setzen diesen an der linken Tür im Wohnzimmer ein. Mit dem Lukenöffner kommen wir auf gewohnte Art und Weise auf den Dachboden, wo wir sogleich den Kerzenschlüssel aus dem Chemiebaukasten mitgehen lassen. Die Holzbretter vor dem Schlafzimmer werden wir los, indem wir etwas mit dem Schraubenzieher daran herumschrauben (Mit der Kettensäge funktioniert es ebenfalls). Im Schlafzimmer wird der Tapetenfetzen abgerissen und der nun sichtbare Schalter (Nr. 2) betätigt. Der Kerzenschlüssel kommt an Britneys Zimmertür zum Einsatz. Durch das Verschieben des Teppichs im Zimmer von Bernards Schwester wird eine Luke freigelegt, durch die wir in die Bibliothek gelangen. Dort entdecken wir bei genauer Betrachtung des Bücherregals ein gelbes Buch über Alchemie, das uns sicherlich von Nutzen sein wird (zweite Reihe von unten, etwa in der Mitte). Sobald wir



dort etwas gelesen haben, sind wir gleich viel schlauer. Aus dem Wäschekorb im ersten Stockwerk wird nun eine Socke stibitzt und der Milch im Glas zugefügt. Mit der fertigen Säure beseitigen wir die Metallplatte in der Bibliothek. Wenn die Tür zur Küche noch verschlossen ist, muss offensichtlich noch der Schalter im Schlafzimmer betätigt werden. In der Küche nehmen wir den Gummihandschuh aus der Schranktür rechts neben der Spüle. Damit ist es ein Leichtes Bernards Zimmertür zu öffnen.

Lösung - Episode 39: Erinnerungen

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange

Im ersten Rückblick gibt Bernard das Zelt an Hoagie, da er selbst zu unfähig ist es aufzustellen. Die Aufgabe im nächsten Ausschnitt besteht darin Jeff die im Wasser aufgelösten Tabletten zu überlassen. Wir schalten um zu Problems „Ortmaschine“: Hier nehmen wir den Schleim vom Boden auf und schmieren ihn um den Ast. Schließlich entzünden wir mit dem Stein die getrockneten Pflanzen am

Boden. Weiter geht es mit Episode 30: Wir finden ein „winziges Ding“ am Eingang zum Marsgebäude. Dieses wird aufgehoben und entpuppt sich dann als ein einfaches Feuerzeug. In der nächsten Szene „benutzt“ man Dave um den großen Stein zu bewegen. Sobald man sich in Winks Studio wiederfindet, gibt man Emilia die manipulierten Auszüge, Sandy den manipulierten Prospekt und

Wendy das geänderte Manuskript. Britney vertreibt man, indem man ihr das Portemonnaie mit dem Rezept für Potenzmittel überlässt. Beim nächsten Ausschnitt müssen wir uns lediglich durch einen Dialog mit der nackten, aber zensierten Sandy klicken. Nun zu Time Machine 2: Bernard nimmt den Schlüssel aus dem Schlüsselkasten und redet anschließend mit seiner Mutter. Mit





dem Schlüssel öffnen wir die Tür und verlassen das Haus. In der darauffolgenden Szene steckt Bernard den Lukenöffner ein, öffnet damit die Dachluke und verunglückt beim Besteigen

der Leiter. Die Aufgabe im nächsten spielbaren Ausschnitt besteht darin Purpur die Wachsfrüchte zu geben. Es folgt das schwierigste Rätsel im Spiel: Wir müssen einen Schlüssel im Bücherregal aufspüren. Dieser befindet sich im roten Buch in der zweitobersten Reihe ganz links. Während der MMD-Szene sollte Wendy auf jeden Fall einmal auf die Klingel drücken. Anschließend wirft man einen Blick unter die Fußmatte, nimmt den Schlüssel und öffnet da-

mit die Haustür. Zunächst ruft Bernard am eigenen Telefon Jeff an und in den nächsten beiden Ausschnitten klickt man sich durch weitere Dialoge. Nun liegt es an Bernard mithilfe des Werkzeugkoffers das Telefon im Haus der Edisons zu reparieren. Noch einmal verlässt Bernard sein Zimmer und schon kann man den Rest des Spiels ohne weitere Interaktionen verfolgen. ◀

Lösung - Episode 40: Verflixte Türen

Dienstag, 10. April 2007 – Rayman



In Daves Haus gehen wir zuerst in den Flur (Raum mit dem Telefon) und öffnen die linke Schranktür und holen uns den Kleber raus. Dann betreten wir Daves Zimmer, nehmen den Stuhl gleich mit und schauen unter Daves Bett nach. Wir erhalten jetzt die Konzertkarten und einen Enterhaken. Danach gehen wir ins Bad, öffnen den Spiegelschrank und nehmen einen Spiegel raus. Wir benutzen den Enterhaken mit dem Waschbecken und bekommen ein Bündel Haare, dass wir jetzt mit dem Kleber verwenden. Nun verlassen wir das Haus. Wenn man unter die Fußmatte schaut (nimm Fußmatte), dann sieht man einen Schlüsselbund und versuchen ihn einzustecken.

Da leider eine Elster uns den Schlüsselbund geklaut hat müssen wir ihn zurückholen. Razor stellt jetzt den Stuhl auf die Wiese und stellt sich

auf ihn drauf... leider fehlt noch was zum hochklettern. Wir gehen jetzt mal ins Schlafzimmer von Daves Eltern und schauen uns den Wecker an, damit Razor einen leeren Briefumschlag findet. Begeben wir uns jetzt in die Küche und entnehmen das Gewürzregal von der Wand. Anschließend öffnen wir den Kühlschrank und stecken die Karotte ein und gehen ins Wohnzimmer. Die Karotte benutzen wir mit der Vase, weil sich ein darin Hamster versteckt hält. Jetzt reden wir mit Robert (3, 4) und kleben ihm die Haare auf dem Kopf. Danach geben wir ihm den Spiegel, damit er die Wohnung verlässt und eine Fernsehfernbedienung hinterlässt. Da wir nun das Gewürzregal besitzen, welches zwei Haken hat, können wir nun auf's Dach hochklettern.

Auf dem Dach angekommen geht Razor Richtung Schornstein. Nachdem die Elster wegfliegt, schauen wir uns das Nest an und schon sind wir im Besitz von einem Schlüsselbund, einem Geldbeutel und einem Ehering. Der Geldbeutel wird jetzt geöffnet, um 20 Dollar rauszuholen. Nach rechts gehen wir zur Bushaltestelle,

um Weird Ed den Hamster zu bringen. Als Dankeschön gibt er uns natürlich eine Briefmarke. Jetzt geht's zurück ins Wohnzimmer und schalten mit der Fernsehfernbedienung den Fernseher ein. Nachdem wir erfahren, dass man sich eine Garagenfernbedienung bestellen kann, reden wir mit Dave (rede mit Kellertür) und fragen ihn, ob er etwas Geld übrig hätte, um noch 10 Dollar zu bekommen. Betreten wir erneut Daves Zimmer und schließen die Schubladen mit dem Schlüsselbund die Schubladen auf und holen uns einen Kugelschreiber und ein Blatt Papier raus. Wir beschriften das Blatt Papier und stecken es in den leeren Briefumschlag und stecken noch die 30 Dollar in den Umschlag rein. Wir kleben mit Hilfe des Klebers die Briefmarke auf dem Umschlag drauf. Der Briefumschlag muss nur noch adressiert werden und schon ist er fertig! Jetzt legen wir ihn in den Briefkasten rein (zuerst öffnen, dann den Brief reinlegen, zumachen und an dem Fähnchen ziehn). Nach einigen Stunden später öffnen wir den Briefkasten, holen das Päckchen heraus und öffnen es.

Mit der Garagenfernbedienung versuchen wir das Garagentor zu öffnen. Leider enthält sie keine Batterien. Die Fernbedienung des Fernsehers werden wir jetzt öffnen und die Batterien mit der Garagenfernbedienung verwenden. Nachdem wir erneut die Garagenfernbedienung mit dem Tor benutzt haben, versuchen wir den Kasten zu öffnen. Da der Kasten verschlossen ist, gehen wir zurück zur Kellertür und fragen Sandy, ob sie eine Haarspange hat. Da Sandy Gott sei Dank eine dabei hatte und sie uns gibt, können wir endlich den verflixten Kasten öffnen. Razor hat endlich den Kellerschlüssel gefunden!

Eastereggs:

- * Nachdem Robert das Haus verlassen hat, liegt ja das mysteriöse, kleine Kästchen auf dem Boden ... aber wir legen es nicht an seinen richtigen Platz zurück, sondern legen auf den Platz stattdessen das falsche Kästchen aus der Garage hin. Es wird dann am Schluss eine kleine Bonussequenz aktiviert.

Sonstiges:

- * Bevor man Ed den Hamster gibt, kann man den vorher noch in die Mikrowelle stecken.
- * Wenn man sich das Nest auf dem Dach angeschaut hat, dann kann man es mitnehmen... ist aber nicht nötig.
- * Robert kann man den Ehering geben... muss aber nicht.

Jetzt braucht Razor nur noch zurück zur Kellertür zu gehn... nur Abwar- ten, was dann passiert! ;) - ENDE



Lösung - Episode 41: Das neue Jugendschutzgesetz

Dienstag, 10. April 2007 – daniel76k



Draußen im Flur benutzen wir die Klingel der linken Tür und nehmen – nachdem wir mit Inspektor Clouso geredet haben, das Handy auf dem Boden. In der Bank öffnen wir das Portemonnaie, benutzen die Cashcard mit dem Kontoauszugdrucker und schauen uns den Kontoauszug an. Wieder in der Wohnung nehmen wir in der Küche die Fernbedienung

und benutzen sie mit dem Fernseher.

Draußen im S-Mart kaufen wir die lila Farbe, öffnen sie und benutzen sie mit dem Handy. Ganz links reden wir mit Tom. Wir gehen wieder nach rechts zu Britney und geben ihr das Handy. Oben in der Wohnung öffnen wir die Mikrowelle und benutzen den

Hamster damit. (Wer möchte, kann sich die Beruhigungskapseln aus dem kleinen Schrank im Bad nehmen und sie dem Hamster geben.) Unten auf der Straße geben wir den Hamster an Ed.

Eastereggs (Möglichkeiten den Hamster zu töten)

- * Beruhigungskapseln aus dem kleinen Schrank im Bad verabreichen
- * Ihn in einen Glas voll Milch ertränken
- * Ihn unter den laufenden Wasserhahn halten.
- * Michsockensäure (geht zwar nur in der ersten Version, war da aber dafür auch die einzige Möglichkeit. Sollte vielleicht noch erwähnt werden, für Leute die noch die alte Version spielen)



Lösung - Episode 42: Die furchtbaren Pläne des Psycho Bernie

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange

Wendys Haus (Puppe basteln)

Nach dem Intro verlassen wir Wendys Zimmer und unterhalten uns ausführlich mit Purpur-Pinki, der uns einige Hinweise auf das aktuelle Rätsel gibt. Im selben Stockwerk suchen wir das Esszimmer auf, nehmen die Tischdecke an uns und klauen in der Küche die Melone aus dem Kühlschrank. Mit dem Aufzug geht es nun ins Untergeschoss. Durch die linke Tür gelangen wir ins Bad und betrachten dort das Waschbecken, in dem wir ein Glas mit K.O.-Tropfen vorfinden. Im Wohnzimmer nehmen wir noch die Ketchup-Flasche mit. Nun ist im Haus alles erledigt und wir stecken vor der Tür den Stab ins Gras. Anschließend befestigen wir die Melone am Stab, versehen diese Konstruktion mit der Tischdecke und vermischen den Ketchup mit den K.O.-Tropfen. Letztendlich wird die

gefährliche Mischung auf dem weißen Kleid der Attrappe verteilt und die Psychopathen-Falle ist fertig.

Wendys Haus (Flucht aus dem Schutzraum)

Im Schutzraum begutachten wir das bunte Labyrinth an der Wand. Wenn man das Tastenfeld links davon benutzt, kann man verschiedene Farbtasten drücken, die natürlich mit dem Labyrinth-Rätsel zusammenhängen. Des Rätsels Lösung ist es einfach den Wegen im Labyrinth vom Start bis zum Ziel zu folgen, ohne dabei unnötige Umwege zu gehen. Die Farben müssen dann in derselben Reihenfolge gewählt werden, wie sie im korrekten Weg durch das Labyrinth vorkommen. Somit ist die richtige Kombination: BLAU, GRÜN, ROT, ORANGE. Schon öffnet sich die geheimnisvolle Tür zu einem uns bis-

her unbekanntem Raum, den wir nun betreten. Vor dem Schwimmbad hebt der Meteorpolizist automatisch einen Kaugummi vom Boden auf, auf dem er nun - weil er das so gerne macht - erst einmal eine Weile herumkauen darf (Benutze Kaugummi). Nun sehen wir uns das Landschaftsbild genauer an. Drücken wir hier auf die Sonne, wird dem Pool das gesamte Wasser entzogen. Nun klettern wir auf den Grund des Schwimmbads und stecken das Messer ein. Betrachten wir das Gitter, kommt ein Ast zum Vorschein. Nun schieben wir mal die Truhe zur Seite, woraufhin ein Spalt im Boden sichtbar wird. Den vorgekauerten Kaugummi befestigen wir am Stock und fischen damit in dem Spalt herum. Mit dem Schlüssel wird die kleine Truhe geöffnet und wir erhalten ein Foto, sowie einen toten Fisch. Behandeln wir die Fischleiche nun

mit dem Messer, kommen wir in den Besitz eines Grätenkochens, mit dem wir das Schloss zur linken Tür im Poolraum knacken. Durch die Kanalisation gelangen wir zur Villa.

Vor der Villa

Vor der Villa reden wir nun einige Zeit mit Ed. Anschließend begeben wir uns hinter das Haus (auf der rechten Seite des Villa-Bildschirms, neben dem Haus ist ein Hotspot, der auf die andere Seite führt, wie in "Escape from Maniac Mansion" von Mister L). Dort wird nun das Gebüsch durchsucht und wir finden einen Feuerwerkskörper. Nun können wir Ed nach einem Streichholz fragen und dann sprengen wir einfach den klemmenden Briefkasten mit der Feuerwerksrakete auf. Im Briefkasten war ein Brecheisen. Von der Villa aus gehen wir nun nach links und klopfen an der gemütlichen Bauernhütte der Edisons an. Wir nutzen das freundliche Angebot von Edna

Edison, betreten die Hütte und reden mit der Bauersfrau, besonders wichtig sind dabei die Informationen über den verstorbenen Grafen und seinen Affenkopf. Der Kuchen ist ein Red Hering und muss nicht mitgenommen werden, den Magnet und das Seil sollte man jedoch mitgehen lassen. Sprechen wir nun mit Ed über den Affenkopf und erhalten dadurch weitere Informationen. Das Gitter zum Röhrensystem bekommen wir mit der Brechstange auf. Dort unten suchen wir das kleine Gitter, das in die Vorratskammer führt. Kombiniert man das Seil mit dem Magneten, kann man damit das Gitter herunterziehen. Steigen wir also durch das Loch in die Vorratskammer. Ganz oben auf dem Regal steht der Affenkopf, an den wir leider nicht ohne Weiteres herankommen. Drücken wir also einmal fest gegen das Regal und das Ding fällt durch das offene Gitter nach unten. Neben unzähligen Scherben liegt dort auch ein Testament,



das wir uns durchlesen und anschließend Edna Edison überreichen. So erfährt der Meteorpolizist, dass er eine Feuerleiter auf einer im Spiel nicht sichtbaren Seite der Villa übersehen hat.

In der Villa

Wir finden uns im Badezimmer wieder und gehen weiter in den Trainingsraum. Dort wird der Mumien-sarg geöffnet und der Verband eingesteckt. Auf dem Flur wählen wir die Tür ganz links und machen Bekanntschaft mit einem rotäugigen blauen Ding, das uns von nun an folgt. Ein Gespräch mit Edna im Nebenzimmer bringt uns sowohl Informationen, als

Eastereggs

- * Startscreen: Das spiegelverkehrte Start anklicken und der Text läuft das ganze Spiel über spiegelverkehrt.
- * Vor der Villa so lange klingeln, bis eine ganz besondere Überraschung vor der Tür steht.
- * Wenn man im Kerker ist und diesen noch nicht verlassen hat, befindet sich ein versteckter Hotspot hinter dem Kraftfeld. Es ist ein Mauerstein rechts von der Tür zum Reaktorraum, der als "Henry" gekennzeichnet ist. Der Befehl "Drücke Henry" ruft eine kleine gesellschaftskritische Animation hervor.
- * Im Laborraum, in dem sich der Meteor befindet, ist ein Hotspot versteckt. Einfach soweit wie möglich nach links gehen, ganz links den Mauscursor nach ganz weit oben bewegen (nur bis zur schwarzen Bildschirmbegrenzung) und dann entdeckt man den Grafikumschalter (sehr kleiner Hotspot), den man einfach nur anklicken muss.
- * Steht man mit Edna auf dem Dach, kann man unter den Sternen auf der linken Seite den Stern "Honkus 8" entdecken. Mit diesem kann man das Playgirl-Magazin benutzen.

Weitere versteckte Möglichkeiten

- * Ed das Foto von Brit und Wendy zeigen.
- * Wenn man das Meteor-Spiel am Automaten gewonnen hat, wird ein Bonus-Spiel aktiviert (einfach nochmal kostenlos den Automaten benutzen): Es ist Space Invaders.
- * Ein weiterer informativer Dialog mit dem Meteor ist möglich, wenn man ihm nach dem automatischen Gespräch im Labor noch ein weiteres Mal anspricht.

So kann man sterben

- * Zu lange warten, bevor man Brit das Foto zeigt.
- * Als Edna, wenn man die Fernsteuerung benutzt, solange man den Sensor im Benzin, aber die Kettensäge noch im eigenen Inventar hat.

auch eine Münze ein. Nun gehen wir soweit wie möglich nach rechts und betreten das Kaminzimmer. Die Münze wird mit dem Spielautomaten benutzt, wir gewinnen ein Spiel und bekommen einen Preis. Den Artikel lesen wir uns einmal gründlich durch und schicken dann das blaue Ding durch den Kamin auf das Dach. Wieder auf dem Flur klopfen wir nun bei Dark Brit an (dritte Tür von rechts), die uns daraufhin bedroht. Nun heißt es schnell handeln und Brit das Foto zeigen. Sie verschwindet wieder im Zimmer und wir gehen zurück ins Bad. Bei dem Versuch das Fenster zu benutzen, erfahren wir, dass die Feuerleiter entfernt wurde. Befestigen wir also den Verband am Duschknopf und hangeln uns am Seil nach unten. Leider laufen wir Psycho Bernie geradewegs in die Arme.

Kerker und Labor

Die gefährliche Ratte im Mauerloch bekämpfen wir mit dem Rattenspray. Ein weiterer Griff ins Loch und wir haben eine Nagelfeile im Inventar, mit der wir sogleich das Gitter aus dem Weg räumen, hinter dem sich Ding befindet. Ding lassen wir nun auf den Kronleuchter los und er ergattert uns einen Schlüssel, mit dem man die beiden Schlösser der Labortür loswird. Im Labor lassen wir Ding in das große Loch in der linken Wand

hüpfen, damit es dort das Kraftfeld deaktivieren kann. Wieder im Kerker zaubern wir einen Schlüssel aus dem Schädel des Skeletts und öffnen damit die Tür auf der rechten Seite. Auch im Reaktorraum befindet sich ein nerviges Kraftfeld. Öffnet man den Sicherungskasten und schaltet dort den Strom aus, kann man sich in der Dunkelheit zur Ausgangstür schleichen. Diese ist zwar geschlossen, aber wir finden daran ein Post-It. Den kleinen Zettel halten wir nun, sobald wir den Strom wieder eingeschaltet haben, an den Ofen und erhalten ein geheimes Passwort. Benutzen wir nun den Computer im Labor, der uns zur Öffnung der nächsten Tür um dieses Passwort bittet. Ein Klick auf "Ron Gilbert" bringt uns also wieder ein Stück weiter. Wir gehen durch bis zum Meteor, der uns bittet ihm zu helfen. Durch die Tür rechts vom Meteor gelangen wir in die Garage und finden dort einen Hocker (geht automatisch). Im vorigen Raum lassen wir etwas von der Säure in das leere Glas tröpfeln. Der Hocker wird nun unter die Abdeckung gestellt, der Meteorpolizist klettert auf den Hocker und benutzt die Säure um die Abdeckung wegzuzäten.

Station 6: Rettung durch Edna
Nun liegt es an Edna den hilflosen

Meteorpolizisten vor Psycho Bernie zu retten. Unter dem Reifen des Autos finden wir die Fernsteuerung mit der wir versuchen den Garagensensor zu aktivieren. Anschließend nehmen wir das Benzin, begeben uns aufs Dach der Garage und geben das Benzin unüberlegterweise an Psycho Bernie weiter. Daraufhin kommen wir vorübergehend in den Besitz der Kettensäge. Unten treffen wir nun Dark Brit an, die sich plötzlich bereiterklärt gegen ihren eigenen Bruder vorzugehen. Wir bitten sie um den Autoschlüssel und holen das benötigte Werkzeug aus dem Kofferraum, mit dem wir den Garagensensor abmontieren können. Kaum ist dieser im Inventar, benutzen wir erneut die Fernbedienung. Legen wir nun den Sensor in das Benzinfach der Kettensäge, geben diese an Psycho Bernie zurück und benutzen ein letztes Mal die Fernsteuerung.

Lösung - Episode 43: Vorsicht, Edna kommt!

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange

Zuerst macht man Edna die Tür auf und Bernard flüchtet wieder auf sein Zimmer. Im Wohnzimmer finden wir daraufhin einen rosa Briefumschlag, den wir sogleich öffnen. Auch in der Küche stoßen wir auf einen Briefumschlag, den wir ebenfalls gleich aufreißen. Wir nehmen den Käse aus dem Kühlschrank, das Messer aus der

linken Schublade und den versteckten Gegenstand, der im Esszimmer unter dem Tisch liegt. Mit dem Messer bekommen wir die linke Schublade in Bernards Zimmer auf und stecken das Aufladegerät ein. Im Wohnzimmer kommt dieses an der Steckdose zum Einsatz. Wir hängen gleich das Handy ans Aufladegerät

und nehmen es wieder an uns um damit zu telefonieren (erst auf Benutze klicken, dann aufs Handy, automatischer Benutze-Befehl klappt nicht!). Bevor wir das Wohnzimmer verlassen, durchsuchen wir noch schnell die Vase und finden ein leeres Glas.

Sobald wir wieder im oberen Stockwerk sind, sind wir Edna vollkommen ausgeliefert. In der nachfolgenden Szene untersuchen wir das Kleid und schleudern die Spritze mithilfe des Büstenhalters direkt auf Edna. An den nun sichtbaren Make-Up-Entferner kommen wir ebenfalls mit dem BH heran. Eine nähere Betrachtung des Make-Up-Entferners bringt Klarheit und wir wenden ihn sogleich auf das Holzkreuz an. Kaum sind wir frei, lassen wir aus Ednas Koffer noch die Nudelzange und die Handschuhe mitgehen. Wieder in

Bernards Zimmer nehmen wir ein ganz bestimmtes Buch aus dem Regal, öffnen es und lesen die zum Vorschein kommende Notiz. In der Bibliothek fällt uns nun ein blaues Buch (ziemlich in der Mitte der obersten Reihe) auf, an das wir nur mit der Nudelzange gelangen. Das gefundene Rattengiftpulver wird ins Glas gefüllt. Mit etwas Wasser ist die Mischung komplett und kann mit dem Käse benutzt werden. Den Käse stecken wir ins Mausloch, greifen danach mit den Handschuhen in die Nagetierwohnung und kommen in



den Besitz einer Brechstange. Damit vernichten wir Ednas Barrikade und fliehen schnellstens in den Garten. ◀

Lösung - Episode 44: Razors grosser Auftritt

Dienstag, 10. April 2007 – bbbbatz

Als erstes in die Küche -> Gefrierfach auf, Eisblock entnehmen, Wasserhahn öffnen, benutze Eisblock mit Wasserhahn. (Natürlich Wasser wieder ausmachen und Gefrierfach wieder schliessen, wir sind ja gut erzogen :))

Runter in den Keller zur Türe rechts. Benutze Schlüssel in Türe. Danach wieder hoch (zur Freischaltung der Bonussequenz: Benutze Telefon) danach: Öffne Türe.

Auf dem Planeten angekommen nimmst du als erstes den Stab. Dann: schliesse Türe, nimm Schlüssel, öffne Türe. Nimm Broschüre, schaue Hut, rede mit Penner über "Elvis", nimm Münze im Hut, gehe zum Raum ganz rechts, schaue Trommeln (du erhältst damit die Tribbles - ACHTUNG: kaputte Trommelstöcke liegenlassen: Buggefahr), gehe wieder zum Durchgang, benutze Tribbels mit Gerät -> werden zu Mäusen.

Gehe nach links. Benutze Münze mit Pepsi-Automat. Gehe zur Türe ganz links, benutze Schlüssel mit Türe, dann: öffne Türe und rein in den Raum. Dort kannst du die Beeren nehmen und spaßeshalber den

Nachthimmel betrachten, dann wieder zurück und zweite Türe von links öffnen und betreten. Mit dem Messerverkäufer reden und Stab an ihn geben -> wird zu Trommelstöcken verarbeitet. Anschließend benutze Fahrzeug ("zu Lorian"). Auf dem anderen Teil des Planeten die Cantina betreten und mit dem Küchenjungen reden. Mäuse an Küchenjunge geben -> Er gibt dir Geld. Dann raus aus der Cantina und rüber ins Büro und mit der Empfangsdame reden: Die macht dann Mittagspause in der Cantina.

Razor fährt erst einmal zurück zur Stadt zur Apotheke (mittlerer Raum). Lies dir die Broschüre in deinem Inventar mal durch und bestell dir das Cylanthictanis. Die Zusammensetzung ist egal. Du erhältst es, wenn du dem Apotheker Geld gibst. Dann zurück zur Cantina. dort sitzt die Empfangsdame und liest Zeitung. Du bestellst dir beim Küchenjungen einen Kaffee und gibst ihm das Geld. Setz dich zu der Empfangsdame, indem du Kaffee mit Tisch benutzt. Die Pepsi präparierst du mit den Beeren und der Pille aus der Apotheke, dann



tauscht du ("benutze") die beiden Pepsis aus. Dann wieder rüber ins Büro. Nachdem die Empfangsdame weg ist, auf in den hinteren Bereich -> wo du gleich ins Gefängnis geworfen wirst. In der Zelle: Öffne Lose Platte, schaue lose Platte, benutze Münze mit loser Platte. Dadurch bist du frei. Danach rede mit Dr. Xred (gibt dir eine Spezialbrille). Danach verlässt du den Raum. Die Brille einfach benutzen, wenn du im Labyrinth stehst: Benutze Brille.

Dann den grünen Lichtern zur Gitarre folgen... Für das Ausschalten der Barriere von links nach rechts: ziehe - drücke - ziehe

Gitarre nehmen, Für das Wieder-einschalten: drücke- ziehe - ziehe, dann wieder ins Labyrinth -> benutze Brill-

le den blauen Lichtern folgen, das Büro verlassen und dann ab zu Dreiauge. Dort wirst du dann bedroht, kannst aber fliehen. Im Gang benutzt du das Gerät, wo du

schon die Tribbles in Mäuse verwandelt hast und gehst als kleines Mäuschen durch das Mauseloch links vom Blinden in den Raum mit Lorian/Dreiauge zurück. Nimm den Käl-

testrahler von der Wand und benutze ihn auf Lorian/Dreiauge. ◀



Lösung - Episode 45: Maniac Monday

Dienstag, 10. April 2007 – MisterL



Nach der Anfangssequenz nach links aus dem Bild gehen und aus dem Sperrmüll den Draht nehmen. Dann die Treppe hinauf gehen (Wer will kann im Flur mit Clouso reden, ist aber nicht zwingend nötig). Jetzt ganz rechts die Treppe nach oben gehen und im 2. Stock die rechte Tür öffnen. In Syds Wohnung jetzt den Schlüsselhacken neben der Tür anschauen und danach zurück zur Bushaltestelle gehen. Dort den Bus im Hintergrund anschauen und das „Back Soon“-Schild erhalten. Da wir den Briefkastenschlüssel nicht so leicht finden können, brauchen wir professionelle Hilfe. Also gehen wir in den 3. Stock und öffnen dort die rechte Tür. Nach dem Gespräch mit Sam Grunion erhalten wir eine Visitenkarte. Jetzt das Radio einschalten und die Musik laufen lassen. Nun die mittlere Schublade vom rechten Schreibtisch öffnen und den Terminkalender erhalten. Das Radio kann dann wieder ausgeschaltet werden. Mit Sam Grunion reden und ihn auf seine Termine ansprechen. Dann das Büro verlassen.

Nach der Zwischensequenz mit den Gangstern gehen wir zurück zur Bus-

station. Dort mit dem Busfahrer reden bis er uns eine neue Aufgabe gibt. Jetzt ganz nach links gehen, beim „Pizza Shack“ mit Jeff reden und nach Resten vom Vortag fragen. Nach dem Dialog geben wir Jeff das „Back Soon“-Schild und erhalten eine kalte Pizza. Jetzt noch den Zeitungsautomaten „drücken“ und eine Ronville-Times erhalten. Nun geht es zurück in Syds Wohnung. Dort in der Küche die Pizza mit der Mikrowelle benutzen und das leere Glas und die Fernbedienung einstecken. Die Fernbedienung gleich mit dem TV-Gerät benutzen. Und zwar 3 Mal hintereinander bis ein Werbespot für Pepsi-Cola kommt. Jetzt kann die Ronville-Times im Inventar geöffnet werden und man erhält einen Gutschein und einen Flyer. Nun gehen wir zurück auf die Straße und betreten den S-Mart. Dort den Gutschein mit Ash benutzen, worauf wir eine Dose Pepsi erhalten. Jetzt zurück zum Busfahrer und ihm die warme Pizza geben. Danach bekommt er auch noch die Pepsi und wir erhalten den Briefkastenschlüssel von ihm. Den reichen wir direkt weiter an Inspektor Clouso, worauf er uns den Inhalt unseres Briefkastens aushändigt. Im Inventar lesen wir nun das Memo von Wink Smiley und gehen dann in Syds Schlafzimmer, um dort das Telefon zu benutzen. Nach der Zwischensequenz benutzen wir das Telefon erneut und können die 1. Quizfrage beantworten.

Jetzt gehen wir zurück zum „Pizza Shack“ und nehmen das „Back Soon“-Schild wieder mit. Dann solange mit Jeff reden, bis er uns zwei Pillen gibt. Jetzt zurück zu Syds Wohnung und dort das Glas in der Küche oder im Bad am Wasserhahn füllen. Dann wieder das Schlafzimmer betreten. Nach der Zwischensequenz befinden wir uns im Maniac Mansion. Dort Ted „drücken“ und dann das Loch in der Wand nehmen und es an der linken Tür benutzen. Im nächsten Zimmer das Schild mit der Aufschrift „MYRON“ anschauen, dann den Meteor ansprechen und solange mit ihm reden, bis er uns den Umfang des Saturn sagt. Danach noch mal mit dem Meteor reden und ihn nach einem Ausweg fragen. Nun das Glas vom Tisch nehmen und mit dem Schleim am Fußboden verwenden. Jetzt das volle Glas im Inventar benutzen. Nach der Verwandlung das Funkgerät benutzen. Jetzt können wir wieder zurück in Syds Schlafzimmer, um das Telefon zu benutzen und die 2. Quizfrage zu beantworten.

Wir betreten nun die Küche. Es klingelt an der Tür. Im Flur die Tür öffnen und Razor herein lassen. Im Schlafzimmer dann Razor auf Zahnschmerzen und ihr Kaugummi ansprechen. Dann Razor „benutzen“. Nach der Zwischensequenz in der Küche die Zange aufheben und damit im Inventar den Draht verbiegen. Dann das klebrige Kaugummi im Inventar mit Grunions Visitenkarte be-

nutzen. Im 3. Stock geben wir den verbogenen Draht an Fuller Rath, der uns darauf hin die linke Tür kurzzeitig öffnet. Während die Tür offen ist jetzt schnell die klebrige Visitenkarte zwischen die Tür klemmen. (Falls es nicht auf Anhieb klappt, Rath einfach noch mal ansprechen). Jetzt den neuen Raum betreten und nach der Zwischensequenz das Bild von der Wand nehmen und durch das Loch schauen. Nach dem Gespräch mit Grunion die Weinflasche vom Regal nehmen und wieder nach unten auf die Straße gehen. Dort dem Alki die Weinflasche anbieten und dafür das Glas erhalten. Das Glas nun wieder mit Wasser füllen und in das Zimmer im 3. Stock gehen, worauf wir uns dann in einem Zeitungsartikel wieder finden. Dort mit der rechten Maustaste die Schlagzeile „Mord in der Redaktion Nachtecho“ anklicken, um in das Büro des Chefredakteurs zu gelangen.

Erst mal mit Curtis reden, damit wir wissen was los ist. Im Büro schauen wir uns das linke Bild an. Wir erhalten die Lösung für die 3. Quizfrage. Außerdem rutscht nun ein Zeitungsschnipsel unter dem bild hervor, den wir mitnehmen und dann im Inven-

tar ansehen. Dann öffnen wir die merkwürdige Schale links auf dem Aktenschrank und bekommen noch einen Schnipsel. Dann nehmen wir auf dem Schreibtisch den linken Zeitungsstapel, um einen weiteren Schnipsel zu bekommen. In der Vase am rechten Bildrand finden wir noch einen Schnipsel. Der letzte Schnipsel befindet sich unter Curtis' Fuß. Dort lassen sich ein paar Pixel anschauen. Curtis dann darauf ansprechen und den letzten Schnipsel erhalten. Setzt man nun alle markierten Buchstaben nach der Nummerierung auf den Schnipseln richtig zusammen erhält man das Wort „marsmensch“ Jetzt den Computer auf dem Schreibtisch benutzen und das Icon „articles“ anklicken. Im Eingabefenster jetzt „marsmensch“ eintippen und „o.k.“ anklicken. Daraufhin erscheint der Skandalartikel auf dem Screen. Jetzt auf „Exit“ klicken und dann noch mal mit Curtis reden, und ihn des Mordes beschuldigen.

Nach der Zwischensequenz finden wir uns im Bad wieder. Nun ins Schlafzimmer gehen und dort versuchen zu telefonieren. Razors Musik ist allerdings zu laut. Also gehen wir in den S-Mart. Jetzt die Brieftasche

im Inventar öffnen und die 50-Cent Münze im Payphone benutzen, um die 3. Quizfrage zu beantworten. Um die Lösung für die letzte Frage zu bekommen, gehen wir in das Zimmer im 3. Stock zurück und schauen erneut durch das Loch in der Wand. Sam Grunion kennt tatsächlich die Antwort auf die letzte Frage. Zurück im S-Mart öffnen wir im die Fernbedienung im Inventar und erhalten eine Knopfzelle, die wir schließlich im Münzfernsprecher verwenden können. Nun folgt ein längerer Abspann. Also zurücklehnen und genießen. ;-) ◀

Eastereggs

* Diesmal leider nur eins. In Syds Zimmer gleich zu Beginn das Bett benutzen und in einen Indy-Traum einsteigen. Dort den Kelch ganz links drücken und die blaue AGS-Tasse mitnehmen. Die Tasse dann mit dem heiligen Wasser benutzen, um dem Traum zu entkommen.



Lösung - Episode 46: Verschollen

Dienstag, 10. April 2007 – FireOrange

Soeben im Dschungel einer fernen Insel gestrandet gehen wir nach Norden, öffnen das Paket und finden eine Vase, die wir am Fluss (links vom Startscreen) mit Wasser füllen. Nebenbei betrachten wir die Brille, die am Stein in der Flussmitte hängt. Die mit Wasser gefüllte Vase hilft uns Mark Eteer wieder aufzuwecken und so erzählen wir ihm von der gefundenen Brille. Anschließend fragen wir ihn nach einer Angel und erhalten

einen Schnürsenkel. Im selben Szenenbild reißen wir den unteren Ast vom mittleren Baum ab und benutzen diesen mit dem Schnürsenkel. Diese Konstruktion verwenden wir im nördlichen Bildschirm um an den Ohrring zu kommen, welchen wir nun ebenfalls an der Ast-Schnürsenkel-Kombination befestigen. Mit der fertigen Angel kommen wir an Marks Brille heran. Geben wir ihm seine Brille zurück, bewegt er sich

vom Platz und ein Stein wird sichtbar. Diesen nehmen wir auf und zerschlagen damit die Vase. Am Fluss können wir mit der Scherbe die Liane durchschneiden und gelangen mit deren Hilfe auf die andere Seite. Mark Eteer macht es Razor gleich und benutzt die Liane – allerdings gelingt es ihm nicht ganz so gut. Sobald wir Razor ein Szenenbild nach links geführt haben, übernehmen wir wieder Marks Rolle und finden uns in der



Dunkelheit wieder. Auf der linken Seite des Bildschirms in der Nähe des Flusses finden wir einen Korken und ziemlich weit rechts eine Flasche. Aus seinem Notizbuch reißt Mark eine Seite heraus („Öffne Notizbuch“) und beschreibt sie mithilfe des Kugelschreibers. Der fertige Brief kommt in die Flasche, auf diese wird der Korken gesteckt und die Flaschenpost werfen wir in den Fluss.

Nun sind wir wieder mit Razor unterwegs und gehen nach Norden, wo wir eine goldene Uhr finden. Heben wir diese auf, geraten wir geradewegs in eine Falle. Allerdings lässt sich das Netz problemlos mit der Scherbe zerschneiden. Betreten wir also die Höhle, in der sich ein Vogel eingeklemmt hat. Um diesen zu fangen legen wir die Armbanduhr auf den Boden. Wenn der Vogel angebissen hat, stülpen wir ihm das Netz über und begeben uns zu seiner Wohnung (Loch, ganz weit links in der Seitenwand). Mit der Angel holen wir etwas Gestrüpp aus dem Loch. Wir befreien den Vogel wieder vom Netz und nehmen die Uhr wieder auf. Wieder am Fluss befestigen wir das Netz an der Angel (den Ohring entfernt Razor dabei automatisch) und fischen mit der fertigen Konstruktion die Flasche aus dem Wasser. Mit der Scherbe entfernen wir den Korken von der Flasche. An die Brille, die wieder am Stein hängt, gelangen wir ebenfalls mit dem Angelnetz. Nun geht es zurück zum Szenenbild mit dem Bienenstock, wo wir einen starken Lichteinfall bemerken. An genau

dieser Stelle legen wir die trockenen Äste auf den Boden, werfen noch den Brief auf den Haufen und benutzen die Brille mit dem Lichtstrahl um ein Feuer zu entfachen. Nach einem Bienenangriff finden wir uns im Fluss wieder, klettern auf den Stein und nehmen die Angelnetzkonstruktion auseinander. Wieder verbinden wir Ast mit Schnürsenkel und machen mithilfe des Ohrings eine Angel daraus. Die fertige Angel hilft uns an die linke Liane heranzukommen. Da die Bienen jetzt weg sind, klauen wir ihnen den Bienenstock und gehen durch den nun erreichbaren Ausgang nach Westen. Dort stellen wir das Wasser ab und nehmen den Schlauch mit. Begeben wir uns wieder auf die andere Seite des Flusses, gehen dort nach Norden und anschließend nach Westen. Den Bären werden wir los, indem wir ihm den Bienenstock überlassen. Nun ist der Weg nach links frei und wir treffen Mark Eter wieder. Die Brille wird jetzt ins Netz gelegt und dieses an der Angel befestigt. So lassen wir Mark seine Brille zukommen, befestigen den Schlauch am Baum und werfen das andere Ende des Schlauches zu Mark ins Wasser. Beim Verlassen des Bildschirms gibt Razor Mark automatisch die Armbanduhr.

Zu zweit gehen wir nun zurück ins Eingeborenendorf. Dort scheitert Razor bei einer Konversation mit dem Wächter und überlässt Mark die Führung. Dieser redet mit dem Eingeborenen (gründlich) und begibt sich nach links. Hier legen wir wieder einmal die Uhr auf den Boden (Stelle rechts von der Hütte) um den Vogel anzulocken. Sobald der Eingeborene auf dem Dach steht, klauen wir ihm die Leiter und lassen anschließend noch die Schaufel mitgehen. Im Dialog geben wir Razor diese beiden Ge-

genstände, woraufhin wir wieder ihre Rolle übernehmen. Schließlich gehen wir zurück zur Höhle und fragen Mark, ob er uns mit den Steinen behilflich ist. Nun drücken wir gemeinsam mit Mark die Steine beiseite und legen eine weitere Höhle frei. Im folgenden Raum muss sich Razor durch die Dunkelheit tasten. Links vom Durchgang entdeckt sie dabei einen Schalter, der sogleich mit dem Stein gedrückt wird. Danach graben wir mit der Schaufel in der Erde herum, entfernen die Bretter und benutzen die Leiter mit dem Loch. Steigen wir nun also die Leiter herunter, nehmen die Angel auseinander und schärfen den Ast mit der Scherbe. Mit dem spitzen Ast schlagen wir ein Loch in eines der Fässer und fangen den Whiskey mit der Flasche auf. Schließlich kommt der Korken wieder auf die Flasche und es geht zurück ins Dorf. Dort gibt Mark dem Wächter die Whiskeyflasche und macht so den Weg für Razor frei. Diese öffnet nun die Tür zur linken Hütte, betritt diese und nimmt das grüne Buch aus dem Regal. Öffnen wir dieses, erhalten wir einen Schlüssel, mit dem die Schranktür geöffnet wird. Wir nehmen das Schlauchboot und durchsuchen draußen den Eingeborenen – ein Pflaster kommt zum Vorschein. In der anderen Hütte nehmen wir den Schraubenzieher aus dem Werkzeugkasten, räumen den ganzen Müll beiseite („Nimm Schrott“) und stoßen auf eine Luftpumpe („Nimm Fahrrad“). Nun reparieren wir das Schlauchboot, indem wir das Pflaster über das Loch kleben und pumpen es sogleich mit der Luftpumpe auf. Durch die Höhle geht es zurück in den Whiskeykeller, wo nun rechts der Schalter betätigt wird (an der rechten Wand). Mit dem Schraubenzieher bekommen wir auch die Tür auf. Im folgenden Raum setzen wir das Boot ins Wasser und steigen mit Mark

Eteer ein. Zu guter Letzt müssen wir noch einen Busch aus dem Weg räumen (nehmen) und nach Westen weiter gen Heimat paddeln.

Lösung - Episode 47: Maniac Ostern

Dienstag, 10. April 2007 – Bissiger Witzbold

Aus der rechten oberen Schublade nehmen wir das Handy und gehen zur Haustür. Dort bitten wir Daves Vater (ergebnislos) uns herauszulassen. Mit dem Handy rufen wir Jeff an, der uns den Rat gibt, bei uns selber anzurufen. Nachdem wir auch dies erledigt haben, können wir das Haus verlassen.

Auf dem Planeten

Nachdem wir mit Razor geredet haben, besuchen wir die Apotheke und versuchen etwas zu kaufen. Leider wird unsere Cashcard nicht akzeptiert, daher fragen wir Razor, ob sie uns Geld leiht. Sie will dafür allerdings etwas zu lesen, deshalb fragen wir den Apotheker nach der neusten "Apotheken Umschau". Nachdem uns Razor das Geld gegeben hat, kaufen wir in der Apotheke die Lebensmit-

telfarbe. Wir gehen nach draußen (Tür zwischen Apotheke und Pepsi-automat) und reden mit dem Busfahrer. Wir erfahren, daß er uns zur Erde zurückbringt, wenn wir ihm ein lila Handy besorgen. Mit der Lebensmittelfarbe färben wir unser Handy um und geben es ihm.

Zurück auf der Erde

Wir gehen nach links zurück nach Hause. Nachdem wir mit Daves Vater geredet haben, machen wir uns auf die Suche nach den versteckten Ostereiern. 5 der 6 Eier sind per Zufallsgenerator im Haus versteckt (z.B. in Schubladen, im Helm, unter dem Bett, hinter Vasen etc.). Das sechste Ei liegt in der Küche auf dem Schrank. Wir gehen in Daves Zimmer, öffnen das Fenster, gehen draußen in die unsichtbare Anomalie und



nehmen im Paralleluniversum den Lukenöffner mit. Damit können wir in der Küche das Ei herunterholen, das dabei leider zerbricht. Wir zeigen das kaputte Ei Daves Vater, der uns dafür ein heiles unbemaltes Ei gibt. Dieses färben wir mit der Lebensmittelfarbe und legen alle Eier in die Eierbecher.

Eastereggs

- * Offensichtliche "Eastereggs": Im Paralleluniversum ins Badezimmer gehen. Den Apotheker fragen wie die Geschäfte laufen. Unter der Dusche auf einen bekannten MMM-Autor treffen (mehrfach öffnen). Mikrowelle öffnen (mehrfach).
- * Wenn man die Inventargegenstände mit den verschiedenen Personen benutzt, kommen oft besondere Kommentare. (z.B. Flyer mit Vater, No-Name-Abfuhrmittel mit Busfahrer)
- * Auf dem Bildschirm bei Dreiauge kann man Mark Eteers Sendung sehen.
- * Dem Busfahrer statt dem lila Handy das normale Handy geben.
- * Man kann eine Delle in den Pepsiautomaten machen, wenn man ihn drückt.
- * Mit der Milch (Daves Zimmer) und der Socke (Kühlschrank) kann man Milchsockensäure herstellen. Damit kann man das Kästchen auf dem Kamin öffnen.
- * An der Innenseite der Badezimmertür hängt ein völlig unwichtiger Zettel.
- * Die Themen der "Apotheken Umschau", die Dave nennt, sind tatsächliche Themen aus der am Erscheinungstag der Folge aktuellen Ausgabe.

Lösung - Episode 48: Wendy und das Buch des Todes

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78



Nach dem Intro

Das Buch ansehen und telefonieren. Michael kommt vorbei und wir begeben uns zum Wald der ewigen Einsamkeit. Mit Michael reden und MP3-Player erhalten. Wir gehen im Wald nach rechts. Am Baumhaus (Baum mit Sprossen) finden wir ein Objekt, welches eine Sicherheitsnadel ist. Wir gehen nach links, bis wir einen Vogelkäfig vorfinden. Mit der Sicherheitsnadel den Käfig öffnen. Den Vogel betrachten (Bild verlassen und wieder betreten) und feststellen, dass sein Schnabel verklebt ist. Mit dem Wasser können wir diesen lösen und er singt. Mit dem MP3-Player wird der Gesang aufgezeichnet.

Damit gehen wir nach rechts und finden eine Art Tor vor. Den MP3-Player benutzen wir mit dem Mikrophon. Das Gitter öffnet sich. Wendy fällt leider dort hinein. Michael ist in

der Höhle wir nehmen nun die unterste sowie kaputte Sprosse an uns. Diese stecken wir in den Riss in der Wand. Den Apfel werfen wir in das darüber liegende Loch. Unser "Ding" wird mit der Sprosse benutzt. Die Steintür öffnet sich. Wir betreten den dunklen Raum. Im dahinter liegenden und automatisch gefundenen Raum finden wir ein Seil vor. Das Seil mit der Säule benutzen. Wendy ist befreit. Wir verlassen die Höhle.

Vor / im Haus

Das Spielzeugschiff und die Plakette nehmen. Hinter der Plakette ist ein Schlüssel. Mit diesem die Tür zum Haus öffnen. Haus betreten. Im Aquarium finden wir einen Schraubendreher (schaue an , nimm). Wir verschieben die Truhe (mit Michael reden) und entdecken eine Luke. Wir gehen zurück zum Baumhaus und

betreten es. Dort geben wir dem Jungen unser Spielzeugboot. Mit dem Schraubendreher die Holzklappe öffnen. Einen Fahnenstange vorfinden. Zurück im Haus betreten wir den Raum unter der Luke, im Bad benutzen wir die Fahnenstange mit der kaputten Fliese, Von dem entstandenen Loch machen wir ein Foto. Das entdeckte Videotape nehmen wir mit, um es im Videorekorder abzuspielen. Nachdem ein Anton Waldmeister uns in seinem Haus entdeckt hat, klärt er uns über das Buch auf. Das Buch geben wir Michael. Das Spiel ist beendet!

Alternatives Ende: Buch in Bücherstapel legen. ◀

Eastereggs

- * Schlägt man im Telefonzimmer mit dem Buch den Spiegel ein, kommt hinter diesem die unsichtbare Anomalie zum Vorschein. Nun sollte man das Buch in die Anomalie halten und eine lustige Sequenz folgt.
- * Hat Ding in der ersten Höhle die Tür geöffnet, sollte man das Bild in die Zwischenablage kopieren, sobald man den schwarzen Durchgang sieht. Fügt man es in Paint ein und benutzt irgendeine Füllfarbe mit dem Schwarz im Durchgang, kommt eine geheime Botschaft zum Vorschein.

Lösung - Episode 49: Clouso's grösster Coup

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78

In der dritten Etage finden wir ganz rechts einen Werkzeugkasten, welchen wir mitnehmen. Wir gehen nach unten auf die Straße. Dort reden wir kurz mit Darth Vader, er gibt uns eine Broschüre. In Ash' Supermarkt nehmen wir den Staubsauger an uns. Wir gehen nach links zum Spieleau-

tomaten und sehen uns den Münzschatz an (wir erhalten eine Münze bzw. einen Quarter). Wir verlassen den Markt und gehen dann zwei Mal nach links. Dem Alki geben wir nach kurzem Dialog die Münze, um dafür als Gegenleistung einen Dietrich zu bekommen. Mit diesem Dietrich kön-

nen wir den Werkzeugkasten öffnen (Inhalt: eine Zange, Stromkabel).

Vor der Imbissbude

Jeff die Broschüre geben. Das Kabel mittels Zange abisolieren. Dann den Staubsauger an das Kabel anschließen (benutzen). Die ganze Konstruktion

an die Autobatterie anklemmen. Den Staubsauger benutzen. Wohnungsschlüssel für Achmeds Wohnung bekommen.

Achmeds Wohnung

Unter dem Telefonschränkchen die linke Tür öffnen. Schere finden. Im Bad (graue Tür) Schwamm nehmen, blaues Schränkchen öffnen. Nach der Sequenz den Schwamm auf die klebrige Flüssigkeit benutzen. In der Küche hängt am Schrank eine Notiz, die nehmen wir, sehen sie an und zerschneiden sie schließlich. Den Buchstabensalat mit klebrigen Schwamm benutzen und 'Klebrige Buchstaben' mit dem Zettel benutzen. Einen Um-

schlag kann man im Schlafzimmer (obere Schublade) finden. Wir gehen auf die Straße und treffen dort auf Dr. Fred. Mit diesem reden. Im Hinterhof (1 Straße weiter links) den Geräteschuppen betreten. Nun haben wir ein (Surf)Brett, welches wir auf die liegende Tonne benutzen, und eine Fotokamera. Wir werden durch Dr. Fred im Achmeds Wohnung katapultiert. Dort fotografieren wir das Portrait im Wohnzimmer. Das Polaroid-Bild mit der klebrigen Substanz beschmieren und auf das Geständnis kleben. Das Geständnis schonmal in den Umschlag stecken. In der dritten Etage findet ihr, vor Grunions Tür, ein Paket. Das nehmen, die Briefmar-



ke heraus schneiden und sie mit dem Schwamm behandeln. Die Marke auf den Umschlag kleben. Nun zur Achmeds Wohnung gehen und den Abspann bestaunen.



Lösung - Episode 50: Das Date 3

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78 und Tütensuppe

Wir nehmen nach dem Intro den Lukenöffner. Damit fischen wir unter dem Bett eine Klebeband-Rolle hervor. In der oberen rechten Schublade finden wir einen Schraubenzieher, in der mittleren linken eine Audiokassette und in der unteren linken Schublade die Fernbedienung. Wir öffnen die Fernbedienung um Batterien erhalten und benutzen das Klebeband mit der Audio-Kassette. Die Batterien und die Kassette (mit zugeklebten Laschen) packen wir in dem Kassettenrekorder.

Wir reden kurz mit unserer Schwester, dadurch erhalten wir ein Handy. Wir nehmen das Perpetuum Mobile an uns, benutzen den Schraubenzieher mit dem Bildschirm und entnehmen das freigelegte Kabel. Jetzt das Perpetuum Mobile samt Kabel mit dem Handy kombinieren. Nun können wir telefonieren. Wir rufen jemanden an, der direkt bei uns vorbeikommen wird: das wären Kevin oder Achmed. Da diese Personen von

Bernards Vater weggeschickt werden, müssen wir uns etwas anderes einfallen lassen. Wir reden deshalb mit Britney. Sie schlägt vor, Emilia anzurufen (da sie der Mutter zum Verwechseln ähnlich aussieht). Zuvor benutzen wir jedoch den Kassettenrecorder, drücken 'Aufnahme' und rufen bei Dave an. Dabei erfahren wir nebenbei, dass Emilia für Dave schwärmt. Nun rufen wir bei Emilia an und behaupten, dass Dave bei uns eingesperrt wäre. Als 'Beweis' spielen wir ihr die Kassette vor. Emilia kommt vorbei und öffnet die Zimmertür. Sofern wir vorher noch nicht mit Ed gesprochen haben, sperrt Emilia uns wieder ein, nachdem sie den Betrug bemerkt. In diesem Fall müssen wir das Gespräch mit Ed nachholen und uns von ihm befreien lassen.



Eastereggs

- * Im Titelscreen den MMM-Schriftzug anklicken
- * Die rechte untere Schublade fünfmal "öffnen"
- * Das Kissen mehrfach nehmen
- * Mit Chuck reden
- * Britney alle Gegenstände zeigen
- * Emilia Aufnahmen der anderen Personen (und den Loom-Soundtrack) vorspielen
- * Nach den Credits das Spiel nicht wie von Bernard empfohlen mit Alt-X abbrechen, sondern weiterlaufen lassen, bis es sich selbst beendet



Lösung - Episode 51: Ortmaschine II

Dienstag, 10. April 2007 – Rondo



Im Vorgarten von Bernhard das Brett am Zaun und einen Apfel von Baum nehmen. Außerdem den großen Stein vom Steinhäufen und einen kleinen Stein (direkt daneben aufheben). Die Tonne mit „drücke“ umwerfen und das Brett mit der Tonne benutzen. Danach zuerst den Apfel und dann den Stein (groß) mit dem neu gebauten Katapult verwenden. Um so Ding zu Bernhard zu schießen. Die Bettdecke nehmen und die rechte obere Schublade des Schreibtisches öffnen um so an die Schere und an das Feuerzeug zu kommen. Mit der Schere die Bettdecke zerschneiden. Das Seil mit dem Bett oder dem Schreibtisch benutzen. Das Seil benutzen um aus dem Fenster zu kommen.

Mit Dr. Fred das Tuch aufnehmen und dann den Strauch, welcher durch das Gebäude halb verdeckt ist, anschauen. Um so an die Kreisscheibe und den Stab zu kommen. Das Tuch zuerst mit dem Wasser und dann mit dem Podest benutzen. Die Kreisscheibe mit dem Podest benutzen um die Tür erscheinen zu lassen, die Tür öffnen und hindurch gehen. Mit den Streichhölzer den Stab anzünden um eine Fackel zu erschaffen. Denn Hahn am rechten Bildrand öffnen so dass Purpur zwei gelbe Hüpftiere in den Raum wirft. Die Frucht mit einem der beiden Hüpftiere verwenden. Nach einer Weile wirft Purpur ein weiteres blaues Hüpftier in den

Raum. Das blaue HüpfTier anschauen und danach Michael eine Nachricht schreiben (Stift mit Block benutzen). Die Nachricht mit dem blauen HüpfTier verwenden um sie an Michael zu schicken.

