

Maniac Mansion

Created by Ron Gilbert and Gary Winneck

Wir schreiben das Jahr 1987. Alle Adventures benötigen eine Tastatur für die Eingabe der Befehle. Alle? Nein, denn eine Spielefirma namens Lucasfilm Games, die bis dato nur durch einige sehr gelungene Flugsimulationen (Battlehawks, Their Finest Hour: The Battle of Britain) auf sich aufmerksam machen konnte, führt mit seinem Spiel Maniac Mansion das sogenannte SCUMM-System (Script Creation Utility for Maniac Mansion) ein, das die Adventure-Welt auf einen Schlag verändern und den Entwickler auf den Thron des ganzen Genres hieven sollte. Hier muss man sich erstmals nicht mehr mit einem Textparser herumärgern, vielmehr stehen fünfzehn anklickbare Befehle zur Auswahl, die beliebig mit der Umwelt (d.h. Gegenstände oder Personen) kombinierbar sind.

Wie der Titel schon suggeriert, spielt das Adventure an einem etwas ungewöhnlichen Ort. Der Einschlag eines Meteoriten vor 20 Jahren scheint nämlich keinen besonders guten Einfluss auf die Insassen des Maniac Mansion gehabt zu haben. Vielmehr führt der "pensionierte" Hausarzt Dr. Fred seitdem seltsame Experimente durch. Schwester Edna, eine ehemalige professionelle Pflegerin, deren Hobbies sogar einen Seemann erröten lassen würden und "Weird" Ed, ein militanter Jugendlicher mit einem Hamster-Tick, sind nicht minder merkwürdig. Und wie es das Schicksal so will, entführt Dr. Fred ausgerechnet die Freundin unseres Helden Dave, um mit ihr eher ungewöhnliche Experimente durchzuführen. Wie es sich für einen Helden gehört, zieht Dave mit zwei seiner Freunde los, um seine liebste Sandy aus den Klauen des Bösen zu befreien. Doch der Weg dorthin ist mit zahlreichen kniffligen Rätseln gepflastert. Letztendlich gelingt es Dave aber natürlich die Wurzel allen Übels, nämlich den Meteoriten, zu entdecken und diesen auf die eine oder die andere Weise wieder dorthin zurückzuschicken, wo er herkommt...

Maniac Mansion ist ein Meilenstein des Adventure-Genres. Hier wurden auf einen Schlag zahlreiche innovative Ideen verwirklicht; Nachahmer ließen nicht lange auf sich warten. Auch wenn andere Lucas-Adventures teilweise eine interessantere Story, ausgefeiltere Charaktere oder besser Rätsel besitzen, so ist Maniac Mansion dennoch ein Adventure-Highlight, das sich auch vom spielerischen Standpunkt aus betrachtet nicht hinter seinen Nachfolgern zu verstecken braucht.



Erwähnenswertes

-Maniac Mansion ist nicht das erste Adventure von Lucasfilm Games: Schon ein Jahr vor dessen Erscheinen wurde mit der Film-Umsetzung Labyrinth ein Adventure programmiert, das allerdings nur für den C64 und den Apple II erschien.

-Die zwei Freunde, die Dave begleiten, können aus einer Gruppe von sechs Charakteren ausgewählt werden. Jede Person hat dabei spezielle Eigenschaften, wodurch nur sie bestimmte Rätsel lösen kann. So kann z.B. nur der Musiker Syd ein Demo-Tape aufnehmen oder nur der Photograph Michael ein Bild entwickeln.

-Maniac Mansion ist auf unterschiedliche Weisen lösbar. Man kann den Meteoriten entweder durch die Weltraum-Polizei abholen lassen, oder ihn per frisiertem Auto persönlich zurück in den Weltraum schicken.

-Im Nachfolger Day of the Tentacle spielen sowohl der auswählbare Charakter Bernard, als auch die Tentakel eine wichtige Rolle.

-Im Gegensatz zu den meisten Nachfolgern, kann man in Maniac Mansion auf vielfältige Arten sterben, z.B. indem man im Pool den roten Knopf drückt oder Ed seinen gegrillten Hamster zurück gibt.

-Bemerkenswert auch, dass es eine ganze Reihe von zeitkritischen Rätseln gibt, in denen die Handlungen der verschiedenen Charaktere wohl aufeinander abgestimmt sein wollen.

-Die deutsche Version stammt von Boris Schneider, der ja später bekanntermaßen auch lange Zeit Chefredakteur der PC Player war. Er wird bis einschließlich Indiana Jones 4 auch alle folgenden Lucas-Adventures übersetzen.



Erinnernswertes

- Legendär ist die Kettensäge, die man gleich zu Beginn in der Küche findet und dann für den Rest des Spiels mit sich herumschleppt. Dummerweise kann man den dazu passenden Benzinkanister erst in einem anderen Spiel finden...
- Noch heute fragen sich viele, was sich über der Bibliothek befindet, die dorthin führende Treppe ist nämlich aus mysteriösen Gründen "außer Betrieb".
- Tierschützer weggehört: Es ist möglich sich Ed's Hamster "auszuleihen" und einmal die Funktionstüchtigkeit der Mikrowelle an ihm auszuprobieren; man kann ihn aber auch der fleischfressenden Pflanze zum Fraß geben. Im Nachfolger Day of the Tentacle wird es einem Artgenossen auch nicht viel besser ergehen.
- Eines der knackigsten Rätsel: Wie bekommt man den verdammten Schlüssel aus dem Kronleuchter? Dazu muss man die Schallplatte mit dem unanhörlich hohem Geräusch auf eine Kassette überspielen, welche man dann mit Hilfe des reparierten Kassettenspielers als Kronleuchter-Zetrümmerer einsetzen kann.
- Bemerkenswert ist außerdem noch, wie schnell fleischfressende Pflanzen mit Hilfe radioaktivem Wassers wachsen können oder wie leicht man sich die nötigen Muskeln antrainieren kann, um selbst die schwersten Garagentore in die Höhe stemmen zu können.

(ps)