Day of the Tentacle

Mitspielende Personen

- altes Purpur-Tentakel
- Arzt-Tentakel in der Zukunft
- Ben Franklin, Erfinder in der Vergangenheit
- Bernard, ein dürrer Intellektueller und einer der Helden des Spiels
- Betsy Ross, Näherin in der Vergangenheit
- Dr. Fred, das Genie der Edison-Familie in der Gegenwart
- Dr. Red, das Genie der Edison-Familie in der Vergangenheit
- Dwayne, erfolgloser Designer der Gegenwart
- Ed Edison, das geistesgestörte Mitglied der Edison-Familie in der Gegenwart
- Edna, Krankenschwester in der Gegenwart
- George Washington, einer der Begründer der amerikanischen Verfassung in der Vergangenheit
- Grün-Tentakel, versucht Purpur-Tentakel von seinen größenwahnsinnigen Absichten abzuhalten
- Hoagie, Musiker und einer der Helden des Spiels
- John Hancock, einer der Begründer der amerikanischen Verfassung in der Vergangenheit
- Laverne, die splinige Heldin des Spiels
- 4 Menschen beim Wettbewerb in der Zukunft
- 4 Menschen, die in der Zukunft in einer Zelle gefangen sind
- Ned Edison, Bildhauer in der Vergangenheit
- 6 Preisrichter-Tentakel beim Wettbewerb in der Zukunft
- Purpur-Tentakel, wird nach dem Genuß von dreckigen Abwasser wahnsinnig und will die Welt erobern
- Putzfrau in der Vergangenheit
- Scherzartikelhändler in der Gegenwart
- schlafender Kongreßteilnehmer in der Gegenwart
- Jed Edison, Bildhauer in der Vergangenheit
- Tentakel in der Zukunft
- 10 Purpur-Tentakel in der Vergangenheit
- Thomas Jefferson, einer der Begründer der amerikanischen Verfassung in der Vergangenheit
- 2 Tentakel-Wachen in der Zukunft

Lösung

Das Spiel beginnt damit, daß Purpur-Tentakel aus einem verunreinigten Abwasser trinkt und daraufhin größenwahnsinnig wird. Er will nun die Welt erobern. Grün-Tentakel schickt Bernard, Hoagie und Laverne eine Nachricht, damit die drei das Schlimmste verhindern. Also geht es auf zu Dr. Fred. In dessen Haus trennen die drei sich, um ihn zu suchen. Zunächst einmal übernimmt man Bernard. In der Eingangshalle nimmt man den Zettel, auf dem steht, daß jeder Amerikaner einen Staubsauger im Keller haben sollte, das 'Aushilfe gesucht Schild' im Fenster und den Groschen aus dem Telefon. Dann öffnet man die kleinere Türe und nimmt das Schweizer Sparbuch vom Schreibtisch und das Tipp-Ex aus der Schublade. Wieder im Flur öffnet man die Pendeluhr und steigt zu Dr. Freds Geheimlabor hinunter. Derweil treffen Hoagie und Laverne auf Dr. Fred. Bernard dagegen befreit dummerweise die beiden Tentakel und damit fängt der Ärger erst an. Beide machen sich aus dem Staub. Um die Situation wieder zu klären, will Dr. Fred alle drei in die Vergangenheit schicken, um zu verhindern, daß Purpur-Tentakel Abwasser zu sich nimmt. Dummerweise geht die Zeitreise schief: Hoagie landet 200 Jahre in der Vergangenheit, Laverne 200 Jahre in der Zukunft und Bernard bleibt in der Gegenwart. Ursache des Fehlversuchs war ein imitierter Diamant. Bernard muß nun die Pläne für eine Superbatterie finden. Diese befinden sich im Keller unter dem schwarzen Brett. Man schickt die Pläne Hoagie, damit er später die Stromversorgung für das Chron-O-John bereitstellen kann.

