



Making of Maniac Mansion

RÄTSELHAFTER HAUSBESUCH

Unerfahrene Designer übernehmen sich mit ihrer abgedrehten Spielidee, heraus kommt der Grundstein für LucasArts' Adventure-Imperium. Maniac Mansion begeistert 1987 mit Innovationen bei Inszenierung, Bedienung und Spielgefühl: So clever, exzentrisch, komfortabel und komisch können Abenteuerspiele sein. GameStar blickt mit den Originalschöpfern auf Tentakel, Kettensägen und Puzzle-Sackgassen zurück. Von Heinrich Lenhardt

Auf DVD: Hall-of-Fame-Video

Diese Immobilie in ruhiger Bestlage ist etwas ganz Besonderes. Ein großzügiges Objekt mit Ausstattungsmerkmalen wie Garage, Hobbykeller, Bibliothek, Swimmingpool und Dunkelkammer. Ein Teleskop gehört ebenso zum Anwesen wie die formschönen Grabsteine im Garten, eine Reihe von Spielautomaten und diverse exotische Topfpflanzen. Zwar hat die Villa nur ein Badezimmer und ist etwas reparaturbedürftig, dafür verleihen ihr die radioaktiven Schleimpfützen ein geradezu postmodernes Flair. Noch dazu steht dieses einmalige Liebhaberobjekt unter digitalem Denkmalschutz – denn in diesem Haus wurde das moderne Point&Click-Adventure geboren.

Szene machen

Es geschieht in einer Vollmondnacht mit energisch zirpenden Grillen: Drei tapfere Teenager trauen sich in die Villa der Familie Edison, um ihre entführte Freundin Sandy zu retten. Der Guten soll in einem Laborversuch das »süße Hirn« ausgesaugt werden, wie der verrückt anmutende Wissenschaftler Dr.

Fred in einer animierten Sequenz erklärt, in die wir nicht eingreifen können. Auch im weiteren Spielverlauf gibt es immer wieder solche kurzen Szenenwechsel, die Aktionen von anderen Hausbewohnern zeigen. Das ungewohnte Stilmittel wird bald unter dem Fachbegriff »Cut Scene« bekannt und ist nur eine von zahlreichen Innovationen, mit denen Maniac Mansion 1987 das Adventuregenre generalüberholt.

Wir steuern drei spielbare Charaktere voneinander unabhängig durch das Schreckenshaus. Sandys Freund Dave ist fest vorgegeben, für die beiden restlichen Rollen stehen sechs Teenager zur Wahl. Deren individuelle Fähigkeiten erlauben das Knacken bestimmter Puzzles, so ergeben sich verschiedene Lösungswege und Schlussvarianten. Befehlseingaben erfolgen mit dem Joystick, um auf dem Bildschirm angezeigte Verben und Inventarobjekte mit Elementen der Spielwelt zu kombinieren. Dass sich die Ära des Textparsers ihrem Ende nähert, haben bereits Spiele wie Deja Vu mit ihrer von der Macintosh-Benutzeroberfläche inspirierten An-

klicksteuerung gezeigt. Doch erst Maniac Mansion macht Point&Click zur Kunstform, weil es Bedienungskomfort mit animierten Akteuren und einer nichtlinearen Spielwelt voller kreativer, logischer Puzzles verbindet. Und weil es unverschämte komisch ist: Die Computerspieler des Jahres 1987 sind nur unzureichend auf die Humoroffensive von Ron Gilbert und Gary Winnick vorbereitet.

Spielbare Komödie

Das depressive grüne Tentakelmonster. Die auf obszöne Anrufe spezialisierte Krankenschwester. Der verrückte Wissenschaftler, der sich seit 20 Jahren in seinem Labor verkrochen hat. Sein hamster-liebender Sohn. Der wortkarge Cousin, eine in der Badewanne vergessene Mumie. Diese Hausbewohner als »skurril« zu bezeichnen, wäre eine glatte Untertreibung. Auch bissige Pflanzen und außerirdische Meteoropolizisten treten in Nebenrollen auf, dazu kommt unser lebenswertes Heldentrio. So traut sich der ängstliche Nerd Bernhard nicht in Tentakel-Nähe, löst aber manches technische Problem. Mu-



sikerin Razor steckt auch wehrlose Hamster in die Mikrowelle, wovor andere Charaktere zurückschrecken – außerdem kann sie Klavier spielen. Diesen Persönlichkeiten wurden clevere Dialoge spendiert, über weite Strecken fühlt sich Maniac Mansion wie eine

gespielte Sitcom an. Selbst die Puzzles wirken oft wie interaktive Gags, sind bei aller Liebe zum Abgedrehten aber erstaunlich logisch und fair. Zwar gibt es ein paar unbeabsichtigte Sackgassen, wenn man bestimmte Gegenstände zum falschen Zeitpunkt ein-

setzt. Aber im Vergleich zum Design-Sadismus vieler Adventures der Achtzigerjahre, die ihre Spieler mit unvorhersehbaren Todeszenen überraschen, wirkt Maniac Mansion regelrecht gutmütig. Auch wenn unsere Helden ins Kellerverließ geworfen werden,



1987 wird das moderne Point&Click-Adventure auf dem C64 geboren. Wie in einem Theaterstück laufen animierte Spielfiguren durch die Kulisse. Kommandos werden nicht eingetippt, sondern durch Joystick-Kombinationen von Verben mit Inventar- und Umgebungsobjekten gebildet.

