

Die Komplettlösung zu Maniac Mansion 1

Die Lösung ist mit allen Personen möglich, weichen in einigen Dingen jedoch von unserem Lösungsweg ab. Wir haben das Spiel mit Dave, Bernard und Razor durchgespielt.

Ihr beginnt auf einer Strasse vor dem Haus und befindet Euch in der Rolle von Dave. Mit diesem geht es solange nach links, bis Ihr vor eine Haustür kommt. Vor der Haustür befindet sich auf dem Boden ein Fussabtreter, den Ihr zieht - es kommt ein Schlüssel zutage, den Ihr Euch einsteckt - mit diesem Schlüssel lässt sich die Haustür öffnen. Betretet nun mit Dave das Innere des Hauses und folgt ihm mit Bernard und Razor (geht mit diesen ebenfalls ins Haus. Um eine andere Person zu spielen müsst Ihr nur die Personentaste anklicken). Lauft im Haus mit Dave ein kleines Stück nach rechts und drückt den Kobold, der sich rechts am unteren Ende der Treppe befindet. Schaltet nun wieder um auf Bernard und lauft mit diesem durch die offene Tür, rechts neben Dave. Ihr landet in einem dunklen Raum, in dem es erst mal gilt, einen Lichtschalter zu finden. Drückt am besten die `was ist` Taste und sucht damit den dunklen Raum ab. Habt Ihr schliesslich den Lichtschalter gefunden (ungefähr in der Mitte des Raumes), schaltet diesen ein. Ihr landet in einem Raum mit einem Kernreaktor, in dem es ganz nach links geht. Ihr findet hier neben einem Sicherungskasten an der Wand hängend einen Silberschlüssel, den Ihr Euch einsteckt.

Es geht nun wieder nach oben ins Foyer zu den beiden anderen. Verlasst nun mit Razor und Dave das Haus und schaltet wieder um auf Bernard, mit dem Ihr die Tür ganz rechts öffnet. Ihr landet im Wohnzimmer, wo Ihr das altmodische Radio auf dem kleinen Schränkchen öffnet - aus diesem nehmt Ihr die Radoröhre heraus. Öffnet dann das Schränkchen unter dem Radio, worauf ein Kassettenrekorder zum Vorschein kommt. Geht in diesem Raum dann weiter nach rechts und öffnet dort die Tür, worauf Ihr in die Bücherei kommt. Auch hier ist es ziemlich dunkel. Sucht also in diesem Raum die Lampe und schaltet diese ein. Auch in diesem Raum geht es ganz nach rechts, wo Ihr auf einem kleinen Schrank ein Telefon stehen seht. Genau über dem

Telefon findet Ihr im unteren Teil des Bücherregals eine lose Platte, die sich öffnen lässt - Ihr findet in der dahinter liegenden Nische eine Kassette, die Ihr an Euch nehmt.

Nun geht mit Bernard wieder ganz nach links, zurück in das Foyer des Hauses. Geht im Foyer ebenfalls weiter nach links und öffnet die Tür, rechts neben der grossen Standuhr. Betretet Ihr dann den dahinter befindlichen Raum, landet Ihr in der Küche. Hier nehmt Euch gleich die Taschenlampe von der Anrichte mit und geht weiter nach rechts. Ihr kommt schliesslich zu einem Kühlschrank, den Ihr öffnet. Aus diesem benötigt Ihr lediglich die Pepsi-Dose, die Ihr an Euch nehmt. Öffnet danach die rechte Tür und geht weiter in den Speisesaal. Durchquert auch diesen ganz nach rechts und öffnet die Tür am anderen Ende. Geht Ihr durch diese hindurch, landet Ihr in der Speisekammer. Hier nehmt Ihr Euch aus dem rechten Regal die Fruchtsäfte und das leere Glas (beides befindet sich auf dem untersten Regalbrett). Versucht nun noch, die Flasche mit dem Entwickler von dem obersten Regalbrett zu nehmen, worauf diese auf den Boden fällt. Benutzt nun den Silberschlüssel mit der hinteren Tür um diese zu öffnen und verlasst das Haus. Ihr kommt zu einem Swimmingpool, mit dem Ihr das Glas benutzt - Ihr kommt so in den Besitz von Wasser.

