

Day of the Tentacle [Lösung]

In der Gegenwart: Nach dem intro begibt man sich zur Großvater - Uhr, öffnet diese und wartet die nun folgende Sequenz ab. Nun begibt man sich über die Treppen ins Erdgeschoß und nimmt den Groschen aus dem Telephon an der Wand. Jetzt geht man nach links und nimmt den Staubsaugerbeutel. Nun öffnet man die Tür zum Office, geht hinein, nimmt das Bankbuch, öffnet die Schublade des Schreibtisches und nimmt die Tube mit der weißen Farbe heraus. Bernhard öffnet nun die gr. zweiflüglige Tür. Er öffnet das Gitter links vom Kamin und versucht das Gebiß rechts im Bild durch geschicktes Hinterherlaufen in das Loch unter dem Gitter zu treiben. Nun nimmt man es und geht durch die Schingtür. Wer Lust hat kann sich vorher durch Drücken des Clowns an einem Gag der Programmierer erfreuen. In der Küche nimmt man die Gabel und die beiden Kaffeekannen und begibt sich durch die Tür rechts im Bild in den Waschraum. Hier öffnet man das Cabinet und nimmt den Trichter heraus. Jetzt geht Bernhard in das 1.OG und geht dort in den 2. Raum von links. Dort nimmt man die Spa×tinte, die vor einem steht. In dem 1.Raum von rechts trifft man einen alten Bekannten aus dem 1.Teil wieder, das grüne Tentacle, hier bedient man sich nur mit der Videokassette über der linken Box. Jetzt weiter ins 2.OG. (Wer mal eine andere Musik hören will kann ja die Stereoanlage des Tentacles anschalten) Im 2.OG öffnet man nun die linke Tür, und spricht mit Edna. Jetzt geht man weiter in den rechten Raum, dort klaut man mal wieder Weirds Hamster. Und wer Maniac Mansion 1 immer noch nicht gespielt hat, kann dies jetzt an Weirds Computer tun. Nun geht er wieder in den Keller, schaltet dort die Schleimmaschine ab und nimmt die Constructionspläne für die Superbatterie recht im Bild. Nach der nun folgenden bombastischen superharten Codeabfrage gehts ab...

...in die Vergangenheit. Ihr werdet es nicht für möglich halten aber wenn ihr nach links geht, werdet ihr bald das bekannte Motel, nur halt 200 Jahre früher sehen. Nun wechseln wir aber noch mal kurz zu Bernhard in die Gegenwart. Er schenkt nun Dr. Fred den entkoffeinierten Kaffee ein (Wichtig: decaf coffee!). Er wirft nun die Spa×tinte in die Toilette in der Zeitmaschine, die wir ab sofort nur noch Zeittoilette nennen. Nun aber endlich zurück in die Vergangenheit (tm). Man nimmt dort die Tinte aus der Toilette und geht zum eben genannten Motel. Hier öffnet man den Briefkasten und nimmt den Brief heraus. Hier gibt es nun einen weiteren Gag der Programmierer, man zieht einfach die Briefkastenfahne hoch. Nun aber ab ins Motel, dort öffnet man die bereits bekannte zweiflüglige Tür und geht weiter durch die schwingende Tür. In der Küche nimmt man das Oil und die Spagetthi und öffnet die Tür rechts im Bild. Hier nimmt man den Eimer und öffnet den Schrank links, wo eine Bürste zum Vorschein kommt, die man selbstverständlich auch mitnimmt. Nun begibt man sich durch die alte Standuhr in den Keller. Dort gibt man Red Edison das Patent für die Superbatterie und danach das Oil. Jetzt aber endlich ins 1.OG und den 2.Raum von links. Hier spricht man mit der Frau. Im nächsten Raum nimmt man nur die Weinflasche. Im 2.OG redet man nun mit dem Pferd und geht in den linken Raum. Nach dem Gespräch geht man auf den Dachboden und muß nun die Katze ablenken, damit man an die Spielzeugmaus kommt. Dies tut man, indem man sich zuerst auf das obere Bett setzt (USE), sich dann auf das untere Bett setzt, nun die untere (quitschende) Matraze auf das obere Bett legt (USE), sich auf das obere Bett legt und nun der Katze, die nun abgelenkt ist, schnell die Spielzeugmaus wegnimmt. Jetzt nimmt man den Eimer mit der roten Farbe, steigt aus dem Fenster und klettert durch den Kamin nach oben (Dies ist übrigens der schnellste Weg um vom Dachboden zum EG zu kommen und umgekehrt). (Wenn ihr wollt könnt ihr zwischendurch auch mal die armen, unschuldigen Leute mit der Spa×tinte bespritzen.) Dort angekommen geht man durch die Schwingtür in die Küche und füllt den Eimer mit Wasser (USE) und geht zurück. Jetzt gibt man Thomas Jefferson die Weinflasche und geht nach draußen zum An-

