

Day of the Tentacle - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Bernhard, Laverne und Hoagie müssen die Welt retten, weil das Purpurtentacle die Weltherrschaft an sich reißen will. Also starten sie im Haus von Doktor Edison. Zuerst müssen sie das Geheimlabor finden. Dazu öffnet Bernhard die Standuhr und kommt ins Geheimlabor. Nach der nun folgenden Szene geht es erst richtig los. Die 3 Helden sind mit einer Zeitmaschine unterwegs und alle landen wo anders. Laverne in der Zukunft, Hoagie in der Vergangenheit und Bernhard kehrt in die Gegenwart zurück. Nun müssen alle drei Personen in ihrer Zeit gesteuert werden. Untereinander können sie gefundene Gegenstände über das Chron-O-John austauschen. Also los gehts:

Bernhard:

- erst muß er die Pläne für eine Superbatterie finden, damit Hoagie in der Vergangenheit jemanden mit dem Bau einer solchen Batterie beauftragen kann um Strom für seine Zeitmaschine zu bekommen, damit er wieder in die richtige Zeit zurück kann
- Bernhard sieht sich das schwarze Brett im Labor an und da sind auch die Pläne für die Batterie -> Bernhard nimmt die Pläne und der Doktor schickt sie übers Chron-O-John zu Hoagie, der sie dann an sich nimmt
- Bernhard verlässt das Geheimlabor und geht nach oben
- hier ist ein Ständer mit einem Zettel drin -> den Zettel nehmen
- das Schild "Aushilfe gesucht" ansehen und nehmen
- in das Büro des Doktors gehen (hinter dem Tresen mit der Klingel)
- im Büro das Sparbuch mitnehmen und das Bild an der Wand öffnen -> dahinter ist ein Tresor -> die Familienfotos und die Kamera ansehen und aus der Schublade das Tipp-Ex nehmen
- den Raum verlassen und die Treppe nach oben gehen
- den ersten Raum betreten -> hier schläft jemand -> die Tür von innen schließen und den Schlüssel nehmen, der im Türschloss steckt
- zum nächsten Raum gehen -> hier ist ein Mann der sehr niedergeschlagen ist
- im nächsten Raum ist Grüntentacle -> mit ihm sprechen -> die Videokassette nehmen und den Ein/Aus-Schalter betätigen -> den einen Lautsprecher umstoßen (drücke Lautsprecher) -> unten hat sich etwas von der Decke abgelöst (es ist künstl. Kotze) -> die Musik wieder ausschalten und den Raum verlassen
- die Treppe weiter nach oben gehen -> hinter der Tür links sitzt Schwester Edna und sie will Bernhard nicht an die Videoanlage lassen
- hinter der anderen Tür sitzt Weird Ed und besieht sich sein Briefmarkenalbum
- im Käfig sitzt ein Hamster, den sich Bernhard einfach einsteckt
- den Raum verlassen und nach ganz oben gehen -> hier ist eine Tür
- diese Tür öffnen und durch das Fenster aufs Dach klettern -> dort die Kurbel mitnehmen
- also wieder nach unten gehen und hier die künstl. Kotze aufheben und einstecken ->

Bernhard geht durch die Tür zum Versammlungsraum

- hier steht der Clown Oozo und ein Scherzartikelverkäufer ist hier
- in einer Schale sind klappernde Zähne -> Bernhard öffnet erst das Gitter und versucht dann die klappernden Zähne zum Gitter zu scheuchen -> sind die Zähne hinter dem Gitter, dann dieses Schließen und dann die gefangenen klappernden Zähne nehmen
- mit dem Scherzartikelverkäufer reden und sich eine Zigarre geben lassen (toller Scherz)
- hinter der Schwingtür ist die Küche -> hier nimmt Bernhard die zwei Kaffeekannen mit (einmal ist es Kaffee ohne Koffein) und auch die Gabel, die auf dem Tisch liegt
- Bernhard findet hinter der anderen Tür einen Trockner und in dem Schrank einen Trichter den er mitnimmt
- das Haus verlassen -> hier draußen steht der tote Cousin Ted mit einem Vogelbad in der Hand
- auf dem Parkplatz ist ein Typ der gerade ein Auto aufknackt -> Bernhard spricht mit ihm und sagt das er eine tolle Brechstange hat
- dann gibt er ihm die Schlüssel und bekommt dafür die Brechstange
- wieder ins Haus gehen und dort die Brechstange mit dem Kaugummi einsetzen -> den Kaugummi benutzen und Bernhard besitzt nun einen Groschen -> das defekte Telefon neben dem Büro ansehen -> es ist ein Groschen drin -> diesen nehmen
- nach oben gehen und in das Zimmer mit dem schlafenden Kongressteilnehmer -> den Groschen mit dem Massagegerät benutzen -> der Schläfer rutscht etwas auf dem Bett aber Bernhard kommt noch nicht an den Pullover auf dem der Schlafende noch liegt -> also noch ein Groschen in das Massagegerät und der Schläfer fällt vom Bett -> den Pullover nehmen
- mit der Brechstange den Bonbonautomaten knacken und die vielen Geldstücke einstecken
- den Hamster in die Gefriertruhe legen (keine Bange, er überlebt es)
- zum Trockner gehen und den Pullover in den Trockner tun -> die Geldstücke zum Starten des Trockners benutzen -> Bernhard hat zum Schluss einen ganz kleinen Pullover (der in der Zukunft im Trockner liegt)
- da er im Moment nicht weiter kommt gehen wir mal zu:

