

Maniac Mansion

64'er
Test

Ein unheimliches Haus ist der Schauplatz eines deutschsprachigen Grafik-Adventures. Humor und Spannung sind hier Seite an Seite zu finden.



Unsere drei Helden vor der Haustür des »Maniac Mansion«



Blutflecken und eine Kettensäge an der Küchenwand?

Vor genau zwanzig Jahren erlebte eine amerikanische Kleinstadt eine astronomische Seltenheit: Ein Meteor schlug ein. Er landete im Garten eines alten verlassenen Landhauses, das niemand bewohnte und auch keiner so recht haben wollte. Wenige Wochen später überraschte Dr. Fred, der Arzt dieser Kleinstadt, die Bewohner mit der Meldung, daß er sich zurückziehen und seinen frühzeitigen Ruhestand im alten Landhaus verleben werde. Seine Frau, Krankenschwester Edna sowie seinen Sohn, genannt »Weird« (übersetzt etwa seltsamer) Ed nahm er mit. Seitdem hat man von den dreien kaum etwas gesehen. Sie kommen noch nicht mal zum Einkaufen in die Stadt und leben ganz zurückgezogen im Landhaus. Deswegen ranken sich auch viele Gerüchte um Dr. Fred. So soll er seinen eigentlich schon lange toten Cousin Ted dort beherbergen sowie zwei meterlange Tentakel als Haustiere halten.

Heute Abend verschwand Sandy, ein nettes Mädchen aus der Stadt. Ihr Freund Dave hat gesehen, daß sie von einer seltsamen Gestalt in das alte Landhaus geschleppt wurde. Sofort holt sich Dave zwei seiner besten Freunde und startet eine Rettungsaktion.

An diesem Punkt übernehmen Sie, der Spieler, die Handlung. Nachdem Sie das Spiel »Maniac Mansion« (übersetzt etwa: Verrücktes Landhaus) geladen haben, werden Sie aufgefordert, zwei von Daves sechs besten Freunden auszusuchen, mit denen Sie zur Rettungsaktion aufbrechen. Jeder der sechs hat positive und negative Eigenschaften, die den weiteren Verlauf des Spiels beeinflussen werden. Allerdings ist das Spiel mit jeder Kombination von Freunden lösbar.

Haben Sie die beiden Freunde ausgesucht, finden Sie sich nach einigen Sekunden Wartezeit im Garten des Landhauses wieder. Hier können Sie beginnen, mit der ungewöhnlichen Steuerung von Maniac Mansion zu experimentieren. Obwohl es sich um ein Grafik-Adventure handelt, wird die Tastatur niemals benutzt.

Auf der oberen Bildschirmhälfte sehen Sie eine grafische Darstellung der Umgebung. Außerdem sehen Sie die drei Freunde, die auf Ihre Befehle warten. Sie können nur immer einen der drei steuern, während die beiden anderen warten. Um einen Teenager an eine andere Stelle des Bildschirms gehen zu lassen, bewegen Sie einfach den Joystick an diese Stelle und drücken auf den Feuerknopf. Sofort setzt sich die Figur in Bewegung, sucht sich den kürzesten Weg zum angegebenen Ziel und läuft sogar automatisch um Hindernisse herum.

Wenn Sie eine bestimmte Handlung ausführen wollen, beispielsweise einen Gegenstand aufnehmen, tritt die Befehlsliste in der unteren Bildschirmhälfte in Ak-

tion. Um beispielsweise einen Schlüssel zu nehmen, fahren Sie mit dem Joystick das Wort »Nehme« auf der Befehlsliste an, drücken einmal den Feuerknopf, fahren mit dem Cursor auf den Schlüssel, drücken zweimal den Feuerknopf und schon läuft die Figur los und holt den Schlüssel.

Diese einfache Bedienung zieht sich durch das ganze Programm. Auch kompliziertere Eingaben lassen sich so vornehmen, obwohl diese manchmal etwas komisch klingen: »Schließe auf Tür mit Schlüssel« (erst »Schließe auf« anklicken, dann die Tür, dann den Schlüssel) ist sicherlich kein korrekter deutscher Satz, aber gut verständlich. Ansonsten ist die Übersetzung der Texte ins Deutsche sehr gut gelungen,

so daß es keine Verständnis-Schwierigkeiten geben sollte.

Schon durch die Steuerung und die Grafik wirkt Maniac Mansion eher wie ein vom Spieler gesteuerter Film als ein Computer-Spiel. Unterstützt wird das noch durch vom Computer gesteuerte »Film-Schnitte«. Während des Spiels werden Szenen, die sich in anderen Teilen des Hauses ereignen, eingeblendet. So sehen Sie beispielsweise, was Dr. Fred gerade mit Sandy vor hat oder in welchen Räumen gerade andere Mitglieder der Familie sind.

Bei all der Spannung und vielen logischen Puzzles darf natürlich auch der Humor nicht fehlen. Und an Gags mangelt es diesem Spiel wirklich nicht. Dr. Fred ist der typische verrückte Professor, »Weird« Ed hat einen Hamster-Tick und das grüne Tentakel möchte gerne Rock'n'Roll-Star werden. Das Auto in der Garage hat einen umgebauten Raketenmotor als Antrieb. Auch die Dialoge sind oft herzerfrischend komisch. Es macht einfach Spaß sich an den vielen Feinheiten des Programms zu erfreuen.

Grafisch nutzt Maniac Mansion den C 64 nicht aus. Das Scrolling ruckelt und die vielen Farben werden auch nicht immer ausgenutzt. Dafür sind die Figuren und Gegenstände allesamt sehr gut und komisch gezeichnet. Die Titelmusik ist bestens komponiert, kann allerdings auf der technischen Seite nicht allzu sehr überzeugen.

Maniac Mansion bietet fünf verschiedene Lösungswege, so daß das Spiel auch interessant bleibt, wenn Sie es schon einmal gelöst haben. Somit hat man mit Maniac Mansion Spielspaß für mehrere Wochen. (bs)

Titel	Maniac Mansion
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	komplett in Deutsch
Hersteller	Lucasfilm/Activision
Preis	59 Mark (Diskette)
Bezugsquelle	Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1