fangsbild, dort mahlt man den Baum mit roter Farbe an. Nun geht man zurück und redet mit Georg Washington (2/2/2).

In der Zukunft...

Man redet mit dem Wachtentacle (3), nun schneidet man mit dem Scalpell die Tentaclekart von der Wand und geht aus dem Raum. Nun läßt man sich vom lila Tentacelguard einsperren, indem man die Standuhr öffnet. Man redet erneut mit der Wache (2), und geht rechts aus dem Bild zur Zeitmaschine, dort legt man den Tentacelplan in die Zeittoilette. Nun wechselt man in die Vergangenheit. Dort hohlt man den Tentacelplan aus der Zeittoilette und gibt ihn der Schneiderin im 1.Stock. Jetzt wechselt man in die Gegenwart und geht aufs Dach und nimmt die Handkurbel vom Fahnenmast ab und geht damit zur Zeitmaschine. Jetzt wechselt man in die Zukunft und hohlt die Kurbel aus der Toilette, geht zurück und läßt sich von der Wache wieder einsperren. Nun redet man wieder mit dem Wächter (3), geht aus dem Raum und dann durch die große Tür und weiter in den Kamin. Nun benutzt man die Kurbel mit der Kurbelbox und benutzt die Kurbel um an das Tentakelgewand zu kommen und es anzuziehen (USE). Jetzt kann man sich im Haus frei bewegen bis auf eine kleine Ausnahme, man darf nicht in die Uhr zum Labor. Nach einem Wechsel in die Gegenwart stopfen wir den von Wired Ed geklauten Hamster in die Icebox im 1.OG. Nach einem erneuten Wechsel in die Zukunft gehen wir an der Wache vorbei ins 1.OG und nehmen uns dort den zu Eis gefrorenen Hamster aus der Icebox und stecken ihn in die Mikrowelle in der Küche (runter durch die große Tür und durch die Tür rechts). Wieder raus und rechts im Gang mit dem Blauen Tentacle geredet, von dem wir nun die Eintrittskarte in die Menschen-show erhalten (Antworten Sch...egal). Jetzt in die 2. Tür und die Rollschuhe geklaut (stehen im Regal rechts) das Verlängerungskabel lassen wir auch noch mitgehen. Jetzt zurück zur Zeittoilette und das Verlängerungskabel mit dem Kabelstück verbinden und das andere Stück des Verlängerungskabels in das Kellerfenster stopfen. Nun mal wieder in die Vergangenheit, dort wirft man den Dosenöffner in die Zeittoilette im Garten. Jetzt wechselt man zurück in die Zukunft und grabscht sich den Dosenöffner aus der Zeittoilette, rennt damit ins 1.OG geht in die erste Tür von links, öffnet time capsule mit dem Dosenöffner und nimmt die alte Flasche. Nun zurück in den Garten und die alte Flasche in die Zeittoilette geworfen, wechselt in die Vergangenheit und hohlt die Flasche aus der Zeittoilette. Nun gibt man die Flasche Red Edison im Keller. Jetzt geht er in das 1.OG in das 1.Zimmer und drückt das Bett von Georg, zieht an der Kordel, wartet bis die Putzfrau erscheint und geht aus dem Zimmer. Nun nimmt man die Seife vom Putzwagen, benutzt sie mit dem vollem Wassereimer und reinigt damit die Kutsche vor dem Haus. Jetzt wechseln wir in die Gegenwart und hohlen den zuvor in der Vergangenheit in die Zeittoilette geschmissenen Brief, aus der Zeittoilette. Diesen geben wir dem deprimierten Mann im 1.OG und können jetzt seine Flaggenpistole nehmen. Die Flaggenpistole tauscht man beim Scherzbold im EG gegen die Feuerzeuggpistole. (Benutze Flaggenpistole mit Feuerzeuggpistole) Jetzt lassen wir uns von ihm eine Zigarre geben (Gespräch) und erhalten dieses mal sogar eine Zigarre. Nun schmeißen wir Feuerzeuggpistole, Zigarre und Gebiß in die Zeittoilette im Keller. Nachdem man die Sachen in der Vergangenheit aus der Zeittoilette gefischt hat, bietet man Georg Washington dir Zigarre an. Jetzt wird man endlich das Gebiß los, indem man es Georg überreicht. Nun nimmt man den Teppich, der vor dem Kamin liegt und verstopft damit den Schornstein auf dem Dach. Jetzt können wir uns endlich die Goldfeder nehmen und diese Edison im Keller geben. Nun nehmen wir uns Superbattery und linkshänder Hammer aus dem Regal. Jetzt ab ins 2.OG in den linken Raum, dort warten wir auf einen günstigen Moment um die Hämmer auszutauschen (Nehme rechtehänder Hammer, Gebe linkshänder Hammer an Bildhauer). Nun beamt man das Scalpel mit Hilfe der Zeittoilette in die Gegenwart. Nach dem Bernhard das Scalpel aus der Toilette gefischt hat. Geht er zum Clown