Jetzt gilt es für Bernard einen neuen Diamanten zu besorgen. Dazu geht man erst einmal wieder nach oben die Treppe hoch. Hinter der letzten Türe auf dieser Etage findet man Grün-Tentakel. Dort drückt man den Lautsprecher auf den Teppich und schaltet die Anlage an. Daraufhin fällt unten die Plastikkotze von der Decke. Wenn man die Türe schließt, kann man auf der Rückseite einen Schlüssel abziehen. Bevor man geht, sammelt man noch das Videoband auf der Anlage ein. Unten nimmt man die Plastikkotze und geht dann durch die Doppeltüre. Hinter der Schwingtüre befindet sich die Küche. Dort nimmt man die Gabel vom Tisch und die beiden Kaffeekannen. Im Nebenraum holt man den Trichter aus dem Schrank. In dem Raum mit dem Scherzartikelhändler öffnet man das Gitter neben dem Kamin. Da der Händler weder seinen Zigarettenanzünder noch eine seiner Zigarren abgeben will, versucht man es erst mal mit den klappernden Zähnen. Auch die kriegt man zunächst nicht. Treibt man sie aber zu dem geöffneten Gitter, bis sie darin gefangen sind, so kann man sie an sich nehmen. Auf dem Dach holt man sich die Kurbel an der Fahnenstange. Danach schüttet man den entkoffeinierten Kaffee in den Becher von Dr. Fred im Geheimlabor. Dieser fängt dann an zu schlafwandeln und öffnet und schließt in seinem Büro immer wieder den Safe. Es gilt nun, an die Safekombination heranzukommen. Dazu muß aber erst einmal Hoagie etwas tun. Man schickt ihm das 'Aushilfe gesucht Schild', den Zettel und das Textbuch durch das Chron-O-John.

Hoagie ist im Freien neben zwei Toiletten gelandet. Man muß zunächst zum Haus gehen. Dort benutzt man die Briefkastenflagge am Briefkasten. Der Postbote kommt dann vorbei und bringt einen Brief. Im Haus öffnet man die Pendeluhr uns steigt zu Dr. Reds Geheimlabor hinunter. Ihm gibt man das Patent für die Superbatterie. Um sie herstellen zu können, braucht Red Edison Öl, Essig und Gold. Gibt man ihm noch das 'Aushilfe gesucht Schild', so darf man sich den Arbeitskittel nehmen. Außerdem sollte man den Linkshänderhammer mitnehmen. Hinter der Doppeltüre befinden sich John Hancock, Thomas Jefferson und George Washington und beratschlagen über eine Verfassung der USA. Hier steckt man den Zettel von Bernard in die Vorschlagbox. Der "Staubsauger-Artikel" wird daraufhin in die Verfassung aufgenommen und in der Zukunft erscheint ein Staubsauger im Keller. Durch die Schiebtür kommt man in die Küche. Dort nimmt man die Spaghetti und das Öl. Im Nebenraum nimmt man den Eimer und die Bürste aus dem Schrank. In der Küche füllt man den Eimer mit der Wasserpumpe. Dann geht man die Treppe hoch. Dort benutzt man im ersten Zimmer das Bett und zieht dann an der Kordel. Die Putzfrau bringt das Zimmer dann in Ordnung. Aus ihrem Putzwagen vor der Türe nimmt man die Seife und tut sie in den Wassereimer. Hinter der dritten Türe auf dieser Etage findet man eine Weinflasche. Eine weitere Etage höher liest man dem Pferd aus dem Textbuch vor. Es schläft dann ein, legt vorher aber sein Gebiß in das Glas mit Wasser. Das Gebiß nimmt man an sich, dann geht man durch die gegenüberliegende Türe. Dort trifft man Ned und Jed, die beiden Bildhauer der Edison-Familie. Man klaut Jed den Rechtshänderhammer und legt den Linkshänderhammer auf die Tonne. Jetzt macht Jed die Statue, an der er arbeitet, kaputt und die beiden tauschen die Plätze. Dadurch verändert sich die

Statue in Schwester Ednas Zimmer in der Gegenwart. Ganz oben nimmt man die rote Farbe und benutzt die quietschende Matraze von Neds Bett mit Jeds Bett. Dann benutzt man Jeds Bett, die Katze geht dann von der Spielzeugmaus nach hinten und man kann die Maus an sich nehmen. Die Weinflasche gibt man Jefferson, der sie in der nächsten Nacht mit der Zeitkapsel vergraben will. Jetzt verläßt man das Haus und benutzt vor dem Wagen die Bürste mit dem Eimer mit der Seifenlauge. Daraufhin brauht sich ein Gewitter zusammen und es regnet. Vor den Toiletten streicht man den Kumquatbaum mit der roten Farbe an. Dann kann man George Washington überzeugen, den vermeintlichen 'Kirschbaum' zu fällen; man muß ihn nur herausfordern. Dadurch wird Laverne in der Zukunft von dem Baum befreit, auf dem sie bis dahin gehangen hat. Im dritten Zimmer auf der ersten Etage findet man Ben Franklin. Ihm gibt man den Kittel. Er baut daraus einen neuen Drachen, den man mit ihm fliegen lassen soll. Solange in der Tasche des Drachen aber nicht die Superbatterie steckt, bringt es nichts, den Drachen fliegen zu lassen. Zunächst schickt man Bernard den Brief und den Eimer mit der roten Farbe.

