



EnDOSkopie – Maniac Mansion

Description

1987 wird vielen Adventure-Spielern in Erinnerung bleiben. Sierra veröffentlichte [Police Quest I](#) und den ersten Teil der legendären [Leisure Suit Larry-Reihe](#), aber im Gedächtnis haften blieb vor allem ein Titel von Lucasfilm Games: Maniac Mansion.

Die Handlung

Die Geschichte ist einfach: Sandy, ein junges, blondes Ding, wurde von Dr. Fred entführt, der wiederum ein paar Experimente mit ihr vor hat. Ihr Freund Dave will sie aus dem etwas unheimlichen Haus befreien. Da er sich diese Aufgabe nicht alleine zutraut, fragt er zwei seiner Freunde, die sich der Spieler aus sechs Charakteren auswählen darf. Nachdem der Spieler noch erfährt, dass vor Jahren ein Meteor in der Gegend landete und die ganze Familie beeinflusst, kann das Abenteuer beginnen.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/05/Maniac-Mansion-Intro.mp4>

Das Haus und seine Mitbewohner strahlt etwas Beklemmendes aus. Die ansässige Familie will die Helden im Keller einsperren, zwei Tentakelarme laufen einem immer wieder über den Weg. Eine fleischfressende Pflanze ist ebenso zu finden wie ein Hamster. Aber die verrückte Villa ist kein Horror-Haus, sondern ein großes Abenteuer mit vielen spannenden und sehr lustigen Momenten. Das Ziel, Sandy zu befreien, ist nicht originell. Der Weg dort hin jedoch eines der interessantesten Abenteuer in der Computerspielegeschichte.

Räumlichkeiten

Während Sierras Abenteuer wie [PQI](#), [Larry](#), [Kings Quest](#) und selbst spätere Lucasfilm Games sehr weitläufig waren (allen voran [Zak McCracken and the Alien Mindbenders](#)) beschränkte sich Maniac Mansion auf die Villa und die nahe Umgebung, womit Eingangstür, Briefkasten, Pool und Garage gemeint sind.



Wir betreten das Haus

Dennoch ist von Langeweile keine Spur. Vom Keller über Erdgeschoss, mehreren Stockwerken und einem Dachgeschoss gibt es zahlreiche Räume, die der Abenteurer erforschen darf. Die meisten Räume sind gespickt mit mal mehr, mal weniger interessanten Objekten, Bildern, Skulpturen und allerlei Dingen, die es zu untersuchen gilt. Viele Gegenstände und vor allem Fehlversuche werden lustig kommentiert.

Humor

Vom Vorspann bis zum Abspann nimmt sich das Spiel nicht ernst. Die Rahmenhandlung, die Erzählung und die schrulligen Charaktere entlocken meistens ein Schmunzeln, manchmal aber auch laute Lacher. Zudem kommen Anspielungen auf andere Lucasfilm-Produkte, etwa dem **Zak McCracken**-Poster im Raum mit den Spielautomaten oder die Kettensäge, für die man Benzin braucht, welches es aber nur im Spiel **Zak McCracken** gibt.



Den Spaß sollen vor allem die Spieler haben

Die Dialoge sind teils lustig, teilweise etwas derb, aber stets mit viel Witz. Alles wirkt so schräg, wie es im Nachfolger [Day of the Tentacle](#) 1993 passenderweise gezeichnet wurde. Kurz gesagt: Maniac Mansion ist ein Irrenhaus mit einem großen bunten Blumenstrauß aus lustigen Ideen.

Steuerung und Rätsel

Lustige Spiele mit einer ungewöhnlichen Handlung gab es bereits vor Maniac Mansion. Innovativ war vor allem die Steuerung. Schaut man sich den damaligen Marktführer, [nämlich Sierra On-Line](#) mit seinen Abenteuerspielen an, stellt man fest, dass Texteingaben der damalige Standard waren. Lucasfilm hatte diesbezüglich andere Ideen und führte anklickbare Verben ein. Außerdem hatte man noch Platz, um das Inventar dauerhaft dem Spieler anzuzeigen, ohne es irgendwo im hinteren Teil der Menüs zu verstecken.



Es sieht nicht so aus, als hätten wir im Gefängnis eine rosige Zukunft. Aber so weit lassen wir es nicht kommen

Das Anklicken der Verben und den jeweiligen Objekten und Personen funktionierte super. Maniac Mansion konnte man bspw. [auf dem C64](#) komplett mit Joystick steuern. Das war zwar etwas fummelig, aber es funktionierte. Die 15 Verben und die Objekte/Personen konnte man natürlich auch mit der Maus anklicken, was besonders Spieler auf dem PC [und dem Amiga](#) freute. Sierra On-Line brauchte einige Jahre, um von der Texteingabe zu einer reinen Maussteuerung überzugehen, übersprangen dafür die Ära der Verben. In den Jahren dazwischen definierte Lucasfilm den Standard, der von anderen Entwicklern nachgeahmt wurde.

