

# Hall of Fame

# Maniac Mansion

Schon mit seinem Adventure-Erstlingswerk revolutionierte LucasArts das Genre: Statt eines Parsers gab es logische Rätsel und abgedrehte Charaktere. Von Michael Orth

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Orth  
Freier Autor  
redaktion@gamstar.de

Ich muss gestehen, dass ich **Maniac Mansion** erst als Retro-Spiel kennenlernte. Denn als es Ende der 80er-Jahre für verschiedene Plattformen herauskam, hatte ich gar keinen Computer. Mein Amiga 500 kam erst später, die DOS-Kiste noch viel später. Und einen C64 hatte ich nie – ich war damals 16 oder 17 und interessierte mich eher für andere Sachen.

Doch als ich dann **Monkey Island** und später noch **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** kennenlernte, war ich dermaßen fasziniert, dass ich all die älteren Teile auch haben musste: **Indy 3**, **Zak McKracken** und natürlich auch **Maniac Mansion**, den Urvater aller LucasArts-Adventures (bzw. Lucasfilm, wie sie damals noch hießen).

Die erste Begegnung war allerdings eher ein kleiner Schock. Ich hatte mir zwar die Enhanced-EGA-Version von 1989 besorgt, doch wenn man die bunte Karibik aus **Mon-**



Statt einer einzigen Person steuern wir **drei**. Hier tauschen wir gerade Gegenstände aus.

venture zu tun. Prompt kam ich den nächsten Tag nicht mehr davon los. Der reichte zum Durchspielen, denn **Maniac Mansion** gehört vom Umfang her nicht gerade zu den epischen LucasArts-Werken.

te wunderbar und bewies, dass nicht die Anzahl der Schauplätze, sondern Einfälle der Entwickler für die Abwechslung zuständig sind. Und die verschiedenen Charaktere mit ihren mitunter abweichenden Lösungswegen hat leider sogar LucasArt selbst nie wieder in dieser Konsequenz eingesetzt, auch wenn sich mehrere spielbare Figuren wie ein roter Faden durch die Firmen-Historie ziehen (seien es nun **Zak McKracken**, **Indy 3** und **4**, **Sam & Max** oder **The Dig**).

Auch sonst fand sich im **Maniac Mansion** damals schon alles, wofür Lucas-Adventures später geradezu legendär wurden: gelungener Humor, logische Rätsel, origi-

Die rund zehn Stunden waren ein höchst erfrischendes Spielerlebnis, wie ich es teilweise selbst von den anderen LucasArts-Adventures noch nicht kannte: Die räumliche Beschränkung auf ein einzelnes Haus pass-

## Kettensägen gab es schon vor Quake, allerdings verzweifelten Zigtausende bei der Suche nach Benzin.

**key Island** gewohnt war, wirkte **Maniac Mansion** schon damals uralt. Doch spätestens bei der genialen Code-Abfrage mit der verrammelt-tödlichen Türe wusste ich: Aha, hier hast du es mit einem echten Lucas-Ad-



Die sprechenden **Tentakel** feierten in **Maniac Mansion** ihren Einstand.



Wer sich von der Familie **erwischen** lässt, landet im Kerker.

nelle Szenerien statt minutenlanger Gewaltmärsche und jede Menge Anspielungen auf andere Lucas-Produkte wie THX-zertifizierte Lautsprecher oder der X-Wing in Eds Zimmer. Zwei der berühmtesten Momente der damaligen Spielegeschichte konnten mich allerdings nicht mehr überraschen, weil ich deren Pointe bereits kannte: die Kettensäge, für die Zigttausende Spieler ebenso verzweifelt wie vergessens nach Benzin suchten (und erst in **Zak McKracken** fanden), sowie der mitleidlos in der Mikrowelle gebrutzelte Hamster. Jahrelang wurde darüber diskutiert, ob der Röst-Nager nun machbar sei oder nicht.

**Maniac Mansion** faszinierte Ende der 80er nicht nur ganze Heerscharen von Spielern, sondern hatte auch gewaltigen Einfluss auf die weitere Spielegeschichte. Ron Gilbert wurde damit ebenso berühmt wie die SCUMM-Skriptsprache (Script Creation Utility for Maniac Mansion), die ab sofort in jedem Lucas-Adventure auftauchte. Gleichzeitig beackerte LucasArts nicht gerade ein ungepflühtes Feld: Man traf auf die bereits bestens etablierte Sierra-Konkurrenz. Die hatte just zu dieser Zeit schon alle ihre wichtigen Serien an den Start gebracht: **King's Quest**, **Space Quest**, **Police Quest** und **Leisure Suit Larry**. Damit fand Sierra ein Millionenpublikum und dominierte in den Rest-80ern und der ersten Hälfte der 90er-Jahre den Adventure-Markt. Für mich (und alle echten Adventure-Kenner) taten sie das aber eher in Bezug auf die Masse denn auf die Klasse; ich mochte die allermeisten Sierra-Adventures nicht.