Hoagie:

- Hoagie macht sich auf den Weg (er hat einen Büchsenöffner im Inventar und die Pläne für die Superbatterie)
- er sieht einen Kumquatbaum und dann einen sehr dreckigen Wagen
- vor dem Gasthaus ist ein Briefkasten -> er öffnet ihn und nimmt den Brief heraus und steckt ihn ein
- den Brief schickt er zu Bernhard

Bernhard:

- Bernhard gibt den Brief an den Mann, der sich in seinem Zimmer eingeschlossen hat und mit einer Scherzpistole Selbstmord begehen will
- hat der Mann den Brief dann verlässt er freudestrahlend das Zimmer
- Bernhard nimmt sich die Scherzpistole und die Zaubertinte
- Bernhard geht zu Weird Ed und benutzt die Zaubertinte mit dem Briefmarkenalbum -

- > so kommt er zu einer Ponyexpressmarke und dem Album
- er steckt beides ein
- nun geht er noch mal zu dem Scherzartikelverkäufer
- er vertauscht den Zigarrenanzünder mit der Scherzpistole und lässt sich dann noch mal eine Zigarre geben, die er dann auch behalten kann
- weiter geht es mit:

Hoagie:

- nun geht Hoagie ins Gasthaus -> er geht die Treppe nach oben -> hinter der ersten Tür ist das Schlafzimmer von George Washington
- Hoagie benutzt das Bett und dann die Kordel -> die Putzfrau kommt und Hoagie geht schnell aus dem Zimmer und nimmt sich vom Putzwagen die Seife weg und geht zum nächsten Raum
- hier sitzt eine Frau und näht -> mit ihr unterhalten und dann den Raum verlassen -> weiter zum nächsten Raum -> hier die Flasche Wein nehmen und dann noch eine Treppe weiter nach oben gehen
- hier ist ein Pferd -> es hat ein tolles Gebiss und Hoagie denkt sich das man ja nie wissen kann wozu man so etwas mal gebrauchen kann
- deshalb lässt sich Hoagie von Bernhard das Buch schicken, das er im Inventar hat
- Hoagie benutzt das Buch mit dem Pferd und dieses ist dann am Einschlafen wegen der Langweiligen Sachen, die in dem Buch stehen -> das Pferd legt sein Gebiss in ein Glas und Hoagie nimmt sich dann das Gebiss, wenn das Pferd eingeschlafen ist
- in dem Raum auf dieser Etage sind Neff und Jeff und sie sind Künstler
- Hoagie geht aber erst einmal noch auf den Boden -> hier steht ein Farbeimer -> diesen mitnehmen -> dann ist hier noch eine Katze die sich mit einer Spielzeugmaus vergnügt
- Hoagie benutzt die beiden Betten und stellt fest das eines quietscht
- die quietschende Matratze mit dem anderen Bett benutzen -> nun ist es das hintere Bett das quietscht -> Hoagie benutzt es und die Katze kommt nachsehen was da wohl quietscht und unterdessen nimmt sich Hoagie schnell die Spielzeugmaus
- aus dem Fenster klettert er auch mal und stellt fest das es auf dem Dach einen Flaschenzug gibt
- nun wieder nach unten gehen
- die Standuhr öffnen und hineinkriechen
- um an den Kittel zu kommen muss sich Hoagie etwas einfallen lassen und so lässt er sich von Bernhard das Aushilfe gesucht Schild schicken
- Red Edison das Schild Aushilfe gesucht geben -> den Kittel nehmen und Red die Pläne für die Batterie geben -> er braucht dazu Öl, Gold und Essig
- den Rechtshänderhammer nehmen und das Labor verlassen
- zu Jeff und Neff gehen und den Rechtshänderhammer mit dem Linkshänderhammer tauschen -> dadurch verändert sich die Statue, die in der Gegenwart bei Schwester Edna steht
- im Haus ganz unten durch die Tür gehen -> dahinter ist ein Kamin und es halten sich hier drei Personen auf (George Washington, Thomas Jefferson und John Hancock)
- durch die Schwingtür in die Küche gehen -> hier das Öl und die Nudeln mitnehmen
- hinter der anderen Tür den Eimer mitnehmen und aus dem Schrank die Bürste -> den