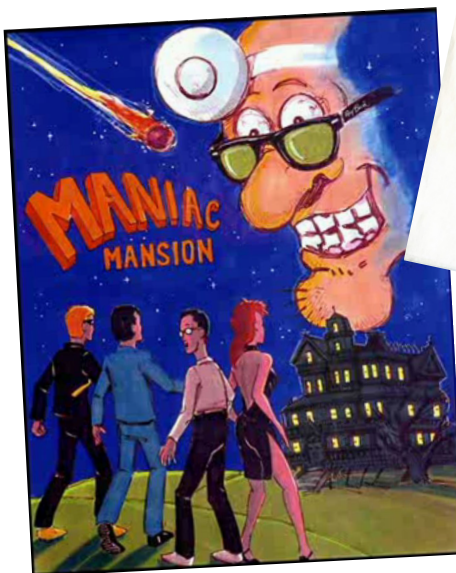
gibt es irgendwo einem wackeligen Ziegelstein, mit dem sich der Ausgang öffnen lässt. Da das Spiel als eines der ersten Adventures ins Deutsche übersetzt wird, erschließt sich die Gag-Lawine einem großen Publikum. Für viele ist es der Genre-Einstieg und Auftakt zu einer langen Reihe von gewitzten Lucasfilm-Produktionen, welche auf Maniac Mansions Entwicklungssystem SCUMM basieren: Es folgen Evergreens wie Zak McKracken, Indiana Jones, Monkey Island und Day of the Tentacle; mit Maniac Mansion beginnt die goldene Ära der Grafik-Adventures. Auch wenn das alles andere als geplant war, wie Schöpfer Ron Gilbert eingesteht: »Gary Winnick und ich hatten keine Ahnung, was wir eigentlich machten, als wir mit Maniac Mansion begannen. Wir wussten noch nicht einmal, dass es ein Abenteuerspiel sein würde.«

Horror-Freundschaft

Ron Gilbert wird Anfang 1985 von Lucasfilm Games angeheuert, um sich zunächst um C64-Versionen der Actionspiele Koronis Rift und The Eidolon zu kümmern. Dabei freundet er sich mit dem Grafiker Gary Winnick an, der bereits seit einigen Jahren zu George Lucas' Computerspiele-Abteilung gehört. Die beiden teilen eine Vorliebe für Horrorstreifen wie »Re-Animator«, »Die Fliege« oder »Creepshow«, einen Episodenfilm von George A. Romero. Hier spielt der Schriftsteller Stephen King einen Farmer, in dessen Garten ein Meteor einschlägt – es ist der Inspirationsfunke für den Meteor, der Dr. Fred zu bösen Taten animiert. Gilbert und Winnick spinnen 1985 über eine spielbare Parodie auf Horrorfilm-Klischees, komplett mit unheimlicher Villa und skurrilen Bewohnern. Es entstehen erste Konzeptzeichnungen vom Haus und den spielbaren Charakteren, zunächst sind es noch vier Kinder. Eines ist den beiden Kreativen aber noch ausgesprochen unklar: Welche Art von Spiel soll das überhaupt werden?

Dem dämlichen King's-Quest-Parser sei Dank

Die Erleuchtung kommt Ron Gilbert, als er während des Weihnachtsurlaubs im Familienkreis Sierras allererstes King's Quest spielt: »Es war das erste Mal, dass ich ein



Bereits 1985 brüten Ron Gilbert und Gary Winnick Ideen für die Handlung von Maniac Mansion aus. Winnick zeichnet erste Konzeptbilder – nur das Spielgenre ist zunächst unklar.



Ende 1985 spielt Ron Gilbert zum ersten Mal das Sierra-Adventure King's Quest. Die animierte Spielfigur fasziniert, doch der beschränkte Text-Parser nervt. So kommt es zur Idee, aus Maniac Mansion ein Abenteuerspiel mit Verb-Menü zu machen.

Text-Adventure mit Grafik und Animationen erlebt habe. Was ich aber überhaupt nicht mochte, war der Text-Parser.« Gilbert findet es frustrierend, dass er bei seinen Eingaben raten muss, welche Wörter zum limitierten Vokabular des Parsers gehören. Er fragt sich: »Warum kann ich einfach auf etwas zeigen? Und der nächste logische Schritt wäre es, Verben auf dem Bildschirm anzuklicken. Es gab ohnehin nur eine sehr begrenzte Anzahl von Verben, die das Spiel versteht.« Damit wird klar, was aus der Idee vom heiteren Horrorhaus werden soll: Ein animiertes Abenteuerspiel, bei dem Texteingaben durch Joystick-Bedienung ersetzt werden. Mangelnde Erfahrung macht das Duo durch Enthusiasmus wett: »Gary und ich hatten noch nie ein Adventure designt, aber das konnte ja nicht so schwer sein.«

Disco der dicken Kinder

Am 9. Februar 1986 wird das Konzept von Maniac Mansion in einem knapp fünfseitigen Dokument festgehalten. Es beschreibt Story und grundsätzlichen Ablauf, vieles unterscheidet sich noch vom fertigen Spiel. Die Familie Edison heißt hier Schwartz, für die Befehlseingaben sind gleich 40 Verben vorgesehen. Stärke, Geschwindigkeit und Gewicht der Spielfiguren sollen von Bedeutung sein. Beispielsweise wäre Gregg zu groß und Joey zu schwer, um in einen Speisenaufzug zu passen, mit dem die anderen Kinder die Etage wechseln können. Joey ist dafür als einziger stark genug, das Aufzugseil zu ziehen. Das Dokument gibt auch Einblicke in nicht realisierte Räume wie »Weird Eds Disco«, und eine Ahnentafel der Familie Schwartz wird als wichtiges Objekt erwähnt. Charakteristische Elemente wie Anklick-Bedienung und verschiedene Lösungswege sind bereits beschrieben. Im Gegensatz zu den Sierra-Adventures sind über mehrere Bildschirme hinweg scrollende Räume ge-



Tentakel an die Macht! 1993 erscheint die offizielle Maniac-Mansion-Fortsetzung Day of the Tentacle.





