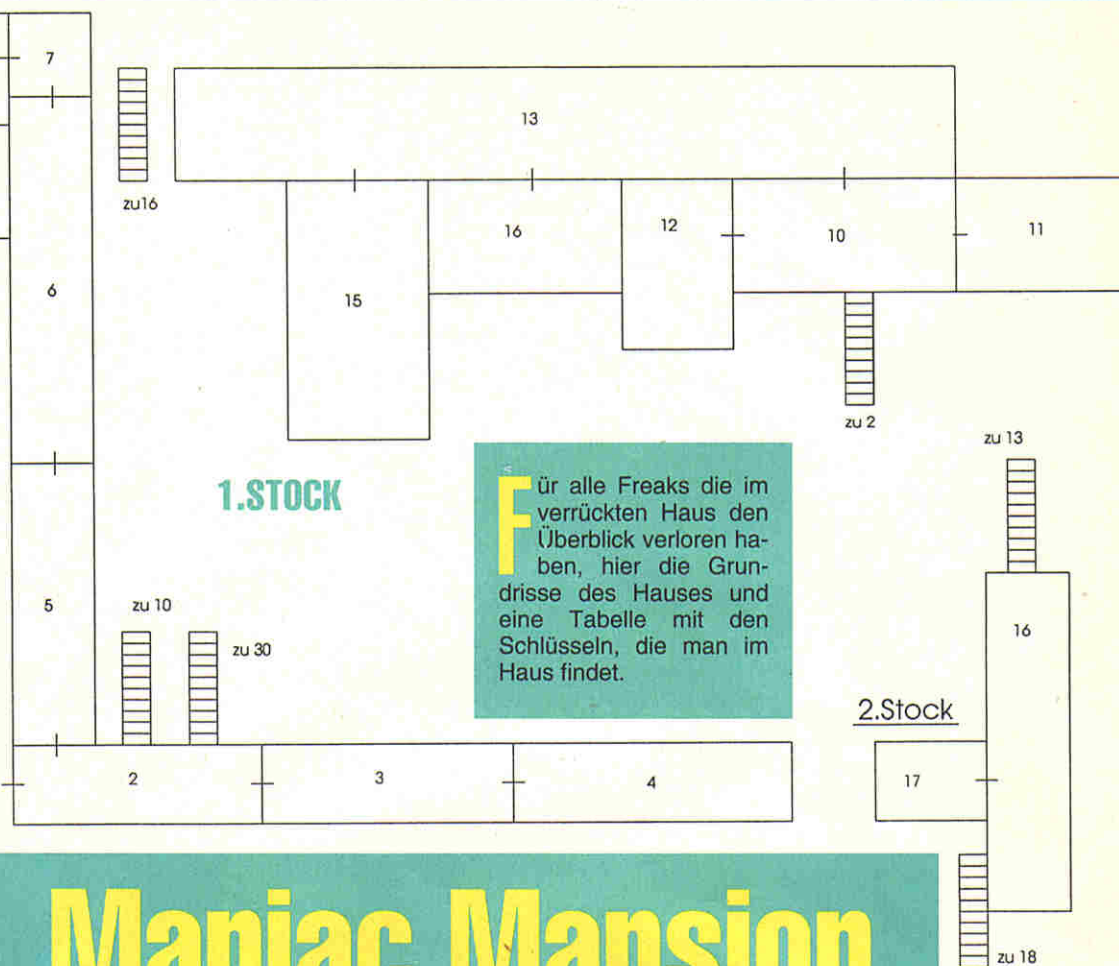