Jetzt spielt man Laverne. Der Tentakel-Wache teilt man mit, das es einem schlecht geht, dann wird man zum Doktor gebracht. Nach der Untersuchung nimmt man das Tentakel-Schema. Man läßt sich dann wieder gefangen nehmen. Diesmal sagt man der Wache, daß man auf die Toilette muß. Sie bringt einen dann ins Freie, wo man zum Chron-O-John gehen kann. Man schickt Hoagie das Schema und läßt sich die Kurbel, die Plastikkotze, das Tipp-Ex und die Gabel von Bernard geben. Dafür schickt man ihm das Skalpell. Dann läßt man sich wieder einsperren.

Bernard muß nun zu Schwester Edna gehen und sie aus dem Raum drücken. Dann kann man die Videokasette in das Video einlegen und das Gerät benutzen. Man drückt auf Aufnahme und sieht, wie Dr. Fred den Safe öffnet und dann von der Steuerfahndung auf den Speicher gebracht wird. Man läßt den Film anschließend zurücklaufen, betätigt den rechten Hebel und läßt in wieder ablaufen. Nun kann man in Zeitlupe die Kombination des Safes mitverfolgen: 101, 999 und 57. Im Büro öffnet man den Safe und entnimmt ihn dem Vertrag. Im zweiten Zimmer auf der ersten Etage gibt man Dwayne den Brief, dann kann man in sein Zimmer gehen und die Zaubertinte und die Scherzpistole nehmen. Beim Scherzartikelhändler vertauscht man die beiden Pistolen (benutzen) und fragt ihn dann nach einer Zigarre. Da er nun die falsche Waffe hat, explodiert die Zigarre nicht und man hat eine. Mit dem Skalpell schlitzt man Oozo, den Clown, auf und entnimmt der Hülle den Lachkasten. Diesen schickt man Laverne, die Zigarre und den Zigarettenanzünder gibt man Hoagie. Auf dem Dach steigt man durch das rechte Fenster in einen Raum, in dem Dr. Fred gefesselt auf einer Liege gebettet ist. Man nimmt das Seil und benutzt es draußen mit dem Flaschenzug. Dann geht man hinunter und befestigt es an der Mumie vor dem Haus. Wieder oben zieht man an dem Seil; während die Mumie nach oben kommt, fällt man selbst nach unten. Also muß man wieder hoch. Oben malt man die Mumie rot an und tauscht sie gegen Dr. Fred aus. Man befestigt das Seil an ihm, geht nach draußen und zieht erneut an dem Seil. Auch diesmal fällt man wieder nach unten. Auf dem Parkplatz gibt man dem Mann mit der Skimaske die Schlüssel, dafür bekommt man seine Brechstange. Dann bringt man Dr. Fred in sein Labor, steckt den Trichter in seinen Mund und schüttet Kaffee in ihn hinein. Dann gibt man ihm den Vertrag, damit er unterschreibt. Er ziert sich aber, bis man ihm sagt, daß man dann eben alleine mit Purpur-Tentakel fertig werden muß. Nachdem er unterschrieben hat, geht man zu Ed Edison und benutzt die Zaubertinte mit seinem Briefmarkenalbum. Da es nun völlig versaut aussieht, wirft Ed es weg und man kann eine Briefmarke und das Buch aufheben. Die Marke benutzt man mit der Vertrag und schickt ihn Hoagie. Nachdem man Ed seine Album wieder zurückgegeben hat, kann man seinen Hamster nehmen und in die Gefriertruhe stecken. In der Eingangshalle benutzt man die Brechstange mit dem Kaugummi mit dem Groschen auf dem Boden. Wenn man das Kaugummi benutzt, erhält man den Groschen. Beim schlafenden Kongreßteilnehmer steckt man beide Groschen in den Massagefinger-Zahlschlitz, dann kann man den Pulli nehmen. Bevor man das Zimmer verläßt, schaltet man noch den Fernseher ein. Dort bekommt man eine Telefonnummer für den Kauf eines Diamanten. Mit der Brechstange entlockt man dem Bonbonautomaten auf dem Flur 50er Münzen. Diese steckt man in den Zahlschlitz des Trockners in der Waschküche, nachdem man das Gerät mit dem Pullover gefüllt hat.