im EG, haut im eins auf die Nuß, nach dem Rückschlag, schlitzt Bernhard voller Wut den vorwitzigen Clown auf und erhält einen Lachkasten. Nun ab mit der weißen Farbe in die Zukunft, wo man den Zaun bei der Katze weiß streicht, worauf die Katze einen weißen Strich auf dem Rücken erhält und voller Entsetzen aufs Dach wetzt, wo man sie dann mit Hilfe der zuvor aus der Vergangenheit hergebeamteten Maus leicht fangen kann. Jetzt mal wieder einen kleinen Abstecher in die Gegenwart, wo man mit Hilfe der Spaßtinte Eds Album bespritzt, worauf Ed einem das Album und eine Briefmarke an den Kopf knallt, was man natürlich einsteckt. Jetzt gehen man ins EG und nimmt das help-wanted Schild aus dem linken Fenster und teleportiert es in die Vergangenheit. In der Vergangenheit zeigt man das Schild Red Edison und kann nun den Arbeitskittel vom Haken nehmen. Den Kittel gibt man Ben Franklin im 1.Raum von rechts, worauf uns dieser einen Drachen baut. Nun benutzt man die Batterie mit dem Drachen. Und läßt dann den Drachen steigen (Push Kite). Nun hebt man die aufgeladene Batterie auf und geht mit ihr zur Zeitmaschine, benutzt den Stecker mit der Batterie und die Zeitmaschine wäre startbereit, aber Bernhard muß sich erst noch den Diamanten besorgen. Jetzt beamt man den Lachkasten, die Gabel, und die Spaghetti in die Zukunft, wo man sie sogleich in Empfang nimmt. Man geht sofort ins 1.OG in das Zimmer mit der Mumie und zieht ihr die Rollschuhe an (USE) und schupst sie auf den Gang (PUSH). Jetzt geht man ins EG und gibt der Mumie die Eintrittskarte zur Menshenshow (USE). Jetzt geht man selbst nach ganz oben, Nun muß man dafür sorgen, das die Mumie den Wettbewerb gewinnt. Dazu benutzt man die Spaghetti mit der Mumie, danach die Gabel mit ihrem Kopf und schließlich den Lachkasten mit ihr. Nun mal wieder in die gegenwart und Ed das Briefmarkenalbum wiedergegeben. Nun beschmiert man nur noch die Mumie vor dem Motel mit roter Farbe, nun kann man schon wieder in die Vergangenheit, dort steckt man den staubsaugerbeutel in die Ideenbox im Zimmer, wo Georg Washington ist. Jetzt gehts endlich daran Edna von ihrer Überwachungsanlage zu vertreiben, man tut dies, indem man sie einfach mittels des Befehls (Drücke/Push) aus dem Zimmer befördert. Nun legt man die Videokassette in den Recorder, betrachtet den großen Monitor, drückt den Aufnahmeknopf, spult das Band zurück, stellt den Schalter rechts nach Unten auf Zeitlupe und spielt das Band erneut ab. Jetzt ab nach unten und den Tresor geöffnet und auf den neu erworbenen Vertrag die Briefmarke gepappt. Nun noch schnell durch den Kamin auf den Dachboden und Dr.Fred von den Fesseln befreit. Nun benutzt man das Seil mit dem Flaschenzug und knotet das Seil vor dem haus an der Mumie fest. Auf dem Dach zieht man nun am Seil und geht durch das Fenster. Hier tauscht er die Mumie gegen Fred aus (USE) und befestigt das Seil an ihm. Nun zieht man draußen auf dem Dach erneut am Seil. Jetzt steckt man Dr.Fred den Trichter in den Mund und schütet den Kaffee hinein. Jetzt gibt man Fred den Vertrag (4/1). Und wirft den nun adressierten Vertrag in der Vergangenheit in den Briefkasten. Und benutzt in der Gegenwart das nächst beste Telefon, wer allerdings vorher noch nicht im 1.OG im linken Raum fernseh geguckt hat, sollte dies schleunigst tun. Jetzt hat man endlich den Diamant. Nun geht man in das Zimmer des Tentacels, kippt die rechte Box um, schaltet die anlage ein und hebt den runtergefallenen Pfankuchen auf. Den Pfankuchen legt man nun hariot in der zukunft bei der Menshenshow vor die Füße, dami wäre die wichtigste Konkurentin ausgeschaltet. Nun wechselt man in die Vergangenheit und liest dem Pferd im 2.Og aus dem grünen Textbuch vor, nachdem es eingeschlafen ist, nimmt man sein Gebiß. Das Gebiß teleportiert man in die Zukunft und gibt es der Mumie (USE). Nun redet man 3 mal mit der Jury (1). Den Essensgutschein gibt man dem Wächter im Gefängnis und erschreckt die Edisons mit der Katze. Jetzt geht man in das alte Labor und benutzt das Kabel mit der Steckdose im Generator. In der Gegenwart geht man in das Zimmer mit dem schlafenden, schließt die Tür und grabscht sich den Schlüssel. Den Schlüsselbund gibt man nun dem Autoknacker vor dem Motel und erhält dafür sein Brecheisen, das man mit dem Kaugummi in