Ein Pressefoto aus dem Jahr 1987 zeigt von links nach rechts: Carl Mey (Apple-II-Version), Ron Gilbert (Design, Programmierung), David Fox (Programmierung) und Gary Winnick (Design, Grafik).

plant. Und die Betonung von Fairness gegenüber dem Spieler fällt auf: Es soll keine Zeitlimits geben und unmöglich sein, dass sich die Charaktere verletzen oder sterben. Gilbert und Winnick basteln auch eine Pappkarton-Karte des Hauses, auf der Raumverbindungen und Puzzle-Zusammenhänge festgehalten werden (eine vereinfachte Version dieser Karte hängt im fertigen Spiel in Weird Eds Zimmer). Ein detailliertes Designdokument gibt es aber nicht, streng genommen ist das komische Abenteuerspiel auch nie formell genehmigt worden, wie sich Ron Gilbert erinnert: »Gary und ich fingen einfach an, daran zu arbeiten. Wir unterstellten einfach mal, dass wir das durften.«

Darum SCUMM

Zunächst versucht Gilbert noch, das ganze Spiel in 6502-Maschinensprache zu coden, doch Kollege Chip Morningstar rät zur Entwicklung einer eigenen Skriptsprache. Sie enthält den Namen »Script Creation Utility for Maniac Mansion«, besser bekannt unter der Abkürzung SCUMM. Alleine die Arbeit an der Engine dauert rund ein Jahr, bald hinkt das Projekt hinter allen Zeitplänen her. Lucasfilm-Games-Veteran David Fox stößt als zusätzlicher Programmierer hinzu, um mit der Skriptarbeit zu helfen. SCUMM verwaltet jeden Gegenstand als eigenen Prozess, quasi Multitasking auf dem C64. Die Engine ermöglicht auch die Entwicklung der »Cut Scenes« getauften Zwischensequenzen: An bestimmten Stellen wird das Spielgeschehen eingefroren, um Geschehnisse an anderer Stelle zu zeigen. Für die C64-Ära ist diese Art der Präsentation innovativ, fast wie im Film: Zwischenzeitlich wird erwogen, diese neue Art des Abenteuerspiels unter dem Begriff »Lucasfilm's Computer Cinema« zu vermarkten. Die Technologie haben die Entwickler also in den Griff gekriegt, doch im zweiten Entwicklungsjahr sorgt das ehrgeizige Design für Kopfschmerzen.

Design-Sackgassen

Bei ersten Anspielversuchen stellt sich heraus, dass die freie Wahl zwischen sechs Charakteren und verschiedenen Lösungswegen für knifflige Komplexität sorgt. Eine Zeitlang erwägt man ernsthaft, die Figurenwahl rauszuwerfen und den Spieler auf ein fest definiertes Teenager-Trio oder gar einen einzelnen Charakter zu beschränken. »Es schien keinen Ausweg zu geben, ständig entstanden Sackgassen und seltsame, unlösbare Puzzles. Aber wir haben das Konzept durchgezogen«, meint Ron Gilbert. Da



Eine Karte des finalen Mansion-Layouts hängt in Eds Zimmer als Poster an der Wand.

ganz Lucasfilm Games zu dem Zeitpunkt nur einen Tester hat, werden nicht alle Fallstricke entdeckt und entschärft. Objekte wie Farbertferner oder unbelichteter Film lassen sich an den »falschen« Stellen verbrauchen und können das Spiel unlösbar machen.

»Wir wollten nicht gemein sein, wir waren nur naiv«, beteuert Ron Gilbert. Hinter solchen Schikanen stecke keine beabsichtigte Heimtücke. »Das Schlimmste an den Sackgassen ist, dass du erst viel später im Spiel merkst, dass du aufgeschmissen bist. Heutzutage würde einem so etwas beim Playtesting auffallen. Aber wir hatten keine Bug-Datenbank, nur Notizen; keine Fokus-Tests, keinerlei Testplanung. Das war lange, bevor man seine zahlenden Kunden als Betatester behandeln und nachpatchen konnte.«

»Wir liebten und hassten das Spiel«

Maniac Mansion war eine überambitionierte Produktion von unerfahrenen Spieldesign-



Zu Beginn des Abenteuers wählen wir zwei weitere Charaktere, die David ins unheimliche Haus begleiten. Verschiedene Talente erlauben alternative Lösungswege.



Maniac Mansion etabliert Cut Scenes in Computerspielen. An manchen Punkten der Handlung erfolgt ein Schnitt zu einem anderen Schauplatz, wo wir Zeuge eines Dialogs werden.



Die Bibliothek von George Lucas' Skywalker-Ranch war die Inspirationsquelle für die Wendeltreppe in Maniac Mansion.



nern. Die zweijährige Entwicklung dauerte erheblich länger als geplant, trotz vieler Zwölf-Stunden-Tage und durchgearbeiteter Wochenenden: »Wir liebten das Spiel, wir hassten das Spiel«, erinnert sich Ron Gilbert an den Stress.