Es geht nun den ganzen Weg nach links zurück, worauf Ihr wiederum im Foyer landet. Von hier aus geht Ihr nun die rechte Treppe nach oben. Im ersten Stock angekommen geht weiter nach links und öffnet die hintere Tür, die Euch in eine Art Atelier bringt. Aus diesem Atelier benötigt Ihr die Wachsfrüchte aus der linken Schüssel, den Pinsel und den Farbertferner vom Boden. Verlasst den Raum wieder und geht durch die mittlere blaue Stahlsicherheitstür. So kommt Ihr auf einen weiteren Flur mit einer Statue darin. Öffnet hier gleich die erste Tür und geht in den Raum. Sucht hier die Tischlampe (befindet sich ganz links) und schaltet diese ein. Ihr befindet Euch in einem Arbeitszimmer, wo Ihr die mittlere Schublade des grossen Schreibtisches öffnet.

Nehmt Euch dann aus der offenen Schublade ein Manuskript heraus und schaltet um auf Razor. Lauft mit dieser Dame ins Haus und ebenfalls die Treppe nach oben, durch die blaue Stahltür und im Gang durch die rechte Tür. Ihr befindet Euch nun ebenfalls im Arbeitszimmer, wo Ihr wieder auf Bernard umschaltet. Gebt nun die Kassette, die Fruchtsäfte und die Wachsfrüchte an

Razor weiter und schaltet dann wieder auf die Frau um. Verlasst nun den Raum, geht ganz nach rechts und steigt dort die Treppe nach oben in den zweiten Stock. Hier geht ein Stück nach links, wo Ihr auf ein grünes Tentakel trifft. Gebt diesem zuerst die Wachsfrüchte, dann die Fruchtsäfte, worauf dieses den Schauplatz verlässt. Es geht nun weiter nach links und dort die Treppe nach oben, die Euch in den dritten Stock führt.

Hier angekommen untersucht keinen der hinteren Räume, da Ihr sonst gefangengenommen werdet. Öffnet also gleich die erste Tür und geht in den Funkraum. Hier findet Ihr auf dem Boden liegend eine kleine Zehn Centmünze, die Ihr Euch einsteckt. Geht in diesem Zimmer weiter nach links und klettert dort an der Wand die Leiter nach oben. Ihr landet im Raum des grünen Tentakles, wo es ein Stück nach rechts geht. Ihr seht hier auf einem Regal eine Musikanlage, neben der Ihr rechts eine Schallplatte findet, die Ihr aufnehmt. Es geht weiter nach rechts an die Wand, an der ein

gelber Schlüssel hängt - nehmt Euch diesen. Ihr könnt diesen Raum nun durch die Klappe auf der linken Seite wieder verlassen und landet so über die Leiter im Funkraum. Lest hier den Steckbrief an der Wand und Ihr erhaltet ein paar weitere Informationen.

Es geht nun mit Razor zurück in den ersten Stock, wo Ihr Bernard im Arbeitszimmer den gelben Schlüssel übergebt. Verlasst dann das Arbeitszimmer wieder und geht mit Razor durch die linke blaue Stahltür. Auf der Balustrade geht es nach rechts, wo Ihr die Tür öffnet - Ihr kommt so ins Musikzimmer. Hier findet Ihr auf der rechten Seite eine Musikanlage mit Grammophon. Benutzt nun das Grammophon mit der Schallplatte, die Ihr vom Tentakel mitgenommen habt und schaltet dann das Grammophon ein. Nachdem eine Vase von der Decke kam, schaltet das Grammophon wieder aus und benutzt dann die Kassette in den Kassettenrekorder, der sich unter dem Grammophon befindet. Schaltet nun zuerst den Kassettenrekorder, dann das Grammophon ein, worauf etwas auf dem Band aufgenommen wird (wartet solange, bis das gesamte Geräusch auf dem Band aufgenommen wurde). Nachdem Ihr nach einer kurzen Zeit das Grammophon und den Rekorder wieder ausgestellt habt, könnt Ihr Euch die bespielte Kassette wieder mitnehmen.

In der Zwischenzeit müsste es an der Haustür klingeln. Schaltet um auf Dave, der sich noch vor dem Haus befindet. Geht hier ein Stück nach links zum Briefkasten. Unter diesem findet Ihr nun ein Paket das Ihr aufnehmt und im Inventar öffnet - Ihr erhaltet so ein paar Briefmarken.