Schuld daran hatte im Grunde eben jenes **Maniac Mansion**. Zeigte es doch in vielen Aspekten, wie man es besser und richtig macht. Anklick-Verben statt eines bockigen Eintipp-Parsers, echte Rätsel statt Gegenstände-Sucherei und keine ebenso plötzlichen wie frustrierenden Tode. Klar, auch im verrückten Haus konnte man sterben; das war aber ebenso nachvollzieh- wie zumeist vorhersehbar, zudem hatte man ja sprichwörtlich mehrere Leben. Die reine Möglichkeit verlieh dennoch gerade den etwas abgedrehteren Aktionen eine kribbelige Spannung. Später haben es die Adventure-Entwickler meiner Meinung nach mit der zunehmenden Unverwundbarkeit der Helden fast etwas übertrieben. Wenn der Spieler Blödsinn macht und sich unbedingt eine Klippe hinabstürzen will, dann sollte er auch mit den Konsequenzen leben (in dieser Fall: sterben) können.

## Deswegen legendär

- ⊕ sechs wählbare Charaktere
- ⊕ unterschiedliche Lösungswege und mehrere Enden
- ⊕ abgedrehter Humor
- ⊕ logische Puzzles
- ⊕ Kettensäge ohne Benzin
- ⊕ Röst-Hamster



Im Haus lebt eine skurrile Familie, die ein Eigenleben führt und in Zwischensequenzen zu Wort kommt.



Die große Neuerung an Maniac Mansion war die Verbleiste am unteren Bildrand.

Ein schöner Aspekt von **Maniac Mansion** ist, dass es zu den Megaklassikern mit einem heiß ersehnten Nachfolger gehört. Das war damals noch nicht unbedingt selbstverständlich, zumal LucasArts nie die große Fortsetzungs-Maschine war. EA würde uns wahrscheinlich dieser Tage bereits mit **Monkey Island 17** beglücken. Und was für einen Nachfolger LucasArts da hinauberte! Mit dem 1994 erschienenen **Day of the Tentacle** übertrafen sich die Amerikaner selbst. Nicht wenige halten **DotT** für ihr bestes Werk überhaupt (ich persönlich mag **Fate of Atlantis** noch einen Tick lieber). Als versteckter Bonus ist in **Day of the Tentacle** übrigens das komplette Vorgängerspiel **Maniac Mansion** enthalten.

Nachdem beim erneuten Durchspielen für diesen Artikel eines der verschiedenen (unbedingt alle durchprobieren!) Enden von **Maniac Mansion** über den Schirm flimmerte, überkam mich neben Wehmut und Nostalgie erstaunlicherweise noch ein anderes Gefühl. Nämlich die Erkenntnis, dass selbst in diesem 23 Jahre alten Spielepreis mehr drinsteckt als in den meisten modernen Adventures. Die einem einen starken Zentralcharakter vorsetzen, der nach fünf Minuten

schon 47 ach so nützliche Gegenstände gefunden hat. Und die meinen, mit jedem hektischen Schauplatzwechsel der Abwechslung zuliebe mindestens 2.500 Kilometer zurücklegen zu müssen. Kennen die heutigen Adventure-Entwickler **Maniac Mansion** etwa gar nicht? Dann sollten sie diese Wissenslücke aber ruck-zuck stopfen – und können uns in Zukunft hoffentlich wieder mehr zündende Ideen und frische spielerische Ansätze präsentieren, anstatt die immer gleiche Point-and-Click-Soße zu servieren. *Michael Orth*

## Maniac Mansion Adventure

PUBLISHER	Lucasfilm Games
ENTWICKLER	Lucasfilm Games
QUELLE	Ebay (ab ca. 40 Euro)
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM (mit DOSBox oder ScummVM)
SO LÄUFT'S	Per DOSBox oder ScummVM. Außerdem gibt das XP-lauffähige Fan-Remake Maniac Mansion Deluxe.



**Fazit** Der Urahn des modernen Adventures.