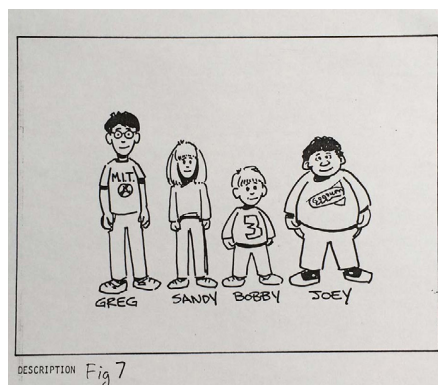
»Wir hatten keine Vision für die Zukunft, wir wollten einfach nur ein Spiel machen und nicht gefeuert werden.« Herausgekommen ist ein Klassiker, dessen Puzzles, Gags und Charaktere auch 30 Jahre später noch verehrt werden. Wie ungewöhnlich und beeindruckend Maniac Mansion auf Spieler des Jahres 1987 wirkt, lässt sich aus Presseziatzen ablesen. Vor allem Spielwitz, Bedienung und verrückte Handlung werden gepriesen: »Wie im Kino«, schwärmt Boris Schneider in Happy-Computer 10/1987, Maniac Mansion sei »komplex, benutzerfreundlich und höchst unterhaltsam«. Kritisiert wird das ruckelnde Scrolling auf dem C64, dafür ernten die Soundeffekte Lob. In den nächsten Jahren erscheinen Umsetzungen für Apple II, Amiga, Atari ST, DOS-PC und NES-Konsole, an eine Fortsetzung denkt zu der Zeit (noch) niemand.

Lust auf Thunfisch

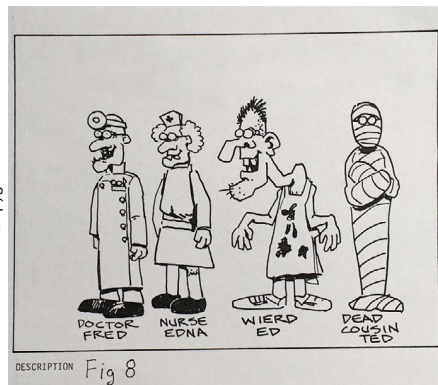
Frühe Konzeptgrafiken von Maniac Mansion wirken niedlich und kindgerecht, doch das fertige Adventure hat erwachsenen, recht schwarzen Humor. Im pruden Amerika kommt es zu Ärger mit der Handelskette Toys'R'Us, weil sich unter den 28 Begriffen der »Ein Spiel mit ...«-Aufzählung der Packungsrückseite auch das schlimme Wort »Lust« befindet (die ebenfalls erwähnten »obszönen Anrufe« werden dagegen nicht

moniert). Die Verwendung des Schimpfworts »Shit Head« in einem Dialog fällt dagegen der internen Lucasfilm-Games-Zensur zum Opfer, der Abteilungsleiter ist kein Freund überflüssiger Flüche. Aus Protest gegen diesen Eingriff in ihre kreative Selbstverwirklichung ersetzen Gilbert und Winnick den Begriff durch die Wortschöpfung »Tuna Head«. Der »Thunfischkopf« ist eine sinnfreie Bezeichnung, bei der die deutsche Übersetzung kapituliert – hier wird der angesprochene Bernhard als »Feigling« bezeichnet. Das ist im Kontext der Szene zutreffend, aber so geht ein Stückchen Kult an deutschen Spielern vorbei: Tuna Head wird über die Jahre zum Insider-Wort für Liebhaber der Lucasfilm-Adventurekultur.

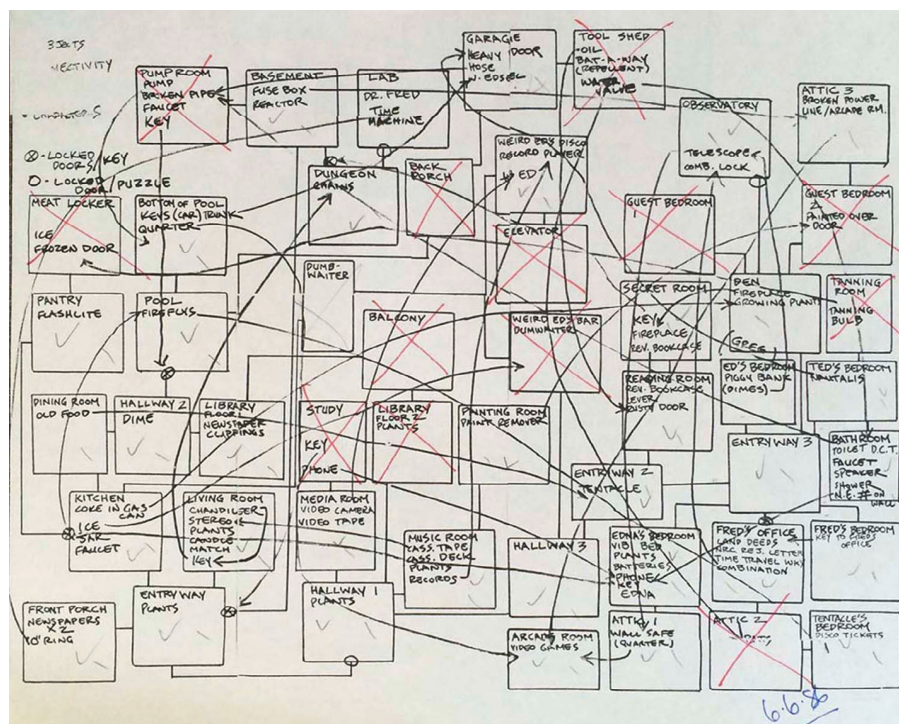
Weniger lustig sind die vielen Änderungen, die Nintendos Zensurkomitee für die NES-Version von Maniac Mansion verlangt. Eine Michelangelo-Statue muss weichen, weil sie zu nackt aussieht, auch das Poster einer Mumie in Playmate-Pose möchte Nintendo unschuldigen Kinderaugen nicht zumuten. Der Name des Spielautomaten »Kill Thrill« klingt zu gewalttätig, in der NES-Version wird er in »Tuna Diver« umgetauft. Bei Schwester Edna müssen zahlreiche Dialogzeilen entschärft werden, der obszöne Anruf wird zum unschuldigen Kommunikationsmissverständnis umgebogen. Der in der Mikrowelle explodierende Hamster bleibt bei der US-Version drin, aber nicht beim europäischen NES-Modul. Selbst bei den Credits hat Nintendo etwas zu meckern: Die Bezeichnung »NES SCUMM System« wird als Verunglimpfung der NES-Konsole missverstanden, denn »Scum« (mit einem »m«) bedeutet »Abschaum«. Augenrollend kümmert