Nachdem Ihr danach wieder auf Razor umgestellt habt, verlasst das Musikzimmer und geht die Treppen nach unten ins Foyer. Hier angekommen geht weiter durch die ganz rechte Tür ins Wohnzimmer. Hier benutzt die Kassette mit dem Rekorder unter dem alten Radio und schaltet dann den Rekorder ein. Das Geräusch wird abgespielt und nach einiger Zeit fällt rechts der grosse Kronleuchter von der Decke. Schaltet daraufhin den Rekorder wieder aus und nehmt Euch die Kassette heraus. Lauft nun ein wenig nach rechts und nehmt Euch den rostigen Schlüssel auf, der rechts neben dem zerbrochenen Kronleuchter auf dem Boden liegt. Verlasst den Raum nach links, geht hoch in den ersten Stock und dort nach rechts ins Musikzimmer. Benutzt hier wieder die Kassette mit dem Rekorder, schaltet den Rekorder ein und benutzt dann das Klavier. Nachdem Ihr eine kurze Melodie gespielt habt schaltet den Rekorder aus und nehmt die Kassette wieder heraus. Schaltet noch schnell den rechten Fernseher an und Ihr kommt in den Besitz einer Adresse, die Ihr später benötigt.

Verlasst nun das Zimmer, geht durch die blaue Tür und von dort über die rechte Treppe in den zweiten Stock. Von dort über die linke Treppe weiter in den dritten Stock und dort in das erste Zimmer. Im Zimmer nach links, die Leiter nach oben steigen und im oberen Zimmer ein Stück weiter rechts. Benutzt hier die Kassette mit dem Kassettenrekorder und schaltet diesen dann ein. Dem Tentakel gefällt die Aufnahme und dieser legt eine Demokassette auf das Sofa - nehmt Euch diese mit.

Schaltet nun wieder um auf Bernard und geht mit diesem ebenfalls in den dritten Stock hinauf. Geht zu der 4. Tür von links und öffnet diese - Ihr landet so in einem Mumienraum. Rechts neben der blauen Mumie befindet sich ein Kraft-O-Mat, den Ihr zweimal benutzen müsst. Nachdem Ihr genug habt, geht es weiter nach rechts, wo Ihr die blaue Tür öffnet - Ihr landet so im Badezimmer. In diesem findet Ihr links neben dem Waschbecken einen grünen trockenen Schwamm, den Ihr aufnehmt. Verlasst die beiden Räume wieder nach links und geht auf dem Flur weiter durch die ganz rechte Tür. Ihr kommt in ein kleines Zimmer mit einem Kamin und einem Bild darüber. Geht hier an

die rechte Wand und benutzt dort den Farbertferner mit dem Farbfleck, worauf eine Tür erscheint. Öffnet diese Tür und verlasst dann den Raum wieder. Sucht nun Razor auf und schaltet auf diese um. Gebt Bernhard nun die 10 Centmünze und den gelben Schlüssel und schaltet wieder auf Bernard um.

Verlasst mit diesem nun das Haus durch das Foyer und seht Euch die Büsche an, die sich links und rechts unterhalb der Eingangstreppe befindet. Öffnet Ihr hier nun die linken Büsche, kommt dahinter ein Gitter zum Vorschein, das Ihr öffnen könnt (zuvor müsst Ihr zweimal am Kraft-O-Mat trainiert haben). Geht nun also durch das Gitter und folgt dem Gang nach rechts. Ihr findet kurz darauf auf dem Boden eine Pfütze mit Entwickler, die Ihr mit dem Schwamm aufsaugen könnt. Es geht weiter nach rechts, bis Ihr zu einem Haupthahn kommt, der sich an der hinteren Wand auf einem Rohr befindet.

Bevor Ihr hier etwas unternimmt schaltet auf Dave um und geht mit diesem zurück in das Haus. Hier geht es durch die erste Tür in die Küche und in dieser solange weiter nach rechts (auch durch den Speisesaal), bis Ihr durch die obere blaue Tür hinaus an den Pool kommt. Geht weiter zu der Leiter, die in den Pool führt und schaltet dann wieder um auf Bernard, mit dem Ihr nun den Haupthahn öffnet. Nachdem das Wasser aus dem Pool abgepumpt wurde schaltet wieder um auf Dave und klettert mit diesem über die Leiter den Pool hinunter. Auf dem Grund angekommen nehmt Euch das Radio und den leuchtenden Schlüssel auf und verlasst den Pool wieder über die Leiter. Schaltet nun auf Bernard und schliesst den Haupthahn wieder.