Ein Kritikpunkt jener Zeit war, dass durch vorgegebene Verben (und später reine Maussteuerung mit wenigen Befehlsmöglichkeiten wie „gehe“, „schau an“, „rede mit“ und „benutze“ die Rätsel einfacher wurden. Es zeigte sich jedoch, dass das ziemlich Unsinn war, sofern die Logik der Rätsel gut und sinnhaft war. Gerade die [Abenteuer von Lucasfilm](#) waren bekannt dafür, eine klare innere Logik vorzuweisen und über höhere Ansprüche zu verfügen. Ein gutes Beispiel hierfür ist [The Dig](#) (1995).



Die Küche hatte auch schon bessere Zeiten

Die Qualität des Rätseldesigns von Maniac Mansion kann man aus heutiger Sicht als schwankend bezeichnen. Es gibt relativ einfache und sehr logische Rätsel, ein paar originelle, aber auch Sackgassen und Lösungen, auf die man nur durch stumpfes Ausprobieren zum Erfolg kommen kann.

Beispiele für Rätsel

Gleich am Anfang gibt es ein einfaches Rätsel: Man will in das Haus, aber die Tür ist verschlossen. Unter der Fußmatte befindet sich der passende Schlüssel. Ein idealer Einstieg, um sich mit der Mechanik vertraut zu machen.



Maniac Mansion ist grafisch sehr abwechslungsreich

Es passiert immer wieder, das man gefangen genommen und im Keller eingesperrt wird. Das ist aber nicht tragisch, teilweise sogar wichtig. Um zu fliehen, müssen zwei Personen im kleinen Gefängnis sein. Einer steht an der Tür, der andere drückt an der Wand einen verborgenen, kleinen Stein, welcher die Tür öffnet. Dann schaltet man schnell auf die Person an der Tür um und kann entkommen.

Etwas weiter oben versperrt uns das grüne Tentakel den Weg. Es hat Hunger und Durst, also suchen wir nach Plastikfrüchten und Saft. Und genau in dieser Reihenfolge muss man es dem Tentakel geben. Gibt man erst den Saft, behauptet es nach dem Essen, es habe Durst, aber es gibt im Spiel nichts mehr, was diesen Durst stillen könnte. Eine typische Sackgasse.



Das grüne Tentakel ist einfach zufrieden zu stellen

Das Dachgeschoss wird von einer fleischfressenden Pflanze versperrt. Außerdem ist der Eingang viel zu hoch. Wir geben der Pflanze zunächst Wasser, wodurch sie extrem wächst. Um die Pflanze auszuschalten, geben wir ihr Cola. Dadurch wird sie müde und wir können an ihr zum Dachgeschoss hochklettern.

Abwechslung

Durch die verschiedenen Charaktere gibt es auch unterschiedliche Lösungsansätze. Es gibt Dinge im Spiel, die nur bestimmte Personen erledigen können. Hat man sich für andere Mitstreiter entschieden, muss man nach Lösungen suchen, die diese Personen ausführen können.



Auch die bebilderte Kunst kommt im Spiel nicht zu kurz

Das sorgt für viel Abwechslung und einen hohen Wiederspielwert. Maniac Mansion wurde oft in Gruppen gespielt, um neue Dinge zu entdecken. Dass das Spiel auch mehrere Enden ermöglicht, erhöht den Wiederspielwert weiter. Für die damalige Zeit waren die Kombinationsmöglichkeiten enorm und es fühlte sich wie eine lebendige Welt an, in der auch die NPCs ein gewisses Eigenleben hatten.



Oh nein, wir werden wieder gefangen genommen

Auch die Frustrmomente waren, verglichen mit der großen Konkurrenz, erheblich geringer. Und da es keinen klassischen Textparser gab, konnte es in zahlreiche Sprachen übersetzt werden. Maniac Mansion erschien auf den Systemen Apple II, Atari ST, C64, Amiga, MS-DOS, NES und in den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch, Spanisch und Schwedisch.

Presse

Die ASM (Aktueller Software Markt) schrieb 1987:

Maniac Mansion dürfte eines der besten Programme dieses Jahres (wenn nicht dieses Jahrzehnts) sein. Die Grafik ist echt super (vom ruckeligen Scrolling und den etwas plumpen Sprites abgesehen). [...] Die Höchstnote verdient sich MANIAC MANSION mit der Idee, das heißt, im Spielablauf. Dieses Spiel ist nicht einfach im Adventure-Genre unterzubringen.











Computer Gaming World urteilte im Mai 1988 ebenfalls positiv:

Das Urteil lautet also: Daumen hoch, mit nur wenigen Vorbehalten. Maniac Mansion ist ein cleveres und fantasievolles Spiel. Es ist auch ein gelungenes stilistisches Experiment. Mit ein wenig Feinschliff wird das Format zweifellos zu einem beliebten und langlebigen Spiel werden