Zu Beginn der Entwicklung von Maniac Mansion sind diese vier Kinder als Spielfiguren vorgesehen. Später werden sie durch Teenager ersetzt, den Namen Sandy trägt letztendlich das Entführungsoffer.



Das Ensemble der skurrilen Hausbewohner steht frühzeitig fest, ihr Nachname wird im letzten Entwicklungsjahr aber noch schnell von Schwartz in Edison geändert.



Diese Übersichtskarte vom Jahr 1986 enthält noch einige Schauplätze wie den Kühlraum des Anwesens, die es nicht ins fertige Spiel schafften.

Die Maniac-Mansion-Hausmeister im Gespräch

Ron Gilbert, Gary Winnick und David Fox haben kürzlich das neue Adventure Thimbleweed Park vollendet – schlappe 30 Jahre, nachdem sie bei Lucasfilm Games Maniac Mansion entwickelten. Im Gruppengespräch strapaziert das Trio sein kollektives Gedächtnis.



Ron Gilbert war von 1985 bis 1992 bei Lucasfilm Games angestellt, wo unter seiner Leitung Klassiker wie Maniac Mansion und Monkey Island entstanden. 1992 gründete er Humongous Entertainment, wo er Kinder-Adventures wie die Putt-Putt-Serie entwickelte. Zuletzt arbeitete er am Action-Adventure The Cave und am nostalgischen Point&Click-Titel Thimbleweed Park.

Gary Winnick arbeitete von 1982 bis 1992 als Grafiker und Art Director bei Lucasfilm Games. Zusammen mit Ron Gilbert designete er Maniac Mansion und – drei Jahrzehnte später – Thimbleweed Park. Winnick war auch Designer des NES-Actionspiels Defenders of Dynatron City. Er ist als Illustrator und Charakterdesigner tätig und Schöpfer der Comicserie »Bad Dreams«.

David Fox war 1982 der dritte Angestellte bei Lucasfilm Games, wo er bis 1992 tätig war. Er war für Titel wie den 3D-Actionklassiker Rescue on Fractalus und das Adventure Zak McKracken verantwortlich. Bei Maniac Mansion kümmerte er sich um die SCUMM-Skripts, auch bei Thimbleweed Park programmierte er mit. 2013 entwickelte er das Puzzlespiel Rube Works.

GameStar: David, was war dein erster Eindruck, als du zum Maniac-Mansion-Team stießt? Hatten sich Gary und Ron übernommen?

David Fox: Nein, gar nicht. Ich hatte seit Jahren mit Gary in seiner Eigenschaft als Grafiker zusammengearbeitet und kannte auch Ron gut. Ich hatte vollstes Vertrauen, dass Ron wusste, wovon er redete – und dass es nur ein, zwei Monate dauern würden, das Spiel komplett zu skripten. Naja, vielleicht hatte ich nicht so viel Vertrauen in den Zeitplan, aber auf jeden Fall in ihre Vision vom Spiel.

Ron Gilbert: Witzig, dass du das sagst, denn ich fühlte mich total überfordert. Als David hinzukam, war das Projekt bereits verspätet, und ich vermute, dass er als »Erwachsener« dazu abgestellt wurde. Glücklicherweise ist er eigentlich ganz schön kindisch.

GameStar: Falls Maniac Mansion kein Adventure geworden wäre: Was hätte es sonst sein können?

Gary Winnick: Es wäre immer noch sehr story-orientiert gewesen, aber in gewisser Hinsicht vielleicht actionlastiger.

Ron Gilbert: Der erste Ego-Shooter der Welt!

GameStar: Ron hat einmal gesagt, Maniac Mansion sei wegen seiner Schönheitsfehler so spannend. Welcher ist euer Favorit?

David Fox: Das größte Problem war wohl, dass wir unterschätzt hatten, wie schwierig das Spiel wird, wenn wir den Spielern die Charaktere wählen lassen. Auch mit einer vorbestimmten Gruppe wäre es umfangreicher gewesen als alle anderen Spiele, die wir bis dahin gemacht hatten. Aber durch verschiedene Charakterkombinationen plus mehrere Schlussvarianten wurde es besonders knifflig.

Ron Gilbert: Wir hatten keine richtige Vorstellung davon, wie komplex die Umsetzung mehrerer Lösungswege sein würde. Wir haben uns das während der Entwicklung so ziemlich aus den Fingern gesehen, weshalb es erstaunlich war, dass alles funktionierte.

GameStar: Haben euch bei der Entwicklung der Point&Click-Bedienung andere Spiele beeinflusst?

David Fox: Wir hatten das schon beim Spiel zum Film »Labyrinth« Erfahrung gesammelt: Der Spieler wählt Verben und Inventarobjekte aus einer Liste und klickt auf die Spielgrafik. Dass wir auf einen Parser verzichteten, war aber gar nicht als Verbesserung geplant gewesen, sondern entstand wegen des Abgabetermins aus der Not heraus. Wir wussten, dass wir nicht genug Zeit hatten, um einen vollwertigen Text-Parser einzubauen, und ein schlechter Parser war keine Option. Ron hat allerdings nicht an Labyrinth gearbeitet ...