Verlasst nun mit Bernard den Abwasserkanal wieder nach links und durch das offene Gitter. Geht ins Haus und durch die erste Tür. Hier ganz nach rechts und Ihr landet ebenfalls durch die blaue Tür am Pool, wo Ihr wieder auf Dave umschaltet. Gebt nun das Radio und die Briefmarken an Bernard weiter und schaltet auf Bernard um. Öffnet nun das Radio und Ihr erhaltet Batterien, die Ihr gleich mit der Taschenlampe benutzt. Geht nun ein Stück nach links und öffnet das Tor im Zaun. Nach draussen gehen und rechts die Garagentür öffnen. Im Innern der Garage findet Ihr auf dem linken Regal einen Wasserhahn-Griff, den Ihr aufnehmt. Benutzt nun den gelben Schlüssel mit dem Kofferraum des roten Autos, worauf dieser sich öffnet - hieraus könnt Ihr nun das Werkzeug nehmen.

Es geht nun mit Bernard wieder zurück ins Haus, weiter ins Foyer und dort weiter nach rechts in die Bücherei. In der Bücherei ganz rechts sucht Ihr nun das Telefon auf, das Ihr mit Hilfe des Werkzeuges reparieren könnt. Verlasst daraufhin diese Räumlichkeiten wieder nach links und geht im Foyer die Treppe nach oben. Weiter durch die blaue Tür und über beide Treppen in den dritten Stock. Hier geht nun vor die dritte Tür (hinter dieser lauert Ed auf Euch) und schaltet um auf Razor. Mit dieser lauft Ihr nun ebenfalls in den dritten Stock vor die Tür, hinter der sich Ed befindet. Achtet nun darauf, dass sich Razor im Besitz des rostigen Schlüssels befindet und betretet dann mit dieser den Raum.

Ihr werdet von Ed gefangengenommen und in das Verlies geworfen. Schaltet nun schnell auf Bernard um und betretet mit ihm das Zimmer. Ihr müsst nun in der Zeit, die Ed braucht um wieder nach oben zu laufen aus dem Zimmer den Hamster und die darunter liegende Schlüsselkarte nehmen. Ferner müsst Ihr das Sparschwein öffnen und daraus mindestens ein 25 Centstück nehmen. Habt Ihr all dies geschafft verlasst das Zimmer schnell wieder und geht in den rechts daneben liegenden Raum.

Schaltet nun wieder auf Razor und öffnet mit Hilfe des rostigen Schlüssels die rechte blaue Tür. Ihr landet daraufhin im Keller, wo Ihr ein Stück nach unten und ganz nach rechts lauft. Sucht den Lichtschalter, schaltet diesen ein und geht zurück nach links zu dem Sicherungskasten. Schaltet dann wieder um auf Bernard, verlasst das Zimmer und geht in den rechten Raum. Hier weiter an die rechte Wand und in den dunklen Raum hinein. Schaltet hier die Taschenlampe ein und leuchtet damit die linke Wand ab - Ihr entdeckt an einer bestimmten Stelle zwei defekte blaue Kabel. Schaltet nun wieder auf Razor um und öffnet den Sicherungskasten. Schaltet den Hauptschalter aus und wechselt wieder auf Bernard, der nun mit Hilfe des Werkzeuges die defekten Kabel reparieren muss. Nachdem dies erledigt ist wechselt wieder auf Razor, schaltet den Hauptschalter an und verlasst schnell den Keller in Richtung Wohnzimmer, bevor Ed kommt.