Als Michael mit Bernhard reden um an die Schere und an das Feuerzeug zu kommen. Den Durchgang nach unten benutzen um im Labor die Flüssigkeit und den Bunsenbrenner mitzunehmen. Danach zurück zu Bernhard um ihm die Flüssigkeit zu zeigen. Dann den Durchgang rechts verwenden, um dort die Schnur aufheben. Die Flüssigkeit mit der Wand benutzen und die Schnur mit der Flüssigkeit. Mit dem Feuerzeug die Schnur anzünden. Durch die zerstörte Wand gehen um dort den Draht auf dem Boden, das gelbe Kabel, und das kaputte Kabel zwischen den beiden Türkisen aufzunehmen. Das gelbe Kabel aus dem Inventar mit dem türkisen Kabel verwenden um den Stromkreis zu schließen. Zurück zu Bernhard gehen. Den Bunsenbrenner mit dem Feuerzeug anzünden, mit dem Bunsenbrenner den Draht erhitzen und mit der Schere verbiegen, den verbogenen Draht Bernhard zeigen.

Als Dr. Fred den verbogenen Draht mit der verschlossenen Tür (rechts) verwenden. Im nächsten Raum das Gerät auf dem Tisch mitnehmen. Die obere Kugel der komischen Maschine öffnen. Mit der Fernbedienung den Computer einschalten und die rechte Tür (Fernbedienung mit Sensor benutzen) öffnen. In diesem Raum den Schlauch und die Papier auf dem Tisch mitnehmen. Zurück in den Raum ganz links (mit den HüpfTieren) dort den Schlauch mit dem

Hahn benutzen, den Hahn dann öffnen. In den mittleren Raum gehen, dort das Rohr mit den Streichhölzer anzünden. Am Feuer die Kreisscheibe erhitzen so dass sie formbar wird. Im rechten Raum sind rechts an der Tür drei Zeichen. Den Matsch mit dem obersten Zeichen verwenden um an ein Dreieck zu kommen. Das Dreieck auf die Stelle auf dem Tisch legen wo vorher die Papiere lagen. Die Radioaktive Substanz aufnehmen und nach links gehen. Dort die Substanz in die oberste Kugel der seltsamen Maschine füllen. Der Computer explodiert und in dem Schrott liegt ein Gefäß. Die radioaktive Substanz in das Gefäß füllen um eine Batterie zu erschaffen. Diese Batterie mit dem Gerät aus dem Inventar verwenden. Das Gerät anschauen um an die Koordinaten zu kommen, im rechten Raum gibt es ein weiteres Gerät. Diese Gerät benutzen und die Koordinaten einzugeben (die Koordinaten sollten rechts oben angezeigt werden, wenn nicht dann auf das Inventarsymbol des Geräts (rechts) klicken). Die Koordinaten aufschreiben indem Dr. Fred den Stift mit dem Block benutzt. Die Nachricht dann mit dem blauen HüpfTier verwenden.

Bernhard muss die Koordinaten in die Ortmaschine eingeben. Bei den weißen Zeichen muss einfach die Anzahl der Augen eingegeben werden bei der schwarzen die Anzahl der Augen + 5. Der Code ist dann [3477.8196.2022.5651]

Mit Dr. Fred einen Stein vom Steinhäufen aufnehmen und den Hahn öffnen. Die Samen aus dem Inventar mit der Pfütze benutzen. Die Frucht nehmen und mit dem gelben HüpfTier außerhalb der Gitter benutzen um es

in die Zelle zu locken. Erst die Fernbedienung und dann den Stein mit dem gelben Hüftier in der Zelle ver-

wenden.

Eastereggs

- * Mit Dr. Fred folgende Codes eingeben: 13, 110, 666, 31415926536 (Quasi die Kreiszahl Pi - kann auch mit mehr oder weniger Stellen funktionieren), 9999.9999.9999.9999
 - * Mit Bernard folgende Codes in die Ortmaschine eingeben, um besondere Portale zu öffnen: 13 (wenn ihr das mehrmals macht, kommt nach den Credits noch eine Szene), 110, 666
 - * In der Höhle (wo der getrocknete Schleim ist) findet man an der Wand wieder einen Pixel. Außerdem kann man noch mal Feuer legen.
 - * Im Raum, wo man ein Loch in die Wand sprengt, kann man rechts weitergehen und bekommt eine besondere Cutscene.
 - * Im ersten Raum des Alien-Gebäudes befindet sich an der hinteren Wand links unten kaum sichtbar ein Quadrat (hat keinen Hotspotnamen!). Seht mal, was ihr da machen könnt.
 - * Im Garten der Bernoullis kann man am Sternenhimmel wieder mal "Honkus 8" sehen.
- * Man kann z.B. ganz zu Beginn Bernard auf drei verschiedene Arten wecken:
 - Tonne umwerfen
 - Apfel an die Scheibe werfen
 - Stein an die Scheibe werfen
 - * Wenn man mit Dr. Fred die Koordinaten zu früh eingibt (weil man sie z.B. aus der Lösung abliest), wundert er sich, was für ein unglaublicher Zufall das doch ist, dass er die richtigen Koordinaten erraten hat. Damit überspringt man dann auch den größten Teil des Spiels.

Lösung - Episode 52: Ein irrer Tag eines Ronvillers

Dienstag, 10. April 2007 – JPS

Flucht aus dem eigenen Haus

Nun, nach dem Intro müssen wir zur Polizeistation. Doch wenn wir hinauswollen, werden wir von Dave daran gehindert. Wir müssen einen Liebesbrief von Emilia finden.

Wir begeben uns in Daves Zimmer um dort Schreibblock und Bleistift zu bekommen. Letzterer ist jedoch stumpf. In der Küche finden wir in der Schublade eine Keksform. Im Schlafzimmer nehmen wir uns die Pillen aus dem Schrank.

Im Wohnzimmer schalten wir mit der Fernbedienung den Fernseher ein und rufen anschliessend Mark E. Ting an. Im Sofa finden wir etwas Kupferdraht, den wir gleich mal an der Spü-

le ausprobieren können. Wir finden einen Kugelschreiber, mit dem wir einen Liebesbrief schreiben und diesen an Dave geben. Nun müssen wir, um die Tür zu öffnen, noch zwei Medaillen finden bzw. basteln. Wenn wir das Zimmer verlassen und wieder hineingehen, erhalten wir eine Gammelstrahlenleuchte in Scherbenform. Wir nehmen diese und fügen sie mit dem Klebeband wieder zusammen und benutzen sie mit der Lampe im Keller.

Jetzt nehmen wir den Topf und das runde Metallteil aus Kartons. Die Silbermedaille hängen wir erstmal an den Kleiderhaken und kümmern uns nun um die Letzte. Nun gehen wir dafür in die Küche, stellen den Topf



auf den Herd, öffnen die Pillendose, schmeissen die Zinntabletten und den Draht in den Topf, schalten den Herd an, gehen raus und wieder rein, benutzen die Keksform mit dem Topf und hängen die Medaille an den Haken.

Die Aussage des Hippies

Nach einer längeren Sequenz finden wir uns im Haus eines Hippies wieder. Wir bekommen von ihm nur In-

formationen, wenn wir ihm ein Reittier beschaffen. In der Tränke finden wir ein paar Haare, in der Wüste einen Grashalm, den wir mit dem Klebeband benutzen und dann mit den Haaren kombinieren. Den Pinsel tunken wir in den Morast und geben ihn an Deputy.

Wir können jetzt den Scheinwerfer nehmen und ihn mit dem Wasser benutzen. Dieses kippen wir sogleich in den Sand im hinteren Teil der Wüste. Jetzt benutzen wir unsere Knarre mit dem Galgenstrick, nehmen ihn und verwenden ihn am Kamel. Dieses können wir nun zum Hippie bringen, worauf eine Sequenz folgt.

Wo ist das Mafiaquartier?

Jetzt sind wir Joe Morisson und müssen uns aus unserem Haus befreien. Erstmal nehmen wir das Kampfmesser vom Tisch, welches wir mit dem Bett benutzen, dem wir die Federn entnehmen.

Mit diesen können wir die Würmer bekommen, die wir an den Hund im Loch verfüttern. Wir sind jetzt in der Lage dem Loch einen Schlüssel zu entnehmen, den wir zum Aufschließen der Tür benutzen. Nach der kurzen Sequenz holen wir noch schnell die Socke unterm Bett hervor und öffnen die Zunderbüchse. Wir können jetzt getrost hinaus gehen. Hier holen wir zuerst einmal die Tonne aus

dem Klo, nehmen uns etwas vom Unkraut und holen uns am Nachbargrundstück die Milch, aus welcher wir durch Kombination mit der Socke Milchsäure herstellen, mit der wir ins Nachbarhaus über das Fenster eindringen.

Wir können hier auch gleich das Messer mit dem Heizkörper benutzen und uns in der Küche die große Folie nehmen. Den Tabak verwenden wir am Herd. Wir nehmen im Wohnzimmer den Hockeyschläger mit dem wir die Schranktür in der Küche öffnen und ein Handy entnehmen können. Denn Akku stecken wir ohne zu zögern in das Handy. Die Folie benutzen wir mit dem Faß und geben die erhaltene Trommel Harry. Aus dem Fernseher nehmen wir den Funksender und benutzen ihn mit dem Handy. Wir können jetzt telefonieren. Anschliessend reden wir mit Robert, um zum Mafiaquartier zu gelangen. Wenn wir das Unkraut nicht genommen haben, können wir uns ein Blatt vom dortigen Baum nehmen.

Einbruch bei der Mafia

Wir reden mit Michael. Drinnen quälen wir Ding mit dem Hockeyschläger und geben es Michael. Aus den erhaltenen Samen und dem Blatt machen wir eine Frühlingsrolle, die wir dem Chinesen im nächsten Raum geben. Nun gelangen wir mit dem erhaltenen Schlüssel in den nächsten

Raum. Wir reden jetzt mit Robert und gehen wieder in den Raum und wieder hinaus.

Nach der Sequenz finden wir den Mafiaboss tot vor. Wir nehmen das Bild und kriechen durch den Lüftungsschacht. Wir nehmen die Nadel an uns. In der "Speisekammer" holen wir uns ein Haar und die Haut. Nun benutzen wir die Nadel mit dem Faden und dann mit der Haut. Mit den Handschuhen öffnen wir den Ofen. Die Dose benutzen wir mit dem Öl. Im Flur benutzen wir das Öl mit der blauen Kugel und drücken beide. Nach dem uns im nächsten Raum eine Sequenz erwartet, benutzen wir das Messer mit den Augen des Chinesen.

Diese benutzen wir mit dem Iris-Scanner. Wir können den Aufzug benutzen. Wir nehmen das Haarwuchsmittel und ein weiteres Haar, welche wir beide kombinieren. Mit dem Lasso können wir das komische Metallteil erreichen, welches wir in die Öffnung stecken. Wir öffnen den Stickstoffbehälter und entnehmen mit der Hilfe der Handschuhe das Eis. Das benutzen wir am Ofen. Mit dem Schlüssel können wir die Zelle öffnen. Wir betreten die Zelle und steuern eine andere Person. Mit der nehmen wir eine Granate und benutzen sie mit der Wand.

Eastereggs

- * Im Badezimmer Klo benutzen
- * Dusche öffnen (dreimal)
- * alle Fernseher im Spiel einschalten
- * Messer mit Hund benutzen
- * den Spülschalter in Joe's Badezimmer drücken
- * Berge benutzen
- * Pansen nehmen
- * ein kleines Pixeltier vor Joe's Hütte
- * Tauwasser in Büchse füllen, am Ofen erhitzen und mit dem toten Chinesen benutzen
- * Messer mit dem toten Hideo benutzen



Lösung - Episode 53: Der Klaus schlägt zurück

Dienstag, 10. April 2007 – Helli78

Nach der Intro-Sequenz benutzen wir unsere 'rohe Gewalt' mit dem Eimer. Dann nehmen wir das Buch der 101 Streiche, welches vor der Tür liegt, an uns. Wir gehen nach Hause. Am nächsten Tag müssen wir wohl oder übel unsere Hausaufgaben selbst machen. Wir öffnen den Rucksack, und holen (automatisch) Hausaufgaben, Schulbuch und Kugelschreiber heraus. Diese legen wir auf unseren Schreibtisch (Reihenfolge: Buch, Hausaufgabe, Stift). Oh, das Handy klingelt - wo ist es nur? Antwort: In der Schreibtisch-Schublade. Da sie klemmt, muss man sie mit roher Gewalt 'bearbeiten'. Dann die Schublade öffnen und ansehen, wir erhalten das Handy. Die folgende Sequenz ansehen und schmunzeln.

In der Schule

Das 101-Streiche-Buch ansehen. Wir erfahren etwas über "Das Ekelgericht". Wir gehen aber zunächst in den 1. Stock, den Gang entlang in das letzte Zimmer => Dr. Tears, Kombination Spind. Um an eine Pizza zu gelangen, müssen wir folgendes machen: Wir gehen zu S-Mart, und dort nach links um zum Woodie's Pizza-Shack zu gelangen. Dort steht Achmed, mit dem reden wir ein wenig (über Schutzgeld), dann "benutzen" wir ihn drei Mal; er gibt uns jeweils einen Dollar, sodass wir am Ende drei Dollar besitzen. Wir sprechen Jeff auf Achmeds Pizza an und zugleich auf Pizzagutscheine bzw. seine Beruhigungspillen an (3/2/2). Im S-Mart sprechen wir Lasmiranda an. Wir wollen etwas kaufen, und zwar die Luftballons. Nach dem Kauf lenken wir sie etwas ab, wir benutzen unser Handy, wählen die Telefonnummer des Marktes (lautet 555-7177, steht

auf/unter dem Telefon). Während wir telefonieren, können wir uns einen Gummistiefel nehmen.

Vor der Schule gehen wir 'nach rechts'. Wir benutzen unsere Pizza mit der Mülltonne. Wir betreten das Gebäude, gehen im Erdgeschoß den Gang entlang, am schwarzen Brett (wo Emilia und Wendy stehen) schauen wir uns das Plakat über den Schulball an (immer die Antwortmöglichkeit 2). Einen Bildschirm weiter rechts benutzen wir unsere rohe Gewalt mit der Lehrerzimmer-Tür (die erste). Wir betreten es, im Schrank ist eine Kiste zu finden, diese sehen wir an und bekommen eine Kamera. An der Pinwand finden wir einen Schlüssel, der eingesteckt wird. Im Zimmer daneben finden wir Rektor Harris, mit ihm reden wir über die Schule und ob wir ihm behilflich sein können. Wir bekommen einen Anweisungszettel. Nun gehen wir in den ersten Stock. Mit Michael reden (2/2 - über die Kamera und Fotos). Wir gehen schnell eine Etage tiefer, betreten den Gang und dort die Jungentoilette (auf eurem Bildschirm ist es die vordere Tür). Wir reden mit Hoagie (3/3/3) und erhalten ein Autogramm, welches wir einen Schirm weiter an die Pinnwand heften. So bekommen wir eine Telefonnummer und einen Stift.

Im ersten Stock reden wir mit Dave (1/1/1). Er will irgendeine Beilage haben. Weiter den Gang entlang, die allerletzte Türe betreten. Wir finden einen traurigen Dr. Tears vor. Mit dem reden (es folgt eine Zwischensequenz, die wir getrost abbrechen können). Klaus' ist aufgrund dieser emotional geladenen Situation seine



Spind-Kombination wieder eingefallen. Wir verlassen den Raum, reden kurz mit Laverne (immer die 1). Im Erdgeschoß öffnen wir unseren Spind und nehmen das Tipp-Ex, das wir mit dem Anweisungszettel benutzen. Diesen manipulierten Zettel geben wir an Schwester Edna. Wir öffnen nun ungestört den Medikamentschrank und nehmen ein Medikament (Viagra), das wir in unsere Pillendose füllen.

Vor Woodie's Pizza-Shack

Die Pillendose an Jeff geben und Pizzagutscheine erhalten.

In der Schule (2)

1. Stock: An Dave die Gutscheine geben und Rechen erhalten. Erdgeschoß: Zum Rektorenzimmer gehen, die Zwischensequenz begutachten und das Zimmer betreten. Dort vom Schreibtisch das Buch und ein Blatt Papier nehmen, in der obersten Schublade des Schrankes finden wir noch einen Schlüssel. Mit dem Stift einen falschen Anweisungszettel herstellen und diesen unter der Tür der Hausmeisterkammer (der befindet sich neben der Kantine, gegenüber der noch nicht betretenen Damentoilette) durchschieben. Wir gehen in die Kantine. Charlie verläßt den Raum und wir können die normale Pizza mit der ekligen austauschen. Wir gehen in den Flur (dort, wo die Spinde stehen) und entdecken

Syd vor seinem Spind. Wir schließen diese Aufbewahrungsmöglichkeit. Nun muss Syd zur Krankenschwester, wir folgen ihm (in den 1. Stock). Wir schließen die Vitrine mit dem Schlüssel aus Rektor Harris' Zimmer auf, öffnen diesen und nehmen den Baseballschläger an uns. Einen Screen weiter bekommen wir von Laverne die Knochensäge. Im Erdgeschoß gehen wir wieder auf die Jungentoilette. Dort lesen wir unser 101-Streiche-Buch. Wir erfahren etwas über "Wasserbombentepich". Wir öffnen einen Wasserhahn und benutzen unsere Luftballons damit.

Im ersten Stock gehen wir zur Klassenraum mit der Nr. 3(drei). Mit dem Schlüssel aus dem Lehrerzimmer aufschließen und dann betreten. Die Ratte läuft uns weg. Wir schauen jeweils den Tisch an, hinter dem sich die Ratte befindet (Tipp: sie läuft dorthin, wo sie hinschaut). Ist sie sodann im Mauselloch, schauen uns dasselbige direkt an. Den Fenstergriff mit den Fenster benutzen, dieses dann öffnen und den Vorsprung/Balkon(?) betreten. Nach "unten" schauen, den "Feind Bernhard" sichten. Dann den Wasserbomben-Eimer auf den Boden abstellen und benutzen. Nach der schmerzhaften Sequenz den Eimer nehmen und nach Hause gehen. Anschließend auf der Stadtkarte das Bernoulli-Haus anklicken. Nach der informativen Zwischensequenz können wir das Naturschutzgebiet betreten.

Im Naturschutzgebiet

Mit dem Rechen am Baum ein paar morsche Äste losschlagen. Das Handy öffnen (und leeren Akku entnehmen), den Akku mit den Gummistiefeln benutzen. Das Ganze (Gummistiefel + Akku) im See versenken, so erhalten wir einen Zitteraal. Wir gehen den Weg entlang, dort wo ein

verkleideter Inspektor Clouso steht, nehmen wir die Schaufel an uns. Das bleibt dem Inspektor nicht unemerkt, er spricht uns darauf an. Wir antworten ihm auf seine Frage "was war es noch gleich "es war ein Rechen", den wir automatisch hinstellen. Den Mülleimer noch anschauen und Faden finden.

Clouso

Wir gehen zwei Mal nach rechts, an Clouso und dem Polizei-Picknick vorbei, wir finden ein Schild und Kevin. Wir verprügeln den Kevin (benutze rohe Gewalt mit Kevin). Danach können wir das Schild an uns nehmen. An den Probs Mountains finden wir einen Bienenstock, wenn wir versuchen, ihn herunterzuschlagen (mit der Schaufel) will Klaus es nicht so recht ausführen. wir gehen zum Ranger, sprechen ihn auf die Insekten an (Antwortmöglichkeiten immer Nr. 2). Er will eine Säge von uns haben, welche wir ihm direkt geben können (geschieht im Gesprächsverlauf). Den Bienenstock erst mit dem Insektenbetäubungsspray, dann mit der Schaufel oder dem Baseballschläger "verwenden". Wir lesen noch einmal im 101-Streiche-Buch. Wir finden eine Anleitung zu einem Katapult-Bau vor. Nun bauen wir uns aus Schaufel, Schild und Faden eine Art Wippe, welche wir auf den großen Stein (vor der Hütte des Rangers) legen. Einen Testlauf mit dem Eimer durchführen (benutze Eimer mit Wippe, benutze Wippe). Da der Eimer den Inspektor fast getroffen hätte, müssen wir den Störenfried irgendwie loswerden. Mit der Polizei reden, ist diese damit beschäftigt, den Clouso abzuführen, packen wir noch schnell das Picknick ein.

Nun können wir uns dem eigentlich Feind, Bernhard, widmen. Wir benutzen den Bienenstock auf das Kata-

pult. Dummerweise treffen wir uns selber ins Gesicht. Wir müssen den See benutzen, um die Quälgeister loszuwerden. Da wir nun nasse Klamotten am Körper haben, müssen wir nach Hause, um uns umzuziehen. Dann lesen wir das Streiche-Buch nochmal und entdecken den Streich "Der Sündenbock". Zurück in das Naturschutzgebiet, zum Mammutbaum. Dort, wo wir das Schild aus dem Boden gerissen hatten, gehen wir einen Bildschirm weiter nach rechts und finden den lesenden Bernhard vor. Das Polizei-Picknick auf den Boden (links neben Bernhard) stellen und mit der Polizei reden.

Den Streich "Die Fallgrube" finden wir im Buch, wenn wir jetzt nochmals ansehen. Dazu benötigen wir eine Schaufel. Die Wippe(Katapult) vom großen Stein nehmen, wir benötigen aber nur die Schaufel (das stellt Klaus schon selber fest). Nun die Schaufel mit der Wiese (dort, wo wir Kevin verprügelt hatten) benutzen. Nach einer "anstrengenden Graberei" gehen wir zum See, benutzen den Eimer mit dem Wasser und füllen diesen in die Grube. Auf diese Wassergrube den Zitteraal, die Äste, das Grasstück (dieses vorher nehmen!), zuletzt das Buch über Quantenphysik benutzen. Nach diesem elektrisierenden Ereignis folgen wir Bernhard zu den Probs Mountains. Wir benutzen den Baseballschläger mit der Höhle und sehen nun das Ende des Klaus' , ich meine, das Ende der Folge!

Easteregg

- * Jungentoilette: rechte Kabine ganz oft auf und zu machen.
 - * Mädchentoilette: So oft wie möglich betreten.
 - * Nachdem Emilia die Pizza gegessen hat, nochmal die Kantine betreten.
 - * S-Mart: Mehrmals Kettensäge nehmen und benutzen.
 - * S-Mart: alle Telefonnummern am Handy ausprobieren, die im Original-MM-Poster zu finden sind.
 - * Naturschutzgebiet: Vitrinenschlüssel mit Mond, bzw. Todesstern benutzen
 - * und auch wenns net als Easteregg gilt, einfach mal im Intro auf das Maniac Mansion Mania-Logo klicken.
 - * S-Mart: alle Telefonnummern am Handy ausprobieren, die im Original-MM-Poster zu finden sind.
- Zusätzlich gehen auch noch folgende: 555 1138, 555 0190 bzw. 555 0900

Lösung - Episode 54: CSI:RONVILLE

Dienstag, 10. April 2007 – MisterL

Beim Eingang der Polizeireviere direkt nach links weitergehen. Auf dem Parkplatz dann versuchen die rechte Pfütze zu nehmen. Jetzt solange mit Joe Morrison reden, bis Deputy Bigger erscheint. Mit dem Deputy reden und alle Texte durchgehen. Jetzt den Bildschirm nach rechts verlassen und dort mit Sheriff Meeker sprechen, bis er uns sein Duftspray schenkt. Nun das Revier durch den Eingang betreten und dort das Spray mit der Topfpflanze verwenden. Officer Simpkins verlässt daraufhin seinen Platz und es folgt eine Zwischensequenz. Jetzt wieder nach links zum Parkplatz gehen und das Blatt auf dem Boden nehmen oder benutzen. Nachdem der Polizeiwagen gefahren ist, den grünen Schwamm vom Boden aufheben. Jetzt wieder zurück ins Revier gehen und das Tesafilm vom Tisch nehmen. Dann noch das A.B.P.-Plakat lesen, um eine neue Location freizuschalten.

Jetzt das Revier verlassen und dann vor dem Revier nach rechts zur Hauptstraße gehen. Auf dem Stadtplan nun auf das Hamburger-Icon klicken, um zum 'Maniac Burger' zu gelangen. Hier nun direkt weiter nach rechts gehen und die Eingangs-

tür öffnen. Vor der Theke mit Klaus und seinem Cousin sprechen, dann versuchen die Kasse zu öffnen. Jetzt Klaus nochmal ansprechen und ihm einen "Vorschlag" machen. Nach der Zwischensequenz wieder mit Klaus reden, um eine neue Location zu erhalten. Jetzt das Lokal verlassen und ganz nach links wieder zur Hauptstraße gehen.

Auf dem Stadtplan jetzt die blaue Tasse anklicken, um zum "Blue Cup-Café" zu gelangen. Dort treffen wir endlich Curtis und Hobbes, die wir direkt ansprechen. Solange mit Ihnen reden, bis sie das Café betreten und ein verdächtiger Typ erscheint. Wir reden auch mit ihm und gehen alle Texte durch. Jetzt weiter nach rechts gehen und die Praxis von Dr. Fed Edison betreten. Im Wartezimmer jetzt solange mit Dr. Fred sprechen, bis er uns einen Zeitungsartikel gibt. Diesen nun im Inventar lesen und wieder zurück zu dem verdächtigen Typ gehen. Den sprechen wir nun auf das Thema "Geheimagent" an, worauf der verschwindet. Nach der Cutscene können wir die Zigarette vom Boden aufheben und dann weiter nach rechts aus dem Bild gehen. Es folgt eine weitere Zwischense-



quenz.

Jetzt können wir mit dem Schwamm etwas Blut aus der Blutlache ganz links aufsaugen. Wir versuchen auch, den Fußabdruck, den blutigen Handabdruck, die Reifenspur und den Stofffetzen auf dem Baum zu 'nehmen', was uns vorerst aber nicht gelingt. Wir verlassen nun den Hinterhof und gehen nach links (oder rechts über das Café) wieder zur Hauptstraße. Dort können wir nun das "Eierkopf"-Icon anklicken, um zu Bernards Haus zu kommen.

Dort reden wir mit Bernard und gehen alle Texte durch. Danach wieder nach links aus dem Bild zur Hauptstraße gehen und zurück zum 'Maniac-Burger' gehen und dort direkt mit Dietrich sprechen. Nach dem Dialog gehen wir wieder zurück zu Bernard und erklären ihm, dass wir



sein Problem gelöst haben. Es folgt eine Zwischensequenz, nach der wir nun mit Michael sprechen können. Wir gehen alle Texte durch und können danach eine neue Location besuchen.

Auf dem Stadtplan klicken wir auf die Schultafel und finden uns im Büro des Direktors wieder. Noch haben wir keine Beweise, die Bernard auswerten könnte, also gehen wir zurück zum Hinterhof, wo der Mord stattfand. Michael wartet breits auf uns und wir fordern ihn nun auf, den Fußabdruck, den Handabdruck und die Reifenspur zu fotografieren. Ausserdem bitten wir ihn, uns kurz mit dem Stofffetzen auf dem Baum zu helfen. Wir erhalten eine rote Socke. Jetzt Michael erneut ansprechen und wir bekommen einen unentwickelten Film, sowie eine neue Location. Auf dem Stadtplan nun den 'S-Mart' anklicken. Vor dem Eingang gleich das Vermisst-Plakat von Ed abreißen und dann die 'winzigen Textzeilen' auf dem anderen Plakat lesen. Jetzt den S-Mart betreten und dort mit Ash reden, bis er uns widerwillig einen Gutschein für eine Filmentwicklung schenkt. Jetzt können wir ihm den unentwickelten Film geben und erhalten darauf die fertigen Fotos, die wir uns im Inventar nochmal genau ansehen. Es zeigt sich, dass noch andere Bilder auf dem Film waren! Nun gehen wir ganz nach links und versuchen den Obstkorb von dem Spielautomaten zu nehmen. Ash erlaubt es uns aber nicht. Daraufhin geben wir ihm die Fotos von Britney und er schenkt uns die Wachsfrüchte. Im Inventar benutzen wir nun die rote Socke mit den Wachsfrüchten und begeben uns direkt wieder in Dr. Feds Praxis. Dort benutzen wir den Obstkorb auf dem kleinen Schränkchen im Wartezimmer. Danach versuchen wir rechts die Tür zum Büro

zu öffnen. Nach der Cutscene reden wir mit Dr. Fed über alle Themen. Er ist bereit uns zu helfen und wir geben ihm nun die Zigarette und den blutigen Schwamm. Wir sprechen ihn erneut an und erklären, dass wir alle Beweisstücke zusammen haben. Nachdem er sie für uns analysiert hat, verlangt er allerdings eine Gegenleistung. Bevor wir die Praxis verlassen, nehmen wir noch die Puderdose vom Schreibtisch und die Pinzette vom Behandlungstisch.

Wir begeben uns zurück zum 'Maniac Burger' und geben die Puderdose an Charlie, der sie für uns 'öffnet'. Wir nehmen die Dose wieder mit und reden mit dem 'Typ' im gelben Anzug. Es stellt sich heraus, dass es Jeff ist und wir bitten ihn um die Meteor-Attrappe. Danach finden wir uns bei Dr.Fed ein und bekommen nun die DNA-Ergebnisse. Wir verlassen seine Praxis wieder und gehen zurück zum Tatort. Dort können wir nun die offene Puderdose mit der Türklinke der Zauntür verwenden. Gleich danach benutzen wir nun das Tesafilm mit der Türklinke und erhalten einen Fingerabdruck. Mit der Pinzette können nun links im Bild die Pistolenkugeln aus der Wand geholt werden. Jetzt geht es zurück zum S-Mart und wir geben Ash die Ku-

geln. Er weigert sich aber, uns mehr Infos zu geben. Dann sprechen wir Ash auf seinen Spielautomaten an und er verschwindet von der Bildfläche. Jetzt geben wir die Kugeln mal an Lasmiranda weiter und bekommen Ash's Kundenliste.

Nun können wir endlich zur 'High School' gehen und Bernard dort die Beweise übergeben:

- DNA-Analysen
- Fingerabdruck
- Kundenliste
- Tatortfotos

Nachdem Bernard alle Beweise bekommen hat, sprechen wir ihn erneut an und sagen ihm, dass wir keine weitem Beweise mehr finden können.

Es folgt eine weitere Zwischensequenz. Im Knast 'benutzen' wir zuerst die Tür von dem Schrank in der linken Ecke. Clouso kommt heraus und geht zum Tisch. Jetzt nehmen wir einen von Bernards Kugelschreibern aus seiner Brusttasche und benutzen ihn mit Clouso, der daraufhin Verstärkung holt. In Mr.Millers Büro werden wir verhört. Einfach die richtigen Antworten anklicken. Ist eine Antwort falsch können wir es auch neu versuchen. Nach dem Ver-

Eastereggs

- * Über die linke Pfütze auf dem Polizei-Parkplatz laufen.
- * Nachdem die Sheriffs den Polizei-Parkplatz verlassen haben, Joe bitten in die Pfütze zu fassen.
- * Die Puderdose mit dem Streifenwagen beim 'Blue Cup' benutzen.
- * Im S-Mart den Fernseher benutzen, solange Ash da ist.
- * Beim Haus der Bernoullis das rechte Fenster öffnen, solange Bernard noch vor dem Haus ist.
- * Nachdem die 'High School' freigeschaltet wurde, zurück zu Bernards Haus gehen und nach rechts aus dem Bild laufen.
- * Im Knast den losen Stein in der Wand drücken.

hör befinden wir uns wieder auf dem Hinterhof, wo uns ein alter Bekannter erwartet. Wir können mit ihm re-

den oder über den letzten Dialog direkt zum ABSPANN schalten. ENDE

Lösung - Episode 55: Hamsters of the mysterious man: Chapter of dream

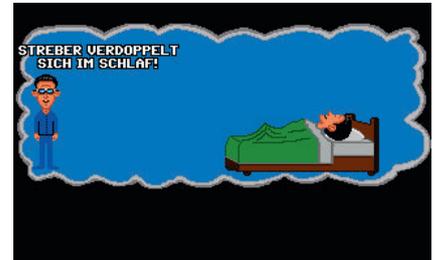
Dienstag, 10. April 2007 – DarthConan

In der Realität den Lukenöffner, im oberen Flur, nehmen. Im Bad den Schlüssel mitgehen lassen. Luke öffnen, Abstellkammer mit Schlüssel öffnen. Bernards Bett benutzen. Im Traum in Britneys Zimmer gehen. Zweite Schublade öffnen anschauen. Kleiner Schlüssel erhalten. Mit kleiner Schlüssel Schrank im Erdgeschoss öffnen, anschauen. Milchsockensäure und "Spezienschlüssel" erhalten.

Im Wohnzimmer mit Dad reden, bis man die Zeitung erhält. Im Dachboden die Zeitung an Purpur weitergeben. Brechstange erhalten. In die Abstellkammer gehen, mit Spezialschlüssel Titantüre aufschließen. Im Sicherungskeller, Sicherungskasten öffnen und benutzen. Zurück im Kerker den Stein einsacken und über die Wendeltreppe gehen. Hammer mitnehmen und damit den Stein verkleinern. Stein mit Milchsockensäure benutzen. Über die Treppe in den Eingangsflur gehen. Milchsteinsockensäure mit Statue benutzen und

mit der Brechstange die Bretter entfernen. Bernard drücken um aufzuwachen. In der Realität in den Keller gehen und Hamster mitnehmen (geht automatisch). Durch die Haustür nach draußen.

Verwandlung in Britney: Im Traum Britney Schrank öffnen. In der Realität die oberste Schublade in Britney Zimmer öffnen und zweimal angucken um Feile zu erhalten. Danach alles wie mit Bernard machen (Außer mit Dad reden). Wenn man den Hammer hat, Britney drücken um aufzuwachen. In das Esszimmer gehen. Vorhängeschloss mit Feile benutzen. In der Küche Fenster öffnen und durchsteigen (ACHTUNG!!! BUG!!! Man kann nicht durch das Fenster zurück) Durch die Haustür in die Eingangshalle und Statue mit Milchsockensäure zerstören. Ansonsten wie mit Bernard fortfahren.



Eastereggs

- * Hamsterleiche vor Bernards Zimmer mehrmals angucken.
- * Vitaminpillen (zweite Schublade in Britneys Zimmer Realität) benutzen.
- * Im Traum in die Bibliothek gehen, TV Spülwurm mitnehmen und lesen. Anschließend Fernseher benutzen.
- * Radio in der Abstellkammer benutzen (mit Beiden Chars).
- * Lippenstift mit Grün benutzen.

Lösung - Episode 56: Grotten-Urlaub

Dienstag, 10. April 2007 – Fatal hoch zwei



Nach dem Intro geht man mit Ed

erstmal rechts in die rote Hütte. Hier nimmt man die Angel mit. Nun den gelben Rucksack öffnen und drei mal anschauen, es wandern Sardindose, Murmel und Taschenlampe in das Inventar. Aus der Hütte wieder raus und rechts zur Bushaltestelle gelaufen, hier gucken wir im Schaukasten das Manuskript an (muss man le-

sen!) und zurück zum Leuchtturm. Jetzt die Sardindose öffnen und mit den Scharnieren an der Leuchtturmtür benutzen. Nun kann man die Stifte nehmen und die Tür öffnen. Im Leuchtturm gehen wir erstmals über die Leiter nach oben, hier wird das kurze Stück Fahnenstange eingesteckt. Die Murmel steckt man jetzt



in das Loch in dem Podest. Wieder nach unten im Leuchtturm, wird der kleine Schlüssel genommen und anschließend mit dem Schloss an der Käsekiste benutzt. Nun kann die Käsekiste geöffnet werden. Nachdem man den Hamster und die Schatzkarte bekommen hat, geht man runter zum Strand und benutzt die Angel mit dem Wasser. Ein Stein mit einem Loch in der Mitte bereichert das Inventar, um gleich wieder mit der kurzen Fahnenstange benutzt zu werden, man erhält einen Hammer. Jetzt geht man in die Grotte, und es geht mit Dr. Fred auf dem Boot weiter.

Hier sammelt man die Fahnenstange und den Verschlusshaken ein, jetzt noch die Verschlussplatte öffnen und das Messer einpacken. Weiter geht es im Inneren des Bootes wo man das Klebeband einsteckt und mit der Verschlussplatte benutzt. Als nächstes öffnet man die Schublade, schaut hinein und findet einen dünnen Draht. Nun schaut man sich die Paste am rechten Tischbein an und benutzt sie mit dem Messer, welches man wiederum mit dem linken Tischbein benutzt. Der Holzwurm kommt zum Vorschein, der natürlich ein gesackt wird. Jetzt wird Fahnenstange+Draht+Haken+Holzwurm benutzt, und man erhält eine provisorische Angel, welche wir oben an Deck

mit dem Wasser benutzen und es geht nun weiter mit Ed.

Ed ist in der Grotte und nimmt das Seil, bevor er durch den hinteren Durchgang ins Labyrinth geht. Im Labyrinth stößt man auf eine schwere Steinplatte, die einem den Weg versperrt. Mit der Platte benutzt man einen Scharnierstift und hängt das Seil daran, nun schlägt man den letzten Scharnierstift in den Stein, der am Loch steht und benutzt das Seilende an ihm. Den Stein jetzt drücken, und der Weg ist frei. Nachdem man das Labyrinth gemeistert hat, betritt man einen Raum mit zwei Türen in der hinteren Wand und einer Steintafel, die gleich angeschaut wird. Auf der Tafel sind mehrere Formeln. Man schaut sich die Untere an, geht zurück und läuft zur linken hinteren Tür. Hier liest man zuerst die Schrift über dem Loch, bevor in das selbige gegriffen wird und man Nichts erhält. Weiter durch die linke Tür in den nächsten Raum. An der Wand befindet sich Gar nichts, welches mit Nichts benutzt wird. Es öffnet sich ein Durchgang, der sogleich besucht wird. Man befindet sich jetzt im Schatzraum. Es wird der grüne Knopf gedrückt, ein Diamant erscheint, der wird mitgenommen. Es folgt ein kurzes Alien-Blabla, bevor es Ed in diesem Raum einsperrt. Jetzt

Plakat nehmen, die dahinter liegende Klappe öffnen und die Kabellleitung mit der Schatzkarte benutzen. Jetzt darf der Hamster den Karte-Leitungs-Imbiss durch knabbern, und Ed ist wieder frei. Zurück in den Raum mit der Steintafel und durch die Tür rechts unten gehen.

Es geht weiter mit Fred. Das Leck mit der Metallplatte mit Klebeband benutzen, anschließend das Bullauge öffnen und die Stange in die Antennenfassung stecken, Funkgerät benutzen.

Wieder bei Ed: Den gelben Rucksack nehmen und den roten öffnen, anschauen und Kochplatte mitnehmen und in den Leuchtturm gehen. Auf die Leiter nach oben, und die Kochplatte fällt aus Eds Inventar, nun ohne Kochplatte nach oben. Hier die Angel in die Fahnen-Stangenhalterung stecken und wieder nach unten, Kochplatte einstecken und mit dem Rucksack benutzen. Durch die Tür nach draußen gehen, und den Rucksack (mit Kochplatte) an die Angelleine hängen. Nun wieder auf den Leuchtturm rauf, und die Angel benutzen. Kochplatte auf den Sockel abstellen, den Diamanten darauf und einschalten. ◀

Lösung - Episode 57: Der komplizierte Ausflug V2.04

Montag, 25. Juni 2007 – sky09

Hayden

Nimm das Glas mit flüssigem Kleber, das auf dem Tisch steht. Danach gehst du ins Badezimmer (links von der Wohnungstür) und öffnest dort den Schrank. Stecke die Cashcard von Kyle ein. Jetzt gehst du raus auf den Flur und betrittst die rechte Tür. Du befindest dich in der Küche. Gehe

weiter durch die nächste Tür in Kyles Zimmer. Gehe wieder raus und es folgt eine Sequenz. "Schau" den Mülleimer an, der neben der Treppe steht und du findest einen gebrochenen Schraubendreher. Verlasse den Flur und gehe die linke Treppe herunter nach draußen. Dort triffst du auf William - gleich darauf erfahren

wir, dass ein Freund aus unserer Klasse einen MP3-Player besitzt. Rede mit Ryu an der Bushaltestelle. Er verlangt 35 Cents dafür, dass wir ihm den Player geben. Benutze den gebrochenen Schraubendreher mit dem flüssigen Kleber im Glas. Gleich darauf gehst du zurück in Kyles Zimmer und "benutzt" die Cashcard zweimal

mit Kyle. Gehe dann zu Ryu und gib ihm die Cashcard. Er wird dir den Player geben und gibt dir auch die Cashcard zurück. Gehe zu Derek, der einen Player haben möchte. Gib ihm den MP3-Player, den er dir dann wieder zurückgibt, weil das Gerät nicht funktioniert. Suche Kyle in seinem Zimmer auf und gib ihm den Player (er wird dann nach einem Schraubendreher fragen). Aber wenn du den Schraubendreher schon vorher gefunden hast, gibt man ihn Kyle automatisch). Wenn Kyle den Player repariert hat, gibst du ihn wieder an Derek weiter.

Mitch

"Schau" dir die offene Schublade neben dem Arbeitstisch an. Du findest ein Heft und ein Lineal. Öffne das Heft und du findest ein Taschenmesser. Benutze das Taschenmesser mit der oberen Schublade des Schrankes. Schau in die Schublade. Du hast das Notizbuch von Emily gefunden.

Catherine

Gehe zum Pizza Shack und rede mit Jeff. Gleich darauf bekommst du einen Flyer. Gehe zurück auf die rechte Straße. Du wirst Michael treffen. Danach gehst du zur Bushaltestelle und redest mit Jim, dem Busfahrer. Er wird sich daraufhin weigern zu fahren und benennt den Grund dafür. Gehe dann zum Video-Game-Laden und rede mit Achmed. Danach redest du mit Alvin, der auf der rechten Seite steht. Nach dem Gespräch gehst du zur Straßenecke links vom Pizza Shack. (Wenn Alvin da ist, versuche ihm alle Inventargegenstände zu geben, die Catherine besitzt, aber es klappt nichts.) Verlasse die Straßenecke wieder. Nun erfährst du, dass Catherine zum TPC gehen muss, um die Telefonnummer von Alvins Schwester zu bekommen. Im TPC Zimmer, "benutzt" du den Computer, woraufhin jedoch die Ver-

treterin kommt und dich daran hindert. Rede mit Michael, um einen Plan mit ihm auszuhecken. Verlasse das TPC Zimmer und gehe auf der linken Seite der Straße (vor dem Video-Game-Laden). Du wirst da Hailey treffen. Du kannst sie gleich ansprechen / oder später. (Wenn du mit Hailey redest, wirst du erfahren, dass du Matt suchen sollst, um die Kamera für Michaels Plan auszuleihen). Dann gehe zum Video-Game-Laden. Da kommt eine Sequenz an. Rede mit William bis Michael über Matt fragt. Gehe in die rechte Ecke, und versuche dort Matt zu überzeugen, die Kamera auszuleihen. Er wird sich dann verweigern. Verlasse den Video-Game-Laden.

Dave

Verlasse den Computer-Lap und gehe in die Schülerzeitungsredaktion. Rede mit Wendy über das Internet-Problem. Benutze den Computer, wobei das Internet hier leider nicht funktioniert. Öffne die rechte Schublade und du findest ein Klebeband. Gehe nach draußen zum Hauptgang. Rede mit Trevor, wobei ein Dialog aufkommt. Versuche mit ihm zu reden bis er dich zu einer Wette herausfordert. Verlasse die Flur und finde den Gym unten im Erdgeschoss, wo du Remy und Hobie triffst. Danach gehe zur Treppe und hole die Brille, die draußen im Hof liegt. Gehe zurück in das Krankenzimmer, um den Lehrer zu finden. Jedoch er ist nicht mehr da. Gehe zu der linken Flur, wo du den Lehrer, der grade durch den Computer-Lap hinein gehst, siehst. Folge ihm und gebe ihm die Brille zurück. Durch das Gespräch, wird er dir ein Notiz geben. Gehe in die Schülerzeitungsredaktion und gebe Wendy das Notiz. Sie wird dir dafür eine Information geben. Gehe und finde die Klassenzimmer N.1. In den Klassenzimmern triffst du wieder Remy und



Hobie. Versuche den Computer zu benutzen. Jedoch, wirst du mit den Anderen danach im Klassenzimmer eingesperrt. Öffne die Fenster und "Benutze" danach.

Hobie

Gehe zu dem dritten Fenster (zählt von links nach recht) und öffne die Fenster, um dadurch ins Klassenzimmer daneben zu gehen. Gehe nach draußen bis zum Hauptgang und gehe auf die rechten Seite, wo du eine Mütze im Boden findest. Nimm die Mütze, dabei du Chases Cashcard entdeckst. Gehe runter zum Erdgeschoss und weiter zur Gyms Flur, wo du Chase findest. (Du kannst mit ihm reden, jedoch weigert er sich mit dir zu sprechen). Gehe runter zur Treppe nach draußen zum Hof. Du siehst eine paar Leute da. Kehre zurück zur Gyms Flur und versuche mit Chase zu reden. Dann gebe ihm seine Cashcard. Er wird dir den Schlüssel von dem Klassenzimmer N.1 geben. Gehe zurück in die Klasse, um die Anderen zu befreien.

Dave

Gehe zur Computer-Lap und rede mit dem Lehrer. Er gibt dir Bescheid, dass er einen anderen Internet-Anschluss gefunden hat. Gehe runter zum Erdgeschoss bis zum Keller. Darunter hole dir den Laptop und den Werkzeug von Regale. Versuche den Laptop zu benutzen, jedoch die Batterie ist leer. "Benutze" die Regale um den Adapter und den Kabel von dem Laptop zu finden, dabei der Kabel ab-

gebrochen ist. Benutze den Werkzeug, um die Kabel zu reparieren. (Dafür hättest du den Klebeband in deinem Inventar) Öffne nochmal den Laptop.

Michael

Gehe zum Video-Game-Laden, wo du siehst, William durch eine andere Tür verlässt. Folge ihm und versuche mit ihm über ein paar Hinweise zu sprechen. Danach, gehe und rede mit Matt. Du wirst alle Hinweise von William benutzen, um Matt zu überreden. (Im Computer-Dual, wird eine Sequenz aufkommen, womit du später in die linken Ecke gehen musst um den Sequenz weiter fortzusetzen. Jedoch, wird diese Wette pausiert) Versuche dann nochmal mit Matt zu reden und er zeigt dir und Ryu eine andere Lokation, wo die Wette beginnt. Gehe zur rechten Seite, bis du eine Baustelle siehst. Nimm das Schild. Gehe zurück zu Catherine und rede mit ihr. Du bekommst eine Zeitung. Danach suche Achmed im Video-Game-Laden und bitte ihm um Hilfe. Später, wenn Achmed dir geholfen hat, benutze die Zeitung mit den Loch. Gehe wieder zurück zur Video-Game-Laden und rede mit Matt. Wenn die Wette vorbei ist, gehe nach draußen und rede mit Catherine.

Catherine

Gehe ins TPC-Zimmer und benutze dann den Computer. Wenn das erledigt ist, benutzt du das Handy und gehe nach draußen. Rufe dann Alvin Schwester an. Nimm den Akku aus Catherines Handy heraus. Gehe zurück zu Alvin und gib ihm dann den Akku. Sobald Alvin den Busfahrer abgelenkt hat, gehst du zur Bushaltestelle und nimmst die Fernbedienung, die am Boden liegt. Gehe zum S-Mart und rede mit Ash um Batterien zu kaufen. Benutze die Bat-

terien mit der Fernsteuerung und kehre zurück zur Bus Station. Benutze die Fernsteuerung (mit Batterien) mit dem Bus.

Mitch

Öffne die Zelttasche. Schau nach und du findest eine Taschenlampe und Mineralwasser. Gehe nach links bis zur Waldlichtung. Schau nach oben um mit Tobey zu sprechen und versuche ihn zu überreden selbst vom Baum herunterzuklettern. Gleich darauf „nimmst“ du Tobey um ihn zum Lagerplatz zu bringen. Anschließend gehst du zweimal nach links und du findest ein Handy. Stecke es ein. Benutze das Handy um die Anderen anzurufen. Durchsuche den Rucksack, der am anderen Lagerplatz liegt (einige Screens weiter rechts nach Norden gehen). Darin findest du eine Brechstange. Gehe wieder nach Süden und dann links zum Fluss. Du triffst auf Kevin. Rede mit ihm. Gleich darauf bittet er dich um Hilfe. Benutze die Brechstange mit der Jacke die im Fluss schwimmt. Du findest einen Schülerausweis. Gehe zurück zum Lagerplatz und gib Nick den Schülerausweis. Später, gehe dann wieder zurück zum Lagerplatz und rede mit Nick. Gehe hinein in das Zelt und spreche mit Tobey. Danach, gehe zur Weggabelung, die auf der linken Seite des Lagerplatzes liegt. Taste den Boden nach dem Hotspot „feuchte Wiese“ ab (relativ weit rechts im Bild). Benutze das Taschenmesser um dort zu graben und benutze die Taschenlampe mit dem Loch.

Hayden

„Benutze“ den Mülleimer und nimm den Chemiekasten, die Scherbe und den Spaten. Rede mit Jake. Er wird Hayden ein spitzen Metallteil geben. Rede dann mit Kyle. Er gibt dir Kleber. Öffne den Chemiekasten. Du fin-

dest einen Keilriemen. Benutze den Kleber mit dem Keilriemen. Gib Derek dann das spitze Metallteil (oder den harten Keilriemen). Er wird dir helfen die Tür zu öffnen.

In der Rangers Hütte, öffne die obere rechte Schublade und hole dir das Fernrohr. Gehe nach draußen und gebe Kyle das Fernrohr. Benutze danach das Fernrohr am See. Dann gehe zurück zu der Rangers Hütte.

Jake

Unter im Ufer, schwimme zur linken Seite, wobei du ein Ding “???”, das unten im Sand verborgen ist, entdeckt. Nimm das “???”. Dann schau dir die Blasen neben der linken Seite an, wobei Jake das fotografieren wird. Verlasse das Gebiet. ◀

Eastereggs

* Benutze die Milch mit dem Glas, und gib es Kyle-stecke die Kassette in die Stereo-Anlage und schalte sie ein (erst wenn Kyle im Zimmer ist)-benutze den Spaten mit der Tür, wobei du aber erfolglos bleiben wirst

Lösung - Episode 58: The People's Court

Mittwoch, 25. April 2007 – MisterL

Zu Beginn der Verhandlung erst mal die „Anklageschrift verlesen“. Danach sollte Bernard sich zu den Vorwürfen äußern und in den Zeugenstand gehen. (Man kann auch die Aussage verweigern und erst später Angaben machen.)

Lake Winnick mit Bernard

Mit Bernard am Lake Winnick erst mal Britneys Handy einsacken und direkt in das Gebüsch rechts im Screen legen. Dann die unbekannte Person im Hintergrund ansprechen, bis diese sich verzieht. Jetzt noch mit Britney reden und den Dialog: „Hallo liebste Schwester“ wählen. Nun nach links aus dem Bild laufen und im Dialog „und das tat ich dann auch.“ anklicken.

Gericht

Jetzt wird Bernard noch von der Staatsanwältin befragt. Bei den zwei Dialogen muss man jeweils die letzte Option wählen. Nun über „Zeugen aufrufen“ eine Auswahl treffen, die Reihenfolge ist völlig egal. Jetzt rufen wir Robert Miller als Zeuge auf.

Lake Winnick mit Robert Miller

Zunächst mal mit Britney reden und alle möglichen Dialoge durchgehen. Dann noch „die Wiese“, „das Gebüsch“ und „den Zaun“ anschauen. Dann Hobbes ansprechen und die Untersuchung beenden.

Gericht

Nun über „Zeugen aufrufen“ eine Auswahl treffen und Britney als Zeugin aufrufen. Bei der Befragung dann diese Optionen wählen: 1. „Haben Sie gesehen, wie Ihr Bruder...“ 3. „Warum sollte er Sie hassen?“ Jetzt muss noch Dr.Tears gehört werden.

Das Haus der Bernoullis

Zuerst mal die Fernbedienung vom Sofa nehmen. Dann versuchen durch die linke Tür zu gehen, was aber nicht klappt. Dann nach rechts Richtung Flur laufen. Dr. Tears erscheint, wir öffnen ihm die Haustür und begrüßen ihn mit der 1. Dialogoption.

Nachdem der Doktor sich auf das Sofa gelegt hat mit ihm reden, bis er uns seine mangelnde Motivation eingesteht. Jetzt „unter dem Sofa“ die TV-Zeitung finden und nehmen. Diese dann mit „öffne“ oder „benutze“ lesen. Dann wieder den Fernseher mit der Fernbedienung einschalten und Kanal 14 wählen. Jetzt noch mal Dr. Tears ansprechen und danach alle Gegenstände aus dem Umzugskarton holen und wieder mit dem Doktor reden. Der fordert uns nun auf, ihm nach und nach einen bestimmten Gegenstand zu zeigen. Das wäre die richtige Reihenfolge: Eierkopfpfeife; Physikbuch; Meteorologiebuch; Wissenschaftsbuch.

Gericht

Die wichtigen Zeugen sind nun erst mal gehört worden und wir „unterbrechen die Verhandlung“.

Vor dem Gerichtssaal

Hier hat sich inzwischen einiges getan. Auf dem Boden finden wir eine Münze, die gleich eingesteckt wird. Jetzt gehen wir hinten rechts den Gang weiter und landen vor den Toiletten. Im Gespräch mit Ranger Wood erfahren wir, dass auch er einen Prozess am Hals hat. Dann betreten wir die Herren-Toilette und schauen uns Klaus und Jay erst mal an.

Mit diesen Informationen gehen wir



zurück nach links und reden mit Michael. Im Dialog schlagen wir ihm vor über etwas anderes, nämlich den „Skandal im Naturschutzgebiet“ zu berichten und er gibt uns darauf ein Bündel mit Fotos. Wenn wir jetzt mit unserem Anwalt reden und ihn auf die 2 verdächtigen Jugendlichen ansprechen gibt's noch mal Punkte. Mit „öffne“ entfernen wir nun mal die gelbe Schnur von den Bildern und gehen zurück zu Ranger Wood. Den fragen wir jetzt mal nach „Mrs. Green“.

Jetzt können die Fotos mit der Tür der Damentoilette verwendet werden. April erscheint und verschwindet gleich wieder (1 Punkt wird abgezogen, was nicht verhindert werden kann).

Wir folgen ihr und können nun das Diktiergerät von der Bank nehmen. Nun benutzen wir das Diktiergerät gleich mit der gelben Schnur, gehen wieder zu den Toiletten und betreten das Herrenklo durch die rechte Tür. Hier benutzen wir dann das Diktiergerät mit dem Fenster.

Jetzt geht es zurück zu unserem Anwalt. Der bekommt das Diktiergerät von uns und wir erhalten von ihm eine Telefonnummer. Den „Dime“ benutzen wir jetzt direkt mit dem Münztelefon und weiter geht es mit Syd.