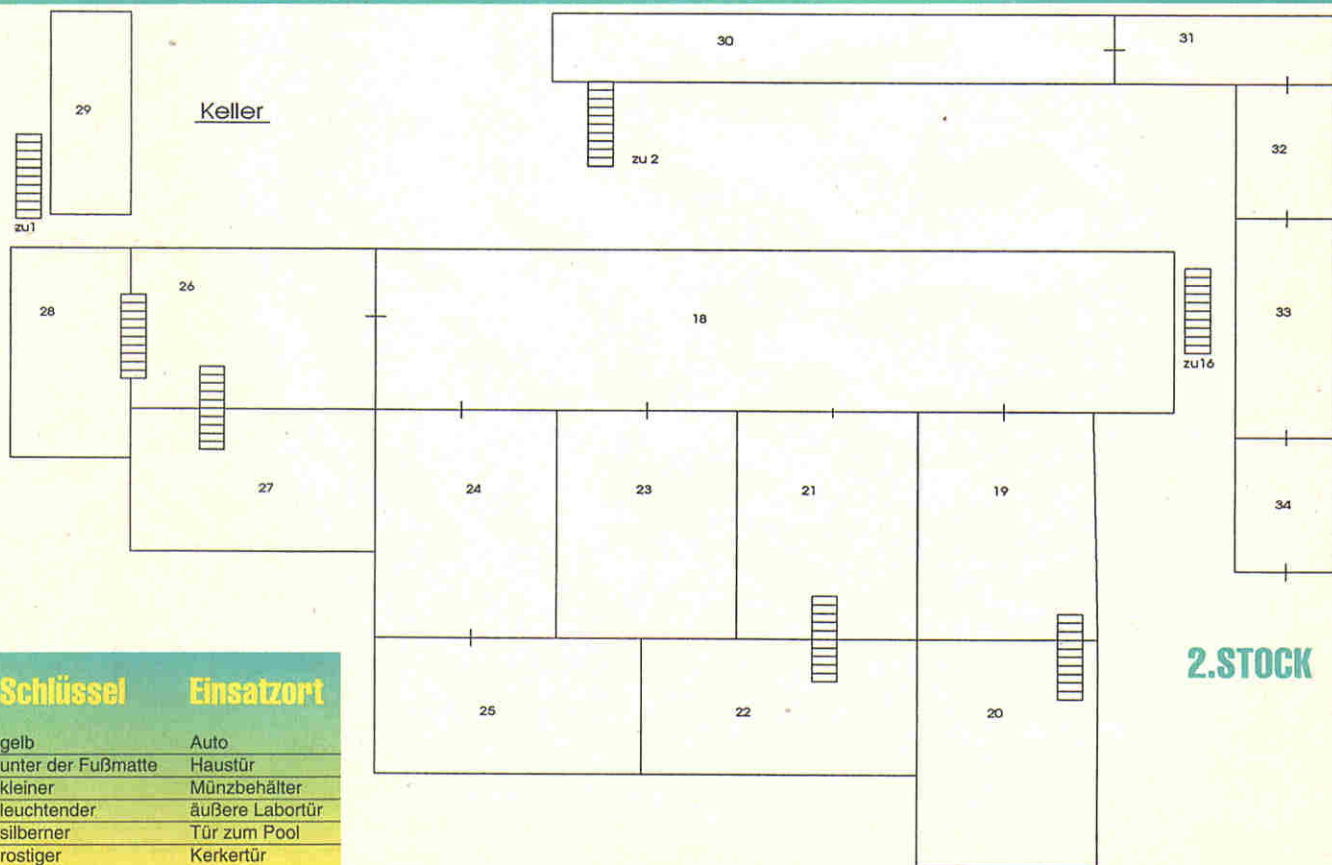