Hoagie bringt das Tentakel-Schema zur Näherin Betsy Ross. Legt man das Schema auf den Tisch mit den Mustern, so macht so sofort eine Flagge daraus, die dann in der Zukunft auch am Flaggenmast auf dem Dach hängt. Den Vertrag steckt man in den Briefkasten vor dem Haus, als Folge erhält Dr. Fred in der Gegenwart zwei Millionen Mark auf seiner Schweizer Konto gutgeschrieben. Dann bietet man

George Washington die Zigarre an. Durch die Explosion verliert er seine falschen Zähne, also gibt man ihm das klappernde Exemplar. Dadurch sieht es so aus, als würde er frieren und es wird eindlich ein Feuer angemacht. Man nimmt John Hancocks Decke und stülpt sie auf dem Dach über den Kamin. Dadurch kann der Rauch nicht mehr abziehen und die drei verlasssen fluchtartig das Gebäude, so daß man in aller Ruhe die goldene Feder an sich nehmen kann. Man schickt nun noch den Dosenöffner zu Laverne.

Als Laverne sagt man der Wache, daß einem schon wieder schlecht ist. Man wird erneut in das Untersuchungszimmer gebracht und kann sich relativ frei bewegen. Durch dem Kamin muß man auf das Dach, die Kurbel in der Kurbelbox befestigen und dann die Flagge vom Fahnenmast holen. Wenn man die Flagge benutzt, sieht man wie ein nettes Tentakel aus und kann sich nun völlig frei bewegen. Durch den Kamin geht es wieder hinunter. Draußen benutzt man das Tipp-Ex an der Stelle des Zaunes, an der sich die Katze gerieben hat. Diese holt sich dann einen weißen Streifen auf dem Rücken, der sie wie ein Stinktier aussehen läßt. Man kann sie nun mit der Spielzeugmaus fangen. Bei dem blauen Tentakel neben dem Kamin bekommt man eine Karte, wenn man ihm sagt, daß man einen Menschen zum Wettbewerb anmelden will. Man erfährt auch direkt die Bewertungskriterien: beurteilt werden bestes Haar, bestes Grinsen und bestes Lachen. In der ersten Etage findet man im mittleren Zimmer eine Verlängerungsschnur und Rollschuhe. Die benutzt man mit der Mumie. Man drückt nun die Mumie aus dem Zimmer, so daß sie zu den anderen menschlichen Teilnehmern des Wettbewerbs nach unten rollt. Dort hängt man ihr die Anmeldekarte an und schon geht der Wettbewerb los. Er findet auf der zweiten Etage statt. Von Hoagie läßt man sich die Protese und die Spagetti schicken. Die Plastikkotze benutzt man vor dem Wettbewerbsteilnehmer Harold neben der Mumie; die Tentakel denken dann, daß ihm übel ist und er wird disqualifiziert. Jetzt benutzt man das Spaghetti und die Protese mit der Mumie und bringt die Haare der Mumie mit der Gabel in Ordnung. Schließlich benutzt man noch den Lachkasten mit der Mumie. Dann geht man zu den Preisrichtern und fragt sie für alle drei Teilwettbewerbe, ob sie nicht endlich ihre Bewertung abgeben wollen. Da die Mumie in allen drei Teilen als Beste abschneidet, gewinnt man einen Pokal und einen Essensgutschein. In der ersten Etage öffnet man die Eistruhe, betrachtet sie und holt den eingefrorenen Hamster heraus. Die Zeitkapsel im ersten Zimmer kann man mit dem Dosenöffner aufmachen. Die darin enthaltene Flasche mit Essig schickt man an Hoagie. Wenn man der Wache im Gefängnis den Essensgutschein gibt, macht sie sich auf und davon. Nachdem man den Schalter neben der Türe benutzt hat, könnten die Menschen fliehen, sie wollen aber nicht. Mit der Katze kann man sie aber doch vertreiben. Jetzt ist auch die Wache vor der Pendeluhr weg, da sie die entflohenen Menschen wieder einfangen will. Draußen befestigt man nun das Verlängerungskabel mit dem Stecker des Chron-O-Johns und steckt das andere Ende der Schnur durch das Kellerfenster. Dann geht man zum Trockner, öffnet ihn und entnimmt ihm den Pullover. Den Hamster steckt man in der Küche in die Mikrowelle, damit er wieder auftaut. Der Arme ist aber noch ganz kalt und durchnäßt. Der Pullover ist für den nassen Hamster wie geeignet, jetzt ist er endlich warm und arbeitswillig. Daher öffnet man im Haus die Pendeluhr und geht in den Keller. Dort steckt man die Verlängerungsschnur in die Steckdose des Generators und benutzt den Hamster mit dem Stromerzeuger. Dabei wird man aber von einem Boxhandschuh ausgenockt. Der Hamster nutzt die Gelegenheit und verdrückt sich in das Mauseloch. Um ihn wieder zubekommen, benutzt man den Staubsauger mit dem Loch, öffnet die Klappe und entnimmt dem Gerät den Staubball. Dann endlich kann man den Hamster zur Stromerzeugung einsetzen. Laverne ist damit für die Ruckreise bereit.