Vor dem Maniac Burger

Nachdem Syd angekommen ist, kann gleich ein „Aktions-Coupon“ aus dem Mülleimer geholt werden. Dann gehen wir direkt auf Klaus zu, um ihn zu belauschen. Nach einem unerwarteten Zwischenfall betreten wir nur das Lokal.

Im Maniac Burger

Hier nehmen wir uns den leeren Getränkebecher vom Tisch, reden mit Charlie und lassen uns den Becher mit „Eiswürfeln“ auffüllen. Den vollen Becher „benutzen“ wir jetzt mit Razor und Jay verschwindet.

Jetzt reden wir nacheinander mit Charlie, Sandy und Razor und fragen sie über Klaus aus. Nachdem uns alle bestätigt haben, dass Klaus mit Tom geredet hat, rückt dieser auch mit der

Wahrheit raus und es geht wieder zurück zum Gerichtsgebäude.

Vor dem Gerichtssaal

Hier muss Bernard mit Syd reden und ihn nach seinen Ermittlungen fragen. Mit diesem Trumpf in der Hand öffnen wir nun die Tür zum Gerichtssaal.

Gericht

Es ist an der Zeit für ein Gespräch unter 6 Augen im Richterzimmer, dort kündigen wir unseren Zeugen an und rufen dann, wieder zurück im Saal Tom Koslowski in den Zeugenstand. Nun folgen die Schlussplädoyers. Bei den Dialogoptionen wählen wir nun noch: Die 2. Dialogoption und dann die 1. Dialogoption aus.

Abspann und ENDE

Mit der hier beschriebenen Lösung

bekommt man alle regulären Punkte. Wer alle möglichen Punkte absahnen will, braucht etwas Glück.

Zufällig Punkte bringen oder reduzieren diese optional anwählbaren Aktionen:

- * Die Leumundszeugen Hoagie, Dave und Achmed im Gerichtssaal
- * Die TV-Show mit Mark Eteer im Haus der Bernoullis (Dazu muss im Wohnzimmer der Bernoullis die Fernbedienung mit dem TV-Gerät benutzt werden BEVOR Bernards Mutter das Zimmer betritt.)

Am Besten man speichert vor dem Aufrufen der Leumundszeugen und im Haus der Bernoullis den Spielstand und wiederholt die Aktionen solange, bis man überall Punkte erhalten hat.



Lösung - Episode 59: Computerliebe

Freitag, 18. August 2007 – FireOrange



Wir nehmen die Cashcard vom Tisch und betreten unten die linke Tür um ins Badezimmer zu gelangen. Dort stecken wir den Werkzeugkoffer ein. Rechts gegenüber ist die Küche, wo wir die Milch aus dem Kühlschrank, das Glas aus dem rechten oberen Schrankfach und den Saft neben der Spüle nehmen. Oben ziehen wir an dem Tapetenfetzen neben der rechten Tür und bearbeiten die Stromversorgung mit dem Werkzeug. Unten geht es durch den Eingangsflur nach draußen, wo wir nach links weiterge-

hen und mit dem Alki reden. Dieser hätte gerne etwas Alkohol von uns, wir geben ihm also den gegärten Saft und erhalten dafür eine Socke. Füllen wir nun die Milch in das Glas und geben die Socke hinzu.

Oben betreten wir den Raum mit den zwei Computern und zerstören den, vor dem Bernard steht, mit der Milchsockensäure. Anschließend nehmen wir den C64 und werfen ihn aus dem Fenster. Gehen wir nun vor die Haustür, werden wir Zeuge eines erschreckenden Zwischenfalls. Zunächst reden wir mit Bernard und gehen ins obere Stockwerk, wo wir das Kabel wieder in die Stromversorgung einbauen. Im Zimmer benutzen wir den letzten verbliebenen PC um mit einem Freund zu chatten. Wir bitten Bernard den PC zu verschie-

ben - mit der Begründung, dass sie nicht in einer solch entwürdigenden Position herumliegen sollte. Erneut geht es zum Alki, dem wir versuchen die Flasche wieder zu entreißen. Da das nichts hilft, hauen wir ihm den Lukenöffner über den Kopf. Den Saft schütten wir nun Bernard über.

Sobald die Polizei da ist, betreten wir das Haus und reden oben im hinteren PC-Raum mit dem Polizisten. Wir erzählen ihm, dass sein Chef nach ihm verlangt. Danach benutzen wir den

Eastereggs

- * Sobald wir Bernard in dem anderen Zimmer vorgefunden haben, sollten wir nochmal den Sessel im Vorzimmer betrachten.

Laptop und sehen uns alles genau an (Spiele-Ordner, Mülleimer, Charakterbeschreibung). Mit einem Klick auf den roten Aus-Knopf gelangen wir zurück ins Zimmer. Am anderen

PC chatten wir nun wieder mit F*cking Vista und schieben die neu erlangte CD-ROM in den Laptop. ◀

Lösung - Episode 60: Jahrmarkt der Verdammten

Montag, 27. August 2007 – FireOrange

Wir betrachten den Plan um uns zu orientieren und gehen dann zu Dr. Freds Show. Dort sehen wir uns den Kaugummiautomaten an und stecken die Münze ein. Weiter gehts zu „Spiele und Hoagies“, wo wir den Luftballon einstecken. Am Teleporter befestigen wir diesen links am Wasserhahn und drehen den Hahn auf. Der gefüllte Ballon wird wieder mitgenommen. Bei den Spielen bewerfen wir Charles mit der fertigen Wasserbombe und reden anschließend so oft mit ihm, bis er austickt und mit seinem Ball nach uns wirft. Dieser Ball wird selbstverständlich aufgehoben. Bei Dr. Fred öffnen wir den großen Kasten und stecken den Ball hinein. Sobald Dr. Fred ihn vergrößert hat, nehmen wir ihn wieder heraus und kehren zum Wurfstand zurück. Dort unterhalten wir uns mit dem Spielleiter und lassen uns zwei Bälle geben. Da wir nun den großen Ball besitzen, ist das Spiel schnell gewonnen. Mit den zwei Dollar kaufen wir uns nun nebenan ein Sandwich, indem wir dem Verkäufer das Geld in die Hand drücken und den verdienten Snack in unser Inventar aufnehmen. Nun fragen wir Dr. Fred nach dem Handy, das auf dem Tisch liegt. Wir geben ihm das Sandwich und erhalten dafür

sein Mobiltelefon. Zunächst fragen wir Charlie nach einer Tüte Popcorn, die er uns jedoch verweigert. Lesen wir nun mal das Schild, das rechts vom Teleporter steht. Darauf steht eine Nummer geschrieben, die wir gleich mal in Dr. Freds Handy eingeben (555-1162). Beschweren wir uns nun, dass Charlie uns kein Popcorn verkauft. Bestellen wir also erneut unser Popcorn bei Charlie. Nach einer kurzen Zwischensequenz ist Dr. Fred verschwunden und wir können uns den Fusionsgenerator unter den Nagel reißen. Am Teleporter fragen wir Edna, ob wir das Tor benutzen dürfen und geben ihr den Fusionsgenerator.

In der Höhle können wir mit Bernard reden, was zur Lösung jedoch nicht notwendig ist. Gehen wir also einmal nach Osten, wo wir auf Harry treffen. Wir nehmen die Sticks und es beginnt ein kleines Gedächtnisspielchen. Hierbei müssen wir immer genau wiederholen, was uns Harry vorgespielt. Wir merken uns die genaue Folge der Schlagzeuge, auf die Harry einschlägt und machen es genauso. Wenn man sich unsicher ist, sollte man abspeichern und hinterher wie-



der laden, falls man sich vertan hat. So sollte das eigentlich kein Problem sein. ◀

Eastereggs

- * Wenn man sich bei der Beschwerdenzentrale über Charlie ausgelassen hat, kann man anschließend nochmal anrufen und den Mann fragen, woher er weiß, wie Hoagie aussieht.
- * Befindet man sich im letzten Szenenbild im Spiel (bei Harry), kann man einen ganz kleinen, sehr gut versteckten Hotspot am Boden entdecken (ganz rechts, ziemlich weit unten, knapp über dem GUI). Betrachtet man diesen, geschieht etwas Seltsames.

Lösung - Episode 61: Bernards Room

Donnerstag, 30. August 2007 – FrasierCrane



Um in diesem Spiel einen Gegenstand mit einem anderem Gegenstand zu benutzen muss man anstatt "Benutze" den Befehl "Nimm" verwenden.

Bernard wurde wiederum von seiner Familie in seinem Zimmer eingesperrt.

Wir nehmen erstmal die alte Socke, die am Boden liegt, sowie das Kissen vom Bett. Wir bekommen daraufhin von Bernards Mutter eine Flasche Milch ins Zimmer gestellt. Wir nehmen die Milch gleich an uns und benutzen sie mit der Socke. Nun reden wir mal mit Chuck, der Pflanze. Wir erfahren, dass er uns einen Geheimausgang aus dem Zimmer zeigt, wenn wir ihm etwas zu rauchen bringen. Dabei kann uns sicher unser Nachbar Hoagie helfen. Also benutzen wir das Handy mit dem Ladekabel am Boden. Daraufhin öffnen wir die zweite, linke Schublade des Schreibtisches, in der wir eine Taschenlampe finden. Wir benutzen die Taschenlampe und bemerken, dass es eigentlich ein Röntgengerät ist. Wir suchen damit die linke Wand neben der Tür ab und entdecken eine paar Zahlen, die an die Wand gekritzelt sind. Sie lauten: 6-4-1-6. Wir benutzen nun unser aufgeladenes Handy und geben die Zahlen als Pin-Code ein, dann auf OK klicken. Nun benutzen wir das Handy nochmal und rufen Hoagie an. Dabei stellen wir uns aber ein bisschen tollpatschig an, also

fragen wir Chuck wie wir uns am Telefon richtig verhalten sollen, damit uns Hoagie was zum Rauchen vorbeibringt. Nun sind wir ein bisschen klüger und rufen gleich nochmal bei Hoagie an, der uns im Tausch für das Tagebuch ein bisschen "Dobendan" bringen will. Das Tagebuch finden wir in der dritten, rechten Schublade. Blöd nur, dass man Bernards Fenster nicht öffnen kann. Also schalten wir nochmal das Röntgengerät an und untersuchen Bernards Bücher damit. Daraufhin öffnen wir die Bücher und bekommen ein Graltagebuch und Magnesiumtabletten. Die Tabletten verwenden wir als Katalysator mit der "Socke in Milch". Die so gewonnene Milchsäure benutzen wir daraufhin gleich mit dem Fenster, um die Scheibe wegzuzäten. Nun werfen wir Britneys Tagebuch zum Fenster hinaus. Dafür erhalten wir das "Dobendan", das wir sogleich Chuck zum rauchen geben. Dieser sagt uns, dass in Bernards Computer ein geheimer Mechanismus eingebaut ist. Nun öffnen wir die erste, rechte Schublade und erhalten ein Achteckpack Knoppers. Wir essen sieben Knoppers ("Benutze Knoppers") und erhalten eine CD. Die CD benutzen wir mit dem Computer. Dieser kann von der CD booten und wir können ihn gleich benutzen: Dabei wählen wir die Option "Geheimer Mechanismus" aus. Daraufhin lesen wir im Graltagebuch von Bernards Opa. Dabei entdecken wir eine Seite, die wir uns genauer ansehen. Wie sehen eine Statue aus deren Beine eine Art Schubladen ragen, wobei auf der linken Seite die obere und die untere Schublade und auf der rechten Seite die mittlere und untere Schublade geöffnet sind. Nun haben wir ver-

standen, was mit den Schubladen von Bernards Schreibtisch zu tun ist: Wir müssen sie so wie auf der Zeichnung öffnen. Blöd ist nur, dass immer mehrere Schubladen einzeln aufgehen. Wir müssen also kombinieren, wie wir die Stellung, die auf der Zeichnung dargestellt ist, erreichen können. Am Besten ist es, man öffnet jede Schublade einzeln und zeichnet sich auf, welche Schubladen sich dabei noch öffnen. Daraus kann man kombinieren, wie man den Mechanismus auslösen. (Oder man probiert einfach so lange herum, bis die richtigen Schubladen offen stehen :)) Die kürzeste Lösung des Rätsels ist, zuerst die rechte untere Schublade zu öffnen und daraufhin die rechte obere Schublade zu schließen. (Es gibt natürlich auch andere Kombinationsmöglichkeiten, die aber mehr Zeit in Anspruch nehmen.) Sobald wir den Mechanismus geknackt haben, nehmen wir den Schlüssel und sper-

Eastereggs

- * Man sollte die einzelnen Gegenstände "benutzen" um lustige Kommentare zu erhalten.
- * Man sollte sich das Zimmer mit dem Röntgenstrahl mal genauer ansehen, um ein paar Geheimnisse von Bernards Zimmer zu entdecken.
- * Am Ende zeigt uns eine Statistik folgendes an: Wie lange wir gebraucht haben, um alle Knoppers zu essen./ Wie lange wir gebraucht haben, um mit Chuck zu sprechen./ Wie oft wir den falschen Pin eingegeben haben/ Wie oft wir an den Schubladen rumhantiert haben.

ren damit die Tür auf. Jetzt ist Bernard endlich wieder frei. (solange, bis er zum nächsten Mal von seiner Familie eingesperrt wird.)

Lösung - Episode 62: Bernard gegen Berthold

Dienstag, 24. Juli 2007 – JPS

Am Anfang sind wir in Bernards Zimmer eingesperrt. Hier nehmen wir das Pepetuum Mobile. Dann öffnen wir die Schublade und schauen hinein. Wir bekommen einen Kugelschreiber. Mit dem Kugelschreiber knacken wir das Schloss.

Nun gehen wir hinaus auf den Flur. Als erstes gehen wir hier zuerst in Britneys Zimmer und schauen uns das Bett an. Wir erhalten ein Handy. Jetzt gehen wir ins Badezimmer und finden ein Glas im Waschbecken. Nun gehen wir die Treppe runter und betreten die Abstellkammer. Wir nehmen den Staubsauger mit.

Wir gehen jetzt in die Bibliothek und schauen ins Regal. Bernard wird ein Buch heraus nehmen. Dieses lesen wir sofort. Wir gehen in die Küche. Hier öffnen wir die Mikrowelle und erhalten den Lukenöffner. Nun nehmen wir noch den Honig mit und verschwinden. Wir gehen ins Wohnzimmer und holen mit dem Staubsauger die Fernbedienung unter dem So-

fa hervor. Mit der schalten wir nun den Fernseher an. Sobald die Sendung zuende ist benutzen wir das Handy. Nach dem Telefonat gehen wir zum Eingangsflur und öffnen die Haustür.

Nach der Sequenz gehen wir nochmal in den Eingangsflur und benutzen den Lukenöffner mit dem Schlüssel. Den Schlüssel benutzen wir so gleich mit der Kellertür. Nun gehen wir hoch und benutzen den Lukenöffner mit der Luke. Auf dem Dachboden reden wir mit Grün um ein Messer zu erhalten. Nun öffnen wir die Kiste um Bernards alte Eierkopfpreise zu bekommen.

Wir gehen wieder zurück und benutzen wir den 4. Eierkopfpreis mit der Wand. Wir gehen die Treppe runter und tun hier das gleiche mit dem 3. Eierkopfpreis. Nun hängen wir den ersten Eierkopfpreis im Esszimmer auf.

Wir gehen in den Keller. Hier benutzen wir das Messer mit dem Netz und



das Pepetuum Mobile mit der Maschine. Jetzt benutzen wir den 2. Eierkopfpreis mit der Maschine um ein Parfüm zu erhalten. Im Wohnzimmer benutzen wir das Parfüm mit dem Teppich. Im Esszimmer benutzen wir den Honig mit dem Boden und das Netz mit dem Stuhl. Nun gehen wir ins Schlafzimmer und hängen hier den 5. Eierkopfpreis auf. Es folgt die Endsequenz.

Eastereggs

- * Wir öffnen das Fenster in Bernards Zimmer und reden mal hinaus. Es folgt Spass mit Hoagie!

Lösung - Episode 63: Books - Deals unter Nachbarn

Samstag, 18. August 2007 – JPS

Am Anfang nehmen wir uns das Buch aus der Schublade. Wir gehen

Eastereggs

- * Einfach im Startmenü woanders und nicht auf den Startbutton klicken. Wir bekommen eine Zeitung zu sehen.

in Britneys Zimmer und nehmen das Tagebuch. Wir jetzt gehen wir noch schnell in die Küche um den Kleber zu nehmen. Im Eingangsflur treffen wir auf Bernards Vater. Wir reden mit ihm. Er will ein Objekt von uns und gibt uns 5 Hinweise. Wir holen Chuck aus Bernards Zimmer und geben sie Antonio.



Wir erhalten ein Paket. Wir gehen wieder in Bernards Zimmer und benutzen Britneys Tagebuch mit dem Multifunktionsgerät.

Nun benutzen wir den gefälschten Titel mit Bernards Buch. Nun legen wir das Fake-Tagebuch in den Karton und stellen diesen auf die Fussmatte.

Wir hätten das Spiel geschafft. ◀

Lösung - Episode 64: Baranoia

Montag, 27. August 2007 – FireOrange



Wir nehmen die Bücher vom Tisch und die Kartons vom Boden. Nun öffnen wir jeden Karton, wovon lediglich einer nicht aufzukriegen ist. Nun bemerken wir an der leeren Stelle im Schrank einen USB-Stick am Boden, der ebenfalls aufgehoben wird. Mit dem Schädelschlüssel können wir die kleine Truhe öffnen. Betrachten wir sie, finden wir ein Dossier. Dieses sehen wir uns ebenfalls etwas genauer an und ein Zettel mit einer Kombination kommt zum Vorschein. Diesen Zettel verwenden wir mit dem Anrufbeantworter und gehen anschließend durch die Geheimtür im Schrank. Im Geheimgang gehen wir zum letzten Bild, das einen Henker bei der Verrichtung seiner Arbeit zeigt. Hier schmieren wir das Öl auf den Arm des Mannes ganz rechts im Szenenbild und drücken den Arm schließlich nach unten. Der nun geöffnete Durchgang wird betreten. Wir betrachten den Zettel links von

der Tür und stecken die Socke ein, die vor dem Fernseher liegt. Aus dem Regal nehmen wir das Glas und verlassen den Raum wieder. Im ersten Kulissenbild drücken wir nun gegen die Brüste der Frau und können im zuletzt besuchten Geheimraum nun eine Leiter erklimmen. Oben nehmen wir rechts die Tasse vom Tisch und füllen sie in das Glas um. Nun mischen wir noch die Socke zur Milch dazu und wir erhalten ein Glas mit Milchsockensäure. Mit diesem Gebäu können wir die Falltür nach oben wegätzen. In Bernards Zimmer reden wir mit Dr. Fred und betrachten anschließend erneut das Dossier. Danach ist noch eine weitere Unterhaltung mit Dr. Fred fällig. Zunächst benutzen wir den USB-Stick mit dem Computer und können nun auch das Zimmer verlassen. Vorher öffnen wir jedoch noch die linke Schreibtischschublade, betrachten diese und finden eine Kassette. Jetzt betreten wir das Elternschlafzimmer, wo wir die Fernbedienung vom Nachttisch nehmen. Im Flur wenden wir diese Fernbedienung auf die rechte Lampe an. Auf dem Dachboden legen wir die Kassette in den Kassettenrekorder ein und schlüpfen anschließend in die Rolle von Dr. Fred. Dieser nimmt den

Helm von der Wand und sieht sich das Bett genauer an um in den Besitz eines Samurai-Schwertes zu gelangen. Schließlich öffnen wir auch den Schrank und betrachten diesen ebenfalls. Dabei finden wir einen Anzug vor. Nun kleiden wir uns mit diesem Anzug und schon ist das Spiel überstanden. ◀

Eastereggs

* Wir versuchen dreimal den verbleibenden Karton zu öffnen und benutzen anschließend die rohe Gewalt um ihn aufzubekommen. Da das auch noch nicht zu helfen scheint, wenden wir noch einmal das Messer auf den Karton an. Nun wird vor den Credits noch eine zusätzliche Szene freigeschaltet. Hier stecken wir das Zero Point Module und die BFG 9000 ein. Das Zero Point Module legen wir auf den Karton und benutzen letztendlich die BFG mit dem Modul.



Lösung - Episode 65: Save Smiley

Mittwoch, 29. August 2007 – Rayman

Zu allererst stecken wir den Schädel ein. Jetzt muss er nur noch geöffnet werden und schon erhalten wir eine Socke und eine Nadel. Dann werfen wir den Schädel zum Kronleuchter... Schwupp - schon fällt eine Feile runter, die wir anschließend einstecken.

Mit der Feile öffnen wir die zwei Schlösser von der Sicherheitstür (die Linke im Kerker) und öffnen sie. Da wir leider die Kombination für die Tür nicht kennen, müssen wir an die Tür anklopfen (Benutze Tür). Purpur Tentakel kommt raus. Wir reden jetzt mit Purpur Tentakel (3, 3, 3, 3), damit wir ein Buch erhalten. Aus dem Buch reißen wir eine Seite raus (Öffne Buch), schieben es unter dem Kerker-Türschlitz und anschließend stecken wir die Nadel ins Schloss, um den Schlüssel zu erhalten ...

Leider ein Fehlschlag. Nachdem Edna den Raum verlassen hat hinterlässt sie einen Faden. Den Faden nehmen wir und binden den Autoschlüssel an ihn.

Den Schlüssel benutzen wir, wenn wir uns unter dem linken Gitterfenster befinden. An dieser Stelle halten wir an der Wand Ausschau nach einem Stein, den wir drücken.

Wir schauen uns das Loch mal genauer an und schon finden wir einen verbogenen Löffel. Die Sicherheitstür muss geschlossen werden, damit wir den verbogenen Löffel mit dem Schlauch erwärmen können. Mit dem Stein biegen wir den verbogenen Löffel gerade, graben damit ein Loch im Boden und schaufeln das Loch wieder zu, indem wir den Löffel mit dem Haufen benutzen.

Das Stückchen Draht verwenden wir mit der Truhe, die wir ausgegraben haben und erhalten vorerst einen Bündel Geldscheine ... schon wieder ein Fehlschlag! Ed kommt dann ins Zimmer und reden mit ihm (2, 3) und begeben uns nach links, stecken die Käsereste ein und benutzen sie mit dem Schädel. Mit dem Schädel benutzen wir das Mauseloch und erhalten Ed's Hamster, den wir ihm überbrin-



gen. Ed ist uns dann so dankbar, dass er uns einen Gefallen tun kann (außer Freilassung).

Wir schlagen Ed mit dem Buch und durchsuchen ihn (Benutze Ed). Der Schlüssel wird dann mit dem Schloss benutzt.

Easteregg

* Links neben der Kerkertür unter dem rechten Gitterfenster finden wir einen kleinen Hotspot, mit dem Namen "Steinchen", den wir 4x drücken. Abwarten was passiert. ;)

Lösung - Episode 66: Hoagies neuer Freund

Samstag, 18. August 2007 – FireOrange

Zuerst verlassen wir das Zimmer und nehmen sogleich ein Klingeln wahr, woraufhin wir uns nach unten begeben und durch die ganz linke Tür nach draußen gehen. Es folgt eine kleine Cutscene und im Anschluss müssen wir dem Meteor ein Kostüm zusammenschustern. Wir gehen zurück ins Haus und betreten die dritte Tür von links um ins Esszimmer zu gelangen. Hier lesen wir den Zettel am Schrank. Er verweist uns

offenbar an die Kloschlüssel, also gehen wir nach oben ins Bad und öffnen die Toilette. Nun haben wir den richtigen Schlüssel um das oberste Schrankfach des Esszimmerschranks aufzuschließen. Wir finden einen Zaubererhut. Weiter gehts in Richtung Wohnzimmer (gleiches Stockwerk, rechts). Hier betrachten wir uns das Bild, an dem irgendetwas nicht zu stimmen scheint. Wir nehmen Harrys Haare an uns, die sich



sogleich als echtes Waschbärenfell entpuppen. Zaubererhut und Waschbärenfell werden miteinander kombiniert. Doch um das Kostüm zu per-



fektionieren gehen wir zurück in Hoagies Zimmer und stecken das Laken ein, welches wir mit dem unperfekten Kostüm benutzen.

Nun reden wir mit dem Meteor und bieten ihm das fertige Kostüm an. Zunächst schlüpfen wir in die Rolle des Bösewichts. Dieser fragt Coltelli nach der Toilette und verlässt anschließend die Eisdiele. Draußen schüttet er das Bier auf den Strand und geht wieder hinein. Mit dem neu erworbenen Bier geht er genauso vor: Auch dieses wird am Strand ausgeschüttet. Kaum sind wir wieder in der Eisdiele angekommen, ist Hoagie bereits total betrunken und bedrängt Coltelli auf unangenehmste Art und Weise. Hier darf man ausnahmsweise mal zu gewaltvollen Mitteln greifen: Wir hauen Hoagie die leere Bierflasche über den Kopf. In der folgenden

Szene nehmen wir in Hoagies Zimmer eine stinkende Socke aus dem Wäschekorb am Boden und benutzen diese im Bad mit unserem bewusstlosen Säufer.

Im letzten Abschnitt des Spiels übernehmen wir die Rolle von Harry. Zuerst nehmen wir den Schlüssel aus der Blumenvase und schließen damit Harrys Zimmer auf. Im Zimmer öffnen wir die beiden unteren Schubladen und betrachten diese: In jeder finden wir einen Gegenstand, eine Kassette und den Lukenöffner. Beim Betrachten des Bücherregals fällt uns ein Klebeband ins Auge. Die Kassette wird mit dem Klebeband behandelt und daraufhin in den Kassettenrekorder eingelegt. Da es Bandsalat gibt, heben wir den Stift auf, der vor dem Bett auf dem Boden liegt, und wenden diesen auf die Kassette an.

Nun können wir die Kassette endlich in den Rekorder einlegen und besprechen. Die dritte Option ist dabei die richtige. Auf dem Flur öffnen wir mithilfe des Lukenöffners die Luke und klettern nach oben. Wir nehmen die Pappfigur auf und werfen sie durch die Luke nach unten. Nun können wir verschiedene Dialogoptionen ausprobieren, merken aber, dass letztendlich keine zum Sieg führt. Daher klettern wir nochmal nach unten (falls die Figur noch im Inventar ist, kann man sie wieder an den Lautsprecher lehnen!) und verstecken den Kassettenrekorder im Geheimversteck unter den Bodendiele. Danach gehts wieder nach oben, wir werfen erneut die Figur nach unten und haben das Spiel gewonnen. ◀

Eastereggs

- * Eastereggs gibt es praktisch keine richtigen, allerdings sollte man viel im Spiel auszuprobieren um nichts zu verpassen, für Harrys Part gilt das besonders. Einige Empfehlungen:
- mit Hoagie, sowie mit dem Meteor den Songtext in Hoagies Zimmer betrachten.
 - mit Harry das Fenster in seinem Zimmer zu öffnen versuchen.
 - mit Harry das Loch im Meteor Metal-Plakat benutzen.
 - mit Harry das Mauselloch betrachten.
 - alle Optionen beim Aufnehmen der Kassette, sowie beim Herunterwerfen der Figur sollten mal ausprobiert werden, da es zu verschiedenen Kommentaren kommt.

Und nun als Bonus nochmal eine Komplettlösung in Reimen, gedichtet von BlueGryphon

Die Ballade von der erneuten Übernahme der Welt des Meteors

Nachdem wir gesehen, was der Meteor so plant,
wird schnell zur Haustür nach unten gerannt
Hoagie weiß nichts, doch wir sind gewarnt
jetzt wird erstmal der Steinbrocken getarnt
Zurück in der Bude, erfahren wir am Schrank
im Klo ist ein Schlüssel - Na das ist ja krank
und ohne zu zögern gehn wir hoch in das Bad
den Schlüssel nehmen - das ist der richtige Pfad!

Der Schrank im Esszimmer, wird gleich aufgehackt
doch darin war nur eine Mütze versteckt
Im Zimmer von Hoagie, den der Weg dorthin schlaucht
wird das Bettlaken gleich mal als Umhang missbraucht
Im Zimmer mit Sofa, so war's wohl gewillt
nimmt er die Haare aus seines Vaters Bild
Diese Items sind schnell zusammengesteckt
eine tolle Verkleidung, die passt perfekt!

Im Eiscafé macht, gar keine Frage
 Hoagie erstmal ein Saufgelage
 der Meteor doch, dieser schleimige Wich
 verträgt den Erdenalkohol nicht
 Er geht aus der Tür, doch da fällt ihm ein
 "Ich muss doch bei diesem Fettsack sein!
 Wenn ich jetzt gehe, ist mein Plan ruiniert!"
 Also fragt er den Kellner, wo er denn uriniert.
 Der verweist ihn nach draußen, wo die Straße geteert
 doch dort wird das Bier in den Sand entleert.
 Und Hoagie, der Trottel, hat ein zweites bestellt
 was dem schleimigen Brocken doch gar nicht gefällt
 ne zweite Leerung und zurück in die Diele
 dort machen Hoagie und der Wirt gar lustige Spiele.
 Da knallt ihm der Stein ne Flasche auf die Birne
 auf den Schock sieht Hoagie Gestirne.

Zurück in der Bude, im Bade vom Brot
 liegt Hoagie, im Koma, schon beinahe tot
 Um ihn zu wecken aus dem Result dieser Dresche
 durchsuchen wir erstmal Hoagies Wäsche
 Eine Socke gibt's dort, mit nem Gestank zum Erblinden
 (na so kann man wenigstens keine Milch dazu finden)
 und dort wo die Menschen entleern ihre Blase
 hält er die Socke Hoagie vor die Nase
 OK, das war's, das Spiel hört jetzt auf
 och nö, Harry setzt ja noch einen drauf

Er guckt sich erstmal die Vase an,
 dort ist ein Schlüssel, den nur er finden kann
 dieser öffnet die Tür zur linken
 durch die wollen wir gleich hindurch hinken
 Wir nehmen den Bleistift, durchsuchen den Schrank
 die Bücher, Schubladen sind jetzt blitzblank
 die Kassette wird erstmal abgeklebt
 dann wird unser Fetisch ausgelebt
 Doch wenn das Band aus der Fassung geht,
 wird es erstmal zurück gedreht
 des Bleistifts Hilfe wird benötigt dabei
 wir legen sie ein und sagen Satz drei
 Was fehlt zur Lösung des Rätsels noch?
 Ach ja, der Rekorder kommt in das Loch.
 Wir öffnen die Luke, Darth Vader sein Sohn
 und gehen nach oben... was erwartest du schon?
 Ganz rechts liegt ein Bulle vom Mars um die Ecke
 den schmeißen wir runter, dass der Feind dran verrecke

Das war's dann von mir, das Spiel ist jetzt aus
 drum komm ich gleich auch aus dem Reimschema raus
 Das Spiel ist vom Früchtchen, ganz feurig und reif
 das war auch die Lösung, bis dann, euer Greif!

Lösung - Episode 67: Die Schöne und das Biest

Donnerstag, 06. Dezember 2007 – JPS

Prolog

Der Prolog ist vor allem dazu da, das Haus der Stoppes besser kennen zu lernen, in dem wir uns nach dem gewohnten Klick auf "Start" wiederfinden. Zunächst müssen wir uns frisch machen. Wir verlassen das Zimmer und treffen auf Steve, der erst mal seine Reinlichkeit vor die unserer stellt. Nachdem wir mit unserem Bruder unter der Dusche geredet haben, spielen wir mal an dem Wasser-

rohr im Fotolabor. Nun, da die Dusche frei ist, benutzen wir diese und finden uns schon bald in aller Frische in unserem Zimmer wieder. Nach einem Gespräch mit Dad über die Autoschlüssel, nehmen wir diese aus Steves Hose im Badezimmer. Da uns unsere Mutter nicht aus dem Haus lässt und uns mit vielen Pfannekuchen konfrontiert, kümmern wir uns nun erst mal um das Frühstück: Wir hohlen die Pralinen aus dem Schlaf-

zimmer und legen sie auf dem Sofa ab. Wenn wir jetzt die Haustür öffnen, gibt es gleich einen kleinen Zwischenfall. Nun können wir die Pfannkuchen mitnehmen und ins Klo schütten. Jetzt zeigen wir unserer Mutter den leeren Teller und können endlich das Haus verlassen ...

Die Flucht

Nach einer kleinen Sequenz sind wir nun im Duschaum der Schule einge-





sperrt. Als erstes schnappen wir uns gleich die Badekappe die auf einer der Stangen liegt. Nun öffnen wir alle Wasserhähne bei kalter Temperatur (blaue Knöpfe). Wir warten etwas und die Schleier im Bild verschwinden, jetzt können wir den Fußboden sehen, öffnen den Abfluss und schauen hinein. Er ist voller Haare. Diese nehmen wir mit der Badekappe heraus. Nun können wir uns einen Ohrring aus dem Abfluss hohlen. Mit diesem ist es nun möglich eine Stan-ge abzuschrauben. Mit dieser können wir jetzt die Tür entsperren und in den nächsten Raum gelangen. Hier heben wir den Besen auf und fegen damit den Dreck weg, wo wir dann einen Schlüssel finden. Damit schließen wir sofort den dritten Spind auf, aus dem die Elster gleich einen Gegenstand klaut. Wir legen den Ohrring in den Spind um den anderen Gegenstand, eine Nagelpeile, zu bekommen. Nun stecken wir den Besen in den Spalt um den ganz rechten Spind umzustößen. Aus diesem nehmen wir ein Kästchen, welches wir mit der Nagelpeile benutzen und dann öffnen können. Wir erhalten einen...SPRINGTEUFEL! Diesen nehmen wir auseinander um eine Feder zu bekommen., welche wir wiederum auseinander wickeln. Mit dem erhaltenen Draht öffnen wir einen beliebigen Spind. Wir nehmen uns eine Kreditkarte heraus, mit der wir einen weiteren Spind öffnen. Nach dem Gespräch mit Bernard können wir endlich aus der Umkleidekabine fliehen ...

Die Stinkbombe

Zu Hause angekommen gehen wir ins Haus. Nach dem kurzen Gespräch mit unserer Muttergehen wir in unser Zimmer. Auf dem Flur kommt uns Ding entgegen. In unserem Zimmerangekommen finden wir einen enormen Gestank auf. Erst öffnen wir die Schubladen: Nichts. Dann schauen wir unters Bett und finden den Übeltäter: Eine Stinkbombe. Wir versuchen die Stinkbombe mitzunehmen, scheitern aber. Nun bitten wir unsere kleine Schwester dieses Problem zu lösen. Sie möchte jedoch, dass wir ihr ein bestimmtes Buch besorgen. Wir hohlen den Drucker aus dem Fotolabor und schließen ihn an Michaels PC an. Wir suchen jetzt im Internet nach dem Buch. Dazu klicken wir auf den letzten Eintrag, dann auf Fanfics, wählen die zweite Story und klicken auf den Drucken-Knopf. Jetzt nehmen wir uns aus dem Fotolabor die Pappe und aus dem Zimmer unserer Schwester den Kleber und die Schere mit. Wir falzen mit der Schere die Pappe, wenden den Kleber auf diese an und stecken das Papier hinein. Fehlt nur noch ein passender Umschlag. Wir fragen Steve nach dem Buch und erhalten einen Flyer, welchen wir auf das Buch kleben. Das fertige Buch geben wir unserer Schwester ...

Vor dem Treffen

Nach der folgenden Sequenz müssen wir dafür sorgen, dass Britney im Badezimmer bleibt. Wir drücken die Komode im Flur um die erste Tür zu versperren. Jetzt hohlen wir die Puppe von Xena unter Steves Bett hervor und binden sie an die andere Tür. Danach wird der Staubsauger aus dem Flur mitgenommen und auf die Nägel vor dem Auto verwendet. Nun nehmen wir den Zucker aus der Küche mit und streuen ihn in Corvins Tank. Wenn das erledigt ist, befreien

wir Britney aus ihrem Gefängnis. Nach einer Sequenz klauen wir Corvins Werkzeug und mit diesem ein Rad vom Polizeiwagen um damit das Auto zu reparieren. Nur noch Britney Bescheid geben und es geht weiter ...

Nach dem Treffen

Nach einer erneuten Sequenz gehen wir ins Haus, wo jedoch sich ein riesiger Haufen Gummibärchen befindet. Also klettern wir an dem Rohr an der Hauswand hoch und versuchen das Fenster zu öffnen. Wir brauchen jedoch ein Werkzeug, welches uns Mrs. Morrison besorgen kann. Drinnen gehen wir in unser Zimmer um dort Ding zu wecken. Dieses brauchen wir um die Gummibärchen zu beseitigen. Und dann geht es auch schon weiter ...

Ton-künstlerisch geborenes Tonhuwabohu

Erster Teil

Nach der folgenden Sequenz haben wir laute Musikanten vor dem Haus. Um den Lärm zu beseitigen klingeln wir bei den Millers und führen ein kleines Gespräch, wobei nachdiesem die Musikanten dazu gebracht werden mit dem Spielen aufzuhören. Nun haben wir jedoch ein kleines Geldproblem.

Wir versuchen, in der Küche den Flaschenöffner zu nehmen und sprechen die Musikanten anschließend auf ihn an. Wir schauen uns daraufhin den Flaschenöffner genauer an und auch das Instrument an der Küchentür. Dann sprechen wir die Musikanten auf die unterschiedlichen Initialen an und reden anschließend mit dem Typ im Wohnzimmer. Mit seiner Erlaubnis können wir endlich den Flaschenöffner nehmen. Um aus dem Haus zu kommen, müssen wir ab sofort das Rohr benutzen. Wir gehen hinaus und montieren bei uns und den Millers mit dem Flaschen-

öffner die Vier in der Hausnummer ab. Jetzt sagen wir dem Musikanten im Flur, dass er sich in der Hausnummer geirrt hat und wir sind ihn los.

Wir klingeln bei den Millers um zu Dave zu kommen. Wir nehmen die Chipstüte mit und verlassen das Haus der Millers wieder. Wir gehen wieder in unser eigenes Haus. In der Küche nehmen wir den Dosenfisch an uns. Der Versuch, die Dose zu öffnen, misslingt, mit der Schere sollte es aber gehen. Wir tränken die Chips in Fischöl und geben sie an die Musiker in der Küche. Küche verlassen und wieder hinein, denn jetzt können wir die Flaschen aus der Küche mitnehmen. Draußen werfen wir einen Blick in die Trommel um einen Draht aufzufinden. Diese Dinge kombinieren wir jetzt miteinander, klettern die Regenrinne hoch und werfen das Ergebnis auf die Stromleitungen vom Haus der Morrissions. Jetzt gehen wir ins Treppenhaus und pumpen Ding mit Helium voll. Wir begeben uns in den Garten der Morrissions und schleichen uns an Corvin vorbei. Einfach immer darauf achten, dass er nicht in unsere Richtung guckt. Am anderen Ende angekommen lassen wir Ding durch das Oberlicht schweben.

Intermezzo mit Ding: Mit Ding schnappen wir uns nun den "Wurm" und das Licht geht an. Jetzt schmeißen wir die "Suppe" um. Danach begutachten wir das "Tier" und essen es auf. Jetzt stoßen wir noch das "Fossil" und drücken den "Knochen".

Zweiter Teil

Mit Michael gehen wir in den Schuppen und öffnen den Gully. Nun montieren wir den Schlauch am Pumpeneingang ab und machen aus Xena (wieder aus dem Schlafzimmer der Eltern holen) mit der Schere einen Schlauch, den wir mit dem Eingang der Pumpe und dem Gully verwenden. Wir stecken

den Schlauch, der zum Pool führt, in den Ausgang und suchen das Weiße ...

Showdown

Nach einer kleinen Sequenz und einem Gespräch mit Britney sollen wir nun den Champagner aus unserem Zimmer hohlen. Auf dem Rückweg treffen wir auf Corvin Morrison...

Nachts in der Schule

Nach einer Sequenz finden wir uns vor der Schule wieder. Wir versuchen das Gitter zu öffnen und fahren anschließend mit dem Auto ein Stück vor. Nun steigen wir auf das Auto und schrauben mit dem Flaschenöffner die Schrauben des Gitters ab und öffnen es danach. Wir gelangen automatisch in die Schule. Mit dem Schlüssel schließen wir die Tür nach draußen auf. Wir begeben uns ins Rektorzimmer und nehmen die blaue Tasse mit, die wir auch gleich am Wasserspender füllen. Den Inhalt kippen wir in den Wasserkocher, den wir anschließend einschalten. Wir gehen mit der Tasse noch mal zum Wasserspender, füllen sie, kippen das Wasser in den Kocher, schalten diesen jedoch nicht ein, damit wir lauwarmes Wasser erhalten (überflüssiges Wasser in der Tasse kann auch draußen wieder entleert werden). Wir füllen jetzt den Kocherinhalt in die Tasse und benutzen das Ganze mit der Hand des Rektors. Nun nehmen wir die Akte heraus und fragen Dave nach Geld. Jetzt können wir die Akte am Kopierer kopieren. Wir bringen nun das Original zurück. Allerdings wird der Rektor geweckt. Wir stülpen ihm den Mülleimer über den Kopf und verschwinden in die Schwärze der Nacht ...

In der Unterwelt

Wir spielen jetzt Dave im Parkhaus. Als erstes öffnen wir das Portemon-

naie, nehmen die Zeitung und benutzen diese mit der Ratte. Wir gehen zum Eingang und sagen dem Wärter, dass der Automat kaputt ist. Jetzt öffnen wir die Tür und nehmen einen Stein mit dem wir die Tür blockieren können. Nun gehen wir zum Automaten, und reden mit dem Wärter damit er zurück kommt. Nun begeben wir uns wieder zum Eingang und benutzen die Telefonkarte mit dem Telefon. Wir wählen die Nummer von dem Plakat für "Woodies Pizza-Shack" (555966343), geben uns als Fremder aus und bestellen eine beliebige Pizza. Schon kurz danach kommt der Bote und will dem Wärter die Pizza anbieten, welcher jetzt mit ihm zusammen sein Kleingeld sucht. Wir schließen die Tür und manipulieren die Pizza mit der Ratte. Nun nehmen wir das Wechselgeld (den Quarter) mit und gehen wieder in den hinteren Teil der Garage. Mit dem Geld hohlen wir uns von hinten einen Einkaufswagen und stellen ihn zu der vorderen Kette. Diese Prozedur wiederholen wir so lange bis Corvin nicht mehr wegfahren kann ...

Bei der Polizei

Erster Teil

Michael, Dave und Ding stehen nun vor ihrer letzten und gefährlichsten Mission. Sie wollen ins Polizeigebäude einbrechen um Corvin ein für allemal loszuwerden. Als erstes heben wir mit Michael gleich die Visitenkarte auf. Wir gehen nun mit Dave hinein und sprechen nach dem Anschauen des Plakates der "Ronville Pinguins" Simpkins auf Hockey an. Dann schleichen wir uns mit Ding zu Simpkins und ziehen den Telefonstecker aus der Steckdose. Nun geben wir uns mit Michael als Arbeiter bei der Telefongesellschaft aus, was dank der Visitenkarte auch funktioniert. Michael fragt Dave nach dem Büro seines Vaters und gibt sich mittels

Fahrstuhl auch sofort dahin. Wir versuchen die Tür zu öffnen, die jedoch abgeschlossen ist. Wir nehmen noch den Schlauch aus der Küche und gehen runter um Dave nach dem Schlüssel zu fragen. Wir gehen wieder zurück und befestigen den Schlauch an der Pflanze. Wir versuchen ihn am Ventilator zu befestigen, wofür Michael aber zu klein ist. Um Dave hoch zu bekommen, legen wir den Flaschenöffner in die Mikrowelle und der Strom fällt aus. Mit Dave reden wir mit Simpkins über den Ausfall warten wir bis der Strom wieder geht. Damit Simpkins sich überhaupt darum kümmern müssen wir beweisen, dass wir erfahren genug sind um aufzupassen, was wir mit wimmern und dem Test von Simpkins auch schaffen können, indem wir ihn fragen was eine R55 ist. Dann benutzen wir schnell den Fahrstuhl bevor Simpkins zurück ist. Oben schalten wir mit Michael das Panel aus und bitten Dave eine Rüberleiter zu machen, nach der wir das Panel wieder einschalten. Nun ziehen wir noch zusammen mit Dave an der Pflanze und wir können den Schlüssel nehmen, mit dem wir jetzt ins Büro von Robert gelangen können, wo wir den Rechner benutzen. Enttäuscht saugen wir dort mit dem Staubsauger die Schublade ohne Griff an, die wir danach öffnen und einen Schlüssel herausholen. Den Schlüssel bekommt Michael. Mit Dave nehmen auch noch den Ausweis mit. Der Schlauch wird auch wieder eingesteckt. Michael spricht Simpkins auf den Hauptrechner an und hat nun einen Grund, ins erste Untergeschoss zu fahren, was dank des Schlüssels auch klappt. Auch Dave und Ding begeben sich dorthin. Nun warten wir bis der Wächter unten gähnt und schlüpfen dann dabei schnell mit Ding durch das Gitter. Mit Ding öffnen wir das "Tor" und

kriechen hindurch. Im neuen Raum attackieren wir die "Schlangen" und essen die "Früchte". Nun bedecken wir die "Zellen" mit den Tüchern aus dem "Nest". Jetzt wechseln wir zu Michael und reden mit dem Wächter. Jetzt gehen wir durch die Tür und öffnen die Klappe und lassen Dave die Polizeiuniform anziehen. Mit Ding hüpfen wir nun den Schacht hinter der Klappe hinunter und stoßen die "Schnupperkiste" nach links (vom Spieler aus), klettern hinauf und zerquetschen die oberen "Käfer", bis der "Futternapf" herunterfällt, dessen Inhalt wir fressen. Mit Michael werfen wir den Schlauch durch die Klappe, beißen mit Ding dran und ziehen es mit Michael hoch. Jetzt schlüpfen wir mit Michael in die Gefängniskluft. Wir lassen alle in den Flur gehen und sagen mit Dave dem Wächter, dass wir einen Gefangenen abführen müssen. Wir gehen mit beiden in den hinteren Teil des Zellentraktes und schalten den Schalter ein. Nun starten wir ein langes Gespräch mit Dr. Lieblich ...

Intermezzo auf dem Spielplatz: Wir befinden uns als Michael in einer Erinnerung. Nach einem Gespräch mit Dave beschließen wir ihm zu helfen. Wir nehmen als erstes die Tischdecke, die Steine, den Eimer und die Schaufel mit. Mit der Schaufel graben wir ein Loch im Sandkasten. Die frisch gefundene Spritze nehmen wir an uns und füllen den Eimer mit Wasser. Dieser hat jedoch ein Loch. Mit der Spritze zerstechen wir Sandy den Kaugummi, wenn sie eine Blase macht. Damit stopfen wir den Eimer und füllen ihn mit Wasser um den Inhalt gleich auf den Sand zu schütten, die Decke darüber zu legen und das ganze mit Steinen zu befestigen. Danach schütten wir noch mit der Schaufel den Sandhaufen auf, um diese Falle um sie zu verdecken. Jetzt

bitten wir Jonathan darum, ein Foto von ihm machen zu dürfen und die Erinnerung ist vorbei ...

Zweiter Teil

In der Gegenwart beenden wir den Dialog mit Lieblich, geben Dave die Tasse und wechseln zu ihm. Dann nehmen noch hinten den Fliegenfänger, klauen dem Wärter die Schlüssel und fahren mit dem Fahrstuhl in den zweiten Stock. Dort betreten wir Roberts Büro, wo wir den Fliegenfänger auf die Flasche anwenden. Nur Dave wird dies tun. Das Geld benutzen wir nun mit dem Kaffeeautomaten, aber erst nach dem wir es vom Fliegenfänger getrennt haben. Wir nehmen auch den Flaschenöffner aus der Mikrowelle mit. Mit dem Kaffe gehen wir zurück in den Zellenrakt, öffnen die Konsole mit dem Flaschenöffner schütten Kaffe auf die Platine. Leider erzielt dies nicht gewünschte Wirkung. Wir gehen nach hinten, machen das Licht an und reden mit Lieblich. Nach dem Gespräch schließen wir dann mit demjenigen, der das Kleingeld und die Tasse hat, noch mal die Gefängnistür auf. Jetzt kippen wir den starken Kaffe auf die Platine und das Spiel ist bis auf das Outro im Prinzip zu Ende ...

Eastereggs

- * In jeder Spielsituation mal den Fernseher angeschaltet haben. Es lohnt sich dann auch gleich mehrmals einzuschalten.
- * Es gibt, wie bei Epi 34, wieder mal den Spielstand "Nicht Laden" (geht nur bei 320*200 Pixeln)
- * Versucht mal in der Umkleide rauszugehen. Es gibt hier sogar mehrere Szenen ...
- * Man kann in der Umkleide Milchsockensäure herstellen, diese funktioniert aber nicht
- * Nachdem Miller das grüne Teil gefunden hat, kann man im Dialog mit Dave einiges Sequenzen sehen, in denen Robert in der Gegend herumtelefoniert
- * Mehrmals versuchen, den Gummibärchenberg zu essen ...
- * Die übriggebliebenen Gummibärchen mehrmals anschauen ...
- * Steht der Musikant in der Eingangshalle, das Haus mehrmals von draußen betreten ...
- * Corvin und Britney reden am Pool relativ viel miteinander
- * Wartet man mit Ding lange im Schuppen bei eingeschalteten Motor, so bildet sich an der Decke Rauch
- * Gehen wir in der Schule in die Dunkelheit oder schalten das Licht aus, erhalten wir wieder eine "Schlechte Erfahrungen im Dunkeln"-Szene Wie immer ändert sich der Inhalt beim sechsten mal etwas. Es soll zwei verschiedene Varianten geben. Einmal kommt Fred und einmal Edna. Bisher ist nicht bekannt, wie man dies beeinflusst.
- * In der Tiefgarage sollte man beim Telefon verschiedene Nummern ausprobieren.
- * „Tiere zum Lachen“ (Nummer aus dem Nachtprogramm: 8437)
- * Den Teufel (666), danach werden die Credits am Ende um einen Protagonisten erweitert
- * Edna (bekannte Nummer aus beliebiger Epi oder MM, z.B. 1138)
- * 3142 für den Präsidenten wählen
- * Man kann Jeff mehrmals auf seine Gäste ansprechen ...
- * Bestellt man eine besonders eklige Pizza, lässt Jeff einen politisch unkorrekten Spruch ab ...
- * Beim Betrachten des Münzglas in Roberts Büro mit kommt eine zusätzliche Sequenz mit Corvin ...
- * Wenn man am Ende lange wartet gibt es einen schönen Gag ...

Lösung - Episode 68: MaMMa ante Portas

Donnerstag, 06. Dezember 2007 – Fatal hoch zwei

Vor dem Haus

Als erstes gehen wir mit Edna nach links zum Briefkasten, öffnen ihn und schauen uns ihn an. Man erhält einen weißen und einen gelben Brief, man schaut ein zweites mal in den Briefkasten und findet eine Visitenkarte. Der weiße Brief wird jetzt geöffnet und der so erhaltende Zettel wird angeschaut. Edna erfährt, wie sie ein Satellitentelefon basteln kann.

Nun gehen wir links am Haus (über dem Briefkasten) hinters Haus zur Garage, diese wird versucht zu öffnen, was aber nicht klappt. Es geht weiter nach links am Gartentor vor-

bei und finden uns hinterm Pool am alten Baum wieder. Nach dem Gebell untersuchen wir das Loch im Baum und nehmen anschließend den Lautsprecher heraus, jetzt noch die Heckenschere einstecken und zurück nach vorne zur Eingangstür.

Den linken Busch an der Treppe bearbeiten wir mit der Heckenschere und öffnen dann das dahinter liegende Gitter und gehen durch.

Nach dem ersten Schreck mit dem Gitter geht's nach rechts hier sammelt man die Müllschippe und den Besen ein. Das letztere wird mit dem



Gitter benutzt und man geht wieder nach draußen.

Jetzt wird ganz rechts der Partyhut eingesammelt. Am Mülleimer zieht man an dem Kabel und bekommt ein Mikrofon. Den linken gelben Sack öffnen anschauen und ein Receiver gesellt sich in unser Inventar.



Es geht zurück zur Garage und klettern die Leiter nach oben, hier wird sich nur die kaputte Satellitenschüssel angeschaut und wieder nach unten geklettert.

Jetzt geht es durch das Gartentor zum Pool, der komplett mit Sand gefüllt ist. Ein Zipfel schaut aus dem Sand heraus den wir gleich mit der Müllschippe benutzen. Nachdem Purpur Tentakel befreit ist, fragen wir ihn, ob er uns hilft das Gartentor zu öffnen, was er aber erst tun will, wenn er was zu trinken bekommen hat. Diesen Wunsch können wir ihm erfüllen, indem wir wieder vor das Haus und durch das Gitter gehen und den Hauptwasserhahn benutzen. Nun wieder zurück zu Purpur und ihn auf das Wasser hinter ihm aufmerksam machen. Nachdem das Tentakel gepullert hat, hilft er uns die Garage zu öffnen.

In der Garage nehmen wir den Lukenöffner, den Eimer und die Kabel aus dem Regal jetzt noch den Kofferraum öffnen und den Abakus einstecken.

Nun wieder zurück zum Pool und mit dem Eimer den Schleim aus dem Sandloch benutzen. Weiter zu Purpur, der jetzt ganz rechts steht, und versuchen ihm die Wachsfrüchte weg zu nehmen. Er gibt die Schale aber erst her, wenn die Wachsfrüchte leer sind. Edna erfährt, dass Purpur die Früchte erst frisst, wenn er Grün Tentakel hinterm Zaun sieht.

Wir gehen also hinter den Pool zum altem Baum, kippen den Eimer mit Schleim auf dem Boden aus, benutzen im Inventar den Partyhut mit dem Lukenöffner und benutzen das Ergebnis mit dem Zaun.

Die leere Schale bei Purpur kann

jetzt mitgenommen werden, was auch gemacht wird.

Es geht weiter oben auf der Garage, hier wird die Schüssel mit der kaputten Satellitenschale benutzt. Nun den Receiver, den Lautsprecher, das Mikrofon und den Rechenschieber mit der neuen Satellitenschale benutzen. Jetzt fehlen nur noch die Kabel an den eben genannten Gegenständen und das Satellitentelefon ist fertig.

Jetzt liest man sich die Visitenkarte durch und erfährt eine Nummer, welche gleich an dem gebastelten Telefon benutzt wird. Es folgt eine lange Cut-Szene.

Auf dem Dach

Hier gehen wir nach links zum Skelett, man kann sich den Liebesbrief nehmen und lesen, muss man aber nicht, wichtiger ist das Seil einzupacken. Etwas weiter links ist ein Stein in der Wand der zuerst gedrückt und dann genommen wird. Es erscheinen ein roter und grüner Knopf. Der grüne wird gedrückt, so dass die Fahnenstange einfährt. Weiter nach links ist ein Flaschenzug über dem offenen Badezimmerfenster, das Seil über den Flaschenzug werfen und die beiden Seilenden mit der Fahnenstange benutzen. Jetzt nur noch den roten Knopf an der Wand drücken und sich über das Seil zum Badezimmerfenster hangeln.