Kartenlegende

- | | |
|-------|------------------|
| 1 | Garten |
| 2 | Flur A |
| 3 | Wohnzimmer |
| 4 | Bibliothek |
| 5 | Küche |
| 6 | Esszimmer |
| 7 | Vorratskammer |
| 8 | Pool |
| 9 | Garage |
| 10 | Flur B |
| 11 | Musikzimmer |
| 12 | Atelier |
| 13 | Flur C |
| 14 | Praxis |
| 15 | Videospiele |
| 16 | Flur D |
| 17 | Dunkelkammer |
| 18 | Flur E |
| 19 | Funkraum |
| 20 | Tentakelzimmer |
| 21 | Edna's Zimmer |
| 22 | Safe |
| 23 | Wird Ed's Zimmer |
| 24 | Mumienraum |
| 25 | WC |
| 26 | Arbeitszimmer |
| 27 | Fernrohr |
| 28 | Geheimzimmer |
| 29 | Rohrleitungen |
| 30 | Reaktorraum |
| 31 | Kerker |
| 32-34 | Geheimlabor |



Maniac Mansion



von Michael Ziegler

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

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

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

Verschlossene Türen

Für den Lösungsweg wählt man Bernhard und Syd als Helfer: Dave spielt die Hauptrolle. Nachdem sich Syd, Dave und Bernhard kurz beraten, wählen Sie in der Personenliste Dave. Er geht zum Zaun. Dort hängt ein Warnschild: »Eindringlinge werden schrecklichst verstümmelt« (auweia, schöne Aussichten!). Das ist unserem Held aber schnuppe. Unbeirrt geht er aufs Haus zu. Dort ist ein Briefkasten, den er aber zunächst nicht beachtet. Und schon gibt's das erste Problem: Dave weiß nicht, wie er ins Haus kommen soll! Die Tür (Abb. 1) ist verschlossen (haben Sie was anderes erwartet?). In der Verbliste auf dem Bildschirm existiert ein ganz bestimmtes Befehlswort (welches, wird nicht verraten – spannender ist es, selbst drauf zu kommen!). Klicken Sie auf das Wort und bewe-

Maniac Mansion – im Banne des Killer-Meteors

Chaos im Gruselhaus

Ende gut, alles gut – Sandy ist gerettet! Aber – bis es soweit ist, müssen Dave, Syd und Bernhard lebensgefährliche Situationen überstehen!



[1] Dave vor dem Eingang zu Maniac Mansion. Wo ist der Schlüssel versteckt?

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

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

Dave ist jetzt in der Diele, wo eine alte Standuhr steht. Daneben gibt's eine Tür, die er ebenfalls öffnet. Augenscheinlich geht's in die Küche (Abb. 2). Plötzlich steht eine Krankenschwester vor Dave – Edna. Sie sieht nicht aus, als könne man gut mir ihr Kirschen essen. Edna steht am Kühlschrank. Wie ist sie wegzulocken? Dreist und frech steuert Dave auf den Wasserhahn zu, damit Edna ihn entdeckt. Dann verläßt er wieder fluchtartig die Küche! Es klappt – Edna verfolgt Dave und verschwindet dann in ihrem Zimmer. Anmerkung: Spätestens jetzt sollte man den aktuellen Spielstand speichern!

Dave schleicht sich wieder in die Küche. Auf dem Schrank entdeckt er eine Taschenlampe, die er für alle Fälle einsackt. Auf dem Weg zum Kühlschrank macht er einen grausigen Fund: An der Wand hängt eine Kettensäge... über und über mit Blut bespritzt. Merkwürdige Sitten sind das hier. Dave öffnet die Kühltruhe und nimmt Käse, Cola und Batterien mit. Man kann ja schließlich nie wissen, ob man die Gegenstände nicht noch dringend braucht!

Unvermittelt wechselt die Bildschirmszene. Dr. Fred spricht mit Sandy und macht

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

Jetzt sollte Syd ins Spiel eingreifen (per Auswahl in der Personenliste). Syd läuft zunächst zum Briefkasten. Anschließend stellt man wieder die Spielfigur »Dave« ein. Der steigt die Stufen hinauf in den ersten Stock. Dort kann man zwischen drei Wegen wählen: gradeaus, links oder rechts. Dave entscheidet sich für links, öffnet die Tür und betritt ein Malstudio. Dort steckt er die Wachsfürche und den Farbentferner ein. Er verläßt den Raum wieder und öffnet die nächstliegende Tür. Weiter rechts befindet sich eine andere Treppe. Sie führt in den zweiten Stock. Dort erwartet Dave ein furchterregendes Biest – ein Tentakel (Abb. 3). Er versucht, sich vorbeizumogeln, aber es klappt nicht.

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

Geheime Wandtür

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

Schalten Sie wieder zu Bernhard. Der eilt sofort herbei und hebt den rechten Kobold hoch. Geschafft, jetzt

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

Zunächst muß man ins Wohnzimmer, die nächste Tür führt ins Lesezimmer. Dort gibt's zwar kein Licht, aber mit der Taschenlampe hat Dave schon bei ähnlicher Gelegenheit gute Erfahrungen gemacht. Er knipst sie an und entdeckt eine Lampe. Achtung: die Batterien der Taschenlampe sind wahnsinnig schnell leer! Deshalb schaltet Dave die Lampe ein. Rechts von ihm liegt eine Treppe, doch da geht's nicht weiter – Betreten verboten. Am Bücherschrank rechts unten findet Dave eine lose Wandverkleidung, die er öffnet. Er entdeckt eine leere Kassette und nimmt sie mit. Das Telefon scheint kaputt zu sein. Dave geht in den dritten Stock, von dort unmittelbar durch die erste Tür – Dr. Freds Zimmer. Gott sei Dank – er ist nicht da. Auf dem Tisch steht ein Funkgerät (Abb. 4), aber es scheint nicht zu funktionieren. Dave bewegt sich weiter nach rechts und stößt auf eine Leiter. Ehrensache, daß er raufklettert. Plötzlich ist er in einem Raum mit zwei riesigen Boxen. Da erschallt die Türklingel, schnell schaltet man um zu Syd, der die Haustür aufmacht und ein Paket an-

nimmt.