Als Bernard ruft man nun z.B. im Zimmer des schlafenden Kongreßteilnehmers die Telefonnummer an, die man im Fernsehen gehört hat. Dann kann man draußen den Diamanten in Empfang nehmen. Dr. Fred setzt diesen sofort ein, so daß in der Gegenwart alles für die Rückkehr der beiden Freunde getan ist. Jetzt fehlt nur noch Hoagie.

Hoagie geht nun in den Keller und gibt Dr. Red die goldene Feder, das Öl und den Essig. Dieser bastelt daraus die Superbatterie, die man dann auch an sich nimmt. Damit geht es nach draußen zu Ben Franklin. Dieser fordert einem zu einem neuen Versuch auf, dem man auch zustimmt. Dann benutzt man die Batterie mit dem Drachen und drückt ihn, wenn Franklin 'Jetzt!' ruft. Anschließend hebt man die Batterie vom Boden auf und verbindet sie mit dem Stecker des Chron-O-Johns. Nun ist auch Hoagie zur Abreise bereit.

Dr. Fred holt jetzt die beiden zurück. Die eigentliche Aufgabe, Purpur-Tentakel aufzuhalten, hat man aber immer noch nicht erledigt. Zum allem Überfluß klauen Purpur- und Grün-Tentakel sich je ein Chron-O-John und reisen in die Vergangenheit. Die drei Helden nehmen sich den letzten und verschwinden ebenfalls. Nachdem sie angekommen sind, finden sie Grün-Tentakel gefesselt vor dem Haus. Außerdem sind die drei (scheinbar) zu einem Wesen geworden. Purpur-Tentakel stellt zehn Tentakel zur Bewachung der Matsch-Maschine ab, damit man sie nicht ausschalten kann. Ein altes Purpur-Tentakel verkleinert einen mit einem Miniaturisierer, man kann aber fliehen und versteckt sich im Zimmer, in dem der Kongreßteilnehmer geschlafen hat (bzw. schlafen wird). Zudem ist die Wirkung der Waffe nur von kurzer Dauer. Wenn das alte Tentakel am Zimmer vorbeigegangen ist, verläßt man es und öffnet die Türe des Nebenraumes. Dabei wird man entdeckt und erneut geschrumpft. Man flieht in das mittlere Zimmer und läuft durch das Mauseloch. So kommt man in das dritte Zimmer. Hier nimmt man die Bowlingkugel. Man kommt nun ungestört bis zum Keller, in dem die zehn Tentakel wie Kegel aufgereiht stehen. Also benutzt man die Bowlingkugel mit den Wächtern. Dann stellt man die Matsch-Maschine mit dem Hebel ab. Der Alte verkleinert einen aber mal wieder und schaltet die Maschine wieder an. Man muß nun mit dem Tentakel reden und ihm klarmachen, daß es Dr. Fred haßt und ihn schrumpfen soll. Dabei wird der Strahl reflektiert und der Alte wird selbst verkleinert. Jetzt schaltet man die Maschine ab und kann den Abspann ansehen.