Ron Gilbert: Labyrinth war ein Einfluss. Aber vor allem hasste ich einfach Parser. Mir kam es ganz natürlich vor, die Verben auf dem Bildschirm anzuzeigen. Der erste Interface-Entwurf hatte etwa 40

Verben. Die wurden auf 15 gekürzt und als Monkey Island schließlich rauskam, waren es nur noch neun. Maniac Mansion borgte sich auch Code von [Lucasfilm Games' Online-Spielwiese] Habitat, hauptsächlich Routinen für Disk-Ein- und Ausgabe sowie Speicherverwaltung. Interface und SCUMM-System waren aber völlig neu.

GameStar: An welche Wörter der 40-Verb-Version erinnert ihr euch?

Ron Gilbert: Wir hatten Drop (*ablegen*), Go To (*gehe zu*), Turn Off (*abschalten*), Unlock (*aufschließen*), Lift (*hochheben*), Clean (*säubern*), Pick Up (*aufnehmen*), Write (*schreiben*), Go Through (*durchgehen*), Flip (*kippen*), Lock (*verschließen*), Water (*begießen*), Pull (*ziehen*), Fix (*reparieren*), Open (*öffnen*), Exit (*hinausgehen*), Catch (*fangen*), Kill (*töten*), Fill (*füllen*), Roll (*rollen*), Look (*ansehen*), Turn On (*einschalten*), Close (*schließen*), Hit (*einschlagen*), Trip (*ins Stolpern bringen*), Map (*einzeichnen*), Touch (*berühren*) und Examine (*untersuchen*).

GameStar: Davids Idee für »Benutzte Hamster mit Mikrowelle« ist berühmt-berüchtigt. Gab es auch Gag-Ideen, die es nicht ins Spiel schafften, weil sie zu gewagt waren?

Gary Winnick: Da bin ich mir ziemlich sicher. Ich meine, dass es tonnenweise Zeug gab, das es nicht ins fertige Spiel schaffte.

David Fox: Ich kann mich nicht an Gags erinnern, die wir nicht reinnehmen durften. Wenn etwas entfallen ist, dann wegen Zeitproblemen. Wir haben auch etwas Selbstzensur betrieben. Möglicherweise hätte das Spiel gewagter sein können, vor allem was Schwester Edna betrifft, die war immer etwas an der Grenze.

GameStar: Mal angenommen, höhere Mächte würden euch die Rechte an Maniac Mansion schenken. Würdet ihr über eine Fortsetzung oder ein Remake nachdenken?

Gary Winnick: Ich würde darüber nachdenken, da ich die Story und die Charaktere immer noch sehr mag.

David Fox: Sehe ich genauso. Es hat riesig Spaß gemacht, mit Ron und Gary an Thimbleweed Park zu arbeiten, und ich würde liebend gerne mit ihnen ein weiteres Spiel machen.

Ron Gilbert: Ich bin kein Fan von Remakes. Maniac Mansion war ein Spiel mit Schönheitsfehlern, und ich finde, dass sollte auch so bleiben. Day of the Tentacle war schon ein würdiger Nachfolger.

GameStar: Welche Schauspieler würdet ihr euch für eine Verfilmung von Maniac Mansion wünschen?

Gary Winnick: Glenn Close als Schwester Edna.

David Fox: John Malkovich als Dr. Fred.

Ron Gilbert: Alle Rollen sollen von Gilbert Gottfried gespielt werden!

sich der LucasArts-Mitarbeiter Douglas Crockford auch um diese Änderung.

Tentakelige Nachwuchsförderung

Maniac Mansion ist der Auftakt einer ganzen Reihe hochgelobter Abenteuerspiele der Lucasfilm-Spieleabteilung, die 1990 in LucasArts umgetauft wird. Eine direkte Fortsetzung ist jahrelang kein Thema, bis Ron Gilbert vorschlägt, dass man zwei Nachwuchskräften ein eigenes Projekt zutrauen

sollte. Tim Schafer und Dave Grossman hatten zuvor unter Gilberts Leitung an beiden Monkey-Island-Adventures gearbeitet. Eine Fortsetzung zu Maniac Mansion wird als relativ sicheres Thema für ihr neues Spiel angesehen, da sich die Jungspunde auf etablierte Charaktere stützen können. Ron Gilbert steuert die Idee eines Zeitreiseabenteuers bei, die ihm schon länger durch den Kopf geht – so wird die Grundlage für Maniac Mansion 2 geschaffen, das letztlich un-

ter dem Titel Day of the Tentacle erscheint. Es gibt ein Wiedersehen mit Familie Edison und Tentakel-Anhang, doch das Adventure hat seinen ganz eigenen Stil – und hat eine abgedrehte Handlung, gegen die der Vorgänger regelrecht bieder wirkt.

Das wird ja auch Zeit

Dem Purpur-Tentakel wachsen nach dem Genuss von industriellem Abwasser nicht nur Arme, ihn dürstet es auch nach der Weltherr-

Lenhardts Lieblingsmomente

Ich liebe Maniac Mansion. Es zum ersten Mal auf dem C64 durchzuspielen, war eines der großartigsten Erlebnisse meiner Laufbahn. Clever, komfortabel, innovativ, geistreich, charmant und vor allem richtig komisch, Maniac Mansion gehört in jede Top-10-Liste der wichtigsten 8-Bit-Ära-Spiele. 30 Jahre später ist meine Begeisterung kaum abgeflaut. Die blockige Grafik hat Charme, die Puzzleauswahl Substanz, und die Gags zünden wie gehabt. Ron Gilbert hat seine Formel bei Monkey Island

und Thimbleweed Park natürlich verbessert, aber den Point&Click-Stammvater sollte man wirklich erlebt haben. Maniac Mansion wird zwar nicht mehr einzeln verkauft, ist aber als »Spiel im Spiel« beim Nachfolger Day of the Tentacle enthalten, der als Remaster erhältlich ist: Einfach den PC auf Eds Schreibtisch benutzen, und schon kann man den Klassiker erleben. Wer noch ein altes Original hat, kann sich online auf die Suche nach Maniac Mansion für den Emulator ScummVM machen.