Der Bildschirm verdunkelt sich und Eds Zimmer ist zu sehen. Ein Tip: Wer auf dem Flur steht, muß sich schnell verstecken, denn falls ihm Ed oder Edna über den Weg laufen, landet er im Gefängnis. Ed steht vor der Tür und

darauf wird die Spielhandlung wieder ins Musikzimmer verlegt. Jetzt schiebt Dave die Kassette in den Recorder und schaltet Grammophon sowie Kassettenrecorder ein. Er ist gespannt, was passiert. Die Platte gibt einen gräßlich schrillen Ton von sich, den



[2] Edna, Dr. Freds Frau, muß aus der Küche gelockt werden



[3] Ein aggressives Tentakel versperrt Dave den Weg

schimpft laut. Da erscheint ein anderes Tentakel, brabbeln etwas vor sich hin und hüpfen davon; komisches Tier. Wenigstens war es nicht hungrig. Neben der Mondo-Stereo-Anlage liegt eine Schallplatte, die sich Dave grabscht. Wo ist das Tentakel eigentlich hingehüpft? Dave orientiert sich nach rechts und findet einen gelben Schlüssel. Vom Tentakel keine Spur. Warum nicht mal ins Musikzimmer schauen? Man geht in den ersten Stock und dann rechts. Als Dave im Musikzimmer ist, entdeckt er einen Kassettenrecorder und ein Grammophon. Da fällt ihm ein, daß er eine Schallplatte und eine Kassette bei sich trägt! Schnell die Schallplatte aufgelegt: Wieder verdunkelt sich der Bildschirm, und Dave erhält die Schreckensnachricht: Man will Sandys Gehirn herausoperieren. Unmittelbar

der Tape-Recorder aufzeichnen. Schnell alles abschalten, Kassette, Schallplatte mitnehmen und weg von hier. Wohin? Ins Wohnzimmer! Dave öffnet die Schranktür und findet einen zweiten Kassettenrecorder. Merkwürdig. Er legt die Kassette ein und aktiviert den Recorder – wieder der furchtbar schrille Ton. Da passiert's: Alle Fenster zersplittern, sogar der Kronleuchter. Schnell den Recorder wieder abstellen! Die Kassette nimmt Dave aber vorsichtshalber mit. Neben dem Kronleuchter liegt ein rostiger Schlüssel. Wo könnte der passen?

Nach diesem geräuschvollen Schreck geht die Suche nach Sandy weiter. Dave schleicht sich wieder in den dritten Stock, öffnet aber diesmal die vierte Tür. Dahinter liegt der Kraftraum. Dort findet er den Kraft-o-mat, an

dem er sich gleich kräftig aus-
tobt. Dave verläßt den Raum,
geht wieder nach unten und
schlüpft durch die Vorratskam-
mer aus dem Haus. Am
Swimmingpool vorbei, durchs
Gartentor, erreicht er die Ga-
rage. Er macht das Tor auf –
und was findet er? Ein aufge-

ein total verrostetes Gitter
frei, das sich aber nicht öffnen
läßt – dazu ist Syd einfach zu
schwach! Marsch, in den
Kraftraum und nochmal am
Kraft-o-mat werkeln. Beim
zweiten Versuch klappt's: das
Gitter geht auf. Neugierig klet-
tert Syd in die Öffnung – und



[4] Kontakt mit den wohlgesonnenen Aliens: per Funkgerät



[5] Treffpunkt mit den Meteor-Polizisten

motztes Raketenauto! Mit
dem gelben Schlüssel läßt
sich der Kofferraum öffnen.
Dave schnappt sich die Werk-
zeuge und greift sich den
Wasserhahn-Wandgriff aus
dem Regal. Dann schleicht er
zur Haustür und öffnet sie
wieder (Ed hatte sie ja vorher
zugeschlagen!). Dave kehrt
zurück zum Swimmingpool,
auf dem Beckengrund liegt
ein Radio. Aber der Junge will
partout nicht ins Wasser –
Nichtschwimmer?