Wechselt wieder auf Bernard und geht mit ihm durch die Klappe im Boden, worauf Ihr im Kaminzimmer landet - schaltet die Taschenlampe aus. Verlasst diesen Raum und geht nach oben in den Mumienraum. Verlasst diesen nach rechts und betretet das Badezimmer, wo Ihr den Wasserhahn-Griff mit dem Wasserhahn rechts an der Badewanne benutzt. Öffnet nun den Duschvorhang

und schaltet den Wasserhahn ein und aus - Ihr erkennt eine Telefonnummer - merken. Verlasst das Bade- und das Mumienzimmer und stellt Euch auf dem Flur vor die zweite Tür von links - hinter dieser befindet sich Edna. Geht noch nicht in den Raum, sondern wechselt auf Dave und geht mit diesem zu dem Telefon in der Bücherei (im Foyer nach rechts). Benutzt also schließlich das Telefon und wählt die Nummer 5235. Wechselt nun wieder auf Bernard und öffnet die Tür zu Ednas Zimmer. Nachdem Ihr wieder handeln könnt betretet dieses Zimmer und nehmt Euch den kleinen Schlüssel vom rechten Schränkchen. Ferner steht an der rechten Wand eine Leiter, die Ihr nach oben klettert. Schaltet hier wieder die Taschenlampe ein und seht Euch die rechte Wand an. Ihr findet dort ein Gemälde, das Ihr öffnen könnt - dahinter befindet sich ein Safe.

Wechselt nun wieder auf Dave, benutzt ein weiteres Mal das Telefon und wählt Ednas Nummer: 5235. Mit Bernard könnt Ihr nun die Kammer durch die Klappe im Boden verlassen. Öffnet in Ednas Zimmer die linke Tür, geht auf den Flur und schliesst die Tür zu Ednas Zimmer wieder. Auf dem Flur geht es wieder in das rechte Kaminzimmer, wo Ihr das Wasserglas mit der fleischfressenden Pflanze benutzt. Nachdem diese ein Stück gewachsen ist, benutzt noch die Cola-Dose mit der Pflanze, worauf diese erstarrt. Ihr könnt nun über die Pflanze nach oben und durch die Luke in der Decke klettern - so landet Ihr in einem Observatorium. Auf der linken Seite befindet sich ein Münzschlitz, in den Ihr ein 25 Centstück steckt (benutze Münzschlitz mit 25 Centstück). Drückt dann den rechten Knopf oberhalb des Schlitzes, worauf sich das Teleskop dreht. Wiederholt diesen Vorgang ein weiteres Mal und seht dann durch das Teleskop - Ihr findet so die Safekombination (in unserem Fall die 3621, doch ist diese von Spiel zu Spiel verschieden).

Verlasst diesen Raum durch das Loch auf der rechten Seite und geht zurück vor Ednas Tür. Wechselt auf Dave und lasst ihn ein weiteres Mal Ednas Nummer wählen. Mit Bernard könnt Ihr dann die Tür öffnen und in Ednas Zimmer über die rechte Leiter auf den Dachboden klettern, wo Ihr nun den Safe mit Hilfe der eben gefundenen Kombination öffnen könnt. Der Safe geht auf und Ihr nehmt den versiegelten Umschlag heraus (öffnet diesen nicht). Schaltet ein letztes Mal auf Dave um und wählt Ednas Nummer. Nun könnt Ihr mit Bernard den Dachboden und Ednas Zimmer verlassen - vergesst nicht die Tür zum Zimmer wieder zu schliessen.

Es geht nun ins Foyer im Erdgeschoss und dort durch die Küche und das Speisezimmer ins Freie zum Pool. Benutzt hier nochmals das Glas mit dem Pool, um ein wenig Wasser abzuschöpfen. Danach geht zurück ins Haus und weiter in die Küche. Ihr findet

hier eine Mikrowelle, die Ihr öffnet. Benutzt nun zuerst den versiegelten Umschlag, dann das Wasserglas mit der geöffneten Mikrowelle. Schliesst nun die Mikrowelle wieder und schaltet diese ein. Wartet nun ein Weilchen und schaltet die Mikrowelle dann wieder aus - öffnet diese noch nicht. Geht mit Bernard statt dessen in den Funkraum im dritten Stock. Lest hier den Steckbrief an der Wand und merkt Euch die darauf angegebene Telefonnummer (auch diese ändert sich von Spiel zu Spiel). Benutzt nun noch die Radioröhre mit dem Röhrensockel links neben dem Funkgerät (Röhrensockel mit Radioröhre benutzen) und wechselt auf Razor, mit der Ihr in die Küche geht und dort die Mikrowelle öffnet.