der Eingangshalle benutzt. Nun ißt man den Kaugummi (USE) und wirft das Geldstück in den Geldschlitz beim Schlafenden. Man nimmt das Hemd und stopft es in die Waschmaschine. Nun bricht man mit dem Brecheisen den Süßigkeitenautomat im 1.OG auf, nimmt die Quarters und benutzt sie mit dem Geldschlitz des Trockners im Waschraum. In der Zukunft öffnet man nun den Trockner, benutzt das eingelaufene Hemd mit dem Hamster und benutzt ihn im Keller mit dem Generator. Jetzt saugt man mit dem Sauger den Hamster aus dem Mauselloch und benutzt ihn erneut mit dem Generator.

Endspurt...

Man geht aus dem Raum, öffnet sofort die mittlere Tür, geht hinein und wetzt weiter durch das Mauselloch. Jetzt wartet man nur noch bis man wieder groß ist und nimmt dann den Bowlingball. Jetzt ab in den Keller und Tentaclebowling gespielt (Benutze Bowlingball mit Tentacels). Nun redet man nur noch mit dem purpur Tentacle (1/4/1/3).

TTTTT	H	H	EEEE	EEEE	N	N	DDDD
T	H	H	E	E	NN	N	D D
T	HHHHH	EEEE	EEEE	N	N	N	D D
T	H	H	E	E	N	NN	D D
T	H	H	EEEE	EEEE	N	N	DDDD