Eimer in der Küche mit Wasser füllen

- die Seife mit dem Eimer benutzen
- wieder zurück gehen in den Raum mit dem Kamin
- hier ist eine Vorschlagbox und Hoagie hat Lust auch etwas hinein zu werfen -> da lässt er sich eben von Bernhard den Zettel mit dem Staubsauger darauf schicken und wirft diesen in die Vorschlagbox
- das hat zur Folge das in der Zukunft in jedem Haushalt ein Staubsauger zu finden ist
- die Weinflasche gibt Hoagie an Jefferson und der tut sie in die Zeitkapsel
- mit George Washington reden und ihn nach der Sache mit den Kirschbäumen fragen -> er sagt das leider kein Kirschbaum da ist
- Hoagie geht zum Kumquatbaum und streicht ihn mit der roten Farbe an
- wieder zu George Washington gehen und mit ihm reden -> da jetzt ein Kirschbaum da ist fällt er ihm was zur Folge hat das Laverne von ihrem Baum in der Zukunft fällt
- Hoagie verlässt erst einmal das Gasthaus und geht auf das Feld wo Ben Franklin mit seinem Drachen experimentiert -> mit ihm reden
- Hoagie geht wieder in das Zimmer mit dem Kamin und er lässt sich von Bernhard die Zigarre, den Zigarrenanzünder und die klappernden Zähne schicken
- nun bietet Hoagie Mister Washington eine Zigarre an und dann die klappernden Zähne weil er seine verloren hat
- nun machen die anderen Feuer
- Hoagie nimmt sich die Decke und geht aufs Dach
- er benutzt die Decke mit dem Schornstein und holt sich dann unten die goldene Feder

Bernhard:

- Bernhard geht zu Dr. Edison ins Geheimplabor und benutzt den Kaffee ohne Koffein mit der Tasse -> Dr. Edison fängt an zu schlafwandeln
- Bernhard geht zu Schwester Edna und drückt sie (drücke Schwester Edna)
- die verlässt nun etwas unfreiwillig das Zimmer -> Bernhard kann nun an die Videoanlage
- die Videokassette mit der Videoanlage benutzen -> er zeichnet auf was sich in Dr. Edisons Büro abspielt (Taste Aufnahme drücken)
- dann lässt er die Videokassette zurückspulen und sieht sich alles im Zeitlupentempo an -> nun kennt er den Code für den Tresor
- Bernhard geht ins Büro und öffnet den Tresor -> er nimmt den Vertrag heraus und sieht ihn sich an -> es fehlt die Unterschrift von Dr. Edison
- wie soll er die sich aber beschaffen, wenn die Steuerfahnder Dr. Edison im Dachzimmer gefangen halten ?
- Bernhard klettert durch den Kamin aufs Dach und durchs Fenster kommt er zu Dr. Edison -> er nimmt das Seil und befestigt dieses dann an dem Flaschenzug auf dem Dach
- durch den Schornstein nach unten und dann das Seil mit dem toten Cousin Ted benutzen -> Bernhard lässt sich von Hoagie die rote Farbe schicken und benutzt sie mit dem toten Cousin Ted
- nun geht es durch den Kamin wieder nach oben -> das Seil ziehen und Ted landet oben (im Gegensatz zu Bernhard)
- wieder durch den Kamin -> Ted mit Dr. Edison benutzen und dann das Seil mit Dr. Edison benutzen und am Seil ziehen -> Bernhard und Dr. Edison landen unten