Im Haus

Nachdem die ersten Freude, weil Edna es ins Haus geschafft hat, verflogen ist, findet sie sich in einem verriegelten Panikraum wieder. Jetzt öffnen wir den Duschvorhang und befreien die Mumie (Ted) von der Glasscherbe am Kopf. Glasscherbe mit dem Duschvorhang benutzen, man erhält einen Stofffetzen, welcher gleich mit dem Duschgriff benutzt

wird. Der Griff bricht ab aber das Wasser läuft jetzt und ein kleiner Haken kommt an der Duschgrifffassung zum Vorschein, der ein gesackt wird. Jetzt zieht man am kleinen Teppich und eine Klappe kommt zum Vorschein, welche mit dem kleinen Haken geöffnet wird. Ein Hauptwasserhahn, den Edna sogleich benutzen und kaputt machen darf. Die Sicht auf den Code an der Wand ist nun frei und wird angeschaut und auch gleich an dem Tastenfeld neben der Tür benutzt. Nach dem Genuss der Cut-Szene geht es durch die Tür.

Im Kraftraum lässt uns die fleischfressende Pflanze (Olga) uns nicht vorbei, also nehmen wir den Topf in der Ecke und packen die Notiz an der Wand ins Inventar, zu dem sich noch ein Korkenzieher gesellt.

Zurück ins Badezimmer, hier das Klo öffnen, anschauen, die Windel nehmen und das Klo wieder schließen. Nun die Windel in den Blumentopf stecken und ihn auf das Klo stellen, jetzt mit dem Korkenzieher ein Loch in den Spülkasten bohren. Blumentopf wieder nehmen und zur fleischfressenden Pflanze gehen und den Topf mit ihr benutzen, man kann jetzt an ihr vorbei. Es folgt eine Cut-Szene.

Vorm Kinderheim

Edna geht jetzt durch die Zauntür und dann an die linke Seite des Kinderheims, weiter nach links an der Haustür vorbei, bis wir hinter dem Kinderheim sind. Hier steht eine Harke an der Wand, die wir einstecken, um sie sogleich im hohem Gras verstecken.

Zurück zur Eingangstür und an der Klingel vier mal läuten bis die Erzieherin (Beate „Birne“ Helene) heraus kommt und anfängt Edna zu jagen.

Mit Edna nun hinters Haus laufen und sich hinter das hohe Gras stellen und den Zusammenstoß von Helene und der Harke genießen. Jetzt können wir durch die Haustür ins Kinderheim gelangen.

Im Kinderheim

Edna versteckt sich in der Kammer vor der Helene und wir können da erstmal nicht raus. Wir nehmen die beiden Brillenetui vom Regal und benutzen das Buch. Nun zur Tafel und wir nehmen aus dem Kreidebehälter fünf Stück bunter Kreide. Wir naschen von der gelben Kreide und können jetzt mit der Helene hinter der Tür sprechen. Sie geht aber immer noch nicht weg, also benutzen wir die beiden Etais miteinander und benutzen das übriggebliebende Brillenetui mit dem Türspalt. Helene geht weg und wir können raus.

Im Eingangsbereich laufen wir nach rechts durch die Tür in die Küche. Hier nehmen wir gleich die Tasse vom Tisch und schauen in die Schränke und die Schublade. Wir brauchen Meteorhead-Flakes, einen Teebeutel, das Fläschchen und die Topflappen. Mit den Topflappen nehmen wir den heißen Topf Spagetti vom Herd, öffnen den Kühlschrank stellen den Topf hinein und schließen den Kühlschrank wieder. Nun verlassen wir die Küche, um wieder gleich wieder hinein zu gehen. Der Kühl-

schränk wird wieder geöffnet und die Spagetti aus dem Topf zu nehmen. Die Spagetti benutzen wir und Edna bekommt eine neue Frisur. Jetzt noch die Tasse mit Wasser füllen und mit der Mikrowelle benutzen, man hat jetzt eine Tasse mit heißem Wasser.

Aus der Küche hinaus ganz nach links gehen an der Helene vorbei und durch die Tür, in dem kleinen Flur wieder links durch die Tür ins Klo gehen. Hier öffnet man den Spiegel und nimmt die Milchpumpe und den dahinter liegenden kleinen Schlüssel. Wieder in den kleinen Flur gehen und den kleinen Schlüssel mit der Schublade am Tisch benutzen, aus der Schublade ein Päckchen Dünger nehmen. Jetzt benutzen wir den Teebeutel und den Dünger mit der Tasse und gehen zur Helene und geben ihr nach einem kurzen Gespräch die Tasse mit dem Düngergemisch. Helene verschwindet auf die Toilette und wir können die beiden Zettel auf dem Schreibtisch und den Schlüssel an der Wand mitnehmen. Die Tasse nehmen wir auch wieder mit die wir in der Küche nochmal mit Wasser füllen und auch mit der Mikrowelle benutzen, wir holen noch ein Päckchen Dünger aus dem kleinen Flur und mischen es in die Tasse mit heißem Wasser und gehen aus der Haustür nach draußen.

Draußen links neben der Haustür be-

gießen wir die Blumenknospen mit der Tasse mit dem Dünger und verlassen kurz das Bild und kehren aber gleich wieder zurück und pflücken die gerade gewachsene gelbe Blume.

Man geht jetzt in die Kammer und benutzt die Milchpumpe mit dem Staubsauger. Nun das Fläschchen mit dem Staubsauger benutzen und man hat gute Muttermilch, die auch gleich mit der gelben Blume vermischt wird.

Weiter geht es im kleinen Flur an der rechten Tür die verschlossen ist. Wir öffnen die Meteorhead-Flakes-Packung und erhalten eine TS-Kraft, diese benutzen wir mit der Tür und sie ist offen. Durch die Tür durch und Edna ist im Wiegenzimmer. Mit der ersten Wiege benutzen wir das vergiftete Fläschchen. Nun die linke Tür mit dem Schlüssel benutzen und hindurch gehen.

Man ist jetzt im Quarantänezimmer. Man schaut sich den grauen Zettel an und erfährt das der Code noch auf Werksvoreinstellung ist (also wie in Ednas Panikraum), diesen Code geben wir am Tastenfeld ein.

Ein Schrank fährt aus dem Boden, der wird geöffnet, FERTIG
Jetzt kann man den Abspann genießen.



Lösung - Episode 69: Samstag

Donnerstag, 06. Dezember 2007 – JPS



Nach der kurzen Einführung begeben wir uns ins Wohnzimmer wo wir mit Britney reden. Nun müssen wir Britney vom Fernseher verscheuchen. Wir gehen in die Küche, öffnen die Schublade und nehmen den lila Schlüssel aus der Schublade. Mit diesem gehen wir in Britneys Zimmer. Hier benutzen wir ihr Bett und öffnen alle Schränke. Einer ist verschlossen. Diesen können wir jedoch mit dem Schlüssel öffnen. Nach der ganzen Aktion erhalten wir

Britneys Handy. Wir probieren jetzt ein paar Nummern aus uns stossen irgendwann auf Jeff. Jetzt gehen wir ins Wohnzimmer. Jeff dürfte schnell ankommen.

Nach einer Zwischensequenz begeben wir uns in den ersten Stock und führen ein Gespräch mit Britney. Wir erhalten den Lukenöffner. Wir gehen in die Bibliothek.

Mit dem Lukenöffner angeln wir ein Buch, welches sich oben links befindet. Wir öffnen es und finden einen Schraubenzieher. Mit diesem schrauben wir die Platte unten rechts locker und öffnen sie. Wir greifen hinein und bekommen Britneys Tagebuch. Nun sprechen wir Britney auf dieses an worauf sie uns den Kellerschlüssel gibt. Mit diesem gelangen wir nun in

den Keller. Dort schrauben wir das Gerät auf und nehmen ein paar Batterien heraus. Wir öffnen Britneys Handy und tun die neuen Batterien rein. Nun rufen wir mit dem Handy irgendjemanden an. Es gehen alle ausser Dr. Tears und Dave. Nun sagen wir noch Britney bescheid und das Spiel ist zuende.

Eastereggs

- * Man sollte unbedingt mal den roten Knopf an der Maschine gedrückt haben.
- * Wenn man will kann man ja mal alle Datevarianten ausprobieren.



Lösung - Episode 70: Maniac Mansion Begins

Samstag, 12. Januar 2008 – MisterL

Kapitel 1 – Escape from Fractalus

Als Meteor reden wir in der Zelle mit dem Alien und schauen dann den Kalender an der Wand an. Nun das Alien erneut ansprechen, bis ein ‚Jaggi‘ in unsere Zelle geführt wird.

Wir fragen das Alien nach dem Jaggi und bekommen dafür das ‚Mindbending‘ ins Inventar, das wir gleich mit dem Jaggi benutzen. Als Jaggi nun den Knopf links an der Tür drücken. Nach der Zwischensequenz steuern wir wieder den Meteor.

Jetzt können wir das Mindbending mit dem Meteor-Polizisten benutzen. Sobald wir ihn steuern, können wir die Zelle durch Drücken des Knopfes

links an der Tür verlassen.

In der Rolle des Meteor-Polizisten verlassen wir die Zelle, gehen nach links durch den Zellentrakt zur Haupthalle und von da aus nach rechts ins Büro von Captain Z. Dort drücken oder drehen wir die graue Statue solange, bis wir uns das Abzeichen von seiner Brust nehmen können.

Jetzt geht es zurück zum Zellentrakt wo wir das silberne Abzeichen mit der Konsole benutzen. Dort im Menü stellen wir die Befehle so um, dass Polizist W (blau) und Polizist Y (gelb) die Plätze tauschen.

Wir gehen zurück in die Haupthalle,

beobachten den Postenwechsel und prägen uns die Melodie ein, die an der Konsole eingegeben wird. Wir reden mit Polizist Y und erhalten den Schlüssel für den Materialschrank, den wir sogleich im Zellentrakt mit dem Schränkchen an der rechten Seite benutzen. Wir nehmen die Pulverdose und den Werkzeugkasten an uns.

Wieder in der Haupthalle reden wir mit der Wache hinter dem Tresen und fordern das Öffnen der Luke. An der Konsole geben wir nun „e – g – a – c‘ – g – a“ ein.

TIPP: Man kann die Konsole auch mit dem Pulver benutzen und die

Kollegen W und Y noch mehrmals die Plätze tauschen lassen, um Hinweise auf den richtigen Code zu bekommen.

Auf der Planetenoberfläche gehen wir nun nach oben zu dem abgestürzten Raumschiff und finden bei dem Piloten eine Energiekupplung. Wir gehen wieder nach unten und dort nach rechts zu dem defekten Raumgleiter, in den wir die Energiekupplung einbauen können (Werkzeugkasten muss im Inventar sein!).

Jetzt reden wir mit dem Kollegen links in der Hütte, gelangen wieder in die Haupthalle und machen uns dann auf den Weg zurück in die Zelle des Meteors, den wir dann einfach nehmen können.

Kapitel 2 – How to kill a Cousin

Nach der Zwischensequenz finden wir uns in der Edison-Villa wieder. Über den neuen Button rechts unten können wir nun das Auswahlmenü aufrufen. Durch klicken auf das jeweilige Portrait kann man nun Dr.Fred, Schwester Edna oder Weird Ed steuern.

Zunächst sollten wir mal alle frei zugänglichen Gegenstände im Haus einsacken:

Keller: Klebeband

Briefkasten vor der Haustür: Zeitung

Kunstdzimmer: Schallplatte

Küche: Käse, Kettensäge

Abstellkammer: Braten (kann nur Edna nehmen)

Behandlungszimmer: Arzttasche, gelber Schlüssel (mittlere Schreibtischschublade), Tabletten (können nur Fred und Edna aus dem Schrank nehmen)

Fotolabor: Neuer Film

Funkraum: Radioröhre (Können nur Fred und Ed nehmen)

Ednas Zimmer: Parfüm

Eds Zimmer: Hamster (Können nur Fred und Ed nehmen)

Teleskopraum: Vogelkäfig

Wir öffnen die Arzttasche und erhalten ein Skalpell, das wir an Edna geben. Sie kann damit eine Scheibe von dem gammeligem Braten und auch eine Scheibe Brot von dem Laib in der Küche abschneiden. Die Bratenscheibe wird nun auf die Brotscheibe gelegt und mit einem Stück Käse aus dem Kühlschrank verfeinert. Das Ganze muss Edna nun noch in die Mikrowelle geben.

Nun sollten wir mal den Edsel in der Garage startklar machen. Dazu nehmen wir die mit Benzin gefüllte Kettensäge aus der Küche und benutzen sie mit dem Auto. Den gelben Schlüssel bekommt nun Dr. Fred. Ein Blick in die Zeitung verrät uns unseren ersten Zielort, die Ronville Highschool. Fred benutzt nun den gelben Schlüssel mit dem Edsel und fährt los. Es kommt zu einem unerwarteten Zwischenfall. Den toten Jungen versuchen wir nun zu nehmen und entdecken dabei eine Musikkassette. Jetzt ‚ziehen‘ wir den Knaben in unseren Kofferraum. Wir finden jetzt noch eine Münze und, nachdem wir die Scheinwerfer vorne am Wagen ‚benutzt‘ haben auch noch eine zweite. Jetzt wieder den gelben Schlüssel mit dem Edsel benutzen und zur Schule fahren.

Während Dr. Fred unterwegs ist, kann in der Garage ein winziger Schlüssel gefunden werden, den wir gleich einstecken. Da Fred bei der Highschool jetzt nichts ausrichten kann, fahren wir wieder ins Maniac Mansion zurück. Dort geben wir die Musikkassette an Edna. Die benötigt jetzt noch das Röllchen mit Zyankali-Tabletten aus dem Medizinschrank und kann nun Ted ins Jenseits schicken.

Im Zimmer mit der Couch und dem



Kronleuchter öffnet Edna nun das Schränkchen, benutzt die Musikkassette mit dem Player und geht dann nach rechts in die Bibliothek. Dort können wir nun die lose Platte rechts im Bild öffnen und die Tablettenröllchen austauschen.

Jetzt die grässliche Musik im Wohnzimmer ausschalten und Ted dann den Schinken-Käse Toast geben. Dr. Fred kann nun seinen verstorbenen Cousin nehmen und ins Behandlungszimmer bringen. Dabei findet er den Schlüssel zu Teds Zimmer.

Kapitel 3 – Birth of the Tentacles

Nach der Zwischensequenz machen wir uns an die Erschaffung der Tentakel. Dr. Fred muss sich dazu erstmal Zugang zur Highschool verschaffen. Die Schallplatte aus dem Kunstzimmer benutzen wir mit dem Grammophon im Musikzimmer. Wir schauen nun das Grammophon genauer an und entdecken eine Rolle Verbadmüll darin. Den benutzen wir nun ganz „zakig“ in der Toilette im Badezimmer und benutzen die Spülung, worauf sich der Pümpel vom Boden löst. Wir nehmen den Pümpel und den Schlüssel darunter mit. Der Schlüssel passt im hinteren Laborraum und wir bekommen Zugang zu der Kammer rechts neben dem Meteor und die sich dort befindliche Vase wandert in unser Inventar.

Zurück im Badezimmer öffnen wir den Wasserhahn von der Dusche und füllen dort die Vase. Das Wasser darin benutzen wir nun im Kaminzim-

mer, um das Feuer zu löschen. Jetzt kann der rote Schlüssel aus dem Kamin genommen werden. Dieser rote Schlüssel passt in das kleine Schränkchen in Ednas Zimmer, aus dem wir uns ihren Diamant-Ring nehmen. Mit Teds Schlüssel öffnen wir nun die rechte Tür im Kaminzimmer und suchen im nächsten Screen erst mal die Lampe und benutzen sie. Das Seil von der Decke nehmen wir mit und „öffnen“ den Knoten im Inventar, um ein langes Seil zu bekommen. Jetzt haben wir alle Teile beisammen, die uns Zutritt zur Schule verschaffen können. Dr. Fred benötigt nun: Seil, Diamant-Ring und den Pümpel im Inventar.

Mit dem Edsel fährt er wieder zur Schule, benutzt dort den Pümpel mit der Fensterscheibe und schneidet die Scheibe dann mit dem Diamant-Ring heraus. Das lange Seil befestigen wir nun an der Stoßstange vom Edsel. Jetzt können wir das Fenster als Einstieg ins Schulgebäude benutzen. Drinnen nehmen wir erstmal den Laborkittel vom Haken und auch den Schlüsselring. Der Schlüssel passt an dem hohen Schrank und wir bekommen eine Säge.

Jetzt öffnen und schließen wir die Schranktür so oft, bis wir damit den Haken völlig in die Wand geschlagen haben und auf der anderen Seite der Wand das Bild runter fällt. Jetzt können wir die Tür zum Nebenraum öffnen und uns die Flasche mit dem Betäubungsmittel aus dem Regal greifen. Das verwenden wir nun direkt mit dem Riesenkraken und können ihm nun mit der Säge (oder dem Skalpell) zuleibe rücken, worauf wir zwei Tentakelarme erhalten.

Jetzt geht es zurück zum Mansion. Dr. Fred bringt nun die Tentakel ins Labor und bringt sie in Position. Jetzt fehlt nur noch ein williger Organ-

spender.

Dr. Fred öffnet nun den Kofferraum vom Edsel mit dem gelben Schlüssel und nimmt den Jungen mit. Wieder im Labor öffnen wir nun den Pepsi-automaten, nehmen den Jungen und stellen ihn in die Maschine. Wie schließen die Automatentür und werfen eine der 25-Cent Münzen hinein. Jetzt müssen wir nur noch den ersten Hebel links an der Zombi-matik benutzen und erschaffen das grüne Tentakel. Wir reden nun solange mit ihm, bis es wegläuft. Wir finden Grün jetzt im blauen Flur im 1. Stock. Dort sollte nun Wired Ed mit ihm reden, bis er zu einer Partie Air-Hockey aufgefordert wird. Ed folgt dem Tentakel in das leere Zimmer. Es folgt eine Zwischensequenz.

Im Flur hat sich jetzt ein verstecktes Türchen geöffnet, aus dem Dr. Fred eine Spritze ‚nehmen‘ kann. Damit kann er den lila Schleim unter dem Meteor aufnehmen. Die gefüllte Spritze benutzt er dann auf dem zweiten Tentakel im Labor. Nun geht es weiter mit Ed. In der Abstellkammer benutzen wir Ednas Parfüm mit den Fliegen, die um den Truthahn schwirren. Sie fallen durch das Gitter und wir können sie uns mit dem Klebeband wieder heraus angeln.

Wir betreten mit Ed den Tresorraum über Ednas Zimmer und schalten das Licht an. Wir reden mit dem Geist, bis er uns die Aufgabe erteilt die vier versteckten „Teile“ zu finden. Wir gehen nun auf direktem Weg in die Eingangshalle der Edison-Villa. Zwischendurch gibt uns Dad Edison Hinweise auf die Verstecke, die wir suchen müssen.

Jetzt benötigt Ed das Skalpell und die Säge. Im Speisezimmer benutzt Ed nun das Skalpell mit dem Gemälde.

In der Eingangshalle zersägen wir die Tapete über dem linken Blumenkübel. Im Musikzimmer machen wir das gleiche mit der Tapete über dem Flügel und im Flur im 3. Stock (der mit dem Fotolabor) nochmals mit der Tapete über dem Treppenabsatz. Die vier Teile des Fotos bringen wir nun an der Pinnwand in Eds Zimmer an und betrachten das Bild. Die Zahlen vom Nummernschild und die des Datums sollte man sich aufschreiben. Jetzt nehmen wir das Foto von der Wand und betrachten es im Inventar. Dort erfahren wir, dass man die richtige Zahl verdoppeln muss. Aber welche Zahl?

Hinweise auf die Lösung bekommen wir (indirekt) vom toten Cousin Ted, wenn wir Ed mit ihm sprechen lassen. Folgen wir den Tipps bekommen wir die Zahl: 2121 und multiplizieren wir diese mit 2 erhalten wir die Kombination zum Safe: 4242.

Wir öffnen nun mit Ed den Safe und finden eine Karte darin, die wir direkt einstecken. Von Ghost-Dad bekommen wir nun die Anweisung, ihn am Krater vor der Villa zu treffen. Ed benötigt jetzt den Hamster, ein Stück Käse, den Vogelkäfig und die Fliegen auf dem Klebeband. Wir gehen also zum Krater und folgen dem Geist nach links. Jetzt müssen wir anhand der Karte unseren Weg finden. In jedem Screen finden wir Bäume und (Grab)Steine. Die Kürzel auf der Karte stehen also für die Menge der Steine und Bäume, die wir zu zählen haben.

Die Richtung die wir wählen müssen ergibt sich daraus, an welcher Seite der Text auf unserem Plan steht.

Die Inschriften auf den Grabsteinen sollten wir unbedingt lesen. Irgendwann finden wir einen Grabstein mit dem Jahr 1971.

Da unser Plan aber schon 1965 ge-

schrieben wurde, dürfen wir diesen Grabstein in dem Screen nicht mitzählen!

Folgen wir nun stur den Richtlinien gelangen wir früher oder später zu einem Gebäude aus Stein, wo wir bereits von dem Geist erwartet werden. Da wir nicht durch das Gitter schweben können benutzen wir erst mal unseren Hamster mit dem Gitter und werfen dann den Käse durch das rechte Steinauge des Gebäudes. Das Gitter ist nun offen und wir können im Gebäude mit dem Geist reden. Draußen hängen wir den Käfig an den stabilen Ast und benutzen die Fliegen auf dem Klebeband mit dem Käfig. Ed verlässt nun die Szene und wir kehren direkt nochmals zurück, um den Käfig samt gefangener Fledermaus einzustecken.

Jetzt geht es wieder zurück zur Villa. Wir benutzen den Käfig mit der Fledermaus im Pool und gehen dann zur Garage. Dort macht sich der Ganove Slim am Wagen zu schaffen. Mit unserer Monster-Fledermaus machen wir ihm den Garaus.

Mit Dr. Fred schaffen wir ihn ins Labor und finden dabei ein Streichholzbriefchen. Im Labor öffnen wir wieder den Pepsiautomaten und befördern den Ganoven hinein. Automat schließen, Münze einwerfen und dann den zweiten Hebel an der Zombi-matik benutzen, schon haben wir Purpur Tentakel zum Leben erweckt! Wir teilen ihn zur Wache im Labor ein und starten ...

Kapitel 4 – How to pick up girls

Im ersten Laborraum redet Dr. Fred nun mit Purpur Tentakel, bis es an der Tür läutet und das Tentakel wegläuft. Dr. Fred folgt ihm und findet vor der Villa ein Telegramm zwischen den Briefen. Wir lesen es und

weisen Purpur an, in der Garage auf uns zu warten.

Jetzt bringen wir erstmal das Radio im Wohnzimmer mit der Radioröhre zum Laufen (geht nur mit Fred oder Ed). Wir schalten es ein und merken uns die dort angesagte Telefonnummer, die wir jetzt von Ednas Zimmer aus anrufen. Es klingelt an der Haustür, ein Ed-Ex Bote erwartet uns und wir folgen ihm nach rechts aus dem Screen. Jetzt benötigen wir den Schraubenzieher, den man im Laborkittel aus der Schule finden kann. Wir geben ihn an Ed und lassen ihn damit das Fitnessgerät im Krafraum reparieren und auch gleich benutzen.

Nun kann Ed die Kisten von der Autofahrt wegtragen. Übrig bleibt ein kleines Päckchen, welches wir noch einstecken können. Darin finden wir eine nagelneue Kamera, in die wir den Film aus dem Fotolabor einlegen können. Im Fotolabor schließen wir nun den Schrank mit dem winzigen Schlüssel auf und erhalten einen öligen Lappen.

Mit Ed gehen wir jetzt wieder zurück zum Steinhaus. Er braucht dort nun die Kamera mit dem eingelegten Film und die Streichhölzer. Dort angekommen reden wir mit Dad Edison, bis er uns anweist die Kerzen zu entzünden. Wir machen das mit den Streichhölzern und kurz darauf erscheint ein geheimnisvoller Plan an der Wand. Wieder reden wir mit dem Geist, bis er uns auffordert diesen Plan abzuschreiben. Jetzt benutzen wir die Kamera mit dem Plan an der Wand und reden wieder mit dem Geist, bis eine Zwischensequenz startet.

Mit Ed können wir nun einen losen Stein am Kamin drücken, das ist für die Lösung des Spiels aber nicht

zwingend erforderlich.

Jetzt statten wir Dr. Fred mit dem Laborkittel, dem öligen Lappen und den Streichhölzern aus und fahren zusammen mit Purpur Tentakel zur Bushaltestelle. Dort führen wir ein Gespräch mit Sandy und werfen dann den Lappen in den einen Mülleimer, den Laborkittel in den anderen und zünden diese dann mit den Streichhölzern an. Jetzt geben wir Purpur den Befehl sich an Sandy anzuschleichen. Nachdem das erledigt ist reden wir nochmals mit Sandy und freuen uns auf den Abspann.

ENDE

Eastereggs

- * Wenn man auf Fractalus das goldene Abzeichen mit der Konsole im Zellentrakt benutzt, trifft man auf zwei alte Bekannte.
- * Es gibt drei Stellen im Spiel, bei denen man sterben kann:
- * Mit Dr. Fred im hinteren Labor, wenn man den Schalter links neben dem Meteor mehrmals betätigt.
- * Mit Ed, wenn man die Safekombination 2424 am Tresor eingibt ohne alle Hinweise gefunden zu haben.
- * Mit allen Edisons, wenn man die Wendeltreppe in der Bibliothek mehrmals hintereinander benutzen will.
- * Man kann Professor Dilkmore in seinem Büro anrufen. Die Nummer steht auf dem Telefon im Krakenraum der Highschool (Besonders witzig, wenn Dr. Fred schon in Dilkmores Zimmer ist).
- * Wenn Dr. Fred den Kalender im Krafraum am 24. Dezember (Systemzeit) anschaut, passiert etwas „ungewöhnliches“ mit ihm.



Lösung - Episode 71: Neue Abenteuer auf Terra

Donnerstag, 07. Februar 2008 – Bissiger Witzbold



Tipp: Die Liste informiert stets, welche Süßigkeiten man bereits bekommen hat. Um das Inventar übersichtlicher zu halten, kann man bereits besorgte Süßigkeiten beim Apotheker abgeben und nicht mehr benötigte Dinge in die Mülleimer werfen.

Dreiauge bekommt den Auftrag, für die Osterfeier Süßigkeiten und bunte Eier zu besorgen. In seinem Büro öffnen wir zunächst alle Schubladen und nehmen Mandrel und Geld mit. Anschließend benutzen wir die Beamfunktion und stellen fest, daß sie nicht mehr funktioniert. Weil wir das Schließfach, in dem sich das Backup befindet, nicht öffnen können, verlassen wir das Gebäude und fahren mit dem Bus rüber zur Apotheke. Dort kaufen wir Milchsockensäure und Lebensmittelfarbe. Von dem Verwandlungsgerät nehmen wir das Defektschild mit. Vom Messerverkäufer können wir ein Laserbrotmesser bekommen, indem wir ihn mit Mandrel weglocken oder auf ihn einreden, bis er es uns billiger verkauft (das Messer ist für die Lösung aber nicht zwingend nötig). Wir fahren zurück zum Bürogebäude, öffnen mit der Milchsockensäure unser Schließfach und spielen das Backup in unseren Computer ein.

Wir beamen uns auf die Bühne ins Naturschutzgebiet und schauen uns dort Charlies Plattenkiste an. Als wir

ihn bitten die wie ein Halteverbotsschild aussehende Picture Disc zu spielen, zerkratzt Charlie die Platte und überlässt sie uns.

Als nächstes beamen wir uns zum Pizza Shack. Wir unterhalten uns mit Ed, von dem wir eine Spraydose erhalten, und Clouso, der uns von seiner Degradierung zur Politesse erzählt. Wir gehen rechts zur Bushaltestelle und hängen die Schallplatte an den Zaun. Clouso erzählt uns, der Bus würde im Halteverbot stehen, woraufhin er den Pizza Shack verlässt und wir einige Bonbons und den Kleiderbügel mitnehmen können.

Im Hausflur von 4a reden wir mit Achmed, bis dieser den Kraft-O-Mat kurzzeitig verlässt. Jetzt hängen wir schnell das Defekt-Schild an das Gerät, woraufhin Achmed in seine Wohnung verschwindet. Wir nehmen das Defekt-Schild wieder ab und trainieren selber am Kraft-O-Mat. Danach klingeln wir bei Achmed, bitten um Süßes und erhalten eine Packung Smarties.

Im oberen Stockwerk reden wir durch das Loch in der verlassenen Wohnung mit Sam Grunion und erhalten den Schlüssel zu seinem Büro. Wir betreten ebendieses und nehmen aus dem Aktenschrank eine Flasche Schnaps mit.

Erneut beamen wir uns ins Naturschutzgebiet und gehen zum Berg, in dessen Höhle wir auf Bob und den Bigfoot treffen. Wir versuchen ihren Fernseher einzuschalten und benutzen den Kleiderbügel als Ersatzantenne, die wir drücken bis wir einen Sender empfangen. Nachdem Bob und Bigfoot die Werbung vom S-

Mart gesehen haben, verlassen sie die Höhle um einkaufen zu gehen. Aus dem Kühlschrank lassen wir die Packung Eier mitgehen. Ein Ei können wir gleich mit der Spraydose färben.

Zurück gehts nach Drie-o-gen, wo wir dank dem Kraft-O-Mat nun die Lagerhalle neben dem Messerverkäufer öffnen können. Wir färben das zweite Ei im Farbtopf und nehmen den Schokoosterhasen (dessen Haltbarkeitsdatum leider schon abgelaufen ist) und das Pflanzenwachsmittel mit.

Im S-Mart ist Ash mittlerweile vom Bigfoot abgelenkt. Wir nutzen die Gelegenheit und tauschen einen der dort angebotenen Schokoosterhasen mit dem abgelaufenen Hasen aus der Lagerhalle aus. Nachdem der Bigfoot den Laden verlassen hat, sprechen wir Ash auf den abgelaufenen Schokohasen an, woraufhin alle Hasen in der Mülltonne im Hinterhof landen. Der Alki will uns zwar zunächst nicht an die Mülltonne lassen, doch mit Schnaps kann man seine Meinung schnell ändern.

Zum dritten Mal gehts ins Naturschutzgebiet. Zunächst durchsuchen wir den Mülleimer vor der Rangerhütte, wo wir einen Lippenstift finden, mit dem wir das dritte Ei anmalen. Im See lösen wir die Lebensmittelfarbe auf und färben damit das vierte Ei. Im Kürbisfeld reden wir mit dem Jungen und erfahren, daß er auf den "großen Kürbis" wartet. Mit dem Pflanzenwachsmittel ist es keine Problem einen solchen zu erschaffen. Vor lauter Aufregung lässt der Junge seine Schmusedecke unbewacht, die wir einsacken und mit ein paar ge-

schickten Messerschnitten zu einem Gespensterkostüm verarbeiten (falls wir kein Messer besitzen können wir auch Jeff darum bitten).

Wir begeben uns zu Dave oder Razor um dort nach Süßigkeiten zu bitten. Doch die beiden haben schon schlechte Erfahrungen mit Dreiauge gemacht und ein dreiäugiges Gespensterkostüm ist leider auch keine brauchbare Tarnung. Also bitten wir Jeff, ein Auge des Kostüms wieder zuzunähen, doch der verlangt bunte Pillen als Gegenleistung. Wir füllen die Smarties in die Pillendose und können Jeff damit täuschen. Mit dem zweiäugigen Kostüm können wir endlich bei Dave und Razor Süßigkeiten erbetteln und auch Achmed erkennt uns nicht wieder und gibt

uns erneut Süßes.

Zu guter Letzt müssen wir nur noch

die ganzen Süßigkeiten und Eier beim Apotheker abgeben.

Eastereggs

- * Die Verwandlungsmaschine auf Drie-o-gen benutzen.
- * Sich in der leeren Wohnung schlafen legen.
- * Dem Alki statt dem Schnaps das Pflanzenwachsmittel zu trinken geben.
- * Das Laserbrotmesser mit Ash, Alki, Bigfoot oder dem Jungen benutzen, wenn diese nicht kooperativ sind.
- * Zum Mond beamen.
- * Im Hinterhof das Plakat (mehrfach) anschauen.
- * Verkleidet Dreiauges Büro verlassen.
- * Von Bernard erhält man Obst, das man Marion geben kann. Dafür erhält man ein kleines Dankeschön, das man im Naturschutzgebiet einsetzen kann.
- * Nachdem man alle Süßigkeiten beim Apotheker abgegeben hat, kann man sich an die verschiedenen Orte beamen, um jeweils noch eine kurze Schlußszene zu sehen.

Lösung - Episode 72: Mindbending TV

Freitag, 27. Juni 2008 – FireOrange

Zuerst greifen wir unter den Tisch in Marks Studio und entdecken den Meteor, mit dem wir gleich ausschweifende Dialoge führen. Ein weiterer Griff unter den Tisch bringt eine Flasche Ouzo zum Vorschein. Nun versuchen wir das Studio zu verlassen und stoßen dabei auf ungeahnte Probleme. Danach sollten wir uns erneut mit dem Meteor unterhalten. Erst fragen wir ihn "Hinderst du mich daran das Studio zu verlassen?" und wählen dann nacheinander die folgenden Dialogzeilen: 3, 2, 3. Auf dem Flur wählen wir erst einmal den Weg zur Herrentoilette. Dort nehmen wir die Limoflasche mit und öffnen den Badezimmerspiegel, hinter dem wir eine Spritze finden. Mit der Spritze im Inventar gehen wir zurück zum Flur und von dort aus nach links weiter. Der Ausgang ist uns versperrt, also betreten wir den großen Durch-

gang zu Wink Smileys Studio. In der Nähe des Eingangs bemerken wir hier ein Plakat, das wir gleich mal von der Wand reißen. Wir lesen das andere Poster, das nun zum Vorschein gekommen ist. Jetzt reden wir erst einmal mit Wink und gehen anschließend nach rechts zur Bühne, wo wir mit der Spritze das Öl aufnehmen und anschließend das Ölfass betrachten. Es geht zurück zu Wink, den wir nun nach dem Fass befragen. Etwas ratlos in Bezug auf diese Information sprechen wir gleich mal mit dem Meteor darüber. Da wir nun Bescheid wissen, schütten wir auf der Herrentoilette die Limonade ins Klo oder ins Waschbecken und füllen den Ouzo in diese Flasche. Die leere Ouzo-Flasche kann nun nach Belieben in irgendeinen Mülleimer befördert werden. In Winks Studio füllen wir nun die falsche Limo in dessen Tasse



und beobachten das Geschehen. Sobald der Komiker außer Gefecht gesetzt ist, nehmen wir den dicken Stift aus dem Becher und öffnen ihn. Von der Bühne aus gehen wir nach rechts zur Garderobe, wo wir das Öl in das Schloß der obersten Schublade spritzen und diese dann mit dem Schlüssel öffnen. Wir finden eine Radioröhre, die wir im selben Raum in das Radio einbauen. Anschließend benutzen wir dieses Radio und wählen die Nummer vom Plakat in Winks Studio: 7, 3, 7, 2. Nach dem folgenden Telefonat sind wir um eine Information reicher. Also

gehen wir in Marks Büro, das sich nördlich von seinem Studio befindet, und nehmen dort das Aufnahmegerät mit. In der Toilette schalten wir den Fernseher ein. Das ist genau das richtige Programm für den Meteoriten, weshalb wir das Gerät aus unserem Büro verwenden um den Ton vom spirituellen Fernsehen aufzunehmen. Die Aufnahme wird nun dem Meteor vorgespielt und schon ist uns der Sieg sicher. ◀

Eastereggs

- * Alle Buchstaben im Startbildschirm können angeklickt werden. Dahinter verbirgt sich ein Auszug aus dem TV-Programm.
- * Wenn man den Meteor überreden will uns auf den Flur zu lassen, sollte man auf Marks Auftritt bei der Ronviller Puppenkiste zu sprechen kommen (Textwahl nach "Hinderst du mich daran...": 1, 2, 2).
- * In Marks Büro ist wieder mal Honkus 8 versteckt. Es ist der Stern ganz oben rechts in der Ecke des Fensters. Wenn man ihn anklickt, geschieht natürlich auch etwas.
- * Wenn man so oft wie möglich die Toilette benutzt, kommt eine Zwischensequenz.
- * In Winks Studio sollte man versuchen das Schild mit dem Logo zu NEHMEN.

Lösung - Episode 73: Even a broken clock

Donnerstag, 23. Oktober 2008 – 1mal_volltanken



Hoagie befindet sich im Uhrenzimmer. Gehe zunächst durch die Tür rechts auf den Balkon. Mache die Tür hinter Dir zu und nehme den Notizzettel. Dann die Pflanze nehmen, die an der Brüstung hängt. Hoagie zieht eine Knolle heraus und dabei fällt zugleich ein kleines Kügelchen auf den Boden, welches Du sofort an Dich nimmst. Gehe zurück ins Uhrenzimmer. Dort öffnest Du die Kommode und nimmst das Gerümpel, wobei Hoagie ein weiteres Kügelchen entdeckt.

Danach nehme die Tür zur Linken und begeben Dich in den Flur. Dort

liegt am Treppengeländer noch ein drittes Kügelchen, das Du sofort einsackst. Jetzt hast Du 3 Kügelchen im Inventar. Damit wieder zurück ins Uhrenzimmer und alle 3 Kügelchen nacheinander in die Mundöffnung des rechten Balors stecken. Sobald das dritte Kügelchen die Öffnung runtergewandert ist, öffnet sich ein Geheimfach hinter dem Bild über der Kommode, welches einen Schlüssel freigibt, den Du selbstverständlich an Dich nimmst.

Mit diesem Schlüssel lässt sich im Flur die Tür zur Rumpelkammer öffnen. Dort nimmst Du den Lukenöffner und den Magneten aus dem Regal. Nun schaust Du Dir die Notiz im Inventar an: L-R-L-L-R (Links-Rechts-Links-Links-Rechts). In der Rumpelkammer findest Du sowohl auf der linken als auch auf der rechten Seite des Raumes jeweils einen

losen Stein. Die Steine in der richtigen Reihenfolge gedrückt öffnen ein weiteres Geheimfach in der Wand, in dem sich eine Axt befindet. Zurück auf dem Flur benutzen wir den Lukenöffner mit dem Magneten, womit wir nun einen verlängerten Magneten hätten. Diesen benutzen wir mit dem Kronleuchter im Flur, in dem sich ein Totenkopfschlüssel versteckt hielt.

Nun gehen wir ins Uhrenzimmer zurück und öffnen die Uhr mit dem Totenkopfschlüssel. Zu guter letzt wenden wir die Axt auf die Uhr an und betrachten den Abspann. ◀

Eastereggs

- * Öffne einmal das Bild, das im Flur über der Treppe hängt.



Lösung - Episode 74: The Curse of King RootenTooten

Freitag, 13. Februar 2009 – MisterL

Nach der Ankunft in Cairo sollten wir erst mal bei Stan reinschauen und mit ihm reden. An Gegenständen sind hier das Werkzeug und die Peitsche für die Lösung des Spiels relevant, aber auch die anderen Sachen haben wichtige Funktionen:

Am Wichtigsten ist es, IMMER etwas Geld für Vorräte aufzubewahren (Mindestens 50 Pfund). Wenn Ted in Cairo das Geld ausgeht, gibt es möglicherweise keinen Weg das Spiel noch zu beenden!

Mit der Pistole, der Peitsche und der Machete kann sich Ted in der Wüste vor Skorpionen und Schlangen schützen und sogar Tiere erlegen, aus denen er Vorräte machen kann. Mit der Medizin kann Ted seine Gesundheit auffrischen, wenn diese in der Wüste gelitten hat. Man kann die Medizin auch außerhalb der Wüste einnehmen.

Nach dem Einkauf bei Stan gehen wir ins Oasis Hotel. Dort reden wir mit dem Hotelier und erfahren, wer in dem Hotel wohnt. Für 5 Pfund können wir auch eine Schatzkarte kaufen. Die Orte, die dort genannt werden verbergen tatsächlich wertvolle Objekte, die mit dem Werkzeug ausgegraben werden können. Es lohnt sich also.

Wir verlassen das Hotel nach Süden und haben unsere erste Begegnung mit Oberst von Hund. Es ist egal, welche Antwort gewählt wird, der Oberst verliert beim Weggehen immer einen Zettel, den wir aufheben und lesen. Den dort beschriebenen Ort erreichen wir am Besten, wenn wir die Stadt gen Osten verlassen und dann der Anzeige vom Kompass

(X,Y) folgen.

Beim Beduinen-Camp angekommen reden wir mit dem Wüstenbewohner und geben ihm dann den Zettel vom Oberst. Er gibt uns darauf die Aufgabe ein Stativ zu besorgen. Wir fragen noch mal genauer nach und bekommen einen Zettel mit 2 verschiedenen Koordinaten, die wir nun ansteuern sollten.

Es ist egal in welcher Reihenfolge wir die 2 neuen Orte besuchen. In jedem Fall treffen wir dort auf 2 Regisseure, die uns nach einem ausführlichen Gespräch ebenfalls mit einer Mission betreiben: Wir sollen den Filmstar ‚Ford Harrison‘ ausfindig machen.

Wir finden den verschollenen Schauspieler nun in Cairo und sprechen mit ihm. Auch er hat eine Aufgabe für uns – wir sollen seinen Glücksbringer auftreiben.

Nun hängt Stan ein Plakat an seinem Laden auf, welches wir sofort lesen. In Stans Laden sprechen wir diesen auf das Plakat an und erhalten neben einem Luftballon auch ein Paar neue Koordinaten. Ausgestattet mit dem Werkzeug machen wir uns auf den Weg dorthin. Haben wir die richtige Stelle gefunden, benutzen wir das Werkzeug im Inventar und finden einen Baseball.

Zurück in Cairo geben wir Ford Harrison den Baseball und eine Empfehlung zu welchem Regisseur er zurückkehren soll. Grundsätzlich ist die Antwort egal, allerdings ist der Drehort von ‚Gnome Lucas‘ schneller zu erreichen. Wir gehen nun zu dem Regisseur, den wir unserem Star emp-



fohlen haben und bekommen endlich unser Stativ, welches wir direkt dem Beduinen im Nord/Osten überreichen. Der schreibt uns zum Dank weitere Koordinaten auf den Zettel im Inventar, die wir nun aufsuchen.

An der Oase angekommen greifen wir uns den Schlüssel vom Gürtel des Toten. Mit dem „Nimm“-Befehl lässt sich die Leiche mehrmals nach Wert-sachen durchsuchen. Das Wasser in der Oase können wir 2 Mal „nehmen“ und so insgesamt für 6 Tage Vorräte einsacken.

Wir gehen zurück nach Cairo ins Oasis Hotel und dort direkt zum Zimmer 102. Dort können wir den Ballon an der Gasflasche aufblasen, die Vase einstecken und die Zeitung vom Bett nehmen. Wenn Teds Gesundheit angeschlagen ist, kann man das Bett auch benutzen. Dann bekommt Ted jedes Mal einen Gesundheitspunkt dazu.

Jetzt gehen wir zur Kaosp-Pyramide im Südwesten. Dort benutzen wir den gefüllten Ballon mit Gunner, dem schießwütigen Wächter, worauf er sich überlistet fühlt.

Wir betreten die Pyramide und benutzen das Werkzeug auf dem linken Sarg-O-phag. Dort nehmen wir das silberne Anch und benutzen es mit dem goldenen Anch an der Wand.

Nun verlassen wir die Pyramide und gehen zu dem zweiten Beduinen-Camp im Süden. Dem Beduinen überreichen wir das Anch und er gibt uns weitere Koordinaten.

Auf dem Weg dorthin, begegnen wir Oberst von Hund. Wir ignorieren ihn und kommen bei einem Schild an. Wir benutzen das Werkzeug mit dem Wüstensand und binden dann unsere Peitsche an das Schild und benutzen sie danach.

Im Gewölbe ‚drücken‘ wir den mittleren Steinhaufen, erhalten die RootenTooten-Büste und benutzen die Peitsche erneut. Oben angekommen nehmen wie die Peitsche wieder

an uns und machen uns wieder auf den Weg zur Pyramide. Im Inneren der Pyramide benutzen wir nun die RootenTooten-Büste auf dem Sockel in der Wand, worauf sich rechts ein Durchgang öffnet, den wir mutig durchschreiten. In der Grabkammer gehen wir nach rechts auf den Sarkophag zu. Wir drücken rechts die vorstehende Mauer und lesen danach die komplett sichtbare Inschrift. Jetzt benutzen wir den Hotelschlüssel in einem der kleinen Löcher links neben dem Sarkophag. Nun versuchen wir links zum Ausgang zu gelangen, doch der Oberst versperrt uns den Weg und knöpft uns unsere Waffen ab. Wir sprechen ihn erneut an und be-

kommen dann seinen Hotelschlüssel, den wir in das noch freie Loch in der Wand stecken.

Nun ist Rechts im Bild eine Statue zu sehen. Wir „öffnen“ nun die Zeitung im Inventar und bekommen den Namen von RootenTootens Sohn heraus. Wir reden mit der Statue und nennen ihr diesen Namen.

Nach der längeren Cutscene können wir noch einen Dialog führen, die Antworten die wir wählen können führen uns alle zum Ziel und ans ENDE. ◀



Lösung - Episode 75: Das Necronomicon

Sonntag, 19. Juli 2009 – Larry Wolf



Teil 1: Das mysteriöse Päckchen

Als erstes gehen wir hinunter und vor die Haustür. Dort nehmen wir das Päckchen und versuchen es gleich zu öffnen. Da wir es allerdings nicht aufbekommen, gehen wir zunächst in die Küche. Aus der Schublade nehmen wir die Schere und etwas Schnur. Mit der Schere versuchen wir das Päckchen zu öffnen. Doch dieses ist widerstandsfähiger als die Schere. Jetzt nehmen wir noch das Küchensieb aus dem Schrank und gehen in die Vorratskammer, von wo wir den Lukenöffner nehmen. Weiter geht's ins Schreibzimmer. Hier nehmen wir den Notizblock samt Stift mit.

Im Erdgeschoss gehen wir in das Wohnzimmer und nehmen die Zeitschrift an uns, die wir gleich anschauen. Danach gehen wir gleich zum Telefon und bestellen uns eine neue Schere. Wir gehen hinaus und nehmen uns das neue Päckchen, nachdem es geklingelt hat. Dieses öffnen wir, und mit der neuen Schere öffnen wir auch unser erstes Paket.

Nach der kleinen Sequenz schauen wir uns die Anleitung an, die jetzt in unserem Inventar ist, und benutzen danach den Stift mit den Notizblock. Wir wählen hier als Form das Pentagramm. Der Ort der Weisheit kann nur die Bibliothek sein, und dorthin geht es dann auch als nächstes. Wenn wir den Zettel mit den Büchern benutzen, wird das auch Wendy klar und sie zeichnet die Bibliothek auf den Zettel. Jetzt schauen wir uns diesen an, um herauszufinden, welche Bücher wir herausholen müssen.

An ein paar der Bücher kommen wir

ohne Probleme heran. Für ein paar brauchen wir etwas, um an sie heranzukommen. Also nehmen wir den Lukenöffner und befestigen daran die Schnur und das Küchensieb. Damit bekommen wir auch die anderen Bücher. Wir schauen uns alle Bücher an und bringen sie in die richtige Reihenfolge. Anhand der Seitenzahlen am unteren Ende ergibt sich folgende Kombination: 4, 1, 5, 3 und 2. Damit öffnen wir auch gleich den Tresor. Nach dem Türklingeln gehen wir herunter und schauen, wer vor der Tür steht. Sobald Syd wieder weg ist, gehen wir zum Telefon und rufen Bernard an.

Teil 2: Der Zeittresor

Wir versuchen die Tür zu öffnen, was jedoch nicht von Erfolg gekrönt ist. Dann öffnen wir den Briefkasten und nehmen einen Brief für Britney heraus. Schließlich nehmen wir noch das Fähnchen vom Briefkasten mit und öffnen damit das rechte Fenster.

In der Küche nehmen wir das Glas

mit, welches wir mit Wasser füllen. Schließlich geben wir das Wasserglas und den Brief in die Mikrowelle. Kurz anschalten und schon haben wir einen brauchbaren Umschlag der an Britney adressiert ist.

Im Wohnzimmer nehmen wir die Fernbedienung und schauen kurz bei Mark Eteer rein. Danach geht es in den Keller, wo Bernards Projekt noch auf seine Vollendung wartet: der Zeittresor.

Dort nehmen wir das Feuerzeug vom Tisch und das Skalpell und den Schraubendreher aus der Schublade. Wir gehen hoch in Bernards Zimmer und versuchen den Computer zu benutzen. Dann nehmen wir das Klebeband aus der Schublade und das Kopfkissen in unser Inventar. Im Badezimmer können wir die Papierschnipsel vom Boden aufheben und mit dem Klebeband benutzen. Den Zettel schauen wir uns an. Wir gehen in die Küche, wo wir auf Britney treffen. Nachdem Britney wieder weg ist, schauen wir in die Mikrowelle hinein.

Jetzt rufen wir bei der Nummer auf dem zusammengeklebten Schnipseln an und gehen schließlich hinaus und öffnen das Päckchen. Die CD benutzen wir mit dem Computer.

Auf den Computer schauen wir uns die Mails an. Die PoP Einladung und die Pläne drucken wir aus. Dann schauen wir uns die Pläne an. Die Einladung stecken wir in den Briefumschlag und gehen in Britneys Zimmer. Dort benutzen wir das Feuerzeug mit dem Brief. Danach gehen wir zurück in Britneys Zimmer, nehmen ihr Handy und öffnen es. Jetzt benutzen wir noch das Skalpell mit dem Kissen, um eine Feder zu bekommen. Zurück im Keller benutzen wir Feder, Lukenöffner und Vibrationsakku mit der Codeeingabe des

Zeittresors. Danach benutzen wir die Codeeingabe oder den Hebel.

Auf der Suche nach dem passenden Ersatzteil für den Zeittresor kommen wir in Bernards Zimmer, in welchem ein Fenster merkwürdig aussieht. Dieses nehmen wir mit und benutzen es mit dem Vibrationsträger. Jetzt schalten wir den Zeittresor wieder aus und justieren den Zeittresor mit dem Schraubendreher nach. Als nächstes schalten wir ihn wieder ein für ein zweiten Test.

Teil 3: Daves Torheit

Nachdem wir als Dave gestartet haben, nehmen wir aus seinen Zimmer Papierrolle, Kissen und den Brief, der an der Pinnwand hängt mit. Letzteren lesen wir gleich. Dann verlassen wir das Zimmer. Nach dem Telefonat gehen wir in den Keller, wo wir den Hammer mitnehmen. Dort ziehen wir noch am Teppich und nehmen anschließend den Hasen, welchen wir auch gleich öffnen. Jetzt öffnen wir noch die Kartons im Hintergrund und gelangen so an Spülmittel. Jetzt geht es in die Küche. Hier nehmen wir Backmischung, Handrührgerät und die zwei Gläser. Aus dem Kühlschrank nehmen wir außerdem noch Milch, Butter und das Ei und aus dem Schrank die Backschüssel mit. Die Backmischung schauen wir uns an. Mit dem Hammer ziehen wir noch die Nägel aus den Brettern am Fenster.

Im Schlafzimmer der Eltern stoßen wir das Ei mit dem Brett herunter. Die Sauerei wischen wir mit der Küchenrolle weg. Jetzt benutzen wir das Kissen mit dem zweiten Ei und holen es wieder mit dem Brett herunter. Diesmal können wir es auch nehmen. Wir gehen ins Wohnzimmer und nehmen das Ei aus der Pflanze. Die drei Eier geben wir in die Schüssel.

Die Milch geben wir in das 300ml Glas. Danach schütten wir diese in das 200ml Glas. Die übrigen 100ml geben wir in die Schüssel. Im Badezimmer finden wir eine Waage, in die wir die Batterien einlegen. Dann putzen wir sie mit Spülmittel und Küchenrolle. Nun stellen wir sie auf die Arbeitsplatte in der Küche. Die abgewogene Butter kommt, genau wie die Backmischung, noch in die Schüssel hinein. Jetzt rühren wir noch schnell mit dem Handrührgerät um und stellen das ganze in den Backofen.

Mit dem Kuchen machen wir uns auf den Weg zu Sandy. Doch kaum ist die Haustür offen, kommt Emilia hinzu. Wir gehen ins Bad und benutzen Daves Handy. Jetzt noch zurück in das Telefonzimmer und wir sind sie los. Jetzt können wir das Haus verlassen.

Teil 4: Der Einbruch

Wir versuchen erfolglos die Haustür zu öffnen. Da dies nicht klappt und unter der Fußmatte auch nichts liegt, nehmen wir diese kurzerhand mit. Auch nehmen wir den Zaunpfahl und das Schild am Zaun mit. Den Busch vor dem Gitter neben der Tür entfernen wir und schlüpfen hindurch. Das Gitter an der Decke stemmen wir mit dem Zaunpfahl auf. Dann heben wir den glitzernden Gegenstand auf, benutzen Schild mit Zaunpfahl und anschließend mit dem Draht. Am Ende des Ganges drehen wir noch das Hauptventil für den Pool zu und gehen wieder nach draußen. Dort benutzen wir die improvisierte Schaufel mit dem Erdhügel und bekommen so einen Klappstuhl. Den benutzen wir wieder unten im Gang.

Wir gehen in die Küche der Villa und nehmen den Senf aus dem Kühlschrank. Nun geht es weiter ins Wohnzimmer und dort nehmen wir

das Drehbuch zu Episode 100 mit und schauen es uns an. Jetzt gehen wir im Flur die Treppe nach oben und ins Musikzimmer hinein. Dort nehmen wir die Fernbedienung und den Fernseher mit. Auf der andern Seite ist das Malzimmer, welches wir jetzt betreten. Hier nehmen wir den Malkasten an uns und öffnen ihn. Den Zettel schauen wir uns an und geben Grün die Farbe. Jetzt nehmen wir uns den Knetmeteor und durchsuchen den Koffer.

Zurück am Pool steigen wir auch gleich hinein. Den Ring benutzen wir mit dem Knopf, so dass er freigelegt ist, und drücken diesen dann. In der Garage nehmen wir das Öl und die Zange. Wir benutzen die Fußmatte mit der Luke und anschließend den Meteor mit dem Sensor der Maschine. Nach der Sequenz öffnen wir die kleine Klappe an der Maschine und nehmen die Batterien heraus. Die Luke können wir jetzt öffnen und gelangen so in das Labor von Dr. Fred. Wir nehmen den Kunststoffverhärter mit, schauen uns diesen an und gehen zurück in den unteren Flur. Dort drücken wir den Kobold und benutzen Kunststoffverhärter und Senf mit ihm. Wir gehen durch die nun offen bleibende Tür.

Unten nehmen wir den Schlüssel und schließen die Tür auf. Im Kerker schließen wir mit dem Laborschlüssel beide Schlösser auf. Den kaputten Schlüssel bekommen wir mit der Zange wieder aus dem Schloss heraus. Nun benutzen wir etwas Öl mit dem Meteor und anschließend die zwei Schlüsselhälften mit der Knetmasse. Wir benutzen wieder ein wenig Kunststoffverhärter und Senf damit und schließen das letzte Schloss mit dem neuen Schlüssel auf.

Im Labor nehmen wir uns das Zielge-

rät und legen die Batterien hinein. Jetzt eilen wir zurück durch die Garage in das andere Labor und benutzen das Zielgerät mit dem Schlüssel. Wieder zurück im ersten Labor, benutzen wir den Computer und beamten uns so den Schlüssel her. Die Tür schließen wir mit diesem auf. Hier versuchen wir den Pepsiautomaten zu öffnen und gehen anschließend den Flur nach oben. Dort reden wir mit Ed, der hinter der Tür steht. Wir überzeugen ihn, uns zu verraten wie der Automat aufgeht und probieren es unten gleich aus. Wir stellen den Fernseher in den Pepsiautomaten, schließen ihn und benutzen anschließend die Fernbedienung. Jetzt gelangen wir auf der anderen Seite des Labors zum Zeittresor. Hier verschieben wir die Vase und ziehen den Stecker.