Manischer Ohrwurm



»Vor genau 20 Jahren ...«: Das stimmungsvolle Intro deutet bereits an, dass Maniac Mansion eher wie ein Theaterstück als ein herkömmliches Adventure inszeniert ist. Ein Meteor schlägt mitten in der Nacht vor der Edison-Villa ein, in der alle Lichter angehen, gefolgt von den wuchtig anscrollenden Buchstaben des Spieletitels.

Richtig genial wird der Auftakt erst durch die großartige, rhythmische Musik, deren Melodie ich immer noch gerne freudig unter der Dusche pfeife. Das Intro ist straff, pointiert, es etabliert von Anfang an die Gruselkomödien-Stimmung und macht vor allem von Anfang an richtig Lust, mit dem Spiel zu beginnen.

Der Kettensägen-Mythos



Sie steckt im Logo des Vorspanns, sie hängt in der Küche neben den Messern an der Wand. Bei Untersuchung der Kettensäge erscheint der verführerische Hinweis, dass es ihr an Benzin mangelt. Wo finden wir das? Nirgends. Die funktionsuntüchtige Kettensäge ist wohl der berühmteste Red Herring der Adventure-Geschichte:

Ein scheinbar wichtiger Gegenstand, der aber keinerlei Bedeutung hat. Getoppt wird dieser Gag im nächsten Lucasfilm-Adventure Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Hier finden wir einen Kanister nutzloses Kettensägenbenzin, dazu gibt's den Kommentar: »Das ist für ein anderes Spiel.«

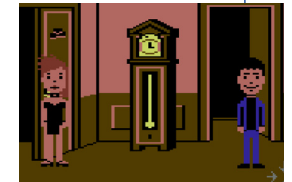
Der Mikrowellen-Hamster



Das geht bestimmt nicht. Völlig unmöglich. Aber doch, wir können Eds Haustier in die Mikrowelle stecken, diese einschalten und nach einigen Sekunden einen »explodierten Hamster« zusammenkratzen. Diese kleine Boshaftigkeit ist David Fox zu verdanken, der damit die Skript-Möglichkeiten des SCUMM-Systems demonstrieren wollte. Der krasse Einfall blieb im Spiel, auch wenn er wenig nützlich ist: Wer Ed zeigt, was aus seinem Hamster geworden ist, endet schnell unterm Grabstein. Aber es ist eine »Hast du DAS schon probiert?«-Irrwitzigkeit, die in so ziemlich jedem Gespräch über das Spiel erwähnt wurde.

Echzeit-Personal

Was mich in der ersten Spielstunde total verblüfft und motiviert hat: Das Sitcom-Gefühl durch die extrem witzigen Texte. Die Puzzlemöglichkeiten durch das Teamwork der verschiedenen Charaktere (»Ziehe Kobold«). Und dann dieses für ein Adventure völlig ungewohnte Echzeitelement. Ich weiß noch, wie sehr es mich faszinierte, dass man die Paketzustellung abfangen kann – und darauf achten muss, dass auf Eds Weg nach unten keine anderen Charaktere im Weg stehen. Maniac Mansion revolutionierte das Genre nicht nur durch seine Bedienung, das ganze Spielgefühl war frisch und faszinierend.



Schlüssel in der Krone

Als ich 1987 mit dem Spiel begann, war ich ein wenig skeptisch: Das Menüsystem ist schön und komfortabel, aber leidet darunter nicht der Anspruch? Dieses gleichermaßen knifflige wie logische Puzzle zerstreute meine Bedenken: Um an den Schlüssel zu kommen, der im Kronleuchter unter der Decke steckt, müssen wir ein Geräusch erzeugen, das Glas zerspringen lässt. Das grüne Tentakel hat eine schrille Schallplatte in der Sammlung, doch im Raum mit dem Schlüssel fehlt ein Plattenspieler. Also nehmen wir eine Kopie auf Kassette auf und spielen diese ab – gelobt sei die Analog-Musiktechnologie der Achtziger.



Wie am besten Schluss machen?

Was für ein grandioses Finale mit hinreißenden Puzzleideen: Dr. Freds High-Score des Spielautomaten Meteor Mess ist der Passcode für das Geheimlabor. Wie das Adventure nach dem Öffnen der Tür endet, hängt ganz von unserem Personal und dem beschrittenen Lösungsweg ab. Mit Bernard kann man per Funkspruch die intergalaktische Meteorpolizei um Hilfe rufen. Doch dann habe ich entdeckt, wie ich das grüne Tentakel als Verbündeten gewinne, indem ich ihm einen Vertrag beschaffe – das ist etwas komplexer und witziger. Wenn Eds Edsel (ein Auto) mit dem Meteor an Bord abhebt, ist die Durchspiel-Befriedigung groß.



schaft. Ed Edisons Hamster transportiert einen Hilferuf zu Bernard, dem ängstlichen Nerd aus Maniac Mansion. Der rückt prompt mit seinen beiden neuen Freunden an, der durchgeknallten Medizinstudentin Laverne und dem brummigen Roadie Hoagie. Dr. Fred will die Tentakelmutation durch ein Zeitparadoxon verhindern, doch da er seine Zeitmaschine mit einem billigen Diamantenimitat betreibt, kommt es zu einem kleinen Betriebsunfall. Hoagie landet 200 Jahre in der Vergangenheit, Laverne 200 Jahre in der Zukunft. Der Wechsel zwischen den drei Charakteren bedeutet auch einen Sprung zwischen den Zeitebenen; Aktionen in der Vergangenheit wirken sich auf spätere Epochen aus. Und da Toilettenhäuschen als Zeitreisekapseln dienen, lassen sich Gegenstände durchspülen, um sie von einem Helix zum anderen zu befördern.