Was tun, sprach Zeus. Am
besten zu Syd umschalten.
Der ist offensichtlich bedeu-
tend sportlicher: Er sprintet
zum Kraftraum, um ebenfalls
den Kraft-o-mat zu benutzen.
Mit diesem Gerät hat ja schon
Dave prächtige Erfahrungen
gesammelt. Als Syd aber das
Body-Building-Studio betreten
will, streifen Büsche sein Ge-
sicht. Also weg mit den Zwei-
gen! Sie geben den Blick auf

wo ist er gelandet? Überall
Rohr! Er folgt dem Verlauf
der Wasserleitung und findet
weiter hinten den Haupthahn.
Syd dreht ihn ab. Jetzt stellt
man als Spielfigur wieder Da-
ve ein. Das Wasser im Pool
ist inzwischen abgefließen –
erst jetzt traut sich Dave, der
Feigling, hinein, schnappt
sich das Radio und die leuch-
tenden Schlüssel, die dane-
ben liegen.

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

Zu allem Unglück gibt die
Alarmanlage schrille Töne
von sich (keine Ahnung, war-
um): Jetzt ist der Teufel los!
Schnell raus aus dem Swim-
mingpool und zu Syd um-

schalten, der den Hauptwas-
serhahn wieder aufdreht. Das
Tentakel erscheint im Reak-
torraum und prüft miß-
trauisch, ob sich niemand ein-
geschlichen hat. Jetzt sollten
Sie Bernhard als Spielfigur
wählen. Er schraubt das vor-
sintflutliche Radio im Wohn-
zimmer auf, nimmt die Röhre
raus und schleicht sich vor-
sichtig in Dr. Freds Zimmer.
Behutsam steckt er die Radi-
röhre in den passenden
Stecker am Funkgerät und
schaltet es ein: Es funk-
tioniert! Neben dem Gerät liegt
eine achtlos hingeworfene
Fahndungsanzeige. Bernhard
entdeckt darin merkwürdige
Hinweise auf einen schleim-
igen Meteor und eine Num-
mer, die er sich gewissenhaft
notiert. Dann tippt er diese
Zahlen ins Funkgerät. Statt
Kontakt mit einem Funkteil-
nehmer zu bekommen, zeigt
der Bildschirm ein Quadrat
mit vielen Ziffern. Vielleicht
muß man die Nummer vom
Fahndungszettel ins Zahlen-
quadrat eingeben? Tatsäch-
lich scheint diese Idee das Ei
des Kolumbus zu sein: Der
Monitor verdunkelt sich er-
neut – völlig unerwartet er-
scheint der Erdball – komisch,
wo sind wir denn jetzt gela-
det? Das Bild scrollt zur Seite
und gibt den Blick auf zwei
Aliens frei (Abb. 5). Das eine
verkündet hoheitsvoll, sie
seien Meteor-Polizisten und
fragen Bernhard, ob er dem
Mörder-Meteor begegnet sei.
Keine Ahnung, was der
Außerirdische meint. Das an-
dere, beleibte Alien teilt Bern-
hard mit, daß dieser das La-
bor im Kerker öffnen soll – in
fünf Minuten will es ebenfalls
dort sein. Welches Labor?

Am Swimmingpool

Der Computer-Screen zeigt
jetzt wieder Dr. Freds Zim-
mer. Bernhard nutzt die Zeit-
spanne von fünf Minuten und
sucht Dave, den er endlich
am Swimmingpool entdeckt.
Sandys Freund sollte jetzt die
Steuerung übernehmen. Sei-
ne erste Aktivität nach dem
Umschalten besteht darin,
den Farbentferner, die Werk-
zeuge, Radio, Wasserhahn-
griff, Krug, Cola-Flasche und
Taschenlampe an Bernhard
weiterzureichen (per Verb
GEBE). Schon wieder beginnt
die Alarmanlage zu bimmeln.
Schlagartig fällt Dave ein, daß
sich die Weltraumpolizisten

angesagt hatten – unmittelbar
darauf erscheint die Meldung,
daß ein Außerirdischer in den
Kerker eingedrungen sei und
dort sein Abzeichen verloren
habe. Jetzt kann man das Ali-
en beobachten, wie es sich
auf eine verriegelte Tür zube-
wegt. Dort bleibt es ratlos ste-
hen, fragt, wie es reinkom-
men soll und verschwindet
wieder. Kurz, bevor der Bild-
schirm wieder zum Swim-
mingpool umschaltet, ent-
deckt unser Freund neben
dem Skelett eine Markierung
(oder so etwas Ähnliches).