Teil 5: Das Necronomicon

Wir gehen gleich in den S-Mart hinein und können nun auch Ash spielen. Mit Ash nehmen wir das Geld aus der Kasse und das Handy aus dem Regal. Dann schauen wir uns das Telefon an der Wand an und nehmen den Hörer mit. Anschließend schalten wir den Fernseher ein. Wir gehen hinaus und durchsuchen den Sperrmüll. Jetzt geben wir all unsere Gegenstände an Razor.

Als Razor schauen wir uns erst mal das Handy an und versuchen es zu benutzen. Wir spielen die zweite Melodie, die in unserem Notenbuch abgebildet ist. Hier sprechen wir kurz mit Jeff und probieren anschließend die erste Melodie im Notenbuch aus. Jetzt können wir das Werkzeug und den Kleber nehmen und verlassen den S-Mart.

Wir betreten jetzt das Wohnhaus und gehen durch die Tür, wo normalerweise Achmed wohnen würde. Hier versuchen wir das Abspielgerät zu

nehmen und geben Stan das Geld. Wir nehmen das kaputte Gerät und reden nochmals mit Stan. Unser Handy will er allerdings nicht haben. Im Flur drehen wir die Antenne am Ausgang noch ein wenig und verlassen mit der zweiten Melodie schließlich diese Dimension. Hier probieren wir das Radio aus und versuchen dann, die neue Melodie zu spielen. Jetzt wechseln wir wieder zu Ash und durchsuchen den Inspektor. Die Lupe geben wir anschließend Razor. Mit Razor versuchen wir die Treppe hoch zu gehen was allerdings nicht klappt. Also versuchen wir sie auszutricksen und werfen Syds Schuhe auf die Treppe.

Dann öffnen wir den Feuerlöschkasten und nehmen den Zettel mit, den wir auch gleich durchlesen. Jetzt gehen wir in Achmeds Wohnung und nehmen dort die Fernbedienung. Achmeds finden wir in seinem Schlafzimmer. Mit der ersten Melodie schicken wir ihn in die andere Dimension und öffnen anschließend die unterste Schublade.

Jetzt ist es an der Zeit, ein Handy zu bauen, das Stan auch gerecht wird. Wir nehmen also den Aktenkoffer und legen den Hörer vom S-Mart und die Fernbedienung drauf. Das ganze fixieren wir mit dem Kleber. Für dieses „Handy“ rückt Stan die Reparaturanleitung heraus. Jetzt gibt Razor Tonbandgerät, Draht, Zettel und das Werkzeug an Ash, und dieser versucht das ganze zu reparieren. Razor muss im selben Raum sein und Ash' Fehlschlag mitbekommen. Wir lesen mit Razor jetzt die Reparaturanleitung, und Ash repariert das Gerät nach unsern Anweisungen (auch hier müssen beide natürlich in einen Raum sein). Ash gibt Razor jetzt das Tonbandgerät und Razor legt die Tonspule hinein und benutzt das

Ganze.

Wir gehen in den S-Mart in unserer Dimension und benutzen wieder die erste Melodie, um Jeff zurück zu bringen. Jetzt geht Razor auch in die blaue Dimension und gibt Jeff den Gutschein. Wieder in den zweiten Stock der hiesigen Realität probieren wir die neue Melodie vor Syds Haustür aus.

Mit Ash gehen wir nun in Syds Wohnung. Vor der verschlossenen Schlaf/Wohnzimmertür schieben wir einen Zettel unter der Tür durch und stochern mit dem Draht am Schloss herum. Anschließend ziehen wir den Zettel wieder hervor. Doch leider kommen wir so nicht an den Schlüssel. Aber wir können jetzt durch das Schlüsselloch hindurchschauen. Dort sehen wir das Necronomicon in verschiedenen Farben aufleuchten. Diese merken wir uns ausgehend von der Originalfarbe des Buches. (Türkis, Dunkelgrün, Gold, Purpur, Hellrot) Anschließend verlassen wir Syds Wohnung wieder und geben den Draht an Razor.

Jetzt gehen wir auf die rechte Seite des Raumes. Hier sehen wir mehrere Farbbalken, die uns den Weg nach oben versperren. Wir geben ihnen die Farben wie vom Necronomicon angezeigt (von oben nach unten) und sie geben den Weg frei. Jetzt gehen wir in den dritten Stock und besuchen Sam Grunion. In der Schublade seines Schreibtisches finden wir ein kleines Detektivkit, das wir gleich mit der Lupe verwenden. Dann wechseln wir wieder in die andere Dimension und gehen durch die Tür auf der rechten Seite. In dem Raum spielen wir die zweite Melodie und

anschließend die erste. Zurück in der blauen Dimension können wir jetzt endlich mit Sam reden. Wir erfahren, dass wir ihm seinen Terminkalender geben müssen, damit er uns einen Dietrich macht. Also zurück zu Clouso, den wir mit der Flöte in die blaue Welt bringen und mit ihm reden. Anschließend geht es zu Achmed, den wir auch ausfragen. Danach reden wir wieder mit Clouso. Jetzt zeigen wir ihm noch die Lupe und er gesteht alles. Wir schauen im Herd in Achmeds Wohnung nach und reden anschließend wieder mit ihm. Dann lesen wir noch den Zettel, der beim Telefon an der Wand hängt und merken uns die Nummer seiner Oma.

Bei Stan versuchen wir den Aktenkoffer zu öffnen. Jedoch ohne Erfolg. Also versuchen wir, die Dusche zu kaufen und bitten Stan, sie für uns auszuprobieren. Sobald Stan in der Dusche steht, benutzen wir sie mit der Kette. Jetzt können wir den Aktenkoffer aufmachen mit Hilfe der Nummer von Achmeds Oma (391742). Den Terminkalender geben wir Grunion und anschließend den Draht. Diesen geben wir Ash und öffnen mit der Melodie wieder die Barriere. Ash öffnet die Tür zum Schlaf- und Wohnzimmer mit dem Dietrich.

Syd schlagen wir einfach KO und benutzen dann das Buch. Nachdem alles schief gegangen ist, nehmen wir die Platte vom Boden und geben sie dem BOSS. Jetzt drücken wir die Platte noch durch die Öffnung an der linken Seite des Ortes und können jetzt das Buch benutzen. ◀

Eastereggs

Teil 1:

- * Necronomicon anschauen, bevor man Tür öffnet
- * Mit Bush telefonieren, bevor man Bernard anruft (zusätzlicher Abspann)

Teil 3:

- * Dusche öffnen bevor Emily anwesend ist.
- * 5x das Kissen mit den Hasen benutzen
- * Hasen (ohne Batterien) in die Mikro legen und anmachen (nur wenn Emilia nicht da ist)

Teil 4:

- * Im Tunnel unter dem Haus ganz nach rechts durch den dunklen Gang gehen
- * Käse aus dem Kühlschrank nehmen und 30 Sekunden warten
- * Telefon im Wohnzimmer mehrmals anschauen
- * Das Drehbuch zweimal anschauen

Teil 5:

- * Mit Inspektor Clouso reden: „Ein großer Unbekannter hat eine Verschwörung...“ danach Dialognummer 2, 4, 1 wählen
- * Mit Stan über seine Angebote reden bis er eine Voodoopuppe anbietet. Diese dann ausprobieren (zusätzlicher Abspann)
- * Mit Razor reden sobald man Syd umgehauen hat
- * Mit Razor Achmeds Badezimmer in der blauen Dimension besuchen
- * Den richtigen Spruch aufsagen (zusätzlicher Abspann)

Lösung - Episode 76: The Bernoulli-Show

Samstag, 08. August 2009 – FireOrange



Zuerst schaltet Bernard den Computer ein (wer nochmal auf den Flur gehen und zum Beispiel versuchen möchte Britneys Zimmer zu betreten, der sollte das vorher tun!). Anschließend verlassen wir das Zimmer und erfahren, dass die eigene Familie uns hier festhält. Zurück im Zimmer öffnen wir die obere rechte Schublade und holen das Messer heraus. Die Bettdecke wird eingesteckt und mit dem Messer entsprechend bearbeitet. Das nun entstandene Seil benutzen wir mit dem rechten Fenster. Nach

einer unerwartet weichen Landung schlagen wir kurzerhand mit dem Lukenöffner das rechte Zimmerfenster ein und greifen durch das Loch um in den Besitz einer Bürste zu kommen. Wir gehen ein Bild weiter nach rechts und betrachten dort den Fahrplan. Diesen behandeln wir mit der Bürste. Nach einer erneuten Begutachtung des inzwischen gereinigten Fahrplans folgt ein ausführlicher Dialog mit Robert, dem rosa Hasen. Nachdem nun der Auftrag klar ist, stecken wir die Bananenschale neben dem Schild ein und legen sie auf die Türmatte der Bernoullis. Dann wird geklingelt und wir verschaffen uns somit einen leichten Eintritt in den Eingangsflur. Dort versuchen wir den Keller zu betreten, wobei wir auf Antonio treffen. Nehmen wir erst einmal den Hammer, der komischer-

weise auf dem Kleiderhaken liegt. Damit demolieren wir draußen die Hauswand und benutzen die Einschläge um aufs Dach zu klettern. Oben angekommen setzen wir Robert an der Antenne ein um in den Besitz von "Power Rob" zu gelangen. Im Eingangsflur ziehen wir an dem Riss in der Tapete und behandeln den klemmenden Stromkasten mit dem Messer. Ist er geöffnet, benutzen wir Power Rob mit dem Stromkasten. Bei dem folgenden Dialog schlüpfen wir selbst in die Rolle des Schöpfers und reden mit Bernard. Die Auswahl der Fragen ist hierbei egal, man sollte aber die obersten Fragen zuerst auswählen, damit man nichts verpasst. ◀



Lösung - Episode 77: Schwer verquer

Dienstag, 25. August 2009 – FrasierCrane

Wie wir im Intro gesehen haben, hat Hoagie aus Versehen Bernards Gravivisor(TM) aktiviert und die beiden stehen mit gegenversetzter Gravitationsausrichtung in Britneys Zimmer. Ziel ist es zuerst in Bernards Zimmer zu kommen (wo das Spiel im Intro begonnen hat) und von dort aus in Hoagies Haus zu gelangen (gegenüber von Bernards Haus).

Britneys Zimmer

Als Erstes öffnet man mit Bernard die linke Schublade des Spiegelkästchens und schaut hinein. Nachdem man den Safe genommen hat wagt man nochmal einen Blick in die Schublade und erhält ein Brett.

Mit Hoagie öffnet man nun erstmal

die obere Schublade der Kommode und schaut hinein - er bekommt so einen Schuhlöffel. Als nächstes öffnet man den Kleiderschrank, schaut hinein und erhält eine Bowlingkugel. Daraufhin öffnet man die Tür und schaut hinunter in den Flur (mit 'Schau'). Dort nimmt man erstmals das Türschild und benutzt dann den Schuhlöffel mit den Nagel. Daraufhin schaut man wieder hinauf in Bernards Zimmer. Dort gibt man Bernard zuerst den Nagel und die Bowlingkugel. Sollte sie Bernard nicht fangen, wechselt man zu Bernard und stellt sich auf das Fenster. Daraufhin wechselt man zu Hoagie und gibt Bernard die Bowlingkugel nochmal.

Mit Bernard kombiniert man nun den Nagel, das Brett und die Bowlingkugel und erhält so einen Hebel. Diesen benutzt man mit dem Bett. Als nächstes wirft man den Safe an die Wand und hebelt so das Bett um. Daraufhin zieht man mit Bernard das Bett. Sobald es an die Wand gezogen wurde benutzt man es. Auf dem Bett angelangt öffnet man zuerst mit Hoagie die Tür und nimmt dann Bernard. Nach einer kurzen Zwischensequenz ist dieser im Flur angelangt.

Hoagie will nun auch endlich in den Flur kommen. Dafür schließt man zuerst die Tür und zieht den Kleiderschrank. Dann öffnet man die Tür

und den Kleiderschrank. Ist das erledigt hängt man sich mit Hoagie an die Tür (mit 'Benutze'). Als nächstes schaut man im Hängen in Bernards Zimmer und zieht den offenen Schrank vor die Tür. Daraufhin wechselt man zu Bernard, nimmt das aus dem Kasten hängende Kleidende und gibt es Hoagie. Nach einer kurzen Animation steht auch dieser im Flur.

Flur

Im Flur schaut man mit Bernard zuerst ins Badezimmer. Dort schließt man die Tür von Innen. Denn nun erscheinenden Wäschesack sieht man sich 2x an (und erhält so eine Hose und ein dreckiges paar Socken) und nimmt ihn darauf hin mit. Als nächstes steckt man kurzer Hand die Klobürste ein (schwarzer Stiel neben Toilette). Dann läuft man unachtsam mehrere Mal über den Spiegel bis dieser zerbricht. Man kann nun eine Scherbe aus dem Waschbecken mitnehmen. Man geht nun in den Flur zurück, sieht sich die Hose genauer an und erhält den überarbeiteten Lukenöffner. Diesen gibt man Hoagie.

Mit Hoagie sieht man sich den Lukenöffner genauer an und erkennt einen seltsamen, roten Knopf. Natürlich spricht man sofort Bernard darauf an, der einem erklärt, dass der neue Lukenöffner nun praktischerweise ausfahrbar ist. Nun öffnet Hoagie mit dem Lukenöffner die Dachbodenluke. Er schaut gleich auf den Dachboden und benutzt den 'Lukenöffner L101' mit dem grünen Gartenschlauch. Nun geht man wieder in den Flur und gibt den Schlauch an Bernard.

Bernard kann nun das Ende Schlauchs mitnehmen, was er auch gleich macht. Mit diesem geht er ins Badezimmer und benutzt ihn mit dem Wasserhahn. Auch Hoagie kann

nun ein Schlauchende mitnehmen und geht mit diesem wieder auf den Dachboden. Oben angelangt benutzt er den Schlauch mit dem eingetrockneten Superkleber. Bernard kann nun im Bad den Wasserhahn öffnen und der Superkleber wird somit angefeuchtet. Gleich darauf schnappt man sich den Superkleber mit dem Lukenöffner. Diesen gibt man auch gleich an Bernard.

Als Nächstes benutzt Hoagie das Schlauchende mit der Dachbodenleiter und bindet es so fest. Bernard nimmt nun erstmals den Schlauch wieder vom Wasserhahn und benutzt die dreckigen Socken mit diesem. Auf die gewaschenen Socken schmiert er den Superkleber. Dann benutzt er im Flur die gewaschenen Socken inkl. Superkleber mit dem festgebundenen Schlauch und kann nun nach oben klettern. Dort benutzt er die Dachbodenleiter und gelangt so in sein Zimmer (sollte die Tür zu Bernards Zimmer geschlossen sein klettert man vorher wieder mit Bernard hinunter (auf den Hotspot "Wand" klicken), wechselt zu Hoagie und öffnet die Tür.)

Hoagie weiß nun nicht was er tun soll und holt sich Rat bei Bernard. Dafür schaut er einfach in Bernards Zimmer hinunter. Nach einer kurzen Zwischensequenz steckt Hoagie in Bernards Fenster fest und versperrt somit den Weg nach draußen.

Bernards Zimmer

Bernard muss nun schauen, wie er zuerst zum Fenster hochgelangt und dort Hoagie aus dem Fenster rausbekommt. Dafür sollte man sich alles, was nicht niet- und nagelfest ist kralen.

Als erstes öffnet man die drei linken Schubladen des Schreibtisches und benutzt diese. Daraufhin nimmt man



die rechten Schubladen des Schreibtisches mit und steigt wieder an die Wand. Man findet nun über (bzw. links) vom Schreibtisch einen Hotspot "Hinter dem Schreibtisch". Diesen sieht man sich an und erhält eine Milchflasche. Als nächstes benutzt man die drei Schubladen, die man eingesteckt hat, mit den drei offenen Schubladen. Man hat nun eine Art Trittleiter, auf die man steigen kann. Dort nimmt man sich sofort den Hamster mit. Als nächstes kann man auf die Schreibtischkante steigen. Dort angelangt benutzt man den Lukenöffner mit dem Perpetuum Mobile. Außerdem steckt man sich gleich die Bettdecke ein.

Als nächstes wechselt man zu Hoagie und drückt das Bett von der Wand weg. Mit Bernard kann man nun auf dieses steigen. Oben angelangt nimmt man Bernards Bücher mit und steigt daraufhin wieder auf die Tischkante. Dort benutzt man die Bücher mit dem Bett. Man kann nun auf die Bücher steigen und ist bei Hoagie angelangt. Um Hoagie aus dem Fenster zu kriegen leert man die Milch, die man hinter dem Schreibtisch gefunden hat, in den Klobürstenhalter und benutzt diesen dann. Man erhält selbstgemachte Butter mit der man Hoagie einschmiert. Dieser flutscht nun gut eingefettet aus dem Fenster. Dieses kann man nun benutzen und gelangt auf die Hauswand.

Vor dem Haus

Ist man auf der Hauswand angelangt benutzt man als erstes die Glasscher-

be mit dem Wäschesack. Man erhält nun Schnüre die man mit der Bettdecke kombiniert. Diesen selbstgebaute Fallschirm befestigt man nun an Hoagie.

Als nächstes benutzt man das Perpetuum Mobile mit dem Dachgiebel. Leider wollen keine Blitze einschlagen. Also schaut man nach unten zur Haustür. Dort benutzt man den Hamster mit dem Pflöck des Briefkastens. Der Hamster knabbert den Pflöck um und Bernard kann nun den Zeiger vom Briefkasten einstecken. Den Zeiger schraubt man an das Perpetuum Mobile. Dieses benutzt man oben wiederum mit dem Dachgiebel. Nun schlägt ein Blitz ein und das Mobile hat mehr Energie. Als nächstes steigt man mit Bernard auf Hoagie (an welchen man den Fallschirm gebunden hat). Mit Hoagie lässt man nun das Fenster los (mit 'Benutze'). Während man durch die Luft fliegt benutzt man mit Bernard das getunte Mobile und gelangt zu Hoagies Haus. Vorher schlägt aber leider ein Blitz im Mobile ein.

Hoagies Haus

Während einer kurzen Zwischensequenz erfährt man, dass durch die Energie des Blitzschlages der Gravivorsor ausgelöst wurde und nun die Schwerkraft von unten nach oben wirkt. Zum Glück hängt man direkt an Hoagies Zimmer. Mit Bernard benutzt man zuerst Ho-

gie und kann so in sein Zimmer klettern. Dort angelangt geht man erstmal in den Gang und öffnet die Dachbodenluke. Man benutzt die Leiter und gelangt auf den Dachboden. Dort nimmt man sich das Seil, öffnet die linke Schranktür und nimmt den Werkzeugkasten mit. Diesen öffnet man auch gleich und erhält einen Bohrer, einen Inbusschlüssel und eine Brechstange.

Man geht wieder in den Gang und benutzt den Inbusschlüssel mit dem Fahrrad und erhält so einen Fahrradreifen. Als nächstes schneidet man ein kleines Stück vom Seil ab und benutzt dieses mit dem Reifen - und erhält so eine Art Flaschenzug. Man geht nun in Harrys Zimmer und benutzt als Erstes die Brechstange mit dem Brettern an der Wand. Daraufhin bohrt man mit dem Bohrer Löcher in Harrys Bett. An diese bindet man den selbstgebaute Flaschenzug. Daraufhin benutzt man das lange Seil mit dieser Konstruktion.

Wieder auf dem Dachboden nimmt man ein Seilende und bindet dieses an die roten Stromkabeln rechtes am Dachboden. Dann mit man das andere Seilende und benutzt dieses mit dem offenen Fenster. Nun geht man wieder hinunter in Hoagies Zimmer und bindet das Seilende, das nun vor dem Fenster hängt, an Hoagie fest ('Benutze' oder 'Nimm' Seil). Nun redet man mit Hoagie und sagt ihm,

Eastereggs

- * Wenn man mit Hoagie in Bernards Flur auf der Dachbodenleiter steht sollte man die Treppe benutzen. Unten angelangt sieht man sich das Telefon an und geht wieder nach oben. Wenn man dann mit Bernard redet ist eine neue Rede-Option aktiviert. Mit ein wenig Überzeugungskraft erhält man von Bernard den Gravivorsor. Diesen benützt man dann mit dem Telefon während es klingelt.
- * Auf Bernards Dachboden sollte man sich mit Hoagie mal genauer das Plakat von der "Mom" des grünen Tentakels ansehen. (Wirkt sich auch auf Abspann aus.)
- * Wenn man mit Hoagie ganz am Schluss des Spiels am Seil über Hoagies Haus "schwebt", sollte man das sinnlose Türschild nach unten werfen für eine kleine Zwischensequenz.

dass er das Fenster loslassen kann. Daraufhin geht man wieder auf den Dachboden und zieht nun am funktionsfähigen Flaschenzug. Glückwunsch - du hast Bernard und Hoagie wieder auf den "Boden der Tatsachen" zurückgebracht. ◀



Lösung - Episode 78: Dumm geholfen

Mittwoch, 06. Januar 2010 – Helli78

In der Schule

Nachdem wir unsere Strafe angetreten haben und Edna weg ist, nehmen wir uns das Eisspray. In der Schublade finden wir ein medizinisches Handbuch.

Das Eisspray mit dem harten Kaugummi benutzen. Nun mit dem Skalpell abkratzen. Wir erhalten einen Schlüssel und den Kaugummi selbst, an welchem wir uns zu allem Überfluss schneiden. Mit dem Schlüssel

versuchen wir, den Medizinschrank zu öffnen. Da wir uns eben verwundet haben, müssen wir uns erst selber verarzten. Wir lesen im Handbuch (Benutze) nach, was zu tun ist. Hoppla, da erhalten wir ein Pflaster.

Nach kurzer Recherche wissen wir, dass wir die Wunde desinfizieren und dann mit einem Pflaster schützen sollen. Etwas passendes dazu finden wir im Schädel des Skeletts (öffnen). Wir verarzten uns, was logischerweise mit Alkohol benutzen, Pflaster benutzen funktioniert.

Mit dem Schlüssel öffnen wir den Schrank und bekommen dafür eine Tablettenpackung Antidepressiva, eine Spritze und einen Defibrillator. Wir bemerken den Blutfleck auf dem Boden, dann öffnen wir die Tablettenpackung und erhalten eine Tablette und einen Beipackzettel den wir uns anschauen.

Wenn wir die Tabletten in den Alkohol geben, ergibt das eine hochgradig ätzende Säure. Diese schütten wir auf den Blutfleck. Sodann haben wir ein Loch im Fußboden und bemerken Dr. Tears und den Direktor, die sich im Zimmer unter uns unterhalten. Nach einer kurzen Sequenz wollen wir das leere Feuerzeug angeln.

Da das Telefon klingelt, gehen wir dort ran und erfahren, dass Dr. Fred in Not ist und unsere Hilfe benötigt. Den Telefonhörer nehmen wir automatisch mit. Dr. Tears können wir im Moment nicht mit Medikamenten aushelfen, wir zeigen ihm jedoch die leere Verpackung unserer Tabletten.

Nun kleben wir den Kaugummi auf den Hörer und dann dieses Objekt mit dem Loch im Boden benutzen. Nun haben wir ein leeres Feuerzeug im Handgranaten-Look.

Wir gehen in Dr. Tears' Zimmer und reden mit ihm. So erfahren wir, wie wir ihn wieder aufmuntern können: wir müssten ihn an der Schlinge aufhängen. Vorher stellen wir noch sicher, dass Direktor Harris sich nicht im Zimmer unter uns befindet, indem wir die Luke mittels 'Hebel drücken' öffnen und die Granaten-Attrappe

hinunterwerfen. Nochmals Dr. Tears auf seinen Wunsch ansprechen und den Hebel betätigen. Nachdem Dr. Tears ohnmächtig geworden ist, benutzen wir das Sofa. Den Sessel drücken wir und nehmen von der Pflanze etwas Dünger mit.

Wenn wir das Seil benutzen, kommen wir in das Direktor-Zimmer. Im Mülleimer finden wir Salz, im Schrank links gibt es das Duftwasser 1147-9. Wir versuchen, die Tür zu öffnen. Da diese abgeschlossen ist, müssen wir irgendwie Dr. Tears aus seiner Ohnmacht holen. Im Handbuch stehen nützliche Tipps darüber, wie man sich Riechsalz herstellen kann. Geben wir das Salz, den Dünger und das Duftwasser in das Reagenzglas und halten diese Mischung dem Doc unter die Nase. Er ist erweckt und wir bekommen unseren ersehnten Generalschlüssel.

Bushaltestelle

Wir werfen zuerst einen Blick auf den Fahrplan und stellen fest, dass wir auf die andere Straßenseite müssen. Wir versuchen, über die Ampel zu gehen. Wir drücken deshalb den Bedarfsknopf. Leider ist die Grünphase zu kurz, um reagieren zu können. Nachdem wir zwei weitere Mal gedrückt haben, ist der Knopf kaputt. Diesen heben wir auf und erhalten nur die Feder. Beim anschauen der rote Hand an der Ampel stellen wir einen Defekt fest und lesen im Medizin-Handbuch, was zu tun ist. Wir benutzen den Defibrillator mit der Ampel.

Huch, da haben wir einen Schaden angerichtet. Der Stromkasten scheint defekt. Wir öffnen ihn und schauen ihn uns an. Die defekte Sicherung entfernen wir und ersetzen sie mit der Nadel unserer Spritze (diese vorher voneinander trennen). Dann ein Feder-Ende mit einem Stift, egal welchen, benutzen und den Start-Knopf



drücken. Im richtigen Moment, das ist dann der Fall, wenn sich beide Stifte am nächsten sind, das andere Ende der Feder in den anderen Stift reinhängen. Erfordert etwas Geduld, klappt aber letzten Endes.

Da erscheint eine Großmutter an der Ampel. Wir sprechen sie an und geleiten sie hinüber zur anderen Straßenseite. Sie gibt uns dafür zehn Dollar. Auf der anderen Straßenseite nehmen wir den Fahrplan mit, gucken in den Mülleimer und finden eine Papiertüte.

Dann reden wir mit Clouso und erfahren so, dass er seine Lupe um keinen Preis herausgeben wird. Pusten wir doch mal unsere Tüte auf und benutzen sie dann mit Clouso. Der Superdetektiv ist weg. Um an die Lupe zu kommen, benutzen wir den Mülleimer. Danach noch den Fahrplan einstecken.

Schließlich tauschen wir die Fahrpläne aus und sprechen die Oma darauf an, dass sie an der falschen Haltestelle steht. Mit der Lupe von uns kann sie dieses im Plan nachlesen. Wir bringen sie deshalb auf die andere Straßenseite und haben jetzt dafür 20 Dollar in der Tasche.

Das Taxi vor der Ampel öffnen, mit dem Fahrer, den wir als Achmed erkennen, reden und mitfahren.

Im Wald

Nach der Zwischensequenz befinden wir uns im Wald. Am Baum finden wir einen langen Ast, den wir mitnehmen. Im Motorraum findet sich noch eine kleine Schraube. Den Kofferraum können wir öffnen, indem

wir Achmed drücken. Im Kofferraum finden wir eine Metallstange und einen Schlauch. Von der herausgefallenen Autotür nehmen wir die Kurbel mit. Da Achmed Probleme mit seinem Bein hat, müssen wir dieses genauer anschauen. Wir untersuchen die verschiedene Stellen des selbigen, also Zeh, Fuß, Knie, Wade, Knochen und stellen einen Bruch fest. Im Handbuch steht, womit wir den Bruch beheben können. Wir schauen uns nach Alkohol um, da wir ihn zum Desinfizieren benötigen. Gehen wir nach links aus dem Wald, so kommen wir an eine Bushaltestelle. Dort stehen eine Transsexuelle und ein Alki. Dem Alki wollen wir sein Lieblingstrank wegnehmen, dieses will er aber nicht hergeben. Wir erhalten dafür einen Korken, nicht aber den Alkohol. Da er ihn nicht herausgeben will, fragen wir ihn über die gewünschte Gegenleistung aus. Er würde eine Frau kennenlernen und sie solle ihm wiederum als deutliches Zeichen, dass sie ihn auch kennenlernen möchte, etwas 'Persönliches' überlassen. Die Transe sprechen wir auch an, haben jedoch keinen Erfolg damit.

Zurück im Wald versuchen wir die Blumen am Baumstamm zu nehmen. Leider hindert uns daran der Vogel auf dem Ast, indem er uns auf die Hand kotet.

Mit Achmed reden wir über die Traditionsbräuche aus seinem Land. So erfahren wir, wie wir das unliebsame Tier verscheuchen können:

Wir müssen uns eine Druckluft-Wafer basteln. Den Korken stecken wir in den Schlauch, welchen wir an das Ventil vom Autoreifen klemmen. Nun ist der Vogel weg und wir können die Blumen nehmen. Damit gehts zur Haltestelle.

Wir zeigen sie der Transe, welche davon aber furchtbar niesen muss. Die Transe schnäuzt in ein Taschentuch,

welches wir mitnehmen und dem Alki zeigen. Er überlässt uns zum Dank seine Flasche. Bevor wir zurück in den Wald gehen, nehmen wir den dicken Stock vom Baum mit. Endlich können wir das Bein von Achmed verarzten.

Mit dem Skalpell trennen wir den Airbag vom Lenkrad ab und zerschneiden ihn in Stücke. Das Bein einrenken (Drücken) und nun den Geldschein in den Alkohol tauchen und an das Bein. Die Metallstange wird an die Wade angelegt und mit dem Streifen des Airbags fixiert. Geben wir Achmed den Stock, kann er auch schon wieder laufen. Vorher müssen wir ihm die Abfahrtszeit des Busses mitteilen. Um Einsicht auf den Fahrplan zu bekommen, bohren wir mit dem Handbohrer, welches wir aus der kleinen Schraube und der Kurbel zusammensetzen, ein kleines Loch in die Seitenwand des Häuschens. Nun benutzen wir den schmalen Stock damit. Der Stock bricht und wir haben ein kurzes Stöckchen. Endlich können wir auf den Fahrplan schauen.

Villa der Edisons

Nach der Sequenz stehen wir im Erdgeschoss. Links, in der Küche, nehmen wir den Trichter und das Backförmchen aus dem Küchenschrank mit. Im Flur des Obergeschosses schauen wir die beiden Bilder an der Wand genauer an. Rechts sehen wir Edna, ihrem Bild kann man zwei Gläser entnehmen. Im linken Bild ist Ted zu sehen, der Verband um ihn herum ist jedoch abwickelbar. Gehen wir nach links in das Malzimmer. Den roten Hering auf der Holzkiste benutzen wir mit unserem Skalpell und bekommen einen kleinen Zeiger. Im gemalten Bild finden wir eine noch zu kleine Schrift. Wenn wir das Förmchen mit dem Brillengläsern benutzen, erhalten wir eine Lupe. Damit

lesen wir die Schrift und identifizieren eine kryptische Uhrzeit. Wer will kann auch die kleine Schrift mit dem Skalpell ausschneiden.

An der Großvater-Uhr

kombinieren wir den kleinen Zeiger mit dem kleinen Stöckchen und der Schraube (vorher den Handbohrer auseinander nehmen), dann stellen wir die richtige Uhrzeit ein. (Tipps im Kasten auf der nächsten Seite.)

Die Uhr sollte sich dann automatisch öffnen. Den Verband mit dem Haken benutzen und abseilen.

Im Labor

Wenn wir im Labor ankommen, finden wir Dr. Fred und Ed im handfesten Streit vor. Wir erfahren, dass Eds Hamster verschwunden ist. Klopfzeichen deuten darauf hin, dass das Tier im Getränke-Automaten sein könnte. Wir schauen uns die Apparatur rechts davon genauer an und ziehen erst mal den Nippel durch die Lasche. Die Kurbel stecken wir auf die Spule und drehen anschließend daran. Das sollte einen Pfeil zum Vorschein bringen, welchen wir sofort drücken.

Das öffnet die Tür des Automaten einen kleinen Spalt; wenn wir die Tür nochmals öffnen, steht sie weit offen. Dort ist ja auch Eds Hamster, leider eingefroren. Den Eisblock sowie eine Coladose nehmen wir mit. Den Eisblock stellen wir in die Mikrowelle (in der Küche). Nanu, da geht das Licht aus und der Hamster ist auch plötzlich verschwunden?!

Zurück im Labor berichten wir Ed, was wir eben erlebt haben. Schon wieder folgt ein schwerer Familienstreit. Wir mischen uns ein und bieten unsere Hilfe an. Den Hamster legen wir auf die Liege. Dann untersuchen wir ihn, indem wir uns alle möglichen Körperpartien anschauen. Wir füllen ihn mit unserer Cola mit-

tels Trichter ab. Und da es nicht weiter geholfen hat, muss der Hamster geröntgt werden. Ed verrät jetzt, dass der uns bisher unbekannte Apparat ein Röntgengerät ist. Um eine endgültige Diagnose stellen zu können, müssen wir ihn röntgen.

An der Röntgen-Apparatur

betätigen wir den Hebel. Aus der rechten Schublade des Schreibtisches

entnehmen wir das fertige Bild. Die Lampe auf dem Schreibtisch anschalten und mit dem Bild benutzen. Leider ist es zu dunkel.

Im Nebenraum öffnen wir den kleinen Schrank und füllen etwas von dem Kontrastmittel in unsere Spritze. Dieses verabreichen wir dem Hamster. Abermals betätigen wir den Hebel, entnehmen anschließend das Röntgenbild aus der Schublade. End-

lich erkennen wir, warum es dem Hamster so schlecht geht. Er kann nicht pupsen, da er einen Korken im Hintern stecken hat. Den Gartenschlauch stecken wir auf den Staubsauger. Das Schlauchende benutzen wir mit dem Hamster-Hintern samt Trichter und schalten den Staubsauger ein.

Lösungshinweise zum Uhrenrätsel

z.B. viertel vor dreiviertel sechs.

Zerlegen wir erst einmal diesen Ausdruck. Es ist also "viertel vor" einem bestimmten Zeitpunkt. also XX:45 Uhr. Der zweite Teil des Rätsels gibt den genannten Zeitpunkt an. "Dreiviertel sechs". Also ist es 17:45. und viertel vor, also 15 Minuten früher. Das führt uns zum Zeitpunkt 17:30.

Mögliche Uhrzeiten

Eine halbe Stunde vor dreiviertel zehn. = 09.15

Sieben Minuten nach elf Uhr achtunddreißig. = 11.45

Dreiviertel nach dreiviertel vier. = 05.30

Viertel vor dreiviertel sechs = 06.30

Lösung - Episode 79: Der Wunsch-O-Mat

Montag, 27. September 2010 – Shoben

Bernards Zimmer

Das Spiel startet in Bernards Zimmer. Wie schon oft wollen wir nichts Anderes als raus.

Wir nehmen uns dazu erst mal den Schuhkarton und öffnen ihn auch gleich. Wir erhalten unsere Schuhe. Oh! Da steckt ja noch eine Socke in einem davon. Also öffnen wir auch die Schuhe und erhalten eine Socke... Riecht übel. Nun öffnen wir die beiden Schubladen links und rechts oben und schauen jeweils hinein. Wir erhalten ein Headset und einen Schraubenzieher. Jetzt nehmen wir uns auch noch das Perpetuum-Mobile und „benutzen“ mal das grüne Buch im Regal. Nach einer kurzen

Lesestunde haben wir einen Plan im Inventar. Laut diesem brauchen wir einen Prozessor, ein Mikrofon, einen Lautsprecher und eine aufgeladene Batterie, um den Wunsch-O-Mat zu bauen, mit dem wir ausbrechen wollen.

Außerdem muss das ganze verdrahtet werden. Das wäre doch gelacht! Alles Nötige dazu finden wir in Bernards Zimmer. Wenn wir den Computer benutzen, erfahren wir leider, dass er nicht funktioniert. Oh, schade. Na ja, was soll's! Schrauben wir ihn auf (Benutze Schraubenzieher mit Computer). Wir erhalten schon fast alles, was wir brauchen: Drei Drähte (Grün, Gelb und Rot), einen Prozes-



sor und einen Akku. Zuerst benutzen wir einen beliebigen Draht mit dem Prozessor. Dieser ist mit diesem einfachen Schritt schon abgehakt. Nun müssen wir den Akku aufladen. Dazu benutzen wir das Perpetuum-Mobile mit ihm. Das Mobile verschwindet aus unserem Inventar. Dafür haben wir aber einen aufgeladenen Akku. Damit ist auch die aufgeladene Batterie abgehakt. Nun ist uns langwei-

lig, spielen wir mal am Headset rum. Upps! Als wir daran ziehen geht es kaputt. So was Blödes! Na ja, es hat auch was Positives. Wenn wir einen beliebigen Draht mit dem Mikrofon benutzen, haben wir schon ein Mikrofon. Fehlt nur noch der Lautsprecher. Wir benutzen den Schraubenzieher mit dem Kopfhörer und erhalten einen Lautsprecher, welchen wir wiederum mit dem letzten übrig gebliebenen Draht verkabeln. Jetzt haben wir alles. Wir schauen noch einmal auf den Plan und schon geht das Basteln los! Nun benutzen wir den erhaltenen Wunsch-O-Mat mit der verschlossenen Türe, gehen durch und nach einer außerordentlich kurzen Sequenz finden wir uns ganz woanders wieder...

Gados 9

Auf die Erde können wir uns nicht einfach zurück wünschen. Der Wunsch-O-Mat hat nicht mehr genügend Energie, nur noch sehr kleine Wünsche sind möglich. Wir müssen einen anderen Weg finden, um zur Erde zu gelangen. Zuerst gehen wir in die Höhle rechts.

Hmm, links und ein bisschen oberhalb von der Plattform ist ein Stein, der uns verdächtig vorkommt. Ziehen hilft nicht, aber eindrücken lässt er sich. Nun können wir die Plattform „benutzen“. Huch! Es hat sogar funktioniert. Na so was. Jetzt sind wir in einem seltsamen Raum. Wir gehen durch die Tür links. Da liegt ja ein Kaugummi links auf dem Boden.

Den schnappen wir uns... *Würg*, klebrig. Auf dem schwarzen Brett hängen unter anderem Fahndungsplakate. Wir nehmen uns das vom lila Meteor. Wenn wir unten rechts in den Raum, mit dem Bildschirm gehen, können wir die Fernbedienung nehmen, die rechts am Boden liegt... Komisch, sieht aus wie bei uns daheim... Was soll's. Wir gehen wieder auf den Flur und unten in den Gefängnistrakt. Dort nehmen wir uns den Eimer und verlassen den Raum wieder. Nun gehen wir links nach oben in den nächsten Raum und reden mit dem netten kleinen grünen Männchen. Wir sagen ihm, dass wir Bernard Bernoulli sind und gehen dann alle Möglichkeiten mit ihm durch. Wir erfahren, dass wir das alte Raumschiff im Hangar nehmen können, dieses ist aber leider ohne funktionstüchtigen Antrieb und Sprit. Es gilt also, diese beiden Dinge aufzutreiben. Das grüne Männchen hat uns auch verraten, dass Weltraumsprit aus Öl, warmen Kaffee und purer Energie herzustellen ist. Von hier an sind wir also auf unsere eigene Genialität gestellt. Zuerst einmal benutzen wir den „Getränkeautomat“ und finden heraus, dass es in Wahrheit ein Replikator ist. Wir gehen nun erst mal alle Möglichkeiten durch, wodurch wir einige Getränke erhalten. Die Socke benutzen wir jetzt mit der erhaltenen Milch. Wir entdecken hinter dem grünen Männchen einen Fernseher, diesen schalten wir auch gleich mit der Fernbedienung ein. Wir erfahren eine Telefon-

nummer. Also gehen wir wieder in den Raum mit der Plattform und benutzen sie, um wieder in die Höhle zu gelangen, wo wir ganz rechts an der Wand mit dem Telefon die besagte Nummer wählen. Nun ist das grüne Männchen abgelenkt und wir können in seinem Büro die Tasse Kaffee nehmen und uns den Schreibtisch anschauen. Dieser hat aber viele Schubladen. Wir „öffnen“ den Schreibtisch. Oh! Wir erhalten eine „Beamfunktion“... Nützlich so was. Mit dem Wunsch-O-Mat wünschen wir uns den Kaffee warm. Den warmen Kaffee kippen wir dann auch gleich in den Eimer. Wir gehen wieder mal zum „Plattformraum“ und benutzen die Plattform, in der Höhle gehen wir links hinaus und nochmals links zu einer Schlucht. Mit der Beamfunktion besamen wir uns einfach auf die andere Seite und verlassen das Bild wieder nach links. Hier finden wir eine große Tür. Oh! Ein Roboter bewacht sie. Reden wir mal mit ihm. Wir gehen wieder alle Möglichkeiten durch. Weiter links von der Tür finden wir dann einen Schlüssel, dieser ist sehr klein und gut getarnt, aber man findet ihn schon.

Wir gehen rechts aus dem Bild und besamen uns wieder über die Schlucht, gehen nochmal rechts aus dem Bild, in die Höhle, benutzen die Plattform und gehen links auf den Flur, neben der Tür zum Büro können wir nun mit dem Schlüssel den Schrank aufschließen. Wir nehmen die Kamera daraus und gehen wieder

Tipps

Beim Verbinden von Gegenständen, ist es manchmal so, dass es nur auf den einen Weg funktioniert, also z.B.: „Benutze Lukenöffner mit Klebeband“, nicht aber: „Benutze Klebeband mit Lukenöffner“. Also nicht verzagen, immer beide Möglichkeiten ausprobieren.

Beim Verbinden von Gegenständen kann es auch sein, dass die Hotspots ein wenig verschoben sind, sodass man, wenn man auf einen der Pfeile drücken will, blöderweise auf einen Gegenstand klickt. Wenn das passiert, einfach ein Stückchen links neben dem Pfeil drücken.

rechts hinaus, benutzen die Plattform, links raus aus der Höhle, über die Schlucht, wieder links... Puh! So viel Lauferei. Nach einer kurzen Verschnaufpause schießen wir jetzt ein Foto von dem Roboter. Wir öffnen die Kamera und erhalten den unentwickelten Film. Mit dem Wunsch-O-Mat ist der aber im Handumdrehen entwickelt. Wir benutzen nun das Kaugummi mit dem erhaltenen Foto und dieses dann wiederum mit dem Fahndungsplakat. Das „neue“ Fahndungsplakat zeigen wir jetzt dem grünen Männchen. Ja genau, das heißt: Rechts aus dem Bild, über die Schlucht besamen, wieder rechts, in die Höhle, STOPP! Hier noch mal die Nummer wählen und das grüne Männchen weglocken, um die Beamfunktion wieder in seinem Büro in den Schreibtisch zu legen. Wenn er

jetzt wiederkommt zeigen wir ihm das Plakat. Der Roboter geht wohl hinter schwedische Gardinen, der arme. Nun gehen wir wieder ans Telefon, locken das grüne Männchen weg und holen uns die Beamfunktion wieder aus dem Schreibtisch. Damit gehen wir wieder über die Schlucht und können nun die Tür benutzen. Dazu müssen wir aber mit der Milchsäure die kleine Energiestation, rechts von der Tür, aufätzen und sie dann benutzen. Wir gehen hinein und links durch den Gang. Hier nehmen wir den Motor auf dem Tisch an uns, benutzen den Schraubenzieher mit dem Riss, aus dem das Öl tropft und stellen dann den Eimer auf die Pfütze. Nun haben wir einen Eimer voll Kaffee und Öl, wir nehmen Eimer und den Schraubenzieher wieder und schauen uns noch den großen

Plan an der Wand an. Wir erfahren einen Zahlencode, bestehend aus 4 Zahlen und der Antwort auf alles. Wer brav seinen Reiseführer gelesen hat, weiß, dass die Antwort auf alles 42 ist. Also besteht der Code aus den vier Zahlen und am Ende einer 4 und einer 2. Wir gehen in den Hangar und finden 6 dicke fette Knöpfe. Hier gehört der Zahlencode hin. Was jetzt der Knopf 1 ist, sollte klar sein... Von oben links der erste, usw. ...

Haben wir den Code richtig eingegeben, sollte links der Energieschild ausgeschaltet sein. Wir stellen nun den Eimer auf den Energieschild-Rahmen und schalten ihn wieder ein. Dazu muss man den Code aber rückwärts eingeben. Nun ist der Eimer voll, wir benutzen den Motor mit dem Raumschiff und dann die Schuhe

Eastereggs

- * Im ganzen Spiel sind Anspielungen und Insiderwitze über die Romanreihe von Douglas Adams, „Per Anhalter durch die Galaxis“ verstreut, z.B. die Antwort auf alles, oder der Pangalaktische Donnergurgler (Bester Drink der Welt)
- * Im Raum hinter der großen Tür steht auf einer der Kritzeleien an der Wand „The Cake is a lie“, was wiederum eine Anspielung auf das Spiel „Portal“ von der Spieleherstellerfirma „Valve“ ist.
- * Hat man mit dem Roboter vor der Tür gesprochen, bevor man ihn verhaften ließ (Man muss nicht), die Kritzelei links an der Wand im Raum hinter der großen Tür gelesen und den Zeitungsartikel am schwarzen Brett gelesen, so sieht man am Ende noch eine kleine „schleimige“ Sequenz. (-;
- * Ganz am Ende landet ein ganz bestimmtes Raumschiff an einem bekannten Ort.
- * Die Potion ist ein wiederkehrender Gegenstand aus der Spielreihe „Final Fantasy“. Der exakte Wert an dadurch wiederhergestellten Lebenspunkten, den Bernard beim Anschauen erwähnt, entspricht der Potion aus Final Fantasy VII.
- * Die Entwicklungs-Sequenz des Fotos ist natürlich eine klare Anspielung auf die „Pokémon“-Spielreihe.
- * Das Foto, das am schwarzen Brett hängt und von Bernard mit „Ein ganz schlimmer Verbrecher“ kommentiert wird, ist die verkleinerte Version des MMM-George W. Bush.
- * Das Fahndungsplakat von „Weavel, Chef der Weltraumpiraten“ ist eine Anspielung auf den gleichnamigen Charakter aus dem Videospiel „Metroid Prime: Hunters“.
- * Der „Stinkdrink“, den man beim Replikator anfordern kann, ist eine Anspielung auf das Adventure „Edna bricht aus“, wo man selbigen beim Barkeeper bestellen kann und dann feststellen muss, dass sie scheußlich schmecken. Woher Bernard das weiß, bleibt fraglich.
- * Wenn man den Schrank (mit der Kamera) sehr oft anschaut, kann man Bernard damit ziemlich auf die Nerven gehen.
- * Der „Unbekannte“, der wegen Diebstahl und Entführung gesucht wird, ist unschwer als Lorian zu erkennen.
- * Die Möglichkeiten, sich dem Meteoropolizisten vorzustellen sind allesamt Anspielungen auf Lucas Arts-Adventure oder die MMM-Reihe.

mit dem Eimer ... Et voilà:

Lösung - Episode 80: Spiel des Lebens

Dienstag, 08. Oktober 2019 – Rulaman



Im Haus

Nach einem kurzen Intro befindet sich Bernard in seinem Zimmer. Dort nimmt er seine Erfindung, die Virtuel 400 mit. Leider fehlt ihm noch ein Kabel, um sie an den Computer anzuschließen. Also auf den Dachboden.

Im Schlafzimmer der Eltern nehmen wir die Holzlatte mit. Den Zettel auf dem Bett will Bernard nicht.

Im Abstellraum können wir aus dem Werkzeugkoffer die Fernbedienung für den Fernseher mitnehmen.

In der Küche des Hauses nehmen wir aus der Schublade ein Messer mit.

Dann schauen wir uns im Gang das Angelbild an, das dort hängt. Bernard sagt, dass da ein Haken dran hängt. Mit dem Messer schneiden wir ihn ab.

Dann gehen wir vor das Haus, öffnen die Garage rechts und gehen hinein. Dort nehmen wir den Kleber aus dem Regal. Den Kleber benutzen wir mit dem Angelhaken. Doch die Holzlatte scheint Bernard nicht zu wollen. Daher benutzen wir das Messer um eine Stange daraus zu schnitzen. Dann erst können wir den klebrigen Haken mit der Stange verbinden. Wir erhalten einen Lukenöffner.

Mit diesem öffnen wir die Luke zum Dachboden. Bernard führt eine kurze Unterhaltung mit Grün Tentakel und

erhält darauf hin das Kabel.

Damit gehen wir in den Keller und schließe alles an. Zuerst stecken wir das Kabel in den Computer. Dann verbinden wir die Virtuel 400 mit dem Kabel und benutzen sie. Bernard lädt Dave ein und die Reise geht los.

Im Spiel

Bernard hängt nach einem Unfall im Spiel Gangsta 2 fest, welches er erfolgreich beenden muss. Also los, helfen wir ihm.

Wir gehen nach rechts bis zur Fabrikhalle. und haben ein sehr kurzes Gespräch mit zwei Gangstern. Nach einer kurzen Bewusstlosigkeit befindet sich Bernard im Inneren der Halle. Wir öffnen die Kiste und bekommen eine Truhe. Die Pizzaschachtel können wir mitnehmen, sie ist aber nicht von Bedeutung für das Spiel. Und unter dem Kissen der Couch liegt ein Schlüssel, den wir ebenfalls mitnehmen. Die Truhe öffnen wir mit dem Schlüssel (Benutze) und erhalten eine Blendgranate.

Im Schrank liegt unten links ein Kleiderhaken, den wir ebenfalls mitnehmen. Damit können wir die Tür öffnen. Anschließend benutzen wir die Blendgranate mit der Tür.

Auto

Bernard konnte den beiden Gangstern entkommen und steht nun vor einem Auto. Leider ist der Autoschlüssel in ein Gitter gefallen und Benzin fehlt auch noch. Also schauen wir mal nach rechts auf die Wiese. Wir öffnen den Werkzeugkasten und bekommen eine Zange. Dann schauen wir den Müllhaufen an und ne-

hmen die Stange, die seitlich raus schaut. Wir bekommen eine Schaufel. Damit könne wir etwas links vom Werkzeugkoffer den losen Boden weg schaufeln und entdecken eine Luke. Leider verschlossen.

Zurück zum Platz wo das Auto steht, entdecken wir einen Riss in der Wand. Darin glitzert etwas. Bernard greift danach und wir bekommen einen Schlüssel. Dieser passt prima in die Luke. Bernard geht nach unten und entdeckt einen geheimen Keller.

Links unter dem Tisch liegt ein Brett. Das nehmen wir und ziehen mit der Zange den Nagel heraus. Anschließend nehmen wir den Benzinkanister. Das erste Problem ist also gelöst. Von der Apparatur rechts davon he-men wir die Spule. Diese können wir mit dem Nagel verbinden. Jetzt fehlt Bernhard nur noch eine Stromquelle. Wir schauen uns die Soundanlage an und entdecken, dass sie mit Batterien läuft, Also nehmen wir sie und verbinden die Batterie mit dem Eisenkern. Das Ganze wenden wir dann über dem Gullydeckel draußen an und erhalten den Autoschlüssel wieder.

Jetzt können wir das Benzin ins Auto schütten und den Schlüssel mit dem Auto benutzen um wegzufahren.

Datenklau

Nach einer längeren Autofahrt befindet sich Bernard vor einem Haus. Die nächste Aufgabe steht an. Wir sehen eine Mülltonne und versuchen sie mitzunehmen. Dafür bekommen wir ein Radio. Auch den Eimer nehmen wir, obwohl er ein Loch enthält. Ebenfalls nehmen wir eine lose

Holzlatte mit (zweite von rechts). Das Plakat an der Wand beschert uns noch Klebestreifen.

Die Tür bekommen wir bequemerweise mit dem Kleiderhaken auf. Einfach praktisch.

Im Inneren will sich Bernard gleich mal den Computer ansehen, Aber der ist leider kaputt. Daher müssen wir ihn aufschrauben und reparieren. Wir ziehen den Teppich etwas zurück und bekommen einen Schlüssel dafür.

Wir gehen in den Raum nebenan und schauen uns um. An die Vase und das Papier kommen wir alleine nicht ran.

Mit der Latte bekommen wir aber immerhin die Vase und aus ihr einen Schraubendreher. Das Bild können wir einfach so mitnehmen. Dahinter kommt eine Wand zum Vorschein.

Mit dem Schraubendreher schrauben wir einfach mal den PC auf. Bernard erkennt, dass ein Draht kaputt ist. Wir brauchen also einen neuen.

Wir gehen wieder nach Nebenan und kleben die Klebestreifen auf den Eimer. Anschließend benutzen wir den Eimer mit dem Behälter. Benutzen wir doch mal das Zeug im Eimer mit der Wand. Die Farbe wird weggeätzt und ein Tresor kommt zum Vor-

schein. Der Schlüssel im Inventar öffnet ihn und Bernard erhält eine Diskette. Fehlt nur noch der Draht. Aber wenn wir das Radio mit dem Schraubendreher aufschrauben, erhalten wir einen. Den Draht benutzen wir mit dem PC. Das repariert diesen. Nur die Diskette eingelegt und Bernard ist durch das Spiel gekommen.

Es folgt der Abspann.



Eastereggs

- * Den Fernseher mit der Fernbedienung aus dem Werkzeugkoffer im Abstellraum einschalten.
- * Hinter der losen Platte in der Bibliothek (rechts unten) liegt eine Komplettlösung für das Spiel.
- * In der Bibliothek enthält, in der dritten Reihe von unten, das linke rote Buch die 10 Gebote von MMM.

Lösung - Episode 81: Bernard bricht aus

Mittwoch, 06. Januar 2013 – Rulaman

Bernard wurde mal wieder in seinem Zimmer eingesperrt. Dabei muss er doch dringend zur Eierkopf Preisverleihung. Also ... nichts wie raus, aus dem Zimmer und dem Haus.



Bernards Zimmer

Der einfachste Weg ein Zimmer zu verlassen führt immer über die Tür. Also versuchen wir diese doch mal zu öffnen. Pech – ein Sicherheits Schloss. Als Suchen wir weiter im Zimmer. In einer Schublade ist leider nichts, die andere ist verschlossen. Schauen wir doch mal unter das Bett (Schau, Nimm). Wir erhalten einen Lukenöffner. Auf die Tür angewandt sagt er uns, dass wir die Tür nur mit dem passenden Schlüssel aufbekommen. Und dass sich der im Zimmer befindet, ist unwahrscheinlich. Also müssen wir einen anderen Weg aus dem Zimmer suchen. Das Laken und das Kissen nehmen wir mal vom Bett mit, wobei wir letzteres gleich mal untersuchen (Schau).

Das Fenster eignet sich doch prima, um als Fluchtweg zu dienen. Also schlagen wir die Scheibe doch einfach mit dem Lukenöffner ein. Da Bernard nicht aus dem Fenster springen will, benutzen wir das Bettlaken. Wir schneiden es mit dem Taschenmesser in kleine Streifen und Bernard macht sofort ein Fluchtseil daraus.

Leider ist das Seil nicht fest genug. Wir müssen es verstärken. Außerdem wäre es doch ratsam, den Eierkopf-

preis vom Vorjahr mitzunehmen. Quasi als Beleg. Zum Glück ist er nur angeklebt. Die Klebestreifen nehmen wir natürlich mit und benutzen sie mit dem Seil. Jetzt können wir das Seil mit dem Fenster benutzen und das Seil erneut alleine benutzen um das Zimmer zu verlassen.