Nehmt den offenen Umschlag heraus und geht dann mit Razor ebenfalls nach oben in den Funkraum. Lasst nun Bernard die Schlüsselkarte, den kleinen Schlüssel, die Taschenlampe und die Briefmarken an Razor weitergeben und schaltet wieder auf Razor um. Benutzt nun im Inventar die Briefmarken mit dem Umschlag, worauf dieser frankiert ist. Ihr könnt diesen frankierten Umschlag öffnen und findet einen Vierteldollar darin. Verlasst das Zimmer und geht ganz nach rechts in das Kaminzimmer. Dort müsst Ihr die Schreibmaschine mit dem frankierten Umschlag benutzen (vorher müsst Ihr den Fernseher angeschaltet haben), worauf eine Adresse raufgeschrieben wird.

Verlasst nun das Haus durch die linke Tür im Foyer des Erdgeschosses und geht dort nach links zum Briefkasten. Benutzt nun im Inventar das Demoband mit dem Umschlag und öffnet den Briefkasten. Benutzt alsdann den gepackten Umschlag mit dem Briefkasten und schliesst ihn dann wieder. Zieht jetzt das kleine Fähnchen nach oben.

Schaltet nun auf Dave und holt Euch von Razor den Vierteldollar, den rostigen Schlüssel und den kleinen Schlüssel, ferner benötigt Ihr den gelben Schlüssel von Bernard. Mit diesen Sachen geht es zurück ins Haus und im ersten Stock durch die blaue Stahltür. Im dahinter liegenden Gang geht es durch die zweite Tür und dort zu dem Automaten mit der Aufschrift 'Meteor Mess' (ein Stück rechts). Benutzt hier den Vierteldollar mit dem Münzschlitz des Automaten,

worauf Ihr eine High Scoreliste seht - merkt Euch die oberste Zahl. Wechselt nun wieder auf Bernard, der im Funkraum das Funkgerät einschaltet und dieses dann benutzt. Gebt hier die Zahl ein, die Ihr auf dem Steckbrief in diesem Zimmer gelesen habt und Ihr ruft die Meteorpolizei.

Wieder wird auf Dave gewechselt, den Ihr im Foyer plaziert. Holt auch Razor in das Foyer und lasst diese den rechten Gargoyle am unteren Teil der Treppe drücken, um die rechte Tür in den Keller zu öffnen. Folgt den Treppen nach unten und öffnet mit Hilfe des rostigen Schlüssels die ganz linke Tür, die in das Verlies führt. Betretet das Verlies und geht darin weiter zu der linken Tür. Benutzt hier den leuchtenden Schlüssel erst mit dem oberen, dann mit dem unteren Schloss. Öffnet nun die äussere Tür und das dahinter befindliche Zahlenschloss (innere Tür) mit der Kombination, die Ihr als aktuellen High Score in dem Spielautomaten gefunden habt. Bevor Ihr das geheime Labor betretet, müsst Ihr noch warten, bis die Meteorpolizei im Verlies erschienen ist. Nachdem diese ein paar Sachen erledigt haben und wieder weggeflogen sind, sucht Ihr genauestens den Boden des Verlieses ab, wo Ihr eine kleine Marke des Polizisten findet (Erkennungszeichen). Nun könnt Ihr ins Labor und dort nach rechts. Um das rosa Tentakel loszuwerden, gebt Ihr diesem die eben gefundene Marke und geht dann weiter nach rechts durch die Tür. Ihr trefft endlich auf Sandy, um die Ihr Euch aber noch nicht kümmert. Es geht stattdessen nach rechts zum Schrank, den Ihr öffnet und dort drin einen Schutzanzug findet, den Ihr benutzt. Weiter geht es dann nach rechts, wo Ihr die Schlüsselkarte mit dem Schlitz benutzt, um die Automattür zu öffnen.

Ihr landet daraufhin im Meteorraum, wo Ihr den Knopf drückt. Schafft Ihr dies nicht rechtzeitig, müsst Ihr den lila Meteor aufnehmen und die rechte Tür in diesem Raum öffnen. Ihr landet so in der Garage, wo Ihr den Meteor in den Kofferraum des Autos packt und diesen dann schliesst. Benutzt Ihr nun noch den gelben Schlüssel mit dem Raketenmotor, wäre das Abenteuer überstanden.