Im Kerker

Als Spielfigur stellt man
jetzt wieder Bernhard ein. Der
geht in die Diele und drückt
bei der Treppe auf den Ko-
bold rechts. Schnell zu Dave
umschalten – der kann jetzt
die Tür im Kerker ohne Pro-
bleme öffnen. Bernhard ver-
steckt sich inzwischen im
Wohnzimmer. Jetzt versucht
Dave sein Glück bei der Tür,
eine Handbreit links von ihm.
Auf dem Weg dorthin stolpert
er durch eine Pfütze, die sich
aber bei näherem Hinsehen
als radioaktiver Schleim ent-
puppt. Neben der Tür hängt
ein Sicherungskasten. Dave
bezwingt seine Neugier und
läßt die Finger davon. Zuerst
will er die Tür öffnen – verfl-
ucht, schon wieder verschlossen!
Er probiert alle Schlüssel aus
– ausgerechnet der verrostete
paßt! Also nichts wie rein: Da-
ve hatte es geahnt – er ist im
Kerker. Auf dem Boden liegt
ein glitzernder Gegenstand.
Dave hebt ihn auf und unter-
sucht ihn: das verlorene Ab-
zeichen des dicken Meteor-
Polizisten.

Bernhard ist jetzt wieder an
der Reihe und wird in die drit-
te Etage geschickt. Dort gibt's
noch ein Zimmer, das die
Freunde noch nicht unter-
sucht haben – es ist das Do-
mizil einer fleischfressenden
Pflanze. Bernhard sollte sie
meiden wie die Pest und aus-
reichenden Abstand halten.
Neben dem gefährlichen
Pflänzchen entdeckt er an der
Wand einen Farblecks. Da
erinnert er sich an die Dose
mit Farbentferner, die er von
Dave bekommen hat. Was
kann's schaden, die Tinktur
an diesem Wandfleck auszu-
probieren? Da schau her – ei-
ne Tür kommt zum Vorschein,
die ausnahmsweise mal nicht
verriegelt ist! Sie führt in ei-

nen dunklen Raum. Bernhard knipst die Taschenlampe an und sucht nach dem Lichtschalter – so ein Mist, gerade jetzt gibt die Taschenlampenbatterie den Geist auf! Da fällt Bernhard das Radio ein, das er ebenfalls von Dave bekommen hat. Er öffnet die Rückwand und findet darin eine funktionstüchtige Batterie, die er gegen die leere in der Taschenlampe austauscht.

Endlich – schräg über Bernhard hängt die Deckenbeleuchtung. Er schaltet sie ein und sieht ein mit Brettern vernageltes Fenster sowie heruntergerissene Drähte vor sich. Soll er den Drahtverhau reparieren? Vorsicht, Hochspannung – die Drähte stehen unter Starkstrom! Bernhard und Dave, unsere schlaun Helden, erinnern sich an den Sicherungskasten im Reaktorraum. Also wieder zu Dave umschalten, der noch immer im Kerker ist. Das Tentakel verstellt ihm den Weg, läßt sich aber mit dem glitzernden Abzeichen des Weltraumpolizisten bestechen. Mehr noch: Es hilft Dave sogar, den Strom abzuschalten. Wenn man jetzt wieder Bernhard ins Spiel bringt, kann dieser gefahrlos die Drähte im fahlen Schein der Taschenlampe mit dem Werkzeug reparieren. Bernhard hat für den Augenblick seine Schuldigkeit getan – jetzt ist Dave wieder an der Reihe, um die Sicherungen reinzuschrauben. Auf diesen Moment hat Bernhard gewartet: Nachdem er erneut aktiviert wurde, schreitet er ins Badezimmer und kommt durch eine weitere Tür in den Kraftraum. Achtung – Szenenwechsel! Der Bildschirm erlischt kurz – jetzt sieht man Dr. Fred am Spielautomaten. Was wollte uns dieser visuelle Hinweis sagen? Keine Ahnung: Denn unmittelbar darauf sind Sie wieder bei Bernhard im Badezimmer (Abb. 6).