Garage

Da Bernard nicht nach links gehen möchte und rechts nichts mehr ist, schauen wir doch einfach mal in die Garage. Dort nehmen wir das Glas und den Behälter. Die Flüssigkeit im Glas schüttet Bernard einfach aus. Den Behälter müssen wir leider mit dem Taschenmesser öffnen. Dafür erhalten wir einen Schlüssel. Mit diesem öffnen wir die Tür und gehen durch. Wir finden unser Fahrrad, das aber leider abgesperrt wurde. Wieder zurück in der Garage suchen wir das Regal weiter ab und finden doch tatsächlich eine Tüte Chips hinter dem Papierstapel. War da nicht eine Mauseloch? Versuchen wir doch mal unser Glück. Leider klappt der Versuch die Chipstüte mit dem Loch zu verwenden nicht. Aber wenn wir die Chips in das Glas füllen und dann vor das Loch halten, erhalten wir Bernard alte Laborratte. Von dieser nimmt er selbstständig den Draht und lässt die Ratte wieder laufen. Dann verwenden wir den Draht mit dem Schloss am Fahrrad und können zur Preisverleihung fahren.

Preisverleihung

Leider lässt uns die Dame nicht zur Verleihung, da unser Name nicht auf der Liste steht. Wir müssen also da-

für Sorgen, dass er dort erscheint. Die Dame muss abgelenkt werden. Hatte sie nicht Hunger? Locken wir sie doch in die Kantine. Schauen wir erst einmal auf die Zettel an der Wand. Dort erfahren wir, dass die Rezeptionistin gerne Fisch haben möchte.

Etwas weiter rechts finden wir einen Ventilator. Der wäre doch geeignet um einen fischartigen Geruch zu verbreiten. Leider hat er kein Kabel. Aber die Lampe daneben. Diese nehmen wir und bearbeiten sie danach mit dem Taschenmesser. Danach benutzen wir das Kabel mit dem Ventilator. Perfekt. Doch woher bekommen wir unseren Fischduft.

Etwas weiter links war doch ein Mülleimer. Wir wühlen darin herum und entdecken eine Plastiktüte. Wir schauen sie an und merken, dass sie nach Fisch riecht. Also auf zum Ventilator und drüber gestülpt. Bernard trägt sich in die Liste ein und – Voilà. Der Rest ist selbst laufend. Genießen wir die Show.

Eastereggs Startbildschirm

- * Bernard zwischen den Beinen anklicken
- * Fernseher benutzen
- * Computer benutzen
- * Vor der Garage den Hotspot 'andere Straßenseite' suchen und anschauen
- * Sandra anschauen
- * Alle Zettel anschauen
- * Bücher in Bernards Zimmer anschauen

Lösung - Episode 82: Freundin mit Hindernissen

Montag, 20. Mai 2013 – Cossack

Bernard

Nachdem Bernard Kari Herfurth kennen gelernt hat, und wieder in seinem Zimmer ist, kann das Spiel beginnen. Wir nehmen Chuck, die Pflanze und öffnen dann beide Schubladen. Nach dem anschauen erhalten wir eine Schere und eine Rolle rotes Klebeband. Dann nehmen wir die Bettdecke (Bett) und schneiden sie mit der Schere zurecht. Wir wickeln Chuck in die Decke und benutzen das rote Klebeband mit dem fast fertigen Geschenk. Bernard ist bereit, es Kari zu geben.

Britney

Zuerst gehen wir nach draußen und holen uns die Zeitung aus dem Briefkasten. Dies bringt uns auf eine Idee. Im Zimmer unserer Eltern nehmen wir die Lampe und erhalten eine Glühbirne. Der Versuch die Abstellkammer zu öffnen schlägt fehl. Allerdings haben wir ja die Glühbirne, in der sich ein Draht befindet. Also benutzen wir die Birne mit der Tür und schon ist diese auf. Als einzigen Ge-

genstand in Regal nehmen wir die Flasche mit der schwarzen Tinte. In der Bibliothek ist im zweiten Regal von unten auf der linken Seite ein Familienalbum (rotes Buch), das wir nehmen. und ein Foto von Bernard bekommen.

Wir gehen in den Keller hinunter und entdecken dort einen Staubsauger. Wir öffnen ihn und nehmen den Staubbeutel heraus. In der Box daneben holen wir die Lautsprecherbox heraus. Außerdem nehmen wir ein Kabel von der Wand. Jetzt wird es Zeit, in die Küche zu gehen. Nun lassen wir Britney das Kabel mit der Lautsprecherbox benutzen und dann das Ganze mit dem G.G. Soundmaster.. Wir schalten ihn ein und bekommen so ein Messer, das in der Decke feststeckte. Draußen vor dem Haus gehen wir nach rechts und öffnen die Garage. Wir nehmen das Plakat mit Hilfe des Messers von der Wand und anschließend den Kleber aus dem Loch dahinter. Zurück im Keller betreten wir den hinteren Raum und



schneiden den Staubsaugerbeutel mit dem Messer auf. Wir schütten den Staub in den Vogelkäfig, worauf hin der Vogel niesen muss. Die Feder, welche er dabei verliert, nehmen wir gleich mal. Wir tauchen die Feder in die Tinte und benutzen die Feder dann mit der Schlagzeile. Britney fügt ein 'R' an. Anschließend benutzen wir den Kleber mit Bernards Foto und dieses dann mit der Schlagzeile. Voilà.

Bernard

Wieder in der Schule wirft uns Kari vor ein Perverser zu sein. Also müssen wir auch schauen, was sie meint und sehen uns das Brett an. Damit ist das Spiel beendet.

Eastereggs

- * Wenn wir das Bad Toilette öffnen, erhalten wir eine Überraschung.
- * Wenn wir an den beiden unteren Regalen der Bibliothek zu suchen, finden wir mehr Bücher und wissen, dass ihre Titel, obwohl wir nicht sammeln kann.
- * Wenn Sie die Fernbedienung auf den TV zu nutzen, sehen wir eine Szene mit Mark Eteer.
- * Wenn wir das Loch in der Wand zu sammeln versuchen, machen Britney abgegeben.
- * Wenn Sie den Kleber zu verwenden mit den Nachkommen von Chuck die Pflanze in den Keller Schlafzimmer, wird dies zu einem Werk-Mutante.
- * Wenn wir auf dem Schwarzen Brett betrachten, können wir andere Hinweise vor, dass die Beobachtung interessiert uns finden.

Lösung - Episode 83: Chasing Hoagie

Freitag, 13. September 2019 – Rulaman



Nach dem kurzen Intro schauen wir in Bernards Zimmer zum linken Fenster hinaus. Dort sehen wir, dass zwei maskierte Personen Hoagie in einen Sack gesteckt haben. Glücklicherweise haben sie Probleme mit ihrem Auto und so kann Bernard noch eingreifen ...

Zuerst verlassen wir Bernards Zimmer und nehmen den Eimer in der Ecke. Dann Michaels Hemd. Nun sehen wir uns im Bad um und entdecken Stärkepulver und ein Streichholz. Den Eimer füllen wir in der Badewanne mit Wasser. Dann legen wir das Hemd hinein und schütten etwas Stärke hinterher. Nachdem wir die Badewanne 'benutzt' haben, erhalten wir ein gestärktes Hemd.

Diese schieben wir unter Britneys Tür durch. (Benutze Hemd mit Tür). Jetzt ist es an der Zeit, das Hemd mit dem Strichholz anzuzünden. Aber zuvor sollten wir den Wassereimer auf die Tür stellen (Benutze Eimer mit Tür). Leider flüchten Michael und Britney aus dem Fenster und Bernard muss das Feuer löschen. Doch der Versuch den Eimer zu nehmen oder etwas mit der Tür anzustellen schlägt fehl und der Rauchmelder schlägt an.

Draußen vor dem Haus schauen wir zu Hoagie und Bernard entdeckt, dass das Auto noch da ist. Wir sollten

also mehrmals mit Michael reden. Am Ende der Unterhaltung hält er sich bereit. Bernard braucht also einen Plan.

Vielleicht finden wir in der Garage recht etwas. Also gehen wir dorthin und öffnen diese. Den Bollerwagen zu nehmen bringt nichts. Aber den Mini-TV im Regal können wir mitnehmen. Wir benutzen den kleinen Fernseher. Mark Eteer preist uns ein Tarnnetz an. So etwas wäre praktisch, aber wie kommen wir daran.

Michael hat glücklicherweise ein Handy dabei, dass er uns leihen kann. Damit bestellen wir das Tarnnetz. Leider haben wir keinen Empfang. Aber Bernard gibt uns einen Hinweis. Also rauf auf dem Briefkasten und angerufen.

Das Netz wird nun an Ms. Bernoulli geliefert. Wir reden mit Britney, können sie aber nicht überzeugen, das Netz herauszugeben. Aber reden hilft bekanntlich und so benutzt es Britney. Wenn nun Bernard Britney 'benutzt' erhalten wir das Netz.

Aber Bernard will es nicht benutzen. Dafür ist glücklicherweise der Bollerwagen in der Garage gut. Wenn wir das Tarnnetz mit diesem benutzen, will Bernard das Michael vorschlagen. Also machen wir beides. Bernard und Michael hängen sich an den Wagen ran und folgen den Entführern.

Im Wald

Nachdem die beiden Entführer Hoagie ausgeladen haben und sich nun trennen wollen, steigt Bernard in das Auto und Michael versteckt sich im Wald, bis das Auto weg ist.

Michael nimmt zuerst das lose Brett vom Fenster und schaut sich dann

rechts etwas um. Dort steht einer der Entführer mit einer Zeitung rum. Leider kann Michael dort nichts ausrichten. Also wieder zurück. Dort können wir auch hinter das Haus.

Wir nehmen das Tarnnetz und den kleinen Fernseher. Dann gehen wir wieder zurück und sehen uns im Wald etwas um.

Der erste Dialog mit der Frau bringt und nicht weiter also gehen wir wieder.

Nun ist guter Rat teuer. Aber das vernagelte Fenster zeugt doch mal, leise zu klopfen. Also benutzen wir es mal. Nun, da der Weg nun frei ist, können wir uns vor der Hütte umsehen. Dort nehmen wir zuerst einmal die Zeitung mit. Auch die Asche vor der Tür ist interessant, aber der Entführer kommt wieder und Michael muss verschwinden. Nachdem wir nicht viel tun können, lesen wir zumindest mal die Zeitung.

Die Dame im Wald ist also eine entlaufene Irre. Zeit sie noch einmal zu besuchen und ihr die Zeitung zu geben. Die Folge ist, dass die 'Insel' ihre Macht zeigt und eine Schaufel und ein Rad übrig bleibt. Michael lassen wir beides nehmen und kehren dann zurück hinter die Hütte. Die weiche Stelle im Boden (das Beet) bearbeiten wir gleich mal mit der Schaufel. Das entstandene Loch wird mit dem Tarnnetz bedeckt. Nachdem wir nochmal mit Hoagie geredet haben und der Entführer wieder abgelenkt ist, können wir die Feuerstelle ansehen und ein Stück Holz? herausholen. In Wahrheit ist es ein metallischer Kasten. Diesen verbinden wir mit dem Rad zusammen auf das Brett.

Wir haben Bernards Perpetuum mobile gebaut. Damit könnten wir doch mal Fernsehen, und schauen, was so läuft. Dann bietet es sich an, den Fernseher im Busch zu verstecken. Michael selber verdrückt sich in den Wald. Als er wider zurück kommt, steckt der Entführer im Loch fest.

Bei Hoagie

Bernard folgt dem anderen Entführer in Hoagies Wohnung. In der Küche nehmen wir die Plastikflasche aus der Spüle und die beiden Flaschen Bier aus dem Kühlschrank. Im Esszimmer nehmen wir das Messer auf der Stuhllehne und das Seil aus dem Schrank.

Als nächstes schauen wir uns im Wohnzimmer um. Dort sitzt einer der Entführer vor dem Fernseher und schläft. Der Versuch ihn zu fesseln schlägt fehl. Bernard braucht eine Art Haken. Also suchen wir einen. Da aber das ganze Haus keinen Haken hergibt, bauen wir selber einen. In der Küche schütten wir die Stärke in die Spüle und geben Wasser aus dem Hahnen hinzu. Nun ist die Stärke gelöst. Zeit das Seil reinzuhängen um einen Haken zu erhalten.

Zurück im Wohnzimmer können wir nun die Füße des Entführers fesseln. Jetzt müssen wir ihn irgendwie ablenken. Also schauen wir uns nochmals in Haus um und Bernard entdeckt im Keller eine Kühlbox, an der der Alarm defekt ist. (Schau Alarm). Da ihn Bernard nicht selber reparieren will, rufen wir uns einen Mechaniker (Telefon im Gang) und lassen ihn reparieren. Nachdem es geklingelt hat, Lassen wir Bernard die Tür öffnen, aber es ist niemand da. Er ist

schon durch die Küche rein. Aber auch dort ist niemand. Der Mechaniker ist schon mal in den Keller gegangen. Wir reden mit dem Typen über alles mögliche und erhalten einen Schlauch. Während die Kühlbox noch repariert wird, können wir mit dem Messer die Plastikflasche zerschneiden und mit dem Schlauch anwenden.

Aus Hoagies Zimmer nehmen wir den Flyer mit und schauen ihn uns an. Er enthält eine Anleitung für eine Party-Maschine. Praktischerweise ist noch eine Aspirin drangeklebt. Wir lassen Bernard nochmals den Flyer anschauen. Er erzählt etwas über die Wirkung der Aspirin mit Alkohol. Die Aspirin schütten wir gleich in die Bierflaschen und erhalten ein 'K.O.-Bier'. Es fehlt uns nur noch ein Ventil. Schauen wir mal in der Werkzeugkiste des Mechanikers nach. Doch er lässt und nicht. Daher fragen wir ihn einfach. Doch er rückt es immer noch nicht raus. Da wir noch ein Bier übrig haben, geben wir ihm eines. Jetzt ist der Mechaniker redseliger und wir können uns das Ventil nehmen. Selbiges verbinden wir mit der Partymaschine und ab in das Wohnzimmer.

Dort versuchen wir erneut, den Entführer zu fesseln. Doch noch immer klappt es nicht. Also wieder in den Keller. Der Mechaniker ist jetzt weg und hat einen Zettel hinterlassen. Hank teilt uns mit, dass die Rechnung per Post kommt. Vor allem hat er den Alarm wieder repariert.

Wir verstellen den Alarm (Benutzen) und stecken die Kühlbox aus. Dann

geht es wieder ins Wohnzimmer und Bernard bindet die Füße des Entführers zusammen. Bernard versteckt sich, der Alarm geht los und er Entführer wird unter dem Regal begraben.

Hütte

In der Kühltruhe ist nur Sellerie, den Hoagie nicht will. Aber vielleicht das Eis. Bingo. Nun noch die Nudel reinlegen, damit sie fest wird und wir können versuchen uns zu befreien. Metalwrench-Magazin nimmt er auch noch mit. Das Magazin wird unter die Tür gelegt und mit der steifen Nudel der Schlüssel herausgelöst. Ein Achter. Damit lässt sich doch was Anfangen. Und zwar eine Stange von der Liege abschrauben. Damit stochern wir im Mauselloch herum und der Hamster kommt heraus. Mit dem Eis können wir die Nudel jederzeit wieder weich machen und den Hamster anlocken und schließlich einsacken. Mit der Stange können wir außerdem die Schere aus dem Regal holen.

Mit dieser schneiden wir Buchstaben aus dem Magazin. Dann benutze wir die Buchstaben mit der Nudel und anschließend mit dem Magazin. Das Hilfe-Schild geben wir dem Hamster und schicken ihn durch das Mauselloch.

Es folgt eine kleine Zwischensequenz. An deren Ende ist Hoagie wieder in der Hütte. Es muss also einen anderen Weg geben. Wenn wir uns den Hamster anschauen bemerkt Hoagie, dass dieser noch den Zettel in der Hand hat. Mit diesem können wir dann die Sellerie nehmen. Hoagie entdeckt schreckliches und eine weitere Zwischensequenz erfreut den Spieler.

Das wars dann. Das Spiel ist aus. ◀

Eastereggs

* Wenn wir das Gemälde bei Hoagie im Esszimmer anschauen erscheint Lorien und nimmt einen Teil mit

Lösung - Episode 84: Surf 'n' Ronville

Sonntag, 06. Oktober 2019 – Rulaman



Jeff will surfen. Doch er steht vor dem Problem eines verschlossenen Clubhauses in dem sein Surfbrett liegt.

Ein anständiger Teenager würde jetzt nach Hause gehen und ein anderes Mal surfen. Nicht so Jeff. Er denkt darüber nach, in das Clubhaus einzubrechen. Und dabei helfen wir ihm ...

Zunächst nehmen wir den flachen Stein vom Boden auf und bearbeiten damit den Busch. In ihm verbarg sich ein Stock, den wir natürlich mit uns nehmen. Der Sand weiter hinten sieht nicht sehr interessant aus. Aber mit dem Stein und dem Stock können wir uns doch eine Schaufel basteln und im Sand herum buddeln. Da die Teile aber noch lose sind, sollten wir sie miteinander verbinden. Dazu hilft uns der zerlegte Busch weiter, den wir erst einmal nehmen und dann zerlegen (ziehen) sollten. Mit dem daraus entstandenen Seil befestigen wir die Schaufel und graben dann im Sand.

Jeff findet eine Kiste und baut nebenbei noch eine tolle Sandskulptur. Leider ist die Kiste verschlossen. Doch

die Schaufel bringt die Kiste nicht auf. Also müssen wir die Schaufel wieder in Einzelteile zerlegen. Dann benutzen wir den Stock mit der Kiste und hauen mit dem Stein drauf. Wenn Jeff reinschaut, ist nur ein Schlüssel drin. Dieser passt zum Glück in die Tür des Strandhauses.

Wenn wir so die Spinde anschauen, ist der mittlere Jeff's Spind. Aber die Kombination hat er vergessen. Glücklicherweise hat er Hinweise in den anderen Spinden verteilt. Also müssen wir diese öffnen. Dazu schauen wir uns einmal um. Im Papierkorb liegen jetzt eine Plastiktüte die wir gleich mal mitnehmen. Auch im Schreibtisch finden wir einen Magneten und einen Schraubendreher.

Bei Magnet klingelt doch was. Draußen ist doch ein tiefes Loch und Jeff vermutet noch was im Inneren. Also den Magnet mit dem Seil benutzt und über das Loch gehalten. Doch Jeff meint, dass das so nicht funktioniert. Aber wenn wir die Plastiktüte mit Wasser aus dem Spender füllen und dann in das Loch kippen, ist zwar Wasser im Loch, aber das Ding sitzt noch zu fest. Erst zwei weitere Versuche funktionieren und wir bekommen ein Plastikschiffchen. Da es im Inneren klappert, machen wir es einfach kaputt (ziehen) und erhalten in Taschenmesser.

Mit diesem können wir den rechten

Spind öffnen und einen Kleiderbügel entnehmen. Mit Hilfe des Taschenmessers formen wir einen Dietrich daraus und öffnen damit den linken Spind. Wir nehmen die Kassette und die Schlüsselkarte mit.

Wir versuchen die Schlüsselkarte am zweiten Spind von links, doch Jeff sagt uns, dass die Kodierung nicht stimmt. Diese ändern wir mit dem Magnet. (Falls es noch mit dem Seil verbunden ist, trennt diese bitte.) Jetzt geht auch diese Spind der Schlüsselkarte auf. Den Bikini lassen wir liegen, obwohl Jeff im Bikini sicherlich sehr gut aussehen würde und nehmen nur den Zettel und die Haarspange. Mit diese lässt die der zweite Spind von rechts öffnen.

Im Inneren ist eine Taucherbrille und ein Walkman. Ersteren nehmen wir gleich mal mit und legen die Kassette ein. Nur noch Drücken und ... Es wird ein Audiofile abgespielt.

Die Hinweise aus dem Walkman und dem Zettel zusammen gibt uns die Lösung: (7-5-7)

Erst jetzt will Jeff seinen Spind öffnen und wir können die Zahlen eingeben. Jeffs Spind geht auf und er bekommt sein Surfbrett. Mit dem Brett gehen wir nach draußen und benutzen es mit dem Meer. Jeff ist glücklich, und das Spiel ist aus. ◀

Rätsel aus dem Audiofile

Ich habe eine Aufgabe für dich. Ich hab eine Anzahl Münzen. Du auch. Ich geb dir eine Münze, dann haben wir beide gleich viele. Gibst du mir eine Münze, dann habe ich doppelt so viele wie du. Wie viele Münzen hab ich und wie viele hast du?

Lösung - Episode 85: Freundin mit Hindernissen 2

2012 - JPJF

Übungshalle

Zuerst betritt man den Eingangsflur. Danach sucht man bei den Preisen nach dem Hotspot Trostpreis. Diesen nimmt man. Als nächstes öffnet man die erste Tür. Im Eingangsflur der Toiletten vertauscht man die Kloschilder (Nimm Schild); danach nimmt man das Geld vom Boden. Unter dem Riss der Tapete nimmt man die lose Fliese. Danach geht man zum Eingangsflur und benutzt das Geld mit dem Pepsi-Automaten. Die Pepsi bleibt stecken. Nach 2x drücken hat sich dieses Problem gelöst. Draußen benutzt man den Kaugummi mit dem Lukenöffner. Mit diesem Gerät fischen wir im Abfluss die Schlüssel raus. Danach geht man nach rechts.

Hausmeisterschuppen

Beim Schuppen schiebt man den Gutschein unter dem Türschlitz durch. Man bekommt eine leckere Tütensuppe. Nach dieser Aktion geht man in den Eingangsflur und öffnet die zweite Tür. Im zweiten Flur öffnet man die Tür und geht rein. Die Schlüssel benutzt man mit dem Schrank. Der Trichter wird in die Cola gesteckt. Die Tütensuppe wird da-

nach mit der Cola gemischt. (Benutze Cola mit Suppe). Diese Cola packt man in den Korb. Nach einem kleinen Film öffnet man den Briefkasten.

Karis Heim

Die Karte steckt man sofort ein. Danach geht man zur Bushaltestelle (rechts). Den Pömpel nimmt man und benutzt ihn mit dem Hotspot 'Boden' (Stelle des Pömpels). Der Stift wird danach mit der Müllkarte benutzt. Die Karte wirft man danach in den Briefkasten. Jetzt kann man den Schraubendreher nehmen. Nach dieser Aktion nimmt man den Eimer. Danach geht man nach rechts zum Waldstück. Dort wirft man den Stein in den ersten Baum. Den Schraubendreher benutzt man mit dem Fahrrad. Die Kette benutzt man mit dem Meteor. Mit der Waffe die man bekommt schießen wir in das 2te Fenster rechts der Haustür (Benutze Waffe mit Fenster). Danach klingeln wir bei Kari an der Haustür (Drücke Tür). Nach dem Film mit Bernard und seinem Vater hat unser Auto kleine Probleme.

Straßenabschnitt

Zuerst geht man mit Bernard nach



rechts zum öffentlichen Klo. Dort benutzen wir den Schraubendreher mit der Bank. Danach schieben wir die Bank weg. Hinter der Bank befindet sich ein Hotspot. Diesen nehmen wir. Im Toilettenhaus nehmen wir den Eimer und benutzen den Handschuh mit dem Wasch-becken. Wir gehen danach wie-der zum Auto. Links befinden sich Risse in der Straße.

Der Riss am Rand ganz links unten wird mit der Spritze benutzt. Das Wasser der Spritze wird mit dem Eimer benutzt.

Das Auto wird geöffnet. Mit dem Handschuh können wir den Deckel entfernen (Benutze Handschuh mit offenem Auto). Zum Schluss wird das Wasser rein gefüllt und ihr könnt den Abspann genießen.

Eastereggs

Hintereinander auf die MMM klicken

- * Brüste anklicken
- * Auf das grüne Start drücken (Starbildschirm vom Extrafilm:)
- * Auf die Fenster klicken
- * Auf den Mond klicken
- * Auf die Wiese klicken
- * Fernseher einschalten
- * Vor dem Sportverein nach dem Hotspot 'Gras' suchen und ihn nehmen (Liste kann unvollständig sein)



Lösung - Episode 86: Bernard bekommt Besuch

Mittwoch, 04. Mai 2016 – Anky



Bernard wacht nach einer Party von Britney in seinem Zimmer auf. Wie es aussieht, hat Britney in Bernards Zimmer besagte Party veranstaltet. Bernard brummt der Kopf. Bevor er also sein Zimmer verlassen kann, muss er erst etwas dagegen tun. Nachdem wir das Kissen vom Bett, die Lupe darunter und das Buch vom Regal genommen haben, schauen wir uns das Buch einmal an. Wir erhalten einen Zettel. Das Buch kann Bernard wieder zurückstellen. Dann nehmen wir den Partyhut vom Fensterbrett und heben etwas Konfetti (Überreste vom Boden auf). Die Sektflasche wird ebenso mitgenommen, wie die Streichholzschatel neben dem Computer. Aus den drei Schubladen nehmen wir den Kartenleser, und eine Pillendose. Mit dem Streichholz entzünden wir die Kerze und benutzen den Zettel mit der Kerze. Den nun erscheinenden Text lesen wir. Mit der Lupe können wir auch das PostIt auf dem Fenster lesen.

Nun wird es Zeit, die Pillen mit der Blumenvase zu benutzen und das ganze dann zu sich zu nehmen (Benutze). Bernard wird kurz schlecht, aber das geht wieder vorbei. Dann können wir den Kartenleser mit dem Computer benutzen und diesen dann ebenfalls benutzen. Jetzt kann Bernard sein Zimmer verlassen.

Im Bad finden wir im Klo eine Pinzette (Ziehe Kette). Aber Bernard weigert sich, sie mit bloßen Händen zu nehmen. Den Partyhut und das Konfetti können wir in den Abfalleimer werfen.

In Britneys Zimmer nehmen wir die Kreditkarte mit, aus der Kommode einen Latex-Handschuh und aus dem Abstellraum im Erdgeschoss das CalgoZit. In der Küche nehmen wir aus den Hängeschränken den Toaster und ein Sieb. Das Kabel des Toaster stecken wir in die Steckdose (Benutze).

Dann gehen wir ins Wohnzimmer und unterhalten uns mit der Pflanze. Diese gibt uns ein Blatt, das gegen Kopfschmerzen und Übelkeit hilft. Bernard nimmt dies und es geht ihm wieder besser. Danach unterhält sich Bernard noch etwas mit der Pflanze. Nachdem wir die Schlüssel unter einem der Sofakissen geholt haben, legen wir die Kissen wieder zurück und schauen uns das Schiff der Pflanze an. Im Flur vor der Haustür nehmen wir den Kleiderbügel mit und schauen noch in den Keller. Die Bierkisten sind gänzlich uninteressant und daher gehen wir in den hinteren Kellerraum. Dort nehmen wir das Kabel mit Stecker aus dem Regal und öffnen den Werkzeugkasten daneben. Wir 'nehmen' den offenen Werkzeugkasten und erhalten einen Schraubendreher.

Bevor wir das Haus verlassen, nehmen wir noch die Vase aus dem Wohnzimmer mit. Da im Briefkasten nichts interessantes ist, schauen wir mal in der Garage vorbei. Dort nehmen wir den Benzinkanister mit.

Wieder im Wohnzimmer benutzen wir das Kabel aus dem Keller mit dem Raumschiff. Da Bernard den Schraubendreher hat, kann er dazu die Abdeckung abschrauben. Dann stecken wir das Kabel in die Steckdose (benutze). Jetzt hat das Schiff zumindest wieder Energie. Aber der Speicher-Chip ist immer noch defekt. Zeit also, das zu ändern. Wir versuchen es mit der Kreditkarten, doch der Chip ist zu fest mit dem Plastik verbunden.

Die Kreditkarte stecken wir in der Küche in den Toaster und benutze ihn. Als schnell nach oben in das Bad. Mit dem Kleiderbügel fischen wir die Pinzette aus der Toilette heraus. Wieder zurück in der Küche Benutzen wir die Pinzette, um den Chip zu bekommen. Jetzt öffnen wir die Spülmaschine und legen das Sieb rein. Dann noch den Chip dazu und etwas CalgoZit dazu. Dann lassen wir Bernard die Maschine schließen und einschalten (Benutze). Wir nehmen das Sieb aus der Spülmaschine und erhalten einen sauberen Chip. Diesen setzen wir in das Raumschiff ein und aktivieren es (Benutze).

Leider hat es nicht ganz funktioniert und so muss Bernard wieder an seinen Computer und im Internet nach einem Image suchen. Leider hat der Computer ein BIOS-Passwort und Bernard muss den Code eingeben. Eine Zahl steht auf dem Zettel, den wir mit Hilfe der Kerze lesbar gemacht haben. Wir lesen sie und versuchen dann mit dem verkohlten Streichholz die Zahl auf dem Block zu notieren. Leider will Bernard einen Bleistift, der irgendwo im Zimmer ist. Wir schauen mal hinter dem Bett nach (Ziehe). Dort liegt er ja. Also le-

sen wir wieder auf dem Zettel und schreiben uns die Zahl auf. Dann schauen wir uns den PostIt-Zettel mit der Lupe an und notieren uns ebenfalls die Zahl. Auf der Unterseite der Streichholzschachtel steht ebenfalls eine. Diese versuchen wir ebenfalls zu notieren, scheitern aber und müssen deshalb das Streichholz nehmen. Den abgebrochenen Stift sollten wir uns nochmals genauer ansehen und schreiben die Zahl dann wieder auf.

Jetzt kann Bernard den Computer benutzen. Leider stürzt er ab und so muss Bernard nach einer Möglichkeit suchen, dies zu verhindern. Im Aquarium finden wir eine CD, die wir di-

rekt mal mitnehmen. Zum Glück enthält das Raumschiff eine Live-Boot-CD, die wir mitnehmen. Diese benutzen wir mit dem Computer und können so die CD brennen. Nur noch den Computer einschalten und dann die CD benutzen. Zum Schluss noch die CD in das Raumschiff einlegen. Und einschalten (benutzen). Leider hat das Medium das falsche Format. Ein kleines Gespräch mit der Pflanze hilft uns da weiter.

Also den Speicher wieder ausgebaut. Wir benutzen dazu die Pinzette, da Bernards Finger zu dick sind. Den Chip stecken wir in den Kartenleser und Bernard formatiert ihn automa-

tisch mithilfe des Computers. Wir nehmen den Chip wieder (Nimm 'Kartenleser') und stecken ihn wieder in das Raumschiff. Jetzt kann sich Bernard auf das Ohr legen. Da wir ordentlich sind, nehmen wir gleich das Kabel aus der Steckdose und schließen die Haustür. Sobald Bernard wieder in seinem Zimmer ist, will er sich hinlegen. Wir schauen uns einfach mal alle Symbol an (klicken). Dann kommt noch eine Nachricht rein, die wir lesen (anklicken).

Die folgende Abschluss-Szene genießen wir und damit ist das Spiel auch schon beendet.



Lösung - Episode 87: Das Geheimnis des Blakes Hotel von Ronville

Sonntag, 01. Juli 2012 – ZAK

Rezeption

Betrete das Hotel und nach der Einleitung gehst du in den ersten Stock ins Zimmer hinten rechts und öffnest die Schublade am Spiegelschrank. Du erhältst einen Schraubendreher.

Weiter geht es in den zweiten Stock. Da gehst du in das Zimmer hinten links und ziehst am Vorhang und bekommst ein Seil. Dann gehst du in das Zimmer vorne rechts und öffnest die Schublade, du bekommst eine Steckdose. Dann gehst du gerade aus in die Suite, schaust dir den Kamin an und erhältst ein Brecheisen, nimmst den Eimer beim Bett mit und benutzt zweimal den Kamin. Vom Dach nimmst du die Plastikflasche mit und gehst runter in die Bibliothek.

Die Bibliothek

Aus der Bibliothek nimmst du dir die Sprungfeder mit und schaust dir auf dem Boden das vordere Buch an. Nun

gehst du wieder in den Flur und dann ins Café. Dort öffnest du den Schrank vorne links und nimmst den Heizlüfter mit und vom Schrank das Salz.

Weiter geht es in die Küche, da benutzt du die Sprungfeder mit dem Kühlschrank und ziehst am selbigem. Nimm das Kabel mit und gehe wieder in die Bibliothek. Da ziehst du an der losen Tapete, benutzt die Steckdose mit den Kabel. Dann benutzt du den Schraubendreher mit der Steckdose und danach das Kabel mit der Steckdose.

Draußen

Nun begibst du dich nach draußen, wo du den Heizlüfter mit dem Kabel verbindest und den Heizlüfter benutzt. Nimm die Schaufel und benutze sie mit der Klappe, dann das Brecheisen und öffnest die Klappe. Im Keller schaust du unter dem Schrank, du erhältst Handschuhe die du sogleich benutzt um an den Schlüssel zu gelangen. Wieder raus



zum Häuschen und benutze die Schlüssel mit dem Vorhängeschloss, öffne die Tür und nimm die Dose und das Wappen mit. Jetzt gehst du in die Küche, nimmst den Topf vom Haken und benutzt diesen mit dem Herd, öffne den Backofen und benutze den Dosenöffner mit der Dose, schütte die Suppe in den Topf und benutze den Herd. Nun kannst du versuchen den Topf zu nehmen, was dir aber nicht gelingt.

Wieder die Bibliothek

Gehe in die Bibliothek und benutze das hintere Buch vom Boden, gehe wieder in die Küche und siehe da, die





Suppe ist verbrannt. Nun gehst du raus in den Flur, weiter ins Büro, benutzt das Wappen mit dem Holzschild. Gehe in den Geheimgang, nimm die Dose hinter dem Schrank mit. Wieder zurück in der Küche, öffnest du den Backofen und danach mit dem Dosenöffner die Dose, schütte die Suppe in den Topf, schalte den Herd an und nimm den Topf mit. Nun ziehst du am Eimer benutzt den Henkel mit dem Topf und begibst dich in den Keller. Benutze den Topf mit der Suppe am Haken und es öffnet sich ein Geheimgang, gehe in den Gang, weiter durch zum nächsten Gang und benutze zweimal den Wagen.

Höhle

In der nächsten Höhle nimmst du dir den Trichter (links neben dem Fass) mit und schaust du dir in der nächsten Höhle die Pflanzen an und begibst dich wieder in die Bibliothek.

Dort benutzt du das vordere Buch vom Boden und gehst in die Küche.

In der Küche benutzt du den Eimer mit der Spüle, benutzt den Wasserhahn, dann die leere Dose mit dem Wasser, nimmst dir den Essig und benutzt diesen mit der leeren Dose, dann den Essig mit dem Eimer. Dieselbe Prozedur machst du mit dem Rum, Salz und dem Wasser. Dann benutzt du die Handschuhe und benutzt dann die Plastikflasche mit dem Pflanzengift.

Nun gehst du wieder in den Keller, benutzt da die Schlüssel mit dem Schrank welchen du nun öffnen

kannst und bekommst einen Zerstäuber. Nun benutzt du den Trichter mit dem Zerstäuber, dann die Plastikflasche mit dem Pflanzengift an dem Zerstäuber mit dem Trichter und gehst wieder in die Höhle mit den Pflanzen und benutzt den gefüllten Zerstäuber mit den Pflanzen und kommst in eine weitere Höhle.

Da benutzt du das Seil mit der Kette und benutzt danach das Seil. Nun benutzt du das Brecheisen mit dem Medaillon. Nun begibst du dich zurück zur Rezeption und benutzt das Medaillon mit dem Tresen.

Eastereggs FMH1

- * Starterbildschirm auf die Brüste klicken
- * Spiegel in Britneys Zimmer benutzen
- * Kleiner Schrank in Britneys Zimmer öffnen
- * Britneys Bett benutzen und es versuchen zu nehmen
- * Toilette öffnen
- * Fernseher benutzen
- * Alle Zettel in der Schule anschauen
- * In der Bibliothek alle versteckten Bücher finden und anschauen

Liste kann unvollständig sein



Lösung - Episode 88: Der alltägliche Wahnsinn

Montag, 04. Februar 2013 – Cossack (Original spanisch) - Erneuert von Rulaman Sonntag, 06. Oktober 2019



Wir verlassen unser Zimmer und gehen in den ersten Stock. Dort neh-

men wir das Schild (Treppe außer Betrieb) von der Wendeltreppe. Wir gehen die Treppe wieder runter, nach links durch die Tür und dann nach oben ins Wohnzimmer. Wir setzen und auf die Couch (Benutze Couch). Nach einer kurzen Pause pikst uns etwas und wir erhalten einen Unkrautvernichter. Anschließend verlassen wir das Wohnzimmer nach links in die Küche und dann nach

oben ins Esszimmer. Von dort gelangen wir über eine weitere Tür nach draußen neben die Garage, wo uns gleich jemand abfängt. Natürlich wächst dort auch noch Unkraut, welches wir vernichten müssen. Aber dafür haben wir ja das Unkrautvernichtungsmittel. Wir benutzen es damit und erhalten einen Autoschlüssel. Dieser gehört unserem Freund. Die Schlüssel passen aber nicht in das

gelbe Auto, sonder das, welches vor dem Haus steht. Vor dem Haus gehen wir etwas nach rechts, wo ein ziemlich verbeultes Auto steht. Wir benutzen die Schlüssel und erhalten einen blauen Krug und eine Zeitung. (Den Schlüssel wirft Kari weg.) Zurück im Esszimmer benutzen wir den Krug mit Chuck und erhalten seine abgesonderte Flüssigkeit. Vor dem Haus sollten wir mal nach der Post schauen, aber der Briefkasten klemmt leider. Dazu haben wir Chucks Saft aufgefangen. Wir kippen ihn über den Briefkasten und bekommen dann ein Feuerzeug, da der Briefkasten nun aufgeht.

Was liegt einer Pyromanin also näher damit das Gras abzufackeln. Am Ende schauen wir doch mal in das abgebrannte Gras (Benutze) und erhalten eine Nadel. Mit der Nadel können wir doch den Kofferraum des Oppel Fastra in der Garage öffnen. Dort finden wir einen Poloschläger und eine Truhe. Damit ausgerüstet gehen wir vor dem Haus nach rechts zur Bus-

haltestelle und schlagen die Truhe auf den Stein um sie zu öffnen. Das Resultat ist ein Bleistift. Mit dem Stift modifizieren wir das Schild von der Wendeltreppe und hängen es an den Limo-Stand. Nach einer schönen Zwischensequenz erhalten wir ein paar Tütensuppen. Unter der Matte ist noch ein Schlüssel, den wir gleich mal mitnehmen.

Im Haus zurück öffnet er die Tür zum Badezimmer, welches im Flur liegt. Nachdem Kari den Duschvorhang zurückgezogen hat, findet sie dort eine Seife. Prima. Jetzt ist es Zeit das Klo benutzen zu lassen. Kari hat im Spülkasten ein Geheimversteck. Von dort erhalten wir eine Schere. Das die Seife hitzeempfindlich ist, kann man sie doch in der Mikrowelle etwas erwärmen. Also ab in die Küche und die Seife in die Mikrowelle gelegt. Jetzt ist der Weg frei, um an die Schubladen zu kommen. In Mamas Schublade finden wir eine Fernbedienung, welche wir mitnehmen. Wieder im Wohnzimmer schalten



wir damit den Fernseher ein um Karis Vater abzulenken. Da Dad jetzt abgelenkt ist, haben wir Zeit in die Kiste zu schauen (Benutze) und erhalten einen Handschuh.

Jetzt lassen wir Kari wieder in den ersten Stock gehen. Dort benutzen wir den Handschuh mit dem Feuerzeug. Karis Schwester wird das natürlich riechen. Diese gibt uns einen Tonkrug, welchen wir mit dem Polo-Schläger zerschlagen. Das bringt uns ein Handy (Karis altes Handy). Aber der Akku ist leer. An der Bushaltestelle können wir unseren Frust an der Sitzbank ablassen, indem wir diese mit dem Plo-Schläger bearbeiten. Das Brett stecken wir in den

Eastereggs

Sie werden aktiviert, wenn:

- * Zu Beginn des Spiels Bildschirm, auf dem Titel der Serie, der Titel des Spiels, unser Vater im Auto auf.
- * Verwenden Sie den Badezimmerspiegel und Kari Zimmer.
- * Verwenden Sie das polo mallet im Badezimmerspiegel.
- * Wir haben versucht, die Wendeltreppe hinauf zu verwenden.
- * Wir haben versucht, die Kari-Bett-Zimmer (offenen Dialog) zu verwenden.
- * Öffnen Sie den Kühlschrank in der Küche.
- * Wir haben versucht, die Tür auf der rechten Seite nach oben zu öffnen.
- * Wir benutzen den Computer, bevor Sie die Monitor.
- * Mit Bleistift das Familienfoto des Speisesaals Draw.
- * Verwenden Sie das größte Bild des Korridors (unlackiert).
- * Mit Bleistift große Bild des Korridors Draw.
- * Öffnen Sie die Zeitung (Ronville wird die Times zu lesen).
- * Wir verwenden den Bleistift auf das Papier.
- * Öffnen oder drücken Sie die Toilette im Badezimmer.
- * Verwenden Sie das hellere Bild von Wachs Obst Lobby.
- * Wir reden, und verwenden Sie die Nadel, all die Menschen, die im Spiel sind.
- * Wir führen unnötigen Aktionen in der Bushaltestelle, so dass die Passanten vernichtende Reaktionen erwartet.

Briefeinwurf im Postkasten. Dann noch mit dem Polo-Schläger draufgehauen und Kari bekommt ihr Ladekabel, welches sie zurückschicken wollte. Zurück in Karis Zimmer ziehen wir am Computer-Bildschirm, der

aber leider herunterfällt. Aber dafür kommt eine Steckdose zum Vorschein. Dort stecken wir das Kabel ein und anschließend das Handy. Vor dem Zimmer der Schwester benutzen wir das Handy um sie abzu-

lenken. Nachdem Sandra abgelenkt ist können wir mit dem Polo-Schläger unter dem Bett ein Paket. Das können wir mit der Schere öffnen und erhalten unsere Sachen wieder. ◀



Lösung - Episode 89: Der Weltrettungsalgorithmus

Montag, 30 Dezember 2013 – Kiwa

Zunächst sei erwähnt das die Auswahl der Architektur („Original“ vs. „Renoviert“) keine Auswirkungen auf die Lösung der Rätsel hat und der Spielverlauf identisch ist. Unabhängig davon gibt es zwei Lösungswege. Einer funktioniert immer, der andere kann auch unmöglich werden. Das ist Abhängig von den durchgeführten Aktionen. Somit entsteht ein dynamischer Spielverlauf. Aufgrund der Komplexität des Spiels kann es auch vorkommen das man noch Hinweise für den nicht mehr machbaren Lösungsweg bekommt. Dies ist aus Gründen der Logik so und kann aber zusätzlich Ideen liefern das Spiel alternativ zu lösen. Die meisten Cutscenen können mit ESC übersprungen werden. Manche Cutscenen bestehen aus mehreren kleinen Cutscenen. In dem Fall einfach öfters ESC drücken. Generell sei noch erwähnt das wenn man einen Inventargegenstand mit etwas anderem benutzen möchte (egal ob ein anderes Item oder ein Gegenstand im Raum) man nur das Item im Inventar mit links anklicken muss und dann das zweite Objekt mit links anklicken. Wenn man hingegen das Verb „Benutze“ anklickt und dann auf ein Inventargegenstand dann wird das Objekt alleine benutzt. Beispiel: Verb „Benutze“ und dann den Inventargegenstand „Handy“ anklicken bedeute „Benutze das Handy zum telefonieren.“ Wenn man das Handy aber mit einem anderen Item oder Objekt kombinieren möchte, dann reicht es das Handy direkt im Inventar anzuklicken und dann das zweite Item/Objekt anklicken mit dem das Handy kombiniert werden soll. So ist es am einfachsten und logisch noch dazu.

Zu Beginn sind beide Lösungswege gleich.



Hier der Anfang

Gehe nach dem Intro vor die Villa. Dort rechts neben der Treppe den Busch nehmen (du bekommst ein Handy), weiter rechts zum Zaun gehen und die linke Zaunstange nehmen. Zurück in die Villa und in die Küche gehen. Dort den unteren Schrank ganz links öffnen und Paket mitnehmen. Die Kettensäge mitnehmen und den Kühlschrank öffnen. Versuche den Käse zu nehmen. Bernhard gibt ein Kommentar dazu ab und lässt den Käse liegen. Gehe wei-

ter in den Abstellraum. Dort unterhält sich Bernhard mit lila Tentakel. Das im Gespräch erwähnte Gedankenlesegerät muss Bernhard bauen, dazu später mehr. Nimm noch alles mit was im Regal liegt (du brauchst nicht alles für jeden Lösungsweg) und gehe weiter zum Pool. Dort kannst du dir die Plastikfrüchte vom Poolstuhl mit der Zaunstange angeln. Gehe zurück in die Küche und benutze die Mikrowelle mit den Plastikfrüchten. Die warmen Früchte wieder mitnehmen. Gehe in die Eingangshalle zur Wohnzimmertür. Öffne die Tür. Da sie verschlossen ist musst du einen Dietrich herstellen. Benutze dazu die weichen Plastikfrüchte mit der Tür. Den weichen Plastikschlüssel musst du nur noch in den Kühlschrank legen damit er abkühlt und fest wird. Jetzt kannst du die Wohnzimmertür mit dem Plastik-

schlüssel öffnen der daraufhin kaputt geht. Das ist aber nicht weiter schlimm. Gehe in die Bücherei und nimm zwei Bücher mit. Das eine steht in der unteren Reihe und ist blau, das andere steht in der mittleren Reihe ganz rechts. Beide Bücher lesen. Zurück in die Eingangshalle zum rechten Kobold der Treppe. Drücke oder benutze den Kobold. Danach nochmal benutzen. Jetzt öffnet sich die Kellertür. Hinunter in den Keller und das Werkzeug mitnehmen das neben der Treppe steht. Nun geht es hinauf in den ersten Stock ins Musikzimmer. Dort den Fernseher ein paar mal benutzen bis man die Sendung im Teleshop gesehen hat. Nun das Handy benutzen um beim Teleshop anrufen. Bernhard bestellt den Soundgenerator. Nun zur Sicherheitstür im Flur. Diese ist abgeschlossen und an den Code kom-

men wir nicht heran. Doch die Tür hat eine Schwachstelle. Nimm dazu das Schild von der Tür weg. Dahinter liegen Kabel die du mit dem Werkzeug benutzen kannst. Die Tür kann nun geöffnet werden. Es geht weiter hinauf in das Zimmer von Ed. Im Sparschwein ist ein Schlüssel versteckt. An den kommen wir heran wenn wir das Schwein vorsichtig mit der Zaunstange bearbeiten ;) Nun schauen wir noch unter Ed's Bett und erhalten ein Buch das wir auch lesen. Zurück im Flur geht es links zur Treppe. Über dem Treppeneingang hängt eine Teufelsmaske. Diese holen wir uns mit der Zaunstange. Die Tür zum Raum mit dem Funkgerät mit dem Schlüssel aus dem Sparschwein aufschließen und rein gehen. Vom Bett das Kopfkissen mitnehmen. Weiter hoch in Grün's Zimmer. Nach dem Gespräch mit Grün das Schild und den Kuli mitnehmen (beides oberhalb der Stereoanlage). Dann in den linken Lautsprecher reingehen und eine der beiden Röhren mitnehmen (egal welche). Wieder zurück ins Funkzimmer und die Röhre ans Funkgerät anschließen. Nun geht es ins Badezimmer und dort das Waschbecken anschauen. Wir erhalten einen Schwamm. Jetzt ins Kaminzimmer gehen und mit der Zaunstange die Bretter von der Tür entfernen. Die Schublade unter der Schreibmaschine öffnen. Jetzt hoch gehen ins Zimmer mit den Drähten und diese mitnehmen. Eine Cutscene später gehen wir wieder runter in Ed's Zimmer. Wir bauen nun das Gedankenlesegerät. Dazu die Schüssel mit dem Draht benutzen. Das neue Objekt mit dem Handy benutzen. Das wieder neue Objekt mit den Kabeln benutzen. Das wiederum mit dem Klebeband. Man kann jeweils die Gegenstände in beide Richtungen kombinieren und sich auch die Zwischenergebnisse anschauen.

Bernhard gibt dann hilfreiche Kommentare was als nächstes zu tun ist. Das Gedankenlesegerät mit Ed's Bett benutzen um es in Stoff einzuwickeln welches nach Militär aussieht. Das fertige Teil in das Paket (aus der Küche) einpacken. Das Paket mit Helm auf die Arbeitsfläche in der Küche stellen. Es folgt eine Cutscene. Nun geht es wieder ins Funkzimmer und wir benutzen das Funkgerät um Ed's Gedanken abzuhören. Nun ab ins Musikzimmer und den Fernseher mitnehmen und das Zimmer wieder verlassen. Es folgt eine Cutscene und der Fernseher ist Schrott. Jetzt rauf in Grün's Zimmer und an die rechte Lautsprechertür klopfen (Benutze Tür). Im Prinzip ist es egal in welcher Reihenfolge man den Dialog führt, am schnellsten geht es mit 23-3. Nun runter zum Funkgerät und dieses benutzen. Nachdem wir Ed's Plan kennen den Kuli mit dem Schild (im Inventar) benutzen. Das beschriebene Schild entweder direkt mit Edna's Tür benutzen oder unter der Tür durchschieben. Es folgt eine Cutscene mit Dr. Fred und Ed. Nun finden wir uns im Kerker wieder, aus dem wir ausbrechen müssen. Zu aller erst nehmen wir das Spray mit welches rechts neben der Tür steht. Dann nehmen wir das Skelett und schauen uns den Stein unter dem linken Fenster an. Den Stein drücken. Jetzt benutzen wir den Knochen mit dem Stein und verlassen den Kerker.

Bis jetzt sind beide Lösungen noch machbar was sich aber nun unterscheidet wird.

Hier der Lösungsweg der immer funktioniert

Wir gehen wieder in den Funkraum. Es folgt eine kurze Cutscene. Benutze den Zettel mit Edna's Tür. Du kannst auch vorher noch den Kuli mit dem Zettel benutzen, musst du aber nicht. Nach der Cutscene bist du wieder im

Kerker. Doch dieses mal auch noch angekettet und ohne Inventar. Mache irgendwas mit dem Fenstergitter rechts von dir (z.B. anschauen) und dann benutze die Kette. Es geht auch umgekehrt. Glücklicherweise kommt Edna wieder und bringt uns ein Glas Milch. Das ist unsere Rettung. Wir benutzen die Milch und machen Milchsäure daraus (einfach mit Verb „Benutze Milch“). Und die Milchsäure genauso benutzen. Jetzt sind wir von der Kette los und nur noch eingesperrt. Ein Teil der Kette können wir noch mitnehmen. Jetzt den Stein unter dem linken Fenster nochmal drücken um zu testen ob er noch funktioniert. Danach das Kettenglied mit dem Stein benutzen und wir sind frei. In der Eingangshalle schauen wir uns die Standuhr an und versuchen sie zu öffnen. Dann gehen wir in die Abstellkammer und schauen uns das Gitter im Boden an. Im Inventar haben wir eine Spraydose und lesen was darauf steht. Nun benutzen wir das Spray mit dem Gitter welches wir jetzt öffnen können. Um runter in den Tunnel zu kommen holen wir uns die Leiter vom Pool (nimm). Im Tunnel nehmen wir die Leiter mit die dort rumliegt und gehen ganz nach links. Die vertrockneten Pflanzenreste nehmen wir auch mit und gehen links weiter in den nächsten Tunnel. Dort klettern wir einmal die Leiter hoch. Wieder im Tunnel gehen wir in den Tunnel direkt rechts von der Leiter. Wir gehen weiter bis wir im Pepsiautomaten sind (das erkennen wir daran das rechts unten einige Pepsidosen stehen). Die Tür vom Automaten öffnen. Es folgt eine Verfolgungsjagd (Cutscene). Wir sind nun im Pool. Um da raus zu kommen klettern wir am linken Brennstab nach oben zum Poolsessel (Benutze Brennstab). Oben angekommen benutzen wir entweder die Zaunstange

oder die Leiter mit dem Beckenrand um vom Pool zum Land zu kommen. Wo wir schon mal hier sind gehen wir zum Baum hinter dem Pool. Am Baum befindet sich etwas Hartz das wir noch brauchen. Das Hartz mit dem Schwamm aufsaugen. Jetzt gehen wir wieder runter in das Tunnel-system aber nun in den linken Tunnel von der Leiter bis wir nicht mehr weiter kommen. Die Platte öffnen. Jetzt sind wir in Labor3. Zur linken Tür gehen und diese öffnen. Erneut gibt es eine Verfolgungsjagd (Cutscene). Jetzt gehen wir zum Sarkophag (je nach Architektur steht dieser im Fitnessraum oder im Bad) und benutzen die Leiter damit. Jetzt nehmen wir die Antenne mit. Aus der Antenne und der Zaunstange bauen wir eine Fackel (Benutze Zaunstange mit Antenne). Die leere Fackel mit den Pflanzenresten benutzen und das ganze dann mit dem Schwamm (inklusive Hartz) benutzen. Die fertige Fackel können wir im Kerker am Leuchter anzünden. Jetzt geht es wieder rauf ins Funkzimmer und holen uns das Kissen wieder (Edna hat es dort zurückgelegt). Dann geht es ins Kaminzimmer. Mit der Fackel zünden wir das Holz im Kamin an. Nun das Kissen mit dem Kamin benutzen (das Kissen hat eine feuerfeste Beschichtung) um Rauchzeichen zu geben. Nach dem Gespräch mit der Meteorpolizei (Cutscene) geht es runter in den Tunnel (entweder klassisch durch Küche, Esszimmer und Abstellkammer oder direkt durch die Standuhr) und dann ganz nach rechts gehen bis wir in einem neuen dunklen Raum sind. Licht einschalten. Wir sehen drei grüne Hinweistafeln und eine (verschlossene) Tür die mit einem Code geöffnet werden muss. Um an den Code zu kommen muss man die Rätsel auf den Hinweistafeln lösen. Jede Lösung gibt zwei Ziffern vom Türcode.

Lösung erstes Rätsel (Tafel ganz links):

Man kann die Zahlen in eine richtige Reihenfolge bringen aber das ist ziemlich egal. Denn da man zum Schluss alle Zahlen addieren muss ist die Reihenfolge egal. Wir addieren also einfach die 2 Einsen, 2 Zweien, 2 Dreien und 2 Vieren. Das ergibt 20.

Lösung zweites Rätsel (Tafel in der Mitte):

hier kann man 3 Gleichungen zu aufschreiben:

$$2X - 16 = A$$

$$2A - 16 = B$$

$$2B - 16 = 0$$

Jetzt nur noch von unten auflösen, also erst B, dann A und zum Schluss X ausrechnen, X ist das Ergebnis. $X = 14$

Lösung drittes Rätsel (Tafel ganz rechts):

beim Rätsel ganz rechts ist es eine quadratische Gleichung:

$$x/100 = 9/x \rightarrow \text{diese nach } x \text{ auflösen und fertig. } x = 30 \text{ und } x = -30$$

Da eine negative Zahl für den Code nicht in Frage kommt, wird noch der Betrag genommen. X ist also 30.