- Bernhard benutzt den Trichter mit Dr. Edison und füllt dann Kaffee in den Trichter -> davon wird Dr. Edison wieder wach -> nun gibt ihm Bernhard den Vertrag zum Unterschreiben aber Dr. Edison will nicht
- erst sagen das Bernhard die Welt eben alleine retten würde und dann sagen das er Pupurtentacle bestechen würde -> endlich hat Bernhard die Unterschrift -> nun die Ponyexpress Marke auf den Vertrag und den Vertrag zu Hoagie geschickt -> der ihn in den Briefkasten steckt
- Bernhard benutzt nun das Telefon im Büro und bestellt einen Diamanten für die Zeitmaschine -> den Diamanten bringt er zu Dr. Edison
- nun muss Laverne noch ihre Zeitmaschine anschließen, aber bis dahin gibt es noch einiges zu tun

Laverne:

- Laverne findet sich in einem Gefängnis wieder -> steht die große Frage wie kommt man heraus
- man redet mit dem Wächter und sagt das es einem schlecht ist
- so kommt man zum Doktor -> ist dieser gegangen nimmt sich Laverne das Tentacle-Schema von der Wand und verlässt den Raum -> nun geht es durch die Tür links und dann durch die Tür hinter der ein Kamin ist -> durch den Kamin aufs Dach klettern und dann zur Fahne gehen
- Laverne kommt aber nicht ran
- wieder nach unten gehen und ins Gefängnis gehen -> dem Wächter sagen sie muss mal für kleine Tentacle und dann zur Zeitmaschine gehen
- Laverne lässt sich nun von Bernhard die Kurbel schicken
- zurück zum Gefängnis -> wieder sagen ihr ist schlecht -> durch den Kamin aufs Dach -> die Kurbel mit der Kurbelbox benutzen und dann die Kurbel benutzen -> die Fahne nehmen und wieder ins Gefängnis gehen
- sagen sie muss für kleine Tentacle und dann das Tentacle-Schema an Hoagie schicken und der bringt es zu Betsy, die daraus ein Tentacle Kostüm näht (in Lavernes Inventar wird aus der Fahne das Kostüm)
- dieses Kostüm benutzt Laverne und nun kann sie sich endlich frei bewegen
- sie geht ins Haus und spricht mit Herold -> dann geht sie in den Raum mit dem Kamin und spricht mit dem Tentacle dort -> sie bekommt eine Teilnehmerkarte
- nun durch die andere Tür gehen -> hier gibt es eine Mikrowelle und im anderen Raum auch einen Trockner
- diese Räume wieder verlassen und nach oben gehen -> hier in alle Räume sehen
- im ersten Raum findet Laverne eine Zeitkapsel und um sie öffnen zu können lässt sie sich von Hoagie den Büchsenöffner schicken -> diesen benutzt sie dann mit der Zeitkapsel und entnimmt den Essig, den sie gleich an Hoagie schickt

Hoagie:

- er geht zu Red Edison ins Geheimlabor und gibt ihm das Öl, den Essig und die goldene Feder
- nun nimmt er sich die Batterie
- er geht nach draußen und benutzt die Bürste mit dem Eimer und putzt den Wagen
- dann geht er zu Ben ins Zimmer und gibt ihm den Kittel
- auf dem Feld benutzt er die Batterie mit dem Drachen und wenn Ben "jetzt" sagt

dann drückt er den Drachen

- nun braucht Hoagie nur noch die Batterie, die nun aufgeladen ist, zu nehmen und an der Zeitmaschine anzuschließen

Laverne:

- aus der Gefriertruhe nimmt sie den Hamster

- im nächsten Raum findet sie eine Mumie und Rollschuhe und eine Verlängerungsschnur -> die Rollschuhe benutzt sie mit der Mumie und drückt dann die Mumie so das sie unten neben Herold landet

- das Verlängerungskabel steckt sich Laverne ein

- im nächsten Raum kann sie sich mit Purpurtentacle unterhalten

- dann geht sie wieder nach unten und benutzt das Teilnehmerschild mit der Mumie

- dann geht Laverne ganz nach oben wo alle Teilnehmer sitzen und die Preisrichter sind

- nun wird die Mumie noch etwas aufgepeppt

- dazu schickt Laverne erst einmal das Skalpell an Bernhard und der benutzt es mit dem Clown und nimmt sich den Lachsack