Mumie in der Wanne

Hier muß sich ein wichtiger Gegenstand befinden. Bernhard läßt seine Blicke über die Einrichtung schweifen: ein Schwamm, das Waschbecken, ein zerbrochener Spiegel, das Klo und die durch einen Duschvorhang verdeckte Badewanne. Kurz entschlossen zieht er ihn zurück – der Schreck läßt ihm

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

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

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

bringt nichts – also zurück zu Bernhard. Der macht sich auf den Weg zum Swimmingpool.

Szenenwechsel: Der Bildschirm zeigt Eds Wohnung. Dr. Fred kommt gerade zur

Käfig bettelt, herausgenommen zu werden. Bernhard greift sich das Tierchen – und findet die bewußte Schlüsselkarte (unser Hamster hatte es sich darauf bequem gemacht). Das Sparschwein



[6] Hinter dem Duschvorhang: ein wichtiger Lösungshinweis!



[7] Zwei 10-Cent-Münzen einwerfen: erst dann blickt man per Teleskop ins Weltall

Tür herein und fragt Ed nach der Schlüsselkarte (das Ding ist im gesamten Spiel bisher noch nicht aufgetaucht!).

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

Syd reißt jetzt das Spielgeschehen an sich und klingelt an der Haustür – was Ed veranlaßt, hinunterzugehen und nach dem Rechten zu sehen. Inzwischen kann sich Bernhard in Eds Zimmer umsehen. Ein kleiner Hamster im



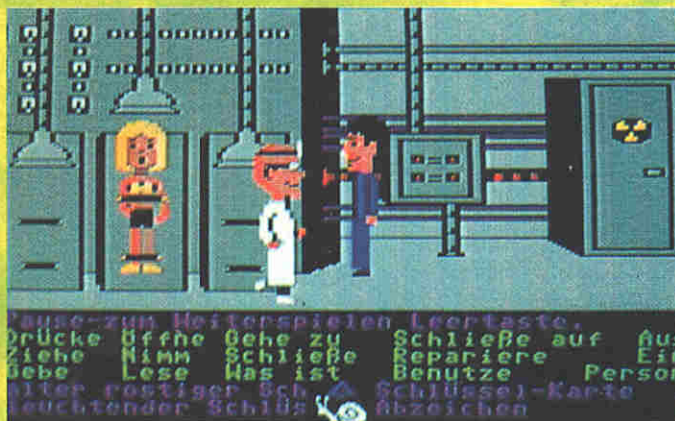
[10] Ab, zum Jupiter: Das Raketen

hat's Bernhard ebenfalls angetan – aber es klebt auf der Tischplatte fest. Als er versucht, das Sparschwein mit Gewalt zu öffnen, geht's zu Bruch. Nur zwei Münzen – das ist die karge Ausbeute. Bernhard findet in Eds Zimmer nichts Wichtiges mehr und geht zurück zur fleisch-

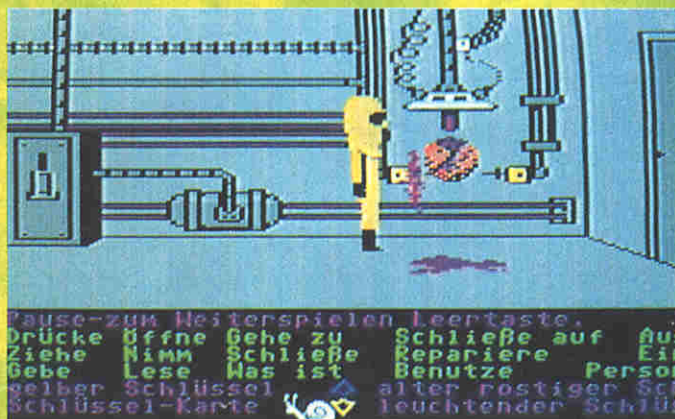
fressenden Pflanze.