Zusammengesetzt ergibt das den Türcode: 201430 Den Code eingeben und in den nächsten Raum gehen. Das ist ein Dekontaminationsraum. Wir benutzen den Fahrstuhl. Nach der Cutscene sind wir unten im Endlager und benutzen erneut den Fahrstuhl. Wieder oben angekommen gehen wir zum Pool und benutzen diesen um runter zu klettern. Unten angekommen nehmen wir den mittleren und den rechten Brennstab mit und verlassen wie gehabt den Pool indem wir am linken Brennstab hochklettern. Auf dem Poolsessel angekommen einen Brennstab mit dem Beckenrand benutzen um an Land zu

kommen. Jetzt gehen wir zurück in den Dekontaminationsraum. Es folgt eine Cutscene. Danach drücken wir den Ruffknopf vom Fahrstuhl. Wenn die Fahrstuhltür offen ist benutzen wir einen Brennstab mit dem Fahrstuhl (egal welchen). Bernhard blockiert jetzt mit den Brennstäben den Fahrstuhl und Ed ist unten gefangen und wird wieder dümmert (kleine Cutscene). Jetzt gehen wir nach oben bis vor Ednas Tür und öffnen diese. Cutscene genießen und Ende!

Alternativer (zweiter) Lösungsweg (der Anfangsteil wird hier vorausgesetzt)

Wir gehen vor die Villa zum Briefkasten. Dort steht ein Paket welches wir mitnehmen. Im Paket ist der Soundgenerator den wir im Teleshop gekauft haben. Dann gehen wir in die Abstellkammer und schauen uns das Gitter im Boden an. Im Inventar haben wir eine Spraydose und lesen was darauf steht. Nun benutzen wir das Spray mit dem Gitter welches wir jetzt öffnen können. Um runter in den Tunnel zu kommen holen wir uns die Leiter vom Pool (nimm). Im Tunnel gehen wir ganz nach links und stellen fest das es dort weiter geht. Wir gehen also in den nächsten Tunnel. Dort gibt es zwei Gänge und eine Leiter. Die Leiter ist für diesen Lösungsweg unwichtig. Der alternative Lösungsweg ist mit beiden Tunneln möglich. Die Endsequenz kann sich aber unterscheiden, je nachdem was man vorher alles gemacht hat (ein etwas anderer Schlussdialog). Ich gehe jetzt in den Tunnel rechts von der Leiter. Soweit wie möglich den Tunnel entlang gehen. Nun sind wir im Pepsiautomaten (das erkennen wir daran das rechts unten einige Pepsidosen stehen). Jetzt müssen wir eine Verkleidung anziehen. Dazu die Teufelsmaske benutzen. Wenn wir ver-

kleidet sind die Tür vom Pepsiautomaten öffnen. Wir besiegen Ed (Cutscene) und danach gehen wir wieder in den Pepsiautomaten zurück. Bernhard gibt ein Kommentar ab und wir sind vor Edna's Tür. Tür öffnen und Cutscene genießen, Ende! Der Schlussdialog mit Dr. Fred und Bernhard ändert sich wenn man (bevor man Ed mit der Teufelsmaske erschreckt) vorher einmal im Pool war. Das kann man erreichen wenn man ohne Verkleidung den Pepsiautomaten öffnet. Dann versteckt sich Bernhard im Pool. Jetzt kann man den Pepsiautomaten nicht mehr benutzen weil Ed diesen von der ande-

ren Seite (Laborseite) blockiert. Nun in den anderen Tunnel gehen (links von der Leiter im Tunnel) und wenn man in Labor 3 ist die Verkleidung anziehen und die Tür zu Labor 2 öffnen und rein gehen. Jetzt gibt es einen etwas anderen Schlussdialog.

Es sei noch bedacht das man für den Ablauf der Lösungswege nicht immer alle Items braucht. Es kann auch sein das z.B. das Buch von Ed nicht unter seinem Bett liegt(es ist dann gar nicht vorhanden). Dann hat Ed es vorher dort weggeholt. Das ist dann der Fall wenn zu diesem Zeitpunkt der Plan mit der Verkleidung nicht mehr machbar ist. Ein Szenario

könnte z.B. wie folgt aussehen: Du hast noch nicht den Teleshop im Fernsehen gesehen aber schon den Fernseher runter geschmissen und damit zerstört. Du kannst also nicht mehr den Soundgenerator bestellen den du aber für den Plan mit der Verkleidung brauchst um Ed zu erschrecken. Es gibt einige Möglichkeiten das der alternative Plan nicht mehr funktioniert. Es werden dann von Bernhard neue/andere Kommentare zu den verschiedenen Items abgegeben. Das Spiel ist sehr dynamisch. ◀

Easteregg:

Im Kaminzimmer befindet sich ein Blatt Papier in der Schreibmaschine. Nimm Papier – es folgt eine kleine Cutscene
Im Wohnzimmer sich auf die Couch setzen (ohne Strahlenanzug) und vorher und nachher die Couch anschauen.
In der Bücherei das Telefon benutzen (es kommen je nach Situation unterschiedliche Kommentare). Einer davon ist ein Easteregg. Er bezieht sich auf den Film Matrix.

Generell gibt es in der ganzen Epi viele Gags und Anspielungen auf andere Epis und natürlich auch auf das original Maniac Mansion.

Lösung - Episode 90: Kofferpacken

Sonntag, 06. Oktober 2019 – Rulaman

Wohnung

Britney will in den Urlaub – Sommer, Sonne, heiße Typen. Und kein Bernard. Zeit, die Koffer zu packen. Zuerst nehmen wir von der Kommode den Zettel, auf dem die Packliste steht. Vom kleinen Schrank nehmen wir das Schminkkästchen. Leider ist der Lippenstift alle. Der Koffer lässt sich leider nicht öffnen, da der Schlüssel weg ist. Es scheint, das Britney noch Sachen braucht. Zeit auf die Liste zu schauen. Wir brauchen eine Zahnbürste, Makeup, ein Kuschel-Kissen und Unterwäsche sowie Kondome. Im Schrank finden wir nichts, da Britney ihre Kleider schon gestern gepackt hat. Im Bad nehmen

wir die lila Zahnbürste. Leider hat Bernard die Borsten abgeschnitten. Die blaue ist zwar Bernards, wir nehmen sie aber trotzdem mal mit. Die Badewanne kann (wenn man will) mit Wasser gefüllt werden. Im dem oberen Flur nehmen wir das Handtuch vom Geländer. Dann sollten wir uns im Schlafzimmer Eltern umsehen. Leider ist alles dunkel und viele ??? erscheinen. Zum Glück gibt es aber auch einen Lichtschalter, den wir gleich mal betätigen. Aus dem rechten Nachtschränkchen nehmen wir die Kondome mit. Aus dem linken Schränkchen können wir zwar den Vibrator nicht mitnehmen, aber dessen Batterien (Öffne).



Bernard wirft uns nach einem kurzen Gespräch bei sich wieder aus seinem Zimmer. Aber immerhin gibt er zu, dass der Kofferschlüssel und die Unterwäsche im Haus versteckt ist.

Im Erdgeschoss der Hauses findet Britney im Telefonschränkchen einen Kugelschreiber, den sie mitnimmt. In der Küche einen Lappen im Kühl-

schrank, der sich als ihr lila Lieblingstanga entpuppt. Auch der Diät-Joghurt kann man mal mitnehmen. Im Biomüll neben dem Geschirrspüler sind nur faulige Erdbeeren. Allerdings ist im oberen linken Schrank ein Mixer, den Britney beim Nehmen auf der Arbeitsplatte abstellt. In der Spüle liegt noch ein Lappen, der mitgenommen wird. Das Fenster öffnen wir und entdecken einen Ast, den Britney aber nicht nehmen will. Aber ziehen kann man ihn. Die rote Frucht welche erscheint nehmen wir und legen sie gleich in den Mixer. Das entstandene Mus tun wir ins leere Joghurt-Glas (Benutze Glas mit Mixer). Da können wir doch die Kondome tunken, um fruchtbare Kondome zu erhalten. Diese können wir (gleich oder später) in Britneys Koffer legen. Die Packliste wird automatisch aktualisiert.

Im Wohnzimmer liegt wie üblich die Fernbedienung unter dem rechten Sitzkissen, welches nach dem Nehmen der Fernbedienung wieder zurückgelegt werden kann. Ein Versuch das Fernsehprogramm zu schauen schlägt fehl, da keine Batterien in der Fernbedienung sind.

Das rechte Sitzkissen will Britney so nicht nehmen. Aber mit dem Spüllappen könnte sie es. Leider ist er zu trocken. Also legen wir ihn in die Spüle in der Küche und lassen das Wasser kurz laufen. Nun haben wir einen nassen Lappen. Jetzt können wir das Sitzkissen im Wohnzimmer putzen. Jetzt kann Britney das rechte Sitzkissen nehmen. Darunter liegt der Kofferschlüssel. Das Sitzkissen legen wir wieder zurück.

Im unteren Flur hängt Britneys BH an der Garderobe. Also auch mitnehmen. Vor dem Haus liegt ein Paket an Dave Miller. Daraus nimmt Britney

die Bowlingkugel.

Zurück im Bad öffnen wir die Waschmaschine und tun das Handtuch, den BH und den Tanga hinein. Nach dem Schließen, wird die Maschine benutzt und Britney hat frische Kleidung. Wir öffnen die Maschine wieder und nehmen die Luke. Damit erhalten wir alle Sachen wieder. Die Bowlingkugel kann man in den offenen Lüftungsschacht werfen.

Wieder im unteren Flur, entdeckt Britney an der Tür zum Abstellraum ein Schlüsselloch. Und in ihm ein Schlüssel. Also legen wir den Packzettel drunter und öffnen den Kugelschreiber. Wir erhalten eine Miene, die wir ins Schlüsselloch stecken. Nachdem wir den Zettel wieder genommen haben, erhalten wir den Schlüssel zum Raum.

Uns kommt grün Tentakel entgegen und verschwindet ins Wohnzimmer. Dann erst können wir den Raum betreten. Wir nehmen das Desinfektionsmittel. Der Lukenöffner ist leider zu hoch. An den kommt Britney nicht ran. Aber das Lüftungsgitter sieht so vertraut aus. Das selbe ist doch auch im Bad. Also gehen wir nach oben und öffnen den Schacht und werfen die Bowlingkugel runter. Wieder unten, können wir den Lukenöffner mitnehmen. Mit dem Mittel können wir die Zahnbürste desinfizieren. Den BH und den Tanga sowie die blaue Zahnbürste legen wir in Britneys Koffer, nachdem wir ihn mit dem Schlüssel aufgeschlossen haben.

Dachboden

Dann öffnen wir mit dem Lukenöffner die Luke zum Dachboden und schauen uns oben mal um. Den Lautsprecher können wir umstoßen, den Bernard die Nervensäge hat sein Zimmer genau unter uns (Ziehe). An

das Kabel des Lautsprechers kann man eine Stereo-Anlage anschließen. Aber Britney hat keine. Aber glücklicherweise liegt im Regal ein Discman, den wir nehmen. Doch leider sind keine Batterien drin, wenn wir ihn benutzen wollen. Da Lila Britneys Lieblingsfarbe ist, nehmen wir noch den Wasserfarbkasten mit. Besser gesagt, nur die Farbe Lila. Diese eignet sich prima, um in der vollen Badewanne aufgelöst zu werden. Aber zuerst benutzen wir den Discman noch mit dem Stecker und stecken die Batterien aus dem Vibrator in den Discman. Und ab geht die Lucy ... ohne CD nicht.

Das Paket in der Ecke sieht spannend aus. Leider ist ein Panzerband drum herum, welches wir so einfach nicht entfernen können. Jetzt geht es ab ins Badezimmer, wo wir die Wasserfarbe auflösen können. Eine CD finden wir im Telefonbuch. Dieses müssen wir nur öffnen. Also wieder auf den Dachboden und die CD eingelegt. Dann nur noch den Discman einschalten (Benutze) und ab geht die Lucy ...

Nachdem Bernard verschwunden ist, können wir uns in seinem Zimmer umsehen. Dort nehmen wir gleich mal sein Kissen mit. Dieses färben wir doch gleich mal lila ein und legen es anschließend in den Koffer. Den Spiegelschrank im Bad bearbeiten wir mit der lila Zahnbürste und nehmen uns aus dem Schrank den Nagellackentferner. Den Lippenstift können wir leider nicht nehmen, aber tauschen.

Leider bekommt der Nagellackentferner nicht das Panzerband von der Kiste auf dem Dachboden. Aber eine Mischung aus diesem und dem Desinfektionsmittel ergibt eine nette Säure die wir doch gleich mit der Kiste benutzen werden. Das Band ist

nun zersetzt worden und wir können den Karton öffnen.

Drin liegt eine sexy Korsage, die aber leider ziemlich klamm ist. Wir müssen sie trocknen. In der Küche findet sich eine Mikrowelle, die wir dafür

benutzen können. Danach legen wir sie in den Koffer. Den Lippenstift legen wir in unseren Schminkkoffer im Inventar und legen das Ganze in den Koffer. Jetzt fehlt uns nur noch schwarze Unterwäsche. Diese liegt

im Lüftungsgitter in der Abstellkammer und kann mit dem Lukenöffner genommen werden. Wir legen den BH in den Koffer und schließen diesen. Britney kann nun verreisen. ◀

Eastereggs

* Die Fernbedienung mit dem Bild über dem Sofa benutzen.

* Die Sofakissen in den Mixer tun und die resultierende Wolle auf Bernards Bett werfen.

Lösung - Episode 91: Fels in der Brandung

Samstag, 05. September 2015 – MalleTheRedPhoenix



Nach dem Intro stehen wir vor dem Haus der Bernoullis. Um in das Haus gelangen zu können, drücken wir als allererstes die Türklingel.

Nach einem kleinen Wortgefecht mit Bernards Schwester, stehen wir weiterhin vor der Haustür. Allerdings hat die junge Dame den Schlüssel im Schloss stecken lassen, weshalb wir die Situation gleich nutzen wollen. Wir nehmen zunächst die Zeitung auf und benutzen dann das Skalpell mit dem Türschloss. Jetzt benutzen wir den Schlüssel mit der Tür und öffnen sie dann schließlich. Sobald wir das Haus betreten haben, gehen wir erst mal in die Bibliothek. Im zweiten Regal oben links befindet sich ein dickes, rotes Buch über Voodoo-Magie, welches wir sofort einstecken und auch gleich benutzen. Nun wissen wir, mit welchen Reagenzien wir eine Voodoo-Puppe basteln können, um Britney überwältigen zu können.

Als nächstes gehen wir in die Küche und nehmen vom unteren linken Schrank die Einkaufstasche raus. Wir bemerken zudem den Lukenöffner, der sich auf den Hängeschränken befindet. Beim Versuch den aufzunehmen, müssen wir feststellen, dass der Lukenöffner zu weit weg steht. Zur Hilfe nehmen wir einen Stuhl vom Esszimmer, benutzen diesen in der Küche und nehmen dadurch den Lukenöffner in unser Inventar auf. Im

Wohnzimmer schauen wir uns die Vase genauer an und müssen feststellen, dass sich darin die Asche von Bernards Vorfahren befindet, die wir auch gleich mitnehmen. Nach einer kurzen Sequenz im oberen Flur betreten wir zunächst Bernards Zimmer und nehmen einmal das Handy von der rechten Schublade mit und borgen uns dann den Eierkopf-Preis. Im Schlafzimmer von Bernards Eltern finden wir im linken Nachtschrank einen Nähkasten, wo wir Stricknadeln finden und die an uns nehmen. Wir betreten dann das Zimmer von Britney, werden jedoch nach einer gewissen Zeit aus ihrem Zimmer geworfen. Mit Hilfe des Lukenöffners ziehen wir die Luke herunter und können nun in den Dachboden.

Nach einem kleinen Plausch mit Grün Tentakel öffnen wir die große Kiste mithilfe unseres Skalpells, worauf wir dann eine Puppe in der Kiste entdecken. Im Chemie-Baukasten befinden sich zudem Latex-Handschuhe, die ebenfalls nicht fehlen dürfen. Im Dialog mit Grün bitten wir ihn Britney abzulenken, wobei er jedoch etwas benötigt, was ihn bei der Ablenkung helfen soll. Wir geben ihm dann das Handy, wodurch die Aktion zum Laufen gebracht wird. Nun dringen wir in ihr Zimmer ein, öffnen eines der Schubladen von ihrer Kommode, wobei wir ein BH von ihr stibitzen, und nehmen schließlich noch die Haare von ihrer Haarbürste. Wir betreten noch das Badezimmer, wo wir mit Hilfe der Handschuhe einen benutzen Tampon vom Abfalleimer raus fischen können. Nun legen wir alle Zutaten (Tampon, Haare, Asche, BH und Puppe) in die Einkaufstasche und vollziehen das Ritual. Jetzt betre-

ten wir erneut Britneys Zimmer und stechen mit Hilfe der Stricknadeln schnell auf die Voodoo-Puppe ein. Nachdem wir sie "überreden" konnten uns die Kellertür öffnen zu können, gelangen wir nun endlich zu Bernard. Wir müssen allerdings feststellen, dass er schon bereits anfängt wahnsinnig zu werden und mit zwei Pommes Frites spricht. Diesen Dialog unterbrechen wir, indem wir einfach die Pommes Frites aufnehmen, was Bernard alles andere als entzückt. Um Bernard wieder aufmuntern zu können, zeigen wir ihm zu guter Letzt seinen Eierkopf-Preis und genießen nun die Endsequenz ...



Lösung - Episode 92: Projekt False Start

Samstag, 05. September 2019 – Rulaman



Project False Start sind 4 angefangene Projekte zu einem Projekt zusammengefügt und die Story wurde in sich verkettet. Projekt "Bernard und der Eierkopf-wettbewerb" -> Wo Bernard wiederum diesen Wettbewerb gewinnen muss – Projekt "Die verflixte Kettensäge" ein Team Projekt -> Dr.Fred misslang ein Experiment, Bernard muss ihm da wieder raus helfen – Projekt "Kreuzfahrt Titanic" -> Dave gewinnt eine Kreuzfahrt, Eisberg voraus – Projekt " Das Alien" Michael hat sich in ein Alien verliebt, der Mars ruft.

Bernard

Zuerst schauen wir uns den Schreibtisch an. Genauer gesagt die Schublade auf der rechten Seite. Wir öffnen sie und schauen hinein. Bernard entdeckt einen Schraubendreher den er auch gleich mitnimmt. Im oberen Flur hängt der Lukenöffner an der Dachbodenfalle. Nachdem ihn Bernard angeschaut hat, wittert er eine Falle seiner Schwester. Wir reden mit Britney in deren Zimmer.

Wieder zurück im Flur öffnen wir den Dachboden indem wir Bernard am Öffner ziehen lassen. Zu unserem Erstaunen fehlt die Leiter. Ohne sie kommen wir nicht auf den Dachboden. Daher gehen wir wieder in Bernards Zimmer und nehmen zuerst den Computer mit. Dann benutzen wir den Schraubendreher mit dem Schreibtisch. Bernard zerlegt ihn bereitwillig. Die Schrauben können wir gleich mitnehmen, aber den zerlegten Schreibtisch noch nicht. Jetzt nehmen wir mal Chuck und das Perpetuum mobile. Die Fächer will Bernard nicht abschrauben, da er nicht den richtigen Schraubendreher hat. Aber zusammen mit den Brettern des Schreibtisches, gäbe das doch prima Stufen zum Dachboden ab.

Zeit, uns wo anders im Haus umzusehen. In der Küche finden wir ein Honigglas. Und im Wohnzimmer eine Fernbedienung. Leider kommt

nichts besonderes. Aber bei Britney werden wir fündig, wenn wir uns das Bett ansehen. Unsere Schwester wirkt ziemlich abwesend. Vielleicht träumt sie von heißen Typen.

Mit dem neuen Kreuzschlitzschraubendreher können wir nun die Bretter an der Wand in Bernards Zimmer abschrauben. Und anschließend an der Zimmertür zum Elternschlafzimmer anschrauben. Es fehlt aber noch was. Also schrauben wir auch das Bücherfach ab, nachdem wir die Bücher genommen haben. Jetzt können wir auf den Dachboden und in der Kiste mit alten Plänen suchen. Wir wechseln zu Doktor Fred.

Dr. Fred

Nachdem das Experiment mit der Pflanze schief gegangen ist, muss Dr. Fred die Pflanze stoppen.

In der Küche nehmen wir die Kettensäge mit. Dann schauen wir uns mal in der Garage um. Dazu durchqueren wir das Esszimmer, die kleine Speisekammer und über den Pool gelangen wir in die Garage, die wir aufmachen. Am Edsel finden wir einen Kraftstoffschlauch, mit dem Fred aber nichts anfangen will. Schauen wir uns doch mal die Kettensäge an. Fred sagt dass sich diese Kettensäge prima zur Schädlingsbekämpfung eignen würde. Also versuchen wir es erneut, die Kettensäge mit dem Kraftstoff-



schlauch zu benutzen. Aber leider ist der Tank auch leer. Fred muss also selber Benzin herstellen. Doch wie? Vielleicht findet sich in der Bibliothek etwas. Aber leider findet sich dort kein Buch. Aber glücklicherweise steht ein Telefon da. Rufen wir doch mal wen an. Doch Dave scheint nicht da zu sein. Aber Bernard ist erreichbar und Fred kann ihn überreden zu kommen.

Bernard 2

Zeit zu Dr. Fred zu fahren. Also auf in die Garage und das Fahrrad benutzt. Bei Fred angekommen, klingeln wir an der Tür und Fred macht uns auf. Es folgt eine Zwischensequenz, in der über die Herstellung von Benzin und die Lage im Mansion diskutiert wird. Bernard bekommt die Kettensäge und muss sie auf elektrisch umbauen. Im ersten Stock vor der Sicherheitstür findet sich nichts, aber im Medizinzimmer dahinter, findet Bernard einen Magnet in der Schublade. Im Spielzimmer finden sich an einer der Konsole Kabel, die wir mit Hilfe des Schraubendrehers bekommen. Diese können wir sofort mit dem Perpetuum mobile verbinden.

Im obersten Stock im Kaminzimmer ist eine Tür mit Brettern vernagelt. Aber Bernard kann sie nicht entfernen. Wir brauchen also etwas, um das zu tun. Reden wir doch mal mit Fred. Er erklärt uns, dass Teile im

Pool sind, dessen Wasser er aber nicht ablassen will. Gehen wir mal zum Pool und schauen uns um. Ein Ast fällt uns sofort ins Auge. Den nehmen wir mal mit. Den Ast können wir doch mal am Magnet befestigen. Doch Bernard fehlt noch etwas, damit das klappt. Schauen wir uns doch noch einmal im Mansion um. Oben im Bad finden wir hinter dem Vorhang in der Badewanne Ted. Und eine lose Bandage, die wir mitnehmen.

Die Bandage binden wir am Ast fest und dann das Ganze am Magneten. Damit können wir im Pool angeln gehen. Wir bekommen einen Hammerkopf. Fehlt nur noch ein Stiel. Den versuchen wir doch mal bei der selbstgebauten Angel zu entwenden (Benutze Hammerkopf mit Angel). Das klappt, und Bernard bekommt einen Hammer. Auf dem Rückweg entdecken wir in der Speisekammer zwischen Pool und Esszimmer eine Nudelzange, die aber gut versteckt neben dem Regal ist.

Mit dem Hammer können wir nun die Bretter im Kaminzimmer im obersten Stock entfernen. Dort angekommen, nehmen wir die Werkzeugkiste. Versuchen wir diese doch mal zu öffnen. Aber Bernard weigert sich. Mit dieser können wir vielleicht ein wenig am Edsel (dem Auto) herum-schrauben. Wir gehen also in die Garage und benutzen den Werkzeugkasten mit dem Edsel. Dort nehmen wir die Flügelmutter über dem Luftfilterkasten mit und dann den Luftfilterkasten selbst.

Die Vergaseranlage, die Zündkabel und den Zündverteiler selber will Bernard nicht abmontieren. Daher lassen wir das. Jetzt lässt uns Bernard den Werkzeugkasten öffnen. Wir bekommen eine Schraubenschlüssel-

Ratsche und einen Schraubenschlüssel. Danach können wir den leeren Werkzeugkasten erneut mit dem Edsel benutzen. Mit der Nudelzange ziehen wir die Zündkabel ab und mit dem Schraubenschlüssel den Zündverteiler und den Vergaser.

Darunter kommt ein Starter zum Vorschein. Ein prima Elektromotor. Diesen entfernen wir mit der Ratsche.

Dave

Nachdem Bernard nicht zu erreichen ist, schauen wir uns zuerst einmal im Haus um. Die Tür nach oben führt in den Keller. Dort will Dave ohne Licht keinen Schritt tun. Also gehen wir nach rechts durch das Schlafzimmer in die Küche. Dort liegt eine Taschenlampe die wir mitnehmen. Leider sind keine Batterien drin. Also müssen wir welche suchen gehen. Wir öffnen nacheinander die Schubladen in der Küche und finden einen Kugelschreiber. Und im Kühlschrank finden wir Batterien. Diese legen wir gleich mal in die Taschenlampe. Dann gehen wir wieder in den Keller. Leider lässt sich die Taschenlampe nicht einschalten. Daher müssen wir sie benutzen. Wir schauen und im Keller um und finden Kartons, die wir anschauen. Dabei entdeckt Dave einen Briefumschlag, den er gleich mitnimmt. Wir verlassen den Keller und schalten die Taschenlampe wieder aus (Benutze).

Wir gehen über das Wohnzimmer und den Flur ins Bad. Dort schauen wir mal in den Spiegelschrank. An der Tür klebt eine Briefmarke, die wir mitnehmen. Vielleicht brauchen wir sie später noch einmal. Vor dem Haus nehmen wir erst einmal die Zeitung aus dem Briefkasten. Es gibt eine Kreuzfahrt zu gewinnen. Also los 'Lesen' wir mal die Zeitung ge-

nauer. Anschließend öffnen wir die Zeitung und erhalten ein Formular. Dieses füllen wir mit dem Kugelschreiber aus. Doch leider weiß Dave die Antwort noch nicht. Also nochmal Fernseh schauen. Dann können wir mit dem Kugelschreiber das Formular ausfüllen. Dann benutzen wir den Umschlag mit dem Formular und anschließend die Briefmarke damit. Vor dem Haus öffnen wir nur noch den Briefkasten und legen den Brief hinein. Vor lauter Gewinnspiel hat Dave doch Dr. Fred vergessen. Michael kann ihm helfen. Also rufen wir ihn doch an. Dazu benutzen wir das Telefon im Flur.

Michael

Nachdem das Raumschiff Michael geweckt hat, muss er sich erst einmal seine Anziehsachen zusammen sammeln. Diese finden wir im Erdgeschoss im Bad. Wir nehmen sie um Michael zieht sich gleich um. Vor dem Haus steht das Auto, mit dem wir ins Naturschutzgebiet fahren können. Aber leider geht ohne Autoschlüssel nichts. Doch woher bekommen wir diesen? Dieser findet sich versteckt im Wohnzimmer. hinter der Lampe. Nachdem ihn Michael hat, können wir das Auto benutzen. Doch leider springt es nicht an. Den Motorraum will Michael ohne Werkzeug nicht öffnen. Und das Garagentor klemmt Aber im Kofferraum des Auto finden wir einen Wagenheber, den wir gleich mal mitnehmen. Mit dem können wir das Garagentor vielleicht öffnen. Also benutzen wir zuerst den Wagenheber mit dem Garagentor und dann den Wagenheber selbst. Dann können wir in die Garage gehen. Dort nehmen wir den Werkzeugkasten und den Power Booster O Mat XXL Turbo Blaster III mit.

Vor dem Auto benutzen wir den Werkzeugkasten mit dem Motorraum

und dann den Power Booster mit der Batterie. Dann schalten wir ihn ein. Jetzt können wir den Autoschlüssel wieder mit dem Auto benutzen und kehren zurück zu ...

Bernard 3

Wir benutzen den Starter mit der Kettensäge und Bernard baut sie automatisch um. Anschließend müssen

wir die Kabel mit der E-Motorsäge verbinden. Diese geben wir Fred. Dr. Fred bedankt sich und schickt Bernard nach Hause. Weiter geht es mit ...

Michael 2

An der Absturzstelle angekommen, findet er ein Raumschiff und ein Ali- en? im Raumanzug. Wir öffnen den

Raumanzug und Michael entdeckt ein wunderschönes Alien. Wir sollten sie drücken und wechseln kurz darauf für eine kurze Zwischensequenz zu Bernard und Dave.

Damit ist der erste Teil des Spieles aus. Ob es eine Fortsetzung geben wird ist ungewiss. ◀

Lösung - Episode 93: Murder at the Moonshine Mansion

Samstag, 05. September 2015 – MisterL

Nachdem Wendy beim Moonshine Mansion angekommen ist, benutzen wir die Türklingel und betreten das Haus. Wir schauen an oder untersuchen den Zettel auf dem Holzschrankchen. An der Garderobe bewegen wir den roten Mantel und nehmen den Kaugummi von der Schrankwand. Nun verlassen wir den Raum durch Klicken auf den Pfeil am unteren Bildschirmrand Richtung Süden. Dort treffen wir auf Jane Carington. Das Gespräch kann direkt beendet werden. Wir gehen die Treppe nach oben und dann nach links oder rechts auf die Rückseite des Flurs. Dort nehmen wir die Champagnerflasche vom Servierwagen.

Wir gehen zurück in die Haupthalle und benutzen die Champagnerflasche mit dem Buddelschiff. Nun verlassen wir die Villa, gehen ganz nach rechts hinter das Haus und von dort aus in die Garage. Hier versuchen wir den Lötbrenner vom Tisch zu nehmen und erhalten von Jim den Auftrag eine Dose Pepsi aufzutreiben. Jetzt geht es zurück ins Haus. Von der Haupthalle gehen wir durch die Rechte Tür, durchqueren das Kaminzimmer und laufen (nach einer keinen Zwischensequenz) durch den Speisesaal in die Küche. In der Küche öffnen wir den Kühlschrank. Wir

verlassen die Küche und gehen wieder hinter das Haus.

Wir untersuchen die Mülleimer und finden die Pepsi, die wir gleich Jim überreichen. Mit dem Lötbrenner im Inventar geht es zurück ins Kaminzimmer. Dort wird der Brenner mit dem Kaminfeuer benutzt. Zurück in der Haupthalle benutzen wir nun den Lötbrenner mit der Champagnerflasche. Wir finden uns in der Küche wieder und nehmen dort den Schlüssel vom Haken, mit dem wir die Tür auf der linken Seite aufsperrern können. Wir betreten nun die Abstellkammer. Dort nehmen wir die Nadel aus der Nähmaschine und die Zeitung aus dem Regal.

CLOU 1

Die Kratzspuren an der Wand untersuchen. Wir öffnen nun die Zeitung und klicken die kleingedruckten Texte der Artikel über den Fernseher und den über die Tänzerin an.

CLOU 2

... ist somit gefunden. Jetzt gehen wir zurück zur Garage und sprechen mit Jim. Wir fragen ihn, warum er nicht ins Haus kommt. Danach bitten wir ihn, die Frequenz „69,1 kHz“ auszuprobieren und erhalten die Fernbedienung.



Zurück in der Abstellkammer gehen wir weiter nach links und betreten einen dunklen Raum. Etwa in der Mitte des Raumes ist am unteren Bildschirmrand ein "quadratisches Objekt". Mit diesem benutzen wir die Fernbedienung und aktivieren danach den Lichtschalter oben links im Screen.

Wir untersuchen nun das Album auf dem Fußboden. Nachdem alle Fotos wieder eingeklebt sind, verlassen wir die Bibliothek durch die linke Tür. Im Billardzimmer gehen wir ganz nach rechts und entfernen den Billardstock aus der Tür. Diese öffnen wir und bekommen in der Haupthalle den Auftrag ins Badezimmer zu gehen. Wir betreten das Badezimmer im 1. Stock durch die Tür neben dem Servierwagen.

CLOU 3

Den Sicherungskasten öffnen und die Sicherungen anschauen oder untersuchen.

Wir bewegen den Duschvorhang und finden die Leiche von Rupert T. Edgeware.

CLOU 4

Das Toupet der Leiche untersuchen.

Jetzt bewegen wir den rechten Duschvorleger und entdecken ein Stromkabel. Durch erneutes Untersuchen des Duschvorlegers werden wir aus dem Badezimmer befreit. Wir verlassen es sofort. Nach der Zwischensequenz gehen wir die Treppe hinunter zurück ins Erdgeschoss.

CLOU 5

Das Telefon untersuchen. Wir heben die winzige Münze vom Fußboden auf. Ab jetzt kann das Spiel in unterschiedlicher Reihenfolge der Aktionen gelöst werden.

Nun gehen wir in den Billardraum. Im Inventar benutzen wir das Kaugummi mit dem Billardstock und diesen dann mit der Nähnadel. Dieses Konstrukt benutzen wir mit dem offenen Piano und erhalten einen schwarzen Stofffetzen.

CLOU 6

Stofffetzen im Inventar untersuchen.

CLOU 7

In der Haupthalle benutzen wir den Stofffetzen mit dem schwarzen Mantel an der Garderobe. Jetzt gehen wir zurück zur Abstellkammer und benutzen die winzige Münze mit dem Sparschwein im Regal, danach betreten wir den Geheimraum.

CLOU 8

Im Weinkeller untersuchen wir die Leiche und erhalten einen Autoschlüssel.

CLOU 9

Den Stofffetzen mit der Leiche be-

nutzen.

CLOU 10

Die Münze auf dem Regal untersuchen. Wir verlassen den Weinkeller und gehen ganz nach oben in den 2. Stock. Dort steigen wir auf die Leiter auf der rechten Seite. Wir untersuchen den Pokal und finden einen Schlüssel. Dieser passt in die Tür im 1. Stock links neben dem Treppenaufgang. In dem Zimmer benutzen wir unseren Kaugumminadel-Queue mit dem Schlüssel im Kronleuchter.

CLOU 11

Den leeren Bilderrahmen untersuchen. Jetzt benutzen wir die Kordel am Bett. Nach dem Gespräch mit Gordon folgen wir ihm ins Billardzimmer.

CLOU 12

Die freie Stelle über dem Piano untersuchen. Wir nehmen die Schallplatte unter dem Regal und benutzen diese mit dem Grammophon. Jetzt verlassen wir das Haus und finden die Leiche von Jane.

Zurück im 1. Stock benutzen wir den Herzschlüssel in der Tür rechts neben dem Treppenaufgang. Wir nehmen den kleinen Schlüssel vom rechten und die kleine Figur vom linken Tisch. Außerdem nehmen wir den gelben Schal aus der Hand von Luisas Leiche.

CLOU 13

Den gelben Schal im Inventar untersuchen. Jetzt geht es in den 2. Stock. Dort benutzen wir den kleinen Schlüssel mit der Tür rechts neben der linken Leiter. Wir öffnen den Staubsauger und finden Papierschnipsel, die wir im Inventar untersuchen. Nachdem das Foto komplett ist, steigen wir auf die linke Leiter. Liegt dort ein Stück Seife in der Sei-

fenschale nehmen wir diese mit – wenn nicht, dann nicht. Wir gehen nun durch die linke Tür auf die Brüstung. Dort finden wir ein Schlüsselbund mit zwei Schlüsseln, welches wir nehmen. Einer der Schlüssel passt an der Tür links. Wir betreten den Raum und müssen die Situation untersuchen.

CLOU 14

Wir untersuchen: Den Arztspiegel, den Brandfleck, die Falltür, das Seil und die Maschine (in beliebiger Reihenfolge).

Danach finden wir uns bei Sherlock Holmes wieder. Das gestellte Rätsel beantworten wir mit 8 (oder „acht“ oder „Acht“). Zurück in der Küche haben wir nun eine Batterie und eventuell einen Hamster aus Eis im Inventar. Den Eishamster können wir in der geöffneten Mikrowelle schmelzen lassen und erhalten den Tresorschlüssel (alternativ schmilzt er auch im Kaminfeuer).

Wir gehen zurück in den Raum mit der großen Treppe. Dort folgt nun eine Zwischensequenz. Wir gehen nach draußen und wieder hinter das Haus. Dort benutzen wir den Autoschlüssel mit dem Kofferraum des blauen Wagens und finden eine Brille.

CLOU 15

Die Brille im Inventar untersuchen. Weiter geht es zur Garage. Dort sprechen wir Jim auf die Morde an. Jetzt gehen wir wieder zurück zur Haustür. Es folge eine Cutscene nach der wir nochmals zurück in die Garage gehen.

CLOU 16

Das dünne Schreibheft auf dem Tisch untersuchen. Dort finden wir auch einen kleinen Zettel. Jetzt gehen wir

zurück in den Speisesaal. Da angekommen benutzen wir das Schachbrett. Die Figuren müssen nun, wie in der Notiz beschrieben auf dem Schachbrett aufgestellt werden. Danach kann in dem Geheimfach des Schränkchens ein Buch gefunden werden.

Falls wir noch die Seife im Inventar haben, gehen wir zurück in den Weinkeller. Dort benutzen wir die Seife mit der Kordel des Speiseaufzuges. Dann die Kordel benutzen und danach die Aufzugtür öffnen. Darin finden wir einen Hamster aus Wachs, den wir oben im Kamin schmelzen lassen. So erhalten wir auch den Tresorschlüssel.

Jetzt müssen wir zurück in den 2. Stock. Dort gehen wir durch die Tür ganz rechts und benutzen auf der Brüstung den letzten Totenkopfschlüssel in der Tür. In dem Zimmer untersuchen wir den toten Butler und finden einen edlen Schlüssel. Außerdem heben wir die Blume vom Boden auf.

CLOU 17

Die Blume im Inventar untersuchen.

Wir gehen zurück in den Flur im 2. Stock und entdecken eine Blutspur auf dem Teppich. Wir öffnen die Tür rechts neben der Tür mit dem Blutfleck, betreten den Raum und verlassen ihn durch die obere Tür. Im nächsten Zimmer untersuchen wir das blutige Buch auf dem Bett.

CLOU 18

Im Album auf die Bilder von Reginald Edgeware, Barbona und den Blutfleck klicken. Das Buch wieder verlassen, den Koffer vor dem Bett öffnen und diesen dann untersuchen. In die gefundene Taschenlampe setzen wir die Batterie aus unserem Inventar ein. Jetzt gehen wir zurück in den 1. Stock und schließen die Tür am Treppenaufgang mit dem edlen Schlüssel auf. Im Büro stellen wir den Kriminalroman oben rechts auf den Schrank zu den anderen Büchern dazu. Mit dem Tresorschlüssel öffnen wir den Safe und erhalten das Testament. Dieses benutzen wir mit der Brille aus dem Kofferraum. Jetzt drücken wir die drei kleinen Knöpfe vorne am Schreibtisch in der Reihenfolge: Mitte, links, rechts. Dann öffnet sich ein Geheimgang.

CLOU 19

Bevor wir den Geheimgang betreten, gehen wir nochmal zurück in die Haupthalle und untersuchen das Podest - die Gästeliste fehlt.

Zurück im Büro den Geheimgang benutzen. Im Untergrund nach links gehen, es folgt eine Zwischensequenz.

CLOU 20

Das Bild an der Wand untersuchen.

CLOU 21

Das Telefon untersuchen.
Jetzt nach links zu dem Durchgang

gehen. Nach einer weiteren Zwischensequenz die Dialogoption: „Graham Beagle, der Rechtsanwalt“ auswählen. Danach finden wir uns in der Hölle wieder.

Dort mit Ted reden, danach jeden der drei Teufel 1x anklicken, dann erneut mit Ted reden und behaupten, die Lösung zu kennen. Jetzt nochmals mit Ted reden und behaupten, der Teufel der Diplomatie säße in der Mitte. Danach immer die Dialogoption wählen, in der von der "Mitte" gesprochen wird. Zurück im Untergrund das blutige Messer aufheben, mit Dr. Fred reden und ihn nach etwas Nützlichem fragen.

CLOU 22

Den Generalschlüssel im Inventar untersuchen.

Jetzt die Tür auf der linken Seite mit dem Generalschlüssel öffnen. Im Dialog mit dem Mörder die Antworten „Mary-Jane Smith“ und danach „Barbona“ auswählen. Als letzte Aktion noch „bewegen“ auf den Steinhäufen anwenden und den Abspann genießen. ◀

Eastereggs

- * Im Startscreen auf "Murder" klicken.
- * Im Startscreen solange warten, bis eine Cutscene beginnt.
- * Die Türklingel ein zweites Mal benutzen.
- * Im Badezimmer den Spiegel benutzen.
- * Den Fernseher mit der Fernbedienung einschalten.
- * Den Fernseher mit der Fernbedienung einschalten, nachdem man die winzige Münze gefunden hat.
- * Den Fernseher mit der Fernbedienung einschalten, nachdem man die Leiche im Weinkeller gefunden hat.

Lösung - Episode 94: Maniac on the Mississippi

Montag, 14. Oktober 2019 – Rulaman



Erste Klasse Deck

Dr. Fred ist auf einem Boot und wird von einer hübschen blonden Frau angesprochen. Die möchte, dass sich der Doc ihr Muttermal ansieht.

Mit Fred gehen wir nach rechts zur ersten Kabine und klopfen (Öffne) mal an. Wir gehen alle Optionen durch und klopfen jedes mal erneut. Am Ende erhalten wir ein Bild. Beim Betrachten erfahren wir, dass jenes Bild in jeder Kabine hängt. Außerdem möchte der Gast ein anders Bild. Mit der Kabine Nummer 3 machen wir dasselbe, wie mit der ersten und erhalten dabei eine Perücke. Dann reden wir mit den beiden Personen Sir Charles und Regis. Doch diese bringen uns noch nicht weiter. Also auf zur Kabine 5. Doch dort scheint niemand aufzumachen. Ebenso bei Kabine 7. Der Herr in Kabine 9 ist Philatelist, wie wir bei einem kurzen Gespräch erfahren. Doch auch über die Blondine weiß er nichts. Den Eimer und den Wischmop lassen wir noch in Ruhe, da ihn Fred zur Zeit nicht braucht.

Kabine 11 ist die von Dr. Fred. Also öffnen wir sie mit dem Schlüssel. Wir nehmen den Zettel auf den Boden und schauen ihn uns an. Leider ist die Schrift zu klein, so dass Fred ihn nicht lesen kann. Unter dem oberen Kissen ist ein Schlüssel, den wir mal mitnehmen. Ebenso das Handtuch

auf dem Haken im rechten Teil der Kabine. Schauen wir doch mal in die Reisetasche. Wir öffnen sie mit dem kleinen Schlüssel und finden ein Reisemagazin, eine Briefmarke und eine Schachtel Schlaftabletten. Schluss endlich nehmen wir noch den leeren Krug.

Mit der Briefmarke können wir es nochmal beim Philatelist in Kabine 9 versuchen. Wir klopfen nochmal und reden mit ihm. Am Ende erhalten wir eine Lupe. Mit dieser können wir den Zettel lesen und erfahren, dass Vicki in Kabine 7 untergebracht ist. Also gehen wir hin und öffnen die Tür. Wir werden kurz von Sir Charles und Regis aufgehalten, können dann aber ungehindert ... uns mit Edna unterhalten, die plötzlich auftaucht und Durst hat. Doch woher bekommen wir was zu trinken für unseren Schatz? Am Automaten rechts neben unserer Kabine. Leider wirft der Automat Getränke nur gegen Bares aus. Also müssen wir Geld besorgen. Vielleicht hat der Reverend weiter rechts etwas? Doch das Gespräch ist nicht sehr ergiebig. Da Fred nicht auf das Sonnendeck mag, müssen wir woanders weiter suchen. Wir reden nochmals mit dem Gast aus Kabine 1 und erfahren, dass er ein anderes Bild will. Schauen wir uns doch mal das Reisemagazin an und benutzen es anschließend mit dem Bild. Wir klopfen erneut an Kabine 1 und geben ihm dann das neue Bild. Als Dank erhalten wir eine Münze. Diese benutzen wir mit dem Getränkeautomaten und erhalten eine Flasche. Sie direkt Edna zu geben schlägt fehl. Aber mit ein paar Schlaftabletten, wird darauf ein Schlaftrunk, den wir Edna geben.

Nachdem sich Edna hingelegt hat, können wir endlich zu Vicki ... nur um festzustellen, dass sie tot ist. Fred muss also die Leiche verschwinden lassen. Dazu nehmen wir zuerst einmal den Krug, der mit Wasser gefüllt ist. Vor der Kabine stehen noch Wischmop und Eimer, welche wir auch nehmen. Leider bekommen wir nur einen Stiel. Aber zusammen mit der Perücke bekommen wir doch noch einen Mop. Den Inhalt des Krugs schütten wir in den Eimer, tunken (Benutze) den Mop hinein und benutzen diesen dann mit dem Blutfleck.

Dann schauen wir uns die weiße Fläche etwas genauer an und stellen fest, dass es sich um einen Teppich handelt. Wir nehmen den Teppich und wickeln Vicki darin ein. Dann nehmen wir die eingewickelte Vicki und tragen sie nach draußen. Wir gehen ganz nach links und benutzen Vicki mit der Reling. Fred wirft den Mop und den Eimer gleich hinterher.

Auf dem Unterdeck

Nachdem Fred einem Stuart gefolgt ist Vicki am Schiff hängt, muss er zuerst die Leiche und dann den Zeugen loswerden. Schauen wir uns doch mal rechts um. Wir öffnen die Kabine 25 und schauen uns um. Es ist der Maschinenraum. Ganz rechts hängt ein Stock. Der Versuch ihn zu nehmen, wird vom Maschinist unterbunden. Im Gespräch mit ihm, erfahren wir, dass er gerne spielt. Wir sprechen ihn nochmal an und spielen eine Runde Schere, Stein, Papier. Nachdem wir gewonnen haben (eventuell sind mehrere Versuche notwendig) können wir den Stock nehmen. Dabei erfahren wir, dass

hinter der Tür ein Gehstock steht. Diesen nehmen wir natürlich auch noch mit. Der Versuch mit dem Gehstock Vicki herunterzuziehen

schlägt fehl. Aber der Stock erfüllt seinen Zweck. Jetzt sollten wir Vicki anschauen. Ein kurzes Gespräch mit dem Stuart später wacht Vicki wieder

auf und Sir Charles erscheint mit Regis auf der Bildfläche und erklärt uns den Hergang.

Lösung - Episode 95: Britney's Escape

Dienstag, 15. Oktober 2019 – Rulaman

Bernard hat seine Schwester Britney eingesperrt. Sie muss aus ihrem Zimmer raus. Also schauen wir uns einmal um und nehmen die Kerze mit. Anschließend nehmen wir das Laken vom Bett. Aus dem Kosmetikschrankchen, welches wir erst einmal öffnen, nehmen wir eine leere Flasche mit (Schau). Aus der Kommode besorgen wir uns eine Schere und aus dem Kleiderschrank ein Wollknäuel.

Jetzt sollten wir uns mal das Fenster anschauen. Erstaunlicherweise kann Britney es öffnen. Vielleicht können wir darüber entkommen. Das Laken könnte uns helfen, zu entfliehen, aber Britney meint, dass es nicht lang genug sei. Schauen wir uns weiter um. Unter dem Bett findet Britney ihr altes Tagebuch sowie eine Packung Frühstücksflocken. Das Tagebuch sollten wir öffnen um eine Seite zu erhalten. Sofort schauen wir uns die Seite an und erfahren etwas über einen heidnischen Zauber.

Wir brauchen: Etwas, das wärmt, ein längliches Teil, ein flinkes Teil, und Vitamin B. Wir packen also die Flocken in die Flasche. Geben das Wollknäuel hinzu. Nach genauerem Umsehen im Raum entdecken wir auf dem Schrank eine Dose Red Bull. Auch diese geben wir in die Flasche. Etwas fies ist die wärmende Zutat versteckt. Dazu lassen wir Britney den Spiegel nehmen. Hinter ihm sind Streichhölzer, die wir mitnehmen. Mit diesen zünden wir die Kerze an. Dann benutzen wir die brennende Kerze mit der Flasche und Britney legt los. Nur noch kurz die Seite erneut anschauen. Britney liest die Worte. Am Ende ihrer Beschwörungsformel erscheint eine kleine Britney oben im Bild. Mit ihr benutzen wir die Flasche. Nach ihrer wunderschönen Haarverlängerung, schneiden wir diese mit der Schere ab. Dazu benutzen wir diese mit der kleinen Britney. Die Haare benutzen wir mit dem Laken und beides dann ans Bett.



Dann benutzen wir den notdürftigen Fluchtweg. Damit ist das Spiel prinzipiell aus.

Aber es geht noch weiter. Wir gehen zurück ins Haus und entdecken in der Küche im linken oberen Schrank etwas Honig. Diesen nehmen wir mit. Ebenso den Sandsack aus der Abstellkammer. Damit können wir nun Bernard einen prima Streich spielen. Wir gehen in dessen Zimmer und ziehen das Bett (Laken) weg. Wir schmieren den Honig aufs Bett und kippen den Sand darauf. Wir ziehen erneut am Bett (Laken) und machen uns aus dem Staub.

Lösung - Episode 96: Dave's Home Odyssey

Montag, 18. Dezember 2017 – Rocco

Unser Maniac Mansion Held Dave ist wieder einmal eingeschlossen. Für die Flucht aus seinem Zimmer benötigen wir 2 Gegenstände:

- Bei der Pinnwand nehmen wir den Zettel mit.

- Erneut bei der Pinnwand ziehen wir die Pins (obere rechte Ecke) heraus.

Nun benutzen wir den erhaltenen Zettel mit der Türe, damit der Zettel

unter der Türe durchgeschoben wird. Anschließend benutzen wir die Pins mit dem Schlüsselloch (unterhalb des Türknaufes), und zu guter Letzt können wir den Zettel wieder nehmen und mit dem Schlüssel die Türe aufschließen.

Jetzt sind Dave und Bernard fürs erste befreit!



Nun gelangen wir in den Flur und in

diesem und den angrenzenden Räumen finden wir viele hilfreiche Gegenstände:

- Flur: In der linken Schrankhälfte finden wir ein Messer.

- Schlafzimmer: Wenn wir den Werkzeugkasten öffnen, erhalten wir ein Schraubendreher. Auf dem Brett über Roberts (=Daves Dad) Bett steht eine Dose, diese nehmen wir auch mit. Unter dem Bett finden wir eine Brechstange. Dann gehen wir in das Wohnzimmer.

Dave gelingt es leider nicht an seinem Vater vorbeizuschlüpfen. Jetzt befindet er sich wieder in seinem Zimmer und es scheint so als hätte Dad etwas verheerendes getan. Zum Glück können wir seine Tür aber normal öffnen. Im Flur schließen wir Daves Türe und bemerken, dass Robert doch versuchte die Tür zu verbarrikadieren, was ihm allerdings nicht gelungen ist. Das Brett können wir aber mithilfe unserer Brechstange entfernen. Danach gehen wir wieder in das Zimmer von Dave und nehmen das Trikot mit - Wir haben einen Kleiderbügel erhalten! Nun benutzen wir das Messer mit dem Kleiderbügel und erhalten einen Haken. Wenn wir das Brett und den Haken kombinieren, haben wir einen Lukenöffner gebastelt. Mit diesem können wir nun die Luke im Flur öffnen und gelangen in den Dachboden.

Im Dachboden nehmen wir die Schachtel mit, in welcher sich ein Pfeil-und-Bogen Set sich befindet.

Anschließend drücken wir die Kartons und stellen fest, dass etwas hinter den Kartons versteckt ist. Die Metallplatte können wir mit dem Schraubenzieher öffnen und gelangen in einem neuen Raum, wenn wir den Schacht benutzen.

Dave befindet sich nun in der Küche, dort finden wir erneut eine Menge an Gegenständen:

- Wir nehmen den Eimer mit.

- Wir plündern den Kühlschrank.

- Wir öffnen die Schublade.

Aber den Gefrierschrank können wir leider nicht öffnen. Da kann allerdings unsere Brechstange wieder einmal helfen. In dem Gefrierschrank nehmen wir die Pizza mit. Die Pizza benutzen wir mit der Mikrowelle. - Vielleicht kann es ja Dad anlocken ...

Schade, die Mikrowelle hat keinen Strom. Vielleicht kann uns da wer helfen. Wir sprechen Bernard auf die Mikrowelle mal an. Unser Maniac Mansion Streber gibt uns sein Perpetuum Mobile erst wenn wir Chemikalie X finden. Die Mixtur der Chemikalie X finden wir wenn wir Bernards Bücher uns anschauen. Nun müssen wir viele Schritte befolgen:

1. Wir müssen die Milchsockensäure mischen, welche bekannterweise aus Milch und einer Socke besteht. Im Zimmer von Dave nehmen wir das Bett und erhalten eine benutzte Socke, welche wir mit der Milch kombinieren.

2. Wir müssen die Milchsockensäure stärken. Vielleicht versuchen wir es (so verrückt es auch klingen mag) mit dem Energydrink. Das ist leider nicht gelungen, der Dosenverschluss ist abgebrochen und die Dose ist eine gepanzerte Sonderedition. Da kann uns das Pfeil-und-Bogen-Set helfen. Nun müssen wir einen Platz für die Dose finden. Wir benutzen die Dose mit dem Tisch auf den Dachboden.

Unglücklicherweise ist der Bogen unvollständig. Eine Feder werden wir eher nicht finden. Aber wie wäre es mit einem Blatt? Wir gehen in den Keller und benutzen das Messer mit Chuck. Wir haben Blätter erhalten die wir jetzt mit den Bogen benutzen. Im Dachboden benutzen wir noch den Eimer mit dem Tisch, damit der Doseninhalt noch wo hinfließen kann. Jetzt können wir auf die Dose schießen und zu guter Letzt benutzen wir die Milchsockensäure mit dem Eimer Energydrink.

3. Wir müssen der verstärkten Säure eine brennende Substanz hinzufügen. Dazu benutzen wir die Chili mit der beflügelten Milchsockensäure. Voilà! Wir haben Chemikalie X zubereitet und können diese nun Bernard geben. Wir haben nun das Perpetuum Mobile erhalten. Dieses benutzen wir mit der Mikrowelle, jetzt ist sie mit Strom versorgt. Anschließend benutzen wir die Pizza mit der Mikrowelle.

Daves Vater wurde angelockt und

Eastereggs

- * Man kann im Schlafzimmer die Rose nehmen, dadurch ändert sich das Ende.
- * Wenn man die Dusche mehrmals öffnet, bekommt man eine Überraschung
- * Wenn man den Käse nicht mitnimmt, bekommt man im zukünftigen Spielverlauf eine Überraschung.
- * Man kann diverse Item im Klo runterspülen.
- * Man kann versuchen Bernard umzubringen, wenn man ihn mehrmals mit gefährlichen Gegenständen bedroht.
- * Wenn man die Rose im Klo runterspült, ändert sich das Ende.

Dave gelangt in den Eingangsflur. Leider ist die Haustür verschlossen. Wir schauen uns den Schlüssel für Daves Zimmer an und bekommen einen Hinweis, dass alle anderen Schlüssel wahrscheinlich im Klo sind. Da wir nicht mit bloßen Händen ins Klo greifen können basteln wir uns eine Angel.

Dafür benötigen wir 2 Gegenstände:
- Wir nehmen die Garderobe und bekommen wieder einen Haken.

- Wir benutzen das Messer mit der Toilettenspülung und erhalten die Kordel der Klospülung.

Diese beiden Gegenstände kombinieren wir. - Wir haben eine Angel gebaut!