- Bernhard schickt an Laverne folgendes: Lachsack, Gabel

- Hoagie schickt an Laverne folgendes: Nudeln, Gebiss

- Laverne benutzt nun das Gebiss und den Lachsack mit der Mumie

- dann bekommt die Mumie noch die Nudeln als Haare auf den Kopf, die Laverne mit der Gabel zurecht macht

- die Preisrichter stehen immer nur herum und Laverne muss sie erst einmal daran erinnern, das sie einen Preis vergeben wollen

- leider hat die Mumie gegen Harold keine Chance und so greifen wir in die Trickkiste

- Laverne läßt sich von Bernhard die künstl. Kotze schicken und benutzt sie mit Herold

- nun geht Laverne drei mal zu den Preisrichtern und fragt sie wann das beste Grinsen, beste Lachen und die besten Haare bewertet werden

- nun gewinnt die Mumie und es gibt einen Essensgutschein und einen Pokal

- den Essensgutschein gibt Laverne an den Wächter im Gefängnis

- wie wird man aber den anderen Wächter vor der Uhr los -> mit ihm reden -> er jagt Menschen

- blöderweise wollen die Edisons das Gefängnis nicht freiwillig verlassen

- Laverne geht nach draußen -> hier ist eine Katze -> Laverne lässt sich von Bernhard das Tipp-Ex schicken und benutzt es mit dem Zaun

- die Katze sieht nun wie ein Stinktief aus und flüchtet aufs Vordach

- Laverne lässt sich von Hoagie die Spielzeugmaus schicken und lockt somit die Katze vom Dach -> die Katze benutzt sie im Gefängnis und schon ist sie den Wächter los

- nun kann sie die Uhr öffnen und nach unten gehen

- jetzt wird ein Hamster gebraucht für den Generator, der da steht

- den noch gefrorenen Hamster in die Mikrowelle setzen und auftauen

- der Hamster ist jetzt aber nass und friert

- im Trockner ist aber gerade der Pullover fertig, den Bernhard hineingelegt hatte

- also nimmt sich Laverne den Pullover aus dem Trockner und benutzt ihn mit dem Hamster

- zurück zum ehemaligen Geheimlabor

- hier benutzt Laverne die Verlängerungsschnur mit der Steckdose am Generator und das andere Ende benutzt sie mit dem Fenster

- nun den Hamster mit dem Generator benutzen, aber dabei wird Laverne etwas unsanft gestoßen und der Hamster verzieht sich ins Mauselloch

- nun den Hamster mit dem Generator benutzen, aber dabei wird Laverne etwas unsanft gestoßen und der Hamster verzieht sich ins Mauselloch

- Laverne nimmt die Radkappe mit und benutzt dann den Staubsauger mit dem Mausloch
- nun hat sie den Hamster im Staubsauger -> die Klappe öffnen und den Hamster nehmen -> noch mal den Hamster mit dem Generator benutzen und diesmal klappt es
- Laverne geht nach draußen zur Zeitmaschine und schließt die Verlängerungsschnur an den Stecker an und ab geht es

Finale:

- alle drei sind nun wieder in der Gegenwart
- Pupurtentacle kommt und schnappt sich eine Zeitmaschine und Grüntentacle schnappt sich die zweite Zeitmaschine
- die drei springen in die letzte Zeitmaschine und alle landen vor dem Haus
- die drei sehen jetzt aus wie eine einzige Person
- das Tentacle mit dem Verkleinerungsstrahl taucht auf und verkleinert sie -> sie rennen ins Haus und die Treppe nach oben und ins erste Zimmer
- sie verlassen das Zimmer wenn das Tentacle an der Tür vorbei ist
- sie versuchen in das zweite Zimmer zu kommen und werden wieder verkleinert
- so verkleinert in das zweite Zimmer gehen und durch das Mausloch gehen
- die Bowlingkugel nehmen wenn sie wieder groß sind
- damit ins Geheimplabor gehen und die Bowlingkugel mit den Tentaceln benutzen -> die fallen um wie die Kegel
- nun kommt das Tentacle mit seinem Verkleinerungsstrahl wieder
- mit ihm reden -> ihm einreden das alles Dr. Freds Schuld ist und das er mal auf ihn schießen soll
- wenn er das macht ist das Spiel gewonnen

ENDE !!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch/Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>