Der Bildschirm blendet nun kurz Dr. Fred am Spielautomaten ein, dann verfolgt er weiter Bernhards Weg. Über der verwelkten Pflanze entdeckt er eine Luke – unser

Münzen einwerfen soll. Bernhard erinnert sich an seine magere Beute aus dem zerkümmerten Sparschwein und steckt die Münzen in den Schlitz (eine nach der anderen, dabei stets rechten Knopf



[8] Sandy als Versuchskaninchen: Dr. Fred bei den Vorbereitungen zur Operation



[9] Die Wurzel allen Übels: der außerirdische Meteor im Versuchslabor



to startet mit brisanter Fracht

Freund benutzt die Pflanze als Kletterbaum, drückt den Verschlag auf und krabbelt in einen unbekannten Raum mit einem riesigen Teleskop (Abb. 7). Damit scheint man Umlaufbahnen von Meteoriten beobachten zu können. Auf der Kontrolltafel steht zu lesen, daß man zwei 10-Cent-

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

dem Spielautomat.

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

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

Dave ist wieder im Reaktorraum. Die Tür läßt sich mit dem rostigen Schlüssel öffnen – der Zugang zum Kerker ist frei! Dort steht Dave schon wieder vor einer verschlossenen Tür. Vielleicht geht's mit der Schlüsselkarte? Von wegen, Niete! Halt, den leuchtenden Schlüssel hat Dave noch nirgends ausprobiert... Spitze, die Tür öffnet sich! Schikane laß nach, dahinter verbirgt sich eine zweite Tür, die ebenfalls verschlossen ist. Als Dave versucht, sie aufzumachen, erscheint wieder ein Zahlenquadrat. Dave gibt eine Nummer aus der High-Score-Liste des Spielautomaten ein – die Tür geht auf! Sie führt ins geheime Labor des Dr. Fred. Immer dran denken: Auch jetzt sollten Sie den aktuellen Spielstand auf Disk speichern! Ein paar Schritte weiter rechts ist wieder eine Tür, die sich problemlos öffnen läßt...

Dave traut seinen Augen kaum: Sandy ist an eine Maschine gefesselt, daneben macht sich Dr. Fred zu schaffen (Abb. 8). Der Unhold bemerkt Dave sofort und schreit nach seinem Tentakel. Pech für ihn – das Biest kommt nicht! Unbeirrbar steuert Dave auf die Maschine zu, um Sandy zu befreien. In die Enge getrieben, sieht der wahnsin-

nige Wissenschaftler keinen Ausweg mehr und sagt mit dumpfer Stimme zu Dave: »Du hast meine Sicherheitsvorkehrungen überwunden. In zwei Minuten fliegt das Haus und wir alle damit in die Luft!«. Dann schaltet er die Selbstzerstörungs-Automatik ein. Da ihn Dr. Fred offensichtlich nicht daran hindert, beeilt sich Dave, seine Rettungsaktion glücklich zu beenden. Neben der Zerstörungsautomatik steht ein Schrank. Dave öffnet ihn und findet einen Strahlenanzug, den er sofort überstreift. In fieberhafter Eile blickt Dave sich um: Weiter hinten ist eine Tür, die sich mit der Schlüsselkarte öffnen läßt. Dahinter verbirgt sich Dr. Freds Allerheiligstes: der Meteorraum. Dave legt den Kippschalter neben der Tür nach unten.

Ab ins All

Der Bildschirm verdunkelt sich zum xtenmal, Dr. Fred erscheint und gibt eine aufschlußreiche Erklärung ab: »Ich werde jetzt nicht mehr vom Meteor gesteuert und versuche, die Selbstzerstörungsautomatik wieder abzustellen!«. Klar, daß er's alleine nicht schafft: Er bittet Dave um Hilfe. Furchtlos nähert der sich dem Meteor und nimmt ihn einfach in die Hand (Abb. 9). Wohin führt die Tür rechts? Dave öffnet sie – und ist in der Garage. Dort steht noch immer das Raketenauto. Ratlos blickt er sich um – was weiter? Da fällt ihm der gelbe Schlüssel ein – der fürs Kofferraumschloß! Wie gehabt – der Deckel geht hoch; Dave packt den Meteor hinein und schlägt den Kofferraumdeckel zu. Jetzt versucht Dave den gelben Schlüssel am Zündschloß: Die Auto-Rakete startet und verschwindet auf Nimmerwiedersehen in den Weiten des Alls (Abb. 10)! Hoffentlich verschwindet sie in einem der schwarzen Löcher.

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