Wenn wir jetzt im Klo angeln, bekommen wir leider nichts. Wir benutzen den Käse mit der Angel, der kann als Köder dienen. Anschließend angeln wir wieder im Klo und haben

sogar einen Fisch gefangen! Diesen schneiden wir mit einem Messer auf. Der Fisch hat wohl den Schlüssel verschluckt!

Zu guter Letzt schließen wir die Haustür auf und Dave ist endlich frei!

Lösung - Episode 97: Tollhaus Weihnachten

Samstag, 19. Oktober 2019 – Rulaman

Ed

Nach dem Intro steuern wir Ed. Dieser soll die Post aus dem Briefkasten holen. Also ab zur Haustür. Doch nachdem Ed die Haustür geöffnet hat, friert es ihn, da es draußen bitterkalt ist. Ed muss sich erst einmal was warmes anziehen. Schauen wir uns doch mal in der Küche um. Mama kocht gerade eine Suppe für morgen. Aber außer eine leere offene Pepsidose aus dem Kühlschrank, ein Nudelholz aus dem unteren linken Küchenschrank und eine blaue Tasse sowie eine Ausstechform aus dem linken Hängeschrank können wir nichts mitnehmen.

Daher scheuen wir mal nach oben. In Eds Zimmer schauen wir mal die Socken durch und finden Streichhölzer. In seiner Kleiderkiste findet Ed nichts warmes, nachdem er sie geöffnet hat. Leider will Ed auch nicht in den Kamin, wegen der brennenden Kerze. Wir sollten sie auspusten (Benutze). Dann nehmen wir sie mit und klettern den Kamin hoch. Dort oben steht Ed eingewickelt in Weihnachtssachen. Und neben ihm steht ein Sack. Wir nehmen alles mit, was wir bekommen können. Wieder im

Zimmer, ziehen wir den Mantel an und gehen dann nach draußen. Doch leider versperrt ein Schneetentakel den Weg zum Briefkasten. Nach einem Gespräch mit Purpur erfahren wir, dass er Plätzchen haben möchte. Aus der Mülltonne auf der rechten Seite können wir noch eine blaue Tasse mitnehmen. Drinnen können wir den Mantel wieder ausziehen. In der Küche legen wir die Kerze in die Mikrowelle und schalten diese kurz ein. Das weiche Wachs nehmen wir heraus und Ed legt es automatisch auf die Anrichte. Dann benutzen wir den Wachsausstecher mit der Masse und haben schöne Wachsplätzchen. Diese geben wir Purpur, der daraufhin den Weg frei macht.

Nach einer kurzen Zwischensequenz können wir doch hoffentlich an den Briefkasten ran. Doch Purpur hat den Schnee so festgeklopft, dass wir ihn nicht wegbekommen. Also schauen wir uns nochmals um und entdecken unter Eds Bett einen Böller. Diesen benutzen wir mit dem Schneetentakel und anschließend die Streichhölzer damit. Nachdem das Schneetentakel weggesprengt wurde, bemerken wir, dass der Briefkasten vereist ist.



Ed bekommt ihn nicht auf. Aber in der Küche steht eine warme Bohnensuppe, von der wir uns eine blaue Tasse voll nehmen könnten. Aber zuvor speichern wir das Spiel erst einmal, denn es wird kritisch. Jetzt nehmen wir in der Küche eine Tasse von der Suppe und gehen in den Flur. Dort bemerkt Ed, dass die Tasse schon fast zerfressen wurde. Also schütten wir die Suppe um und gehen nach draußen. Dort meckert Ed wieder und wir schütten die Tasse über den Briefkasten. Jetzt folgt eine Zwischensequenz, in der wir erfahren, dass Eddel zu Besuch kommen will. Fred passt das gar nicht und er will es verhindern.

Fred

Wir verlassen das Wohnzimmer, wo wir zuerst mit Purpur sprechen. Er fragt uns, was nach sieben kommt und wir antworten ihm wahrheitsge-

mäß mit acht. Dann versuchen wir die Tür zum Labor zu öffnen. Aber Fred stellt fest, dass der Kobold weg ist. Glücklicherweise gibt es noch einen anderen Zugang zum Labor. Dieser befindet sich in der Standuhr. Wir lassen sie Fred öffnen, werden aber von Edna davon abgehalten. Also schließt Fred sie wieder. Wir müssen Edna davon abhalten, uns dazwischen zu funken.

Vielleicht sollten wir nochmal mit Purpur reden. Dieser fragt uns, was nach acht kommt. Wir können jetzt mit neun antworten und so weiter machen, oder wir sagen Hundert. Dann hat Purpur zu ende gezählt und hinterlässt uns einen lila Schleim. Damit lässt sich doch prima die Standuhr präparieren, damit die Scharniere nicht mehr quietschen. Wir öffnen die Standuhr und treten ein. Jetzt sind wir im Labor. Im Schrank etwas weiter rechts finden wir einen Strahlenschutzanzug. Vielleicht wird uns dieser noch nützlich sein. Leider kommen wir nicht in das Labor mit den Aufzeichnungen. Die Tür ist durch ein Codefeld geschützt. Aber zum Glück ist der Code im selben Raum. Neben dem Pepsi-Automat sind kleine Felder, welche die richtige Reihenfolge der Knöpfe anzeigt. Nachdem Fred die richtige Kombination eingegeben hat, geht die Tür auf und wir gelangen in den nächsten Laborraum.

Gleich links im Raum über den Schränken sind Bücher. Eines davon hilft Fred weiter. Es ist das blaue. Wir nehmen es und Fred legt es automatisch auf den Tisch und beginnt zu lesen. Wir brauchen also Bleiodid und eine Silvesterrakete. Mal sehen, wo wir die Sachen finden. Im linken Schrank finden wir eine Sauerstoffflasche. Im rechten eine Kerzengießform und eine Zündschnur. Wir neh-

men mal alles mit und gehen einen Raum weiter. Dort steht ein Schrank, eine Leiter und eine Vase herum. An die Vase kommen wir so nicht heran. Daher schütteln (Ziehe) wir ein wenig am Schrank. Die Vase fällt um und das Bleiodid fällt herunter. Wir nehmen es mit und Fred meint, dass es mehr Energie braucht.

Also wieder einen Raum zurück und mit Gammastrahlen beschießen. Wir legen das Iodid auf die Gammastrahlenhalterung und schalten den Strahler ein. Fred stellt aber fest, dass der Strahler nicht strahlt. Er vermutet, einen leeren Urantank, schaut nach und tatsächlich ist es so. Wir brauchen jetzt also auch noch Uran.

Wieder zurück im Erdgeschoss können wir wieder das Haus verlassen, noch in den ersten Stock gehen. Unsere 'liebe' Frau verhindert das. Also sehen wir uns im Wohnzimmer um und nehmen sie Zeitung von der Couch mit. Dann schauen wir uns in der Küche um. Das Kerzenwachs, das Ed zurück gelassen hat, können wir gleich mitnehmen. Im Schrank darüber finden wir eine blaue Tasse, die wir mitnehmen. Wir füllen die Tasse mit der Bohnensuppe und geben das Wachs hinzu. Anschließend geben wir das Ganze in die Gussform. Fred will sie nun kühlen, damit der Inhalt aus der Form wieder herauskommt. Aber nach draußen können wir nicht. Wir sollten etwas nach rechts laufen und die Form in den Kühschrank legen.

Nachdem sie abgekühlt ist, nimmt Fred sie wieder heraus und wir können die beiden Sachen trennen. Aber die Wachsbohnenstange will Fred nicht mit dem Tank für den Gammastrahler verwenden. Wir schauen uns wieder im Keller um und entdecken im Raum ganz rechts eine Luke, die über die Leiter zu erreichen ist. Wir

öffnen die Luke und steigen hindurch, doch Fred weigert sich, weil es ihm zu kalt ist. Ed ist leider mit seinem Mantel nicht auffindbar, aber der Strahlenschutzanzug, den wir vorher gefunden haben, könnte helfen. Nachdem ihn Fred angezogen hat, klettern wir nach oben und kommen in der Garage heraus.

Leider ist das Tor zu und scheinbar kann man es nicht von innen öffnen. Aber immerhin ist links in der Garagenwand ein Loch, durch das wir hindurch schauen können. Purpur taucht auf und freut sich, dass er Grün gefunden hat. Aber leider scheint Grün eingefroren zu sein und Purpur trauert. Fred erklärt ihm, dass Tentakel nicht erfrieren können und sagt Purpur, dass er das Garagentor öffnen soll. Doch Purpur schafft es alleine nicht. Also gibt Fred ihm die Wachsbohnenstange um Grün aufzutauen. Doch Grün schmilzt nach Purpurs Versuch. Zum Glück schmilzt nicht der echte, sondern nur eine Schneeskulptur, denn der echte Grün taucht auf. Nachdem sich alles aufgeklärt hat, öffnen beide Tentakel das Garagentor und befreien Fred. Da wir schon einmal in der Garage stehen schauen wir uns dort um. Im Kofferraum des Edsel finden wir Schwarzpulver und nehmen etwas in der blauen Tasse mit. Vorne im Motorraum stellt Fred fest, nachdem er ihn geöffnet hat, dass sich nur eine Batterie darin befindet. Diese ist aber festgeschraubt und kann so nicht mitgenommen werden.

Außerhalb der Garage finden wir bei beiden Tentakel. Ein kurzes Gespräch später wissen wir, dass im Pool noch Brennstäbe sind. Beim Pool angekommen, stellen wir fest, dass sich eine Eisdecke auf dem Pool gebildet hat und Fred so nicht an sie Brennstäbe kommt. Das Eis muss also weg.

Wie wäre es mit sprengen? Wir füllen also das Schwarzpulver in die Gussform und stecken die Zündschnur hinein. Schauen wir doch mal ins Haus. Die Tür ist glücklicherweise auf und wir können aus dem Regal das Feuerzeug und einen Schraubenschlüssel nehmen. Die Idee mit dem Schraubenschlüssel das Schwarzpulver zu stopfen schlägt fehl. Aber mit der Zeitung klappt es. Jetzt noch die Zündschnur dazu und fertig ist die Bombe. Aber so direkt mit dem Eis will Fred das Ding nicht benutzen. Aber mit dem Schraubenschlüssel können wir ein kleines Loch rein klopfen. Dann stecken wir die Bombe rein und zünden sie mit dem Feuerzeug an. Einen riesigen Knall später können wir, dank der Autobatterie und dem Sauerstoff in den Pool. Wir benutzen den Sauerstoff mit dem Pool. Doch wir sind zu leicht. Aber die Autobatterie kann uns vielleicht helfen. Fred löst die Batterie mit dem Schraubenschlüssel. Danach können wir sie mitnehmen. Und zurück im Pool können wir uns dann einen der Brennstäbe nehmen. Aber jetzt sind wir zu schwer, um an die Oberfläche zu kommen. Also legen wir die Batterie auf dem Gitter ab und schweben elegant nach oben.

Nachdem wir über die Garage und die Luke wieder im Labor sind, geben wir den Brennstab im den Tank und schalten den Gammastrahler ein. Der Strahler lädt das Iodid auf und Fred meint, dass es genügen würde um 10 Minuten Schneefall zu produzieren. Jetzt muss das Iodid nur noch in die Wolken. aber wie? Waren am Edsel nicht Raketendüsen? Also nichts wie hin und mit dem Schraubenschlüssel gelöst. Wir nehmen sie mit ... Das heißt, wir versuchen es, aber die Düse ist zu schwer für Fred. Ein Gespräch mit den Tentakeln später, ist die Düse an ihrem Platz. Doch Fred

will sie nicht mit dem Feuerzeug zünden, da sie sofort losgehen würde. Also holen wir erneut mit der Tasse Schwarzpulver und legen eine Spur von der Rakete. Diese zünden wir dann an. Und los geht die Rakete. Es folgt eine schöne lange Zwischensequenz.

Eddel

Der Versuch nach draußen zu kommen scheitert daran, dass es Eddel zu kalt ist. Und Ed will nicht mit uns reden. Er redet nur mit dem Meteor. Also muss Eddel Ed vorgaukeln, sie sei der Meteor. Leider will sie den lila Schleim auf dem Boden nicht anfassen. Dafür finden wir etwas passendes im Weihnachtsbaum. Es ist eine Steinkugel. Diese tunken wir in den lila Schleim am Boden. Dann benutzen wir das Ganze mit Ed, der aber leider nicht darauf reinfällt. Anscheinend ist er doch nicht so blöd. Aber der Kronleuchter als Aufhängung kommt aus da gelegen. Wir reden wieder mit Ed und lassen uns seinen Mantel geben. Dann können wir endlich aus dem Fenster klettern. Eddel folgt der Spur, bis zu einer Art Gruft. Dort versucht sie der Meteor zu Mindbenden.

Nachdem wir wieder die Kontrolle haben, nehmen wir die grüne Socke und bekommen Eds Hamster. In der blauen Socke ist Käse, wovon wir Eddel ein Stück nehmen lassen. Dann widmen wir uns den Geschenken und nehmen auch sie mit. Wir öffnen die Geschenke und bekommen den Inhalt. Eine Wärmelampe, ein Feuerzeug, ein Babyphone und ein klebriges Honigglas. Dann nehmen wir uns das Pappplakat und schauen uns die Schrift dahinter an.

Als nächstes schauen wir uns das Geschenkpapier an und nehmen es mit. Dahinter verbirgt sich eine Tru-

he. Auf der linken Seite ist ein kleines glitzerndes Ding oberhalb der Mitte. Leider kommt Eddel an dieses nicht ran. Doch daneben ist ein Loch und auf dem Boden ebenfalls eines. Lassen wir also dem Hamster mal ran. Doch er hat keine Lust da hereinzukriechen. Er braucht einen Anreiz. Also werfen wir den Käse in das obere Loch. Er kommt unten raus. Beide Löcher sind also miteinander verbunden. Wir versuchen den Käse auf das leuchtende Ding zu werfen. Doch der Käse bleibt oben. Dann muss wohl nochmals der Hamster ran. Wir setzen ihn auf den Boden und klettert nach oben. Doch das leuchtende Ding bringt er nicht mit. Und runter kommt er auch nicht. Also nehmen wir nochmal ein Stück Käse und locken damit den Hamster wieder nach unten. Wir legen das Käsestück vor das untere Loch. Der Hamster kommt und wir können ihn wieder einpacken. Also das selbe Spiel noch einmal. Käse holen und nach oben werfen. Aber dieses mal muss das Ding am Hamster bleiben. Am Besten kleben. Also benutzen wir den Honig mit dem Hamster und setzen ihn wieder vor das untere Loch. Der Hamster klettert durch und holt sich den Käse. Dieses mal bleibt das kleine Ding an ihm heften. Wir legen ein neues Käsestück vor das untere Loch und nehmen den Hamster auf.

Jetzt haben wir einen kleinen leuchtenden Schlüssel. Mit diesem können wir die Truhe öffnen. Wir bekommen viele Dinge. Auch eine Schriftrolle, die wir nicht lesen können. Aber wenn wir die Rolle mit den Zeichen an der Wand benutzen geht es. Von den Dingen aus der Truhe interessiert uns als nächstes der Lukenöffner. Mit diesem können wir nämlich im linken Auge oben die Seillasche ziehen. Es öffnet sich eine Luke und eine

Treppe kommt herunter. Wir klettern nach oben und finden ein Podest. Auf dieses legen wir mal die Batterie. Dann stecken wir den Lukenöffner in das Loch auf dem Podest. Die Wärmelampe alleine mit der Konstruktion zu benutzen bringt nichts. Sie leuchtet rot und wir brauchen eine lilafarbene. Also bestreichen wir die Lampe mit dem blauen Puder. Dann benutzen wir die Lampe mit dem Podest. Anschließen mit der Superbatterie.

Ein Meteorpolizist erscheint und befreit nach einem kleinen Gespräch Eddel. Leider geht dabei sein Parasensor kaputt. Jetzt ist Eddel wieder auf sich alleine gestellt. Wir gehen auf Purpur und den Meteor zu. Eddel bremst kurz vorher ab, damit die beiden Eddel nicht bemerken. Wir lassen aber das Babyphon da (Benutze

mit Meteor) um sie zu belauschen oder in eine Falle zu locken. Dann gehen wir Richtung Garage und biegen zum Pool ab. Dort betrachten wir selbigen und stellen fest, dass das eine prima Falle wäre. Ted steht mumi-fiziert auf dem Pool. Er sieht so aus wie Ed. Versuchen wir ihm also den Mantel anzuziehen, was Eddel auf Grund der Kälte aber nicht macht. Also gehen wir nach innen in die Speisekammer und ziehen den Mantel aus. Und den Strahlenschutzanzug an, der schön gefüttert ist.

Wir gehen wieder nach Draußen und ziehen Ted den Mantel an. Eddel gibt ihm noch ihren Hut. Dann geht es weiter mit der Falle. Wir gießen das Benzin auf die Eisfläche. Dann benutzen wir das Babyphon um den Meteor anzulocken. Eddel versteckt sich in der Kammer und der Meteor

versucht Eddel zu Mindbenden. Nachdem wir wieder die Kontrolle haben, gehen wir nach draußen und benutzen das Feuerzeug mit dem auf der Eisfläche liegenden Benzin.

Eine Zwischensequenz später ist der Meteor auf dem Wasser gefangen. Eddel muss nochmal ran. Legen wir doch den Rettungsring auf das Wasser. Dann das Pappplakat drauf und zum Schluss noch das Geschenkpapier. Wir zünden das Papier an und schieben (Drücke) das Ganze unter den Meteor. Nach einer Weile ist dieser dann im Wasser und gefroren. Der Polizist nimmt den Meteor mit und wir können das Ende genießen. ◀

Lösung - Episode 98: Maniac Apartment

Samstag, 19. Oktober 2019 – Rulaman



Nach einer netten Zwischensequenz, in der wir erfahren, keinen Schlüssel zu haben und schnellst möglich Pizza ausliefern müssen, erhalten wir die Kontrolle über das Spiel.

Schauen wir uns doch mal um. Im Schrank finden wir einen Eimer Farbe. Mit ihm können wir die Wände ein bisschen streichen. Aber wichtiger scheinen die Stäbe hinter dem anderen Türchen zu sein. Und wo wir schon mal vor dem Schrank stehen, können wir auch die Schere aus der Schublade mitnehmen. Die Bü-

cher sehen interessant aus. Zumindest eines von ihnen hat Reuben gelesen. Es handelt von Elektrizität. Danach sollten wir uns die Bilder an der Wand anschauen. Besonders das rechte.

Dann verlassen wir das Zimmer und gehen in das Badezimmer. Hinter dem Spiegel finden wir eine Packung Tampons, ein Heftpflaster und ein Glas. Alle drei Gegenstände nehmen wir mit. Das Glas füllen wir am Waschbecken mit Wasser. Als nächstes nehmen wir den Metallhaken von der Wand neben der Tür.

Nachdem wir wieder im Wohnzimmer sind, benutzen wir doch das Tampon mit dem geschlossenen Fenster und kippen das Wasser aus dem Glas darauf. Aus dem offenen

Fenster können wir rausschauen und entdecken unseren wegeworfenen Schlüssel. Diesen können wir uns mit der Angel holen. Aber leider kommt Reuben nicht ran. Vielleicht sollten wir uns das Telefon nehmen und mal genauer ansehen. Wir erfahren, dass das Telefon unten Kontakte hat mit dem man es laden kann. Das bringt uns auf die Idee, das Metallstück mit der Festnetz-Station zu verwenden. Jetzt haben wir einen Magneten. Dann können wir die Stäbe mit der Schere benutzen und erhalten eine Art Heckenschere. Damit kommen wir an die Angel heran. Zumindest an einen der Fäden. Den anderen muss Reuben auch noch durchschneiden. Jetzt können wir die Angel nehmen und mit dem Magneten verbinden, welcher uns als Angelerersatz dienen wird. Wenn wir die Kon-

maniacmansionmania

struktion nun mit dem offenen Fenster benutzen, bekommen wir den Schlüssel. Damit öffnen wir die Tür. Doch Reuben sagt uns, wir sollen den

Schlüssel mit dem Schlüsseloch wenden. Dieser befindet sich unterhalb des Türgriffes. Es ist ein kleiner blauer Fleck auf der Tür. Dann kön-

nen wir endlich die Tür öffnen und gelangen in die Freiheit und ans Ende des Spieles.

Lösung - Episode 99: Die Premiere

Samstag, 19. Oktober 2019 – Rulaman

Im Haus der Bernoullis

Bernard ist gerade bei einer Teestunde mit Dorothea, als er von uns unterbrochen wird. Er wirft die Sachen raus und sucht dann sein Kostüm für seinen Filmabend mit Hoagie. Wir sehen uns im Zimmer um und entdecken in der rechten Schublade eine Bastelschere, welche wir mitnehmen. Dann gehen wir nach draußen in den Flur und nehmen zuerst einmal den Knochen. Dann schauen wir uns den Schleim an. Schließlich versuchen wir ins Bad zu kommen und reden mit Grün. Wir erfahren, dass unser Kostüm im Eingangsflur hängt und müssen die Spuren von Grün erst einmal beseitigen. Wir besorgen uns den Kleiderhaken aus Bernards Zimmer, indem wir ihn mit der Bastelschere abschrauben. Dann kombinieren wir den Haken mit dem Knochen. Damit können wir die Luke zum Dachboden öffnen und Grün Bescheid geben. Dazu Klopfen (Benutzen) wir wieder an die Badezimmertür. Im Badezimmer nehmen wir den Eimer und das Schwammtuch. Am Waschbecken füllen wir den Eimer mit Wasser und nehmen gleich noch die Seife mit. Dann öffnen wir den Spiegelschrank und nehmen die Gallseife. Die Gallseife geben wir in den Eimer und gehen dann in den Flur. Wir benutzen das Schwammtuch mit dem Seifenwasser und Bernard macht sich an die Arbeit.

Jetzt können wir nach unten gehen. In der Wäschekiste ist Bernards Kostüm leider auch nicht. Aber Grün

sagte etwas von Eingangsflur. Also ab nach rechts durch das Wohnzimmer. Doch unsere Schwester nötigt Bernard ihr etwas zum Essen zu machen. Daher muss Bernard erst einmal in die Küche. Auf dem Weg dorthin bleibt er im Bücherzimmer hängen und liest verschiedene Bücher. Nachdem Bernard nun ein italienisches Buch übersetzen will, schauen wir doch mal nach. In der zweiten Reihe von unten finden wir knapp oberhalb von Bernard ein rotes Buch, das schräg im Regal liegt. Aber leider hilft uns das nicht weiter. Genau wie die anderen einzelnen Bücher und die Enzyklopädie. Draußen im Flur ist ein Telefon. Mal sehen, ob wir jemanden mit italienisch-Kenntnissen anrufen können. Zunächst rufen wir Hoagie an und geben ihm Bescheid, schon mal den Wagen vorzufahren. Dann rufen wir Coltelli an. Doch auch dieser kann uns nicht helfen, da er selber Probleme hat.

Jetzt gehen wir in die Abstellkammer und schauen uns um. Eine Schachtel weckt unser Interesse. Aber Bernard will davon nichts mitnehmen. Also gehen wir weiter in das Esszimmer, wo sich unsere Mutter mit Sam Grunion unterhält. Wir reden mit beiden, aber wirklich schlauer sind wir hinterher nicht. Unsere Mutter will Britney nichts zu essen machen und Sam Grunion bleibt auch. Wir gehen weiter in die Küche und holen uns den Kohl aus dem Kühlschrank und aus dem unteren Schrank Salz & Pfeffer. Auf dem Rückweg nehmen wir den



Spitzer vom Esszimmer-Tisch mit. Vielleicht sollten wir einfach mal in Bernards Zimmer und den Computer die Arbeit machen lassen. Wir benutzen den Computer, der uns das Buch übersetzt. Damit können wir wieder in die Küche und die Pfanne auf den Herd legen. Der Versuch den Kohl rein zu geben schlägt fehl. Wir brauchen Öl. Das war in der Abstellkammer in der Schachtel. Also dorthin und das Öl mitgenommen. Wieder in der Küche geben wir das Öl in die Pfanne und schalten dann den Herd ein (Benutze). Uns fehlt noch etwas tierisches.

Doch im ganzen Haus ist nichts. Da es immer ratsam ist, beim Braten für Abluft zu sorgen, öffnen wir das Fenster in der Küche. Wir verlassen den Raum und kommen wieder. Jetzt sitzt auf dem Fensterbrett eine Möwe. Leider ist sie sehr scheu. Wenn wir näher als zum Herd an sie ran kommen, fliegt sie weg. Wir müssen sie also irgendwie festhalten. Oder die Möwe erledigen. Wie wäre es mit dem Knochen. Doch das schlägt fehl. Er ist noch nicht spitz genug. Also spitzen wir den doch an. Ein erneuter Besuch in der Küche und die Möwe sitzt wieder auf dem Fenster. Wir be-

nutzen den Koch mit der Möwe und töten sie damit. Wir nehmen sie mit und werfen sie dann in die Pfanne, geben den Kohl dazu und würzen mit Salz & Pfeffer nach. Fertig ist der Möwenbraten, den wir unserer Schwester reichen. Also ab ins Wohnzimmer.

Eine kleine Unterhaltung mit Britney später und wir dürfen passieren. Im Eingangsflur findet Bernard endlich sein Kostüm. Doch leider ist es schmutzig. Also müssen wir es reinigen. Im Bad ist doch die Waschmaschine. Also auf dorthin, die Maschine geöffnet und das Kostüm hinein. Ebenso die Seife. Aber leider rutscht die Bernard aus und wir müssen sie erneut nehmen. Es folgt eine kleine Zwischensequenz, an dessen Ende wir die Seife endlich nehmen können und in die Waschmaschine werfen. Danach schließen wir die Waschmaschine und schalten (Benutze) sie ein.

Nachdem die Wäsche fertig ist, holen wie die Wäsche aus der offenen Waschmaschine. Jetzt sollten wir mal unser Portemonnaie öffnen. Darin befindet sich etwas Geld, unser Schülerausweis und die Kinokarte. Dann kann es endlich nach draußen gehen. Doch zuvor sollten wir das Kostüm noch anziehen (Benutze Kostüm). Es folgt eine Zwischensequenz in der wir erfahren, dass Bernard seine Karte verloren hat. Nun hat er ein Problem ins Kino zu kommen.

Vor dem Kino

Alles reden mit Kevin nützt nichts. Also sehen wir uns um. Wenn wir nach rechts gehen, treffen wir auf

Klaus. Egal was wir ihm antworten, seine Reaktion ist immer gleich. Wir gehen erneut nach rechts und treffen einen blinden, greisen Mann. Nach einem Gespräch mit ihm, gibt er uns seinen Ausweis, wenn wir ihm seine Katze bringen.

Weiter rechts kommen wir in eine dunkle Gasse. Im Müllcontainer finden wir Joe Morrison. Wir reden mit ihm über alles mögliche und erfahren, dass sich die Katze im Container befindet. Aber jetzt ist immerhin der Alki aufgewacht. Wir reden mit ihm und er möchte etwas Geld haben. Glücklicherweise haben wir etwas. Wir geben es dem Alki und erhalten dafür einen Kassenbon. Leider ist nur noch der Barcode erkennbar.

Vielleicht kann uns der blinde Mann weiterhelfen. Und tatsächlich, er konnte den Barcode erkennen und teilt uns mit, dass Hundefutter gekauft wurde. Das könnte es sein, was Joe Morrison in seiner Tasche hat. Wir gehen zu ihm und teilen es ihm mit. Wir bekommen die Katze, die wir dem blinden Mann geben. Wir bekommen den Ausweis und gehen damit zu Kevin. Doch er lässt uns nicht rein, da das Foto nicht stimmt. Also schneiden wir mit der Schere von unserem Schülerausweis das Foto ab und kleben mit Hilfe des Schleims auf den Schwerbehinderten-Ausweis. Wir benutzen ihn mit Kevin und er lässt uns durch.

Im Kino

Der Start-Trek-Film verspätet sich leider etwas, sodass Klaus sauer wird und beschließt, dass Bernard seinen

Film auch nicht sehen wird. Wir gehen etwas nach rechts und reden mit Ed über alles. Dabei bekommen wir seine Tabletten. Danach schauen wir uns mal kurz die Filmplakate an der Wand an. Dann sprechen wir mit Antonio, Bernards Vater. Leider hilft er uns nicht, an Klaus vorbei zu kommen.

Also gehen wir mal durch den Durchgang und schauen uns die Plakate an, bevor wir dann auf die Herrentoilette gehen. Dort liegt Jeff auf dem Boden. Und neben ihm eine Spritze, die wir mitnehmen. Nachdem wir wieder auf dem Gang sind, kommt uns Edna entgegen, der wir das mit Jeff erzählen. Sie betritt kurz darauf die Toilette und Jeff flüchtet. Edna hinter ihm her. Mit der Spritze und den Tabletten könnten wir doch etwas mit Klaus anstellen. Also reden wir doch mal mit Ed und zeigen ihm den Kassenbon. Ed meint, dass man ihn umtauschen könnte. Da wir den Kassenbon vom Alki haben, gehen wir zu ihm zurück und tauschen ihn gegen ein Geldstück um. Damit gehen wir zurück zum Pepsi-Automaten vor den Toiletten und holen uns eine Dose Pepsi. Diese öffnen wir und geben die Tablette hinzu, die wir vorher zerdrückt haben. Dann ziehen wir das Ganze in die Spritze auf und verabreichen sie Klaus.

Bernard kommt endlich in den Film und genießt ... den Abspann



Eastereggs

- * ehrlach die Steckdose benutzen
- * fünfmal bei "Benutze Bett" auf "noch etwas Liegen" gehen

Lösung - Episode 100: Money Mansion

Sonntag, 20. September 2019 – Rulaman

Fred und Edna kommen nach einer mehrwöchigen Urlaubsreise nach Hause, nur um festzustellen, dass Ed das Haus verkauft hat um den Edsel zu reparieren. Die Edisons brauchen also Geld. Onkel Edenezer hat genug davon. Also versuchen die Blauen ihr Glück und versuchen von Edenezer Geld zu bekommen.

Wir spielen mit drei Personen, die sich die Gegenstände immer gegenseitig geben können. Ich werde also nicht immer genau sagen, mit wem eine Aktion durchgeführt werden soll, sollte es nicht nötig sein. Gebt einfach der Person, die benötigten Gegenstände, wenn eine Aktion erforderlich ist.

Vor dem Geldspeicher

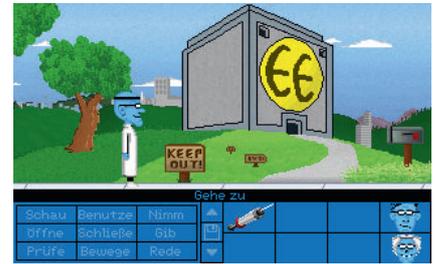
Als Fred gehen wir zuerst vor den Geldspeicher und erfahren dort, dass viele Leute bereits warten und Geld wollen. Wir reden mit allen über alles mögliche, verabschieden uns dann und gehen nach links hinter den Geldspeicher. Dort sehen wir einen Riss. und Ein Fallrohr mit einer Pfütze. Der Riss deutet auf eine schlechte Bausubstanz hin, was uns Fred auch sagt, wenn wir ihn den Riss anschauen lassen.

Weiter links im Bild finden wir wieder den Alki. Wir reden mit ihm, da wir die Schnapsflasche nicht nehmen können. Er will mit ihr einen Schnapsbaum züchten.

Wir gehen wieder nach vorne und schauen uns den Clown noch einmal genauer an. Hat der nicht einen wunderschönen Ballon? Lassen wir ihn doch platzen. Mit der Spritze. Prima, der Clown verschwindet. Noch vier übrig. Daher gehen wir wieder zur Straße zurück, nehmen die Zeitung aus dem Briefkasten, die Plakate vom Edsel (evtl. Kofferraum schließen). Wir öffnen den Kofferraum und nehmen dir Farbe und das Kochbuch mit. Wir schauen und das Kochbuch mal an. Vielleicht steht was interessantes drin. Aber es fällt nur ein Zettel raus. Dann malen wir das Kochbuch an, da

Wendy etwas über ein Buch erzählt hat. Leider riecht es ihr zu sehr nach Lösemittel. Also tunken wir es in den Ölfleck neben dem Edsel. Doch auch das hilft noch nicht. Aber glücklicherweise hat es hinter dem Geldspeicher noch eine Schlammputze. Wir geben es Wendy erneut, um auch sie verschwindet. Noch drei übrig.

Wir wechseln mal die Charaktere und stellen fest, dass jeder ein paar neue Verben hat. Ed kann zum Beispiel jemanden Treten. Versuchen wir das doch gleich mal bei Donald Dump. Und Bingo. Weg ist er. Noch zwei übrig. Versuchen wir spaßeshalber doch mal als Edna mit Britney zu flirten. Hat zwar nicht geholfen, bringt uns aber auf eine Idee. Flirten wir doch mal mit dem Alki. Super, jetzt hat er nur noch Augen für Edna. Mit einem der anderen holen wir uns die Schnapsflasche. Leider will sie keiner der wartenden und leer ist sie auch noch. Also füllen wir sie doch mit etwas. Doch wo bekommen wir etwas flüssiges her? Da war doch das offene Fallrohr, mit dem wir die Flasche füllen können. Doch leider trinkt er nicht aus Flaschen ohne Etikett. Aber dafür gibt es ja den Baby on Board-Sticker. Wir kleben ihn auf die Flasche und geben diese dem Alki.



Als Dank bekommen wir den Koffer, in dem jede Menge Falschgeld steckt. Damit könnten wir doch den Cyborg wegbekommen. Er hinterlässt uns ein Objekt im Gras, das sich als Schraubendreher entpuppt. Nur noch eine übrig.

Britney geben wir die Zeitung, aber es interessiert sie nicht. Für sie steht das falsche drin. Also lesen wir die Zeitung mal genauer. "Wink Smiley Pleite?" heißt ein Artikel. Smiley? Wie nannte Britney Onkel Edenezer nochmal Edey? da war doch ein Aufkleber im Inventar. Diesen benutzen wir mit diesem Artikel und geben die Zeitung Britney. Auch Britney verschwindet und die Edisons haben ein kurzes Gespräch mit Edenezer, an dessen Ende er ablehnt. Wir nehmen Britneys Kaugummi mithilfe des Schraubendrehers mit und versuchen in den Geldspeicher zu gelangen.

Versuch

Zuerst versuchen wir doch mal, die Tür zu öffnen. Aber leider klappt dies nicht, da eine blaue Keycard notwendig ist. Die Frage ist, woher bekommen wir so etwas. Aber als begeisterter Adventure-Spieler haben wir die Lösung parat. Wir schauen unter der Türmatte nach und finden die blaue Keycard. Bingo. Die Tür öffnet sich. Aber leider kommen wir nicht weit, da eine Selbstschussanlage ak-

tiviert wird. Leider werden wir ziemlich schnell vertrieben und können nicht woanders hin laufen. Aber wir können es immer wieder versuchen. So entdecken wir eine Überwachungskamera, die wir mit dem Kaugummi abkleben können. Gut, das erste Hindernis haben wir überwunden. Schauen wir uns doch mal rechts um. Dort ist eine Tür, die wir öffnen. Dahinter ist eine Bibliothek. Auf einem kleinen Tischchen liegt ein Bleistift. Wir stecken ihn mal ein. Das sehr alte Buch löst sich beim Nehmen auf, bringt uns also nichts. In der Bibliothek stehen viele Bücher, die wir anschauen können. Wenn wir soweit sind, dann gehen wir nach ganz rechts und schauen uns den Barglobus an. Wir öffnen ihn mal und entdecken – keinen Alkohol. Aber dafür eine Art Planetarium.

Wieder auf dem Flur schauen wir uns Edenezers Bild mal genauer an. Nachdem wir es genommen haben, entdecken wir dahinter einen Sicherungskasten.

Wir gehen in den ersten Stock und schauen uns die Tür rechts vom Aufgang an. Im Speisezimmer dahinter nehmen wir den Silber-Löffel und den Porzellan-Teller mit. Dann schauen wir uns den ranzigen Braten an. Anschließend schauen wir unten Blecheimer? an. Aus dem Weinregal nehmen wir eine Flasche mit und erst jetzt den Braten. Wir finden heraus, dass der Blecheimer? ein Putzbot ist. Wenn wir den Wein mit dem Tischtuch im Esszimmer benutzen, scheint uns der Putzbot, wenn wir uns entfernen, zu folgen. Wieder zurück auf dem Flur schauen wir uns um und entdecken neben einer Sicherheitstür die Küche. Leider ist es dunkel. Aber gleich neben der Tür ist ein metallenes Objekt, das wir öffnen. Es entpuppt sich als Kühlschrank. Im Licht-

schein dessen entdecken wir einen Lichtschalter, den wir gleich mal betätigen. Wir stehen in der Küche. Zeit für Edna. Also auf in die Küche. Aus dem Schrank nehmen wir den Topf und aus den Hängeschränken einen Teller und eine blaue Tasse. Von der Arbeitsplatte nehmen wir den Essig. Aber leider kommen wir an den Honig auf dem Kühlschrank so nicht ran. Dafür nehmen wir alles aus dem Kühlschrank mit. Wir wechseln zu Ed. Dieser kann den Honig vom Kühlschrank nehmen. Wenn wir uns den Kühlschrank genauer anschauen, stellen wir fest, dass im unteren Bereich noch eine Klappe ist. Dahinter befindet sich der Käse. Ein Stück Erdbeerkäse. Wir nehmen nun die Mikrowelle, worauf hin sie automatisch auf den Boden gestellt wird. Dann öffne wie sie und legen den Käse in die Mikrowelle. Nun wird es Zeit, dass Ed den Raum (wieder) betritt. Der Hamster geht automatisch auf den Käse zu und somit in die Mikrowelle. Jetzt wechseln wir auf einen anderen Charakter außer Ed. Wir schließen die Mikrowelle und Ed wird weggeschickt.

Mit der Tasse können wir uns leckeren Kaffee oder Tee holen. Da Fred aber nur schwarzen Kaffee trinken will, müssen wir die Tasse an Fred geben. Und als Fred können wir uns eine Tasse holen. Diese benutzen wir dann mit der Spritze und haben eine Infusion. Diese geben wir dem Alki. Wir können dem Alki auch den Braten, eine Flasche Wein und Kaffee geben. Wenn wir dem Alki koffeinfreien Kaffee geben, schläft er wieder ein.

Lesen wir ein bisschen in der Bibliothek und oben rechts entdecken wir ein Buch über Sachen, die man nicht nachmachen sollte. Das bringt uns auf die Idee, die Dose Bohnen auf das

Kochfeld zu stellen und die Herdplatte einzuschalten. Kurz darauf ist die Dose offen. Das uns der Putzbot folgt, wenn wir Wein verschütten, machen wir das gleich nochmal und nehmen eine Flasche Wein, schütten sie über das Tischtuch und gehen in die Küche. Der Putzbot putzt uns hinterher und entfernt die Sauerei in der Küche gleich mit. Leider will Edna aus den Sachen noch nichts kochen.

Also schauen wir uns weiter um und entdecken im Erdgeschoss eine verschlossene Tür. Leider steckt der Schlüssel nicht und es hilft nichts außer rohe Gewalt. Also lassen wir Ed die Tür doch eintreten. Wir gehen rein und finden eine Galerie mit Bildern vor. Wir lesen die Schilder und entdecken, dass die Bilder falsch hängen. Also nehmen wir sie und sortieren sie richtig. (Die Planeten von links nach Rechts: Vincent van Gogh - Edvard Munch - Jan Vermeer - Leonardo da Vinci) (Blumen in der Vase - links, Der Schrei mit orangem Himmel - Mitte links, Frau mit blauem Haarband - Mitte rechts, Mona Lisa - rechts)

Weiter geht es mit Dr. Fred. Wir prüfen die Bilder und drehen sie um (Bewege). Wir erhalten einen Code. (4679), den wir an der Sicherheitstür eingeben. (Eventuell ist bei jedem Spiel der Code anders.)

Wir gehen einen Stock höher, wo uns ein Roboterhund am Weitergehen hindert. Zumindest greift er uns nicht an und so können wir uns die Tür auf der rechten Seite ansehen. Wir öffnen sie und betreten den Raum dahinter. Es ist eine Art Fernsehzimmer. Wir nehmen die Fernbedienung unter dem Fernseher, und benutzen diese mit dem Fernseher. Allerdings zeigt dieser keine Reaktion. Dafür nehmen

das Fabergé-Ei auf der rechten Konsole und das Bild mit, welches sich als Postkarte herausstellt. Wir öffnen die Fernbedienung und stellen fest, dass die Batterien ausgelaufen sind. Wir brauchen also Batterien. Edna hat doch welche. Also öffnen wir den Taschenvibrator und legen die Batterien in die Fernbedienung. Allerdings können wir damit den Killer-Roboter-Hund nicht ausschalten. Aber vielleicht finden wir im Fernseher einen Hinweis. Also schalten wir ihn mit der Fernbedienung ein.

Bingo. Mark präsentiert uns einen Hamstermon-go Transformator, mit dem wir den Hund eventuell ausschalten können. Es wird sogar ein Exemplar verlost. Also auf gehts. Wir nehmen natürlich den Buchstaben, der sich hinter: 'Wir veröffentlichen immer noch ALLES!' verbirgt. Prima. Wir brauchen eine Postkarte, die wir schon haben, einen Stift haben wir auch schon und eine Briefmarke. Lag nicht unter dem Fernseher ein Album? Wir öffnen es und nehmen die Briefmarke mit. Die Briefmarke lässt sich leider nicht mit der Postkarte verwenden. (Eventuell müsst ihr alle Gegenstände per Gib an eine Person geben) Hinweis: Diese müssen dazu nicht in unmittelbarer Nähe sein. Aber der Essig bekommt den Stempel ab. Die Marke verfärbt sich dabei etwas. Dann benutzen wir die Briefmarke mit dem Honig und kleben sie dann auf die Postkarte. Jetzt müssen wir den Bleistift und die Postkarte beides an Fred geben. Dieser füllt die Karte aus, sodass sie eingeworfen werden kann. Kurz darauf steht ein Paket auf dem Rasen. Wir nehmen es mit und öffnen es. Als Dr. Fred haben wir nun den Transformator und den Hamster (eventuell geben lassen).

Wir gehen in die Küche und bauen die Mikrowelle um, legen den Hams-

ter in die offene Mikrowelle, schließen sie und schalten sie ein. Nach der Transformation öffnen wir die Mikrowelle und nehmen den Hamstermon. Wir benutzen in mit dem Roboterhund, der ihn ausschaltet und dann verschwindet.

Schauen wir uns weiter um. Hinter einer weiteren Tür entdecken wir ein Bad. Hinter dem Duschvorhang finden wir eine Angel, die wir mitnehmen. Neben der Badewanne steht eine luxuriöse Toilette, mit einem Getränkehalter. Wir nehmen die Dose Pepsi mit und sehen uns weiter um und finden einen Pömpel, den wir auch mitnehmen. Ebenso das Toilettenpapier aus echtem Nerz. Zurück auf dem Gang steht noch eine Ming-Vase. Wir nehmen sie auch mal mit. Dann geht es einen Stock höher. Auf dem Boden liegt ein Tigerfell. Schön anzusehen. Wir öffnen die Tür und gehen in das Schlafzimmer. Im Nachtkästchen neben dem Bett finden wir einen Diamant-Ring und unter dem Bett ist ein alte stinkende Socke. Wir nehmen beides mit. Unter dem Fernseher in einer der Schubladen liegen Elektrokabel, die wir nicht mitnehmen wollen. Aber immerhin können wir den Preis an der Wand mitnehmen.

Wir wechseln zu Edna, denn nur sie nimmt das Tigerfell im kleinen Vorraum vor der Stahltür auf. Darunter liegt ein Schlüssel. Mit diesem öffnen wir die Tür und treten ein. Jetzt haben wir die Laserbarriere vor uns. Mit dem Löffel kommen wir nicht weiter, da er zu stumpf ist. Wir müssen ihn irgendwie polieren. Dazu

eignet sich das Nerz-Toilettenpapier. Dann benutzen wir den Löffel mit dem Laserstrahl. Leider hält der Löffel nicht lange und fällt um. Wir müssen ihn also festhalten. War da nicht an der Toilette eine Halterung? Wir gehen ins Bad und schrauben mit Hilfe des Schraubendrehers die Halterung ab. Oben vor der Laserbarriere, benutzen wir den Löffel mit der Halterung und das Ganze mit der Barriere. Jetzt haben wir eine Barriere weniger. Eine ist noch übrig. Diese können wir mit dem Teller außer Gefecht setzen. Dann können wir die Tür öffnen und

Dialog mit Edenezer Edison

- Kann ich dir vielleicht etwas gutes tun?
- Du bist doch bestimmt hungirg...
- In deinem Kühlschrank ist aber nur so Bio-Zeugs.
- Ich könnte dir ein leckeres Süppchen kochen.
- (Sie ist frisch von mir gekocht.)
- Sie ist unglaublich lecker!

mit Edenezer sprechen. Leider wirft er uns immer wieder raus. Zweit für Edna, falls wir nicht von Anfang an mit Edna zu Edenezer gesprochen haben. Wir müssen Edenezer dazu bringen, dass er etwas von uns will. Jetzt hat Edna den Auftrag ihre Bohnersuppe zu kochen und kann gleich loslegen, nachdem sie sich bisher immer geweigert hatte, das zu tun.

Wir gehen in die Küche und schauen uns das Rezept an. Leider können wir die Schrift nicht lesen, also klicken wir doch mal darauf und lassen uns das Rezept übersetzen. Wir geben also die Bohnen hinein und nehmen die Socke als Knoblauchersatz. Da Käse immer geht, werfen wir auch diesen rein. Dann gehen wir nach unten und wischen mit dem Nerz-Klopapier die Öllache auf und werfen

Ednas Rezept

250g Weiße Bohnen
 250g Rote Bohnen
 ein paar Linsen
 3 Zwiebeln
 3 extra scharfe Chilis
 2 Möhren
 1 Liter Wasser
 100ml Olivenöl
 ein Teelöffel Honig 1 Spr. Zitronensäure
 mit Knoblauch abschm.

Alles in einen Topf geben und FEUER!

dieses dann in den Topf. (Da man den Aufzug nur im Brandfall benutzen darf und Edna am Kochen ist, also quasi ein Brandfall vorliegt, können wir ab sofort den Aufzug benutzen.)

Wir schauen mal wieder nach unten zum Alki. Dazu können wir mit der richtigen Fernbedienung den Aufzug benutzen. Wir unterhalten uns mit ihm über die Blumen. Dann bringen wir ihm eine Tasse entkoffeinerten Kaffee und können dann die Blumen mitnehmen. Die Tulpen werfen wir in die Suppe. Da praktischerweise Zwiebeln dran sind, haben wir eine weitere Zutat. Nur die roten Tulpenköpfe taugen noch nicht als Chili-Ersatz. Also machen wir sie scharf und flirtet ein wenig mit den kleinen roten Dingern. Es fehlen uns noch rote Bohnen. Farbe hätten wir da, aber Bohnen. Waren nicht Bohnen an der Wand in der Küche, die der Putzbot aufgesammelt hat. Holen wir sie also raus und malen sie an. Dann geben wir sie in die Suppe. Es fehlen uns noch Linsen. Zeit, sie zu holen. Aber wo finden wir welche. Waren da nicht so Überwachungskameras? Wir schauen uns die an und nehmen (öffne) die Linsen mit. (Eventuell mit Fred.)

Schauen wir uns mal wieder in der Bibliothek um. Dort gibt es jede Menge interessante Bücher. Eine handelt von einem Jungen, der auf einer Matratze bis in den Himmel gesprungen ist. Als machen wir mit Ed dasselbe. Wir steigen auf Edenezers Bett und springen (Treten) durch das Dachfenster. Oben angekommen, nehmen wir die Leiter und benutzen sie mit dem Dachfenster. Damit kommen wir immer wieder zurück. Wir gehen oben einmal herum und sehen ein zweites Dachfenster. Durch dieses können wir Edenezer sehen. Leider können wir es ohne zu viel Krach nicht öffnen. Aber vielleicht können wir es mit dem Diamantring zerschneiden? Das würde klappen, wenn uns das Fenster nicht herunterfallen würde. Aber dazu haben wir ja den Pümpel. Während also einer den Pümpel auf dem Glasdach hält, kann der andere mit dem Diamantring das Fenster zerschneiden.

Jetzt können wir die Angel mit dem Fenster benutzen. Wir lassen die Angel zweimal ab und tanzen ein bisschen um den Goldtaler herunter zu werfen. Wenn der Goldtaler unten ist, hebt ihn Edenezer wieder auf. Der Versuch den Tresorschlüssel durch die Tür zu bekommen, schlägt

leider fehl. Vielleicht sollten wir Ed mal in die Bibliothek schicken, um mit der Pflanze zu sprechen. Nachdem wir von der Pflanze erfahren haben, dass sie etwas zum entspannen braucht, besorgen wir ihr doch etwas. Aber woher bekommen wir etwas? hat der Alki nicht von einem Bekannten aus Amsterdam gesprochen? Fragen wir ihn doch mal. Er will also etwas wertvolles. Geben wir ihm doch das goldene Brustimplantat. Dafür erhalten wir einen Joint. Diesen geben wir Chuck und erhalten dafür Murmeln. Aber bei genauerem betrachten, mit Fred, erkenne wir, dass es sich um etwas anderes handeln könnte. Also benutzen wir die Murmeln mit dem Barglobus. Durch das Wissen aus einem der Bücher, können wir die Planeten richtig zuordnen und ein Geheimgang öffnet sich. Wir gelangen in den Keller des Geldspeichers. Auf der linken Seite sind Fässer mit Bienen abgebildet. Das könnte also Honig sein. Wir versuchen sie mit dem Honig-Glas zu benutzen, müssen aber vorher ein Loch mit dem Schraubendreher reinmachen. Wir füllen das Glas, geben es Edna und diese fügt es dem Topf in der Küche zu. Aber wir sind noch nicht fertig. Wir brauchen ja noch Wasser. Aber weder das Waschbecken, noch die Toilette gibt etwas her. Und leider muss keiner auf die Toilette. Oder doch? Lassen wir Ed doch mal den Kaviar essen. Und dann ab auf die Toilette. Doch jetzt ist die Toilette verstopft und die Spülung meldet einen Fehler. Nehmen wir uns den Pümpel zu Hilfe. Doch die Toilette ist immer noch verstopft. Aber in der Bibliothek stand etwas über Verstopfungen. Da soll eine Dose Pepsi helfen. Also schütten wir sie dich mal hinein. Anschließend versuchen wir nochmal den Pümpel und spülen nach.

Jetzt ist die Schüssel voll mit Wasser, das wir in die Ming-Vase füllen. Damit haben sich Wasser, dass Edna in den Topf schütten kann. Als Möhrenersatz eignet sich der Marmor-Penis. Fehlt noch eine Möhre und Zitronensäure. Die zweite Möhre hat Edna seit Beginn an im Inventar. Es ist ihr Taschenvibrator. Jetzt brauchen wir noch Zitronensäure. Dafür eignen sich gut die ausgelaufenen Batterien. Also auch rein damit. Und jetzt schalten wir die linke Herdplatte ein. Aber Edna weigert sich, das ohne die richtige Schutzausrüstung zu tun.

Im Keller ist noch ein roter Schrank, bei dem eine Seite verschlossen ist. Die bekommen wir auf, indem wir den Diamant-Ring mit dem Vorhängeschloss benutzen. Dann öffnen wir den Schrank und nehmen sie Gasmaske. Edna zieht sie auf und schaltet dann den Herd ein. Da die Suppe qualmt benutzen wir doch die Abzugshaube. Die Suppe geben wir in einen Teller um sie zu Edenezers zu transportieren. Doch leider schmilzt der Teller schon vorher. Also geht einer der Edisons mit der Angel aufs Dach und schubst mit der Ente den Goldtaler herunter. Dann öffnet ein anderer das Lüftungsgitter in Edenezers Büro und verschwindet wieder. Die Lüftungsgitter auf dem Dach und im Bad sollten jetzt verschlossen sein. Dann benutzen wir wieder die Dunstabzugshaube. Jetzt können wir den Schlüssel holen. Doch kaum haben wir das Büro betreten, klaut ein Vogel den Schlüssel. Wir nehmen die Münze mit und schauen uns den Schreibtisch genau an. Wir entde-

cken einen Abdruck des Tresor-Schlüssels. Nachdem der originale Schlüssel weg ist, brauchen wir einen Ersatz. Den Taler könnten wir doch eine Kopie davon erstellen. Wir gehen in die Küche und legen die Münze in die blaue Tasse. Beides zusammen dann in den Backofen. Diesen schalten wir ein und erhalten geschmolzenes Gold. Dieses gießen wir in den Abdruck in Edenezers Büro und nehmen die Kopie mit und öffnen damit den Tresor (Benutze Schlüssel mit Schlüsselloch).

Wir betreten den Tresor und versuchen etwas Geld zu nehmen, doch wir kommen nicht ran. Zum Glück steht im Schlafzimmer eine Leiter. Diese nehmen wir mit und benutzen sie mit dem Gold. Dann versuchen wir erneut unser Glück. Doch die Leiter fällt leider um und wir kommen wieder nicht ran. Dazu benutzen wir die Angel. Aber leider fallen wir nach unten und sehen eine nette Zwischensequenz.

Auf der Jagd

Wir schauen uns den Anhänger an, entdecken aber nichts besonderes. Er ist einfach nur zu und wir kommen nicht an den Inhalt ran. Also gehen wir nach rechts zur Zugmaschine. Dort angekommen, nehmen wir mal den Anhängerbolzen mit. Damit bleiben die Anhänger stehen, wenn der LKW wegfährt. Dann nehmen wir noch das Kabel, das die elektrische Verbindung herstellt. Jetzt schauen wir nach vorne. Dort wird den Räubern von der BB der Weg versperrt. Wir gehen zurück und dann weiter

Unnötige Inventargegenstände

Bio-Salat
Brokkoli
grüne Paprika
Essig

nach links. Bei der Bushaltestelle finden wir einen Maschendrahtzaun, in den ein Knallerbsenstrauch hineingewachsen ist. Dann schauen wir und weiter um und nehmen aus dem Abfalleimer die Schere mit. Mit der Schere schneiden wir ein Stück Zaun heraus. Wir gehen durch das Loch im Maschendrahtzaun und kommen auf eine Müllkippe. Dort finden wir neben den Essensresten auf der rechten Seite eine Dose Thunfisch und Plastikringe. Den Zaun wickeln wir um den Bolzen und erhalten so eine Spule. Dann schauen wir uns den Tümpel genauer an (Prüfe) und entdecken etwas glitzerndes. Wir angeln ein wenig und erhalten eine Mikrowelle. Diese schließen wir an das Kabel des LKWs an und montieren die Spule oben drauf. Dann packen wir die Gummiente rein, und schalten die Mikrowelle ein. Nachdem die transformierte Ente frei ist, fängt sie die Räuber, worauf hin diese gefangen genommen werden.

Es folgt eine nette Endsequenz und das Spiel ist damit zu Ende. ◀

Eastereggs

- * Als Edna mit der David-Statue flirten.
- * Mit dem Fahrstuhl in den -666 Stock fahren.
- * Wenn wir den Fernseher einschalten, während Edna beim Kochen ist, sehen wir eine Szene aus Indiana Jones.
- * Die Sicherungen sowie den Käse und die rote Farbe können wir in die Suppe werfen, da wir sie sonst nicht mehr brauchen. Das erleichtert unser Inventar. Auch das Fabergé-Ei geht.