Mehr Animationen, weniger Charaktere

Ähnlich wie bei Maniac Mansion sollte der Spieler eigentlich zwischen verschiedenen Charakteren wählen dürfen. Zum Beginn der Entwicklung sind noch sechs Figuren vorgesehen: neben Bernard, Hoagie und Laverne auch Chester, Moonglow und die aus dem Vorgänger bekannte Musikerin Razor. Doch schon im ersten Pitch-Meeting wird Schafer und Grossman dringend geraten, sich einzuschränken. »Ihr kriegt das Spiel niemals pünktlich fertig, halbiert die Anzahl der Charaktere« heißt es. Der gestrichene Künstler Chester hat dennoch einen Gastauftritt, sein Charakterdesign dient als Grundlage für Ned und Jed Edison. Nicht nur die drohende Komplexität der Puzzles macht Sorgen, der Grafikaufwand pro Figur ist wegen der Animationen erheblich größer als beim Vorgänger. Stilistisches Vorbild sind Road Runner und andere klassische Zeichentrickfilme des Looney-Tunes-Künstlers Chuck Jones. Ein Puzzle, bei dem eine schwarze Katze weiße Streifen verpasst bekommt, ist eine Hommage an Cartoon-Stinktief Pepé le Pew. Nicht nur die Grafik profitiert davon, dass Day of the Tentacle für VGA-PCs entwickelt wird, während der Vorgänger noch mit den 340 KByte Speicherplatz von zwei C64-Disketten auskommen musste. Der rasch wachsende CD-ROM-Markt sorgt dafür, dass Day of the Tentacle während seiner Produktion zum »Talkie«-Adventure wird, bei der CD-Version sind alle Dialoge gesprochen.

Vorgänger inside

Zum Zeitpunkt der Tentacle-Entwicklung weiß man bei LucasArts, dass sich die Adventures des Studios im Ausland besser verkaufen als in den heimischen USA, die größte Fangemeinde sitzt im deutschsprachigen Raum. Daher erstaunt es, dass einige Puzzles sich um amerikanische Geschichte und Redewendungen drehen, die einem internationalen Publikum weniger geläufig sind. George Washington hat in seiner Kindheit einen Kirschbaum gefällt, das Waschen ei-



Die drei verschiedenen Zeitebenen von Day of the Tentacle werden weidlich für Gags und Puzzles ausgenutzt. Hoagie hat beachtlichen Einfluss auf die Geschichte der USA, der in eine neue Tentakel-Nationalflagge mündet.



Zurück in Lavernes Zukunft: Day of the Tentacle wurde 2016 als vorzügliche Remastered-Version wiederveröffentlicht, die Gags zünden auch heute noch.

nes Autos löst angeblich Regen aus? Doch diese Verwunderung stört den Spielspaß nicht, den Puzzles gelingt der Spagat zwischen Absurdität und Logik. Das Adventure ist kniffliger und komplexer als sein Vorgänger – und sogar noch komischer. Day of the Tentacle bietet ein Feuerwerk von kesseln Ideen, haarsträubenden Situationen und mit Pointen gespickten Dialogen. Es ist auch schöner und komfortabler, es gibt keine unbeabsichtigten Sackgassen mehr – man merkt, dass Day of the Tentacle auf sechs Jahren SCUMM-Erfahrung aufbaut. Nur ist es halt spielerisch nicht so innovativ und richtungsweisend wie der erste Teil aus dem Jahr 1987, dem auf besondere Weise gehuldigt wird: Bei Day of the Tentacle kann durch Benutzung von Eds Computer das komplette Maniac Mansion gespielt werden.

Das Vermächtnis von Maniac Mansion

Das alte Landhaus der Edisons steht heute leer, die Lichter bleiben aus, nur die Grillen zirpen ewig durch die Sommernacht. Ein erneutes Wiedersehen mit der exzentrischen

Sippe und ihren Tentakeln war uns nicht vergönnt, doch die Genialität von Maniac Mansion lebt in zahllosen modernen Abenteuerspielen weiter. Insbesondere in Thimbleweed Park, dem Comeback des Trios Ron Gilbert, Gary Winnick und David Fox. Liebevoll zitiert dieses Spiel Charaktere, Puzzles und Topfpflanzen aus Maniac Mansion und greift sogar das User Interface im SCUMM-Stil auf. Wer heute die Originale spielen will, kauft am besten Day of the Tentacle Remastered, auch bei dieser liebevoll überarbeiteten Version ist Maniac Mansion als Spiel im Spiel enthalten. Der Kult um Familie Edison hat inzwischen mehrere Gamer-Generationen bewegt – nicht schlecht für ein schräges Adventure, dessen Macher nicht so genau wussten, worauf sie sich eigentlich einlassen: »Manchmal musst du einfach machen, manchmal kann es mehr schaden als nützen, wenn man zu viel denkt und weiß«, resümiert Gilbert die Entwicklung von Maniac Mansion. »Manchmal ist es wichtig, dass man zu dumm ist, um zu wissen, dass etwas eigentlich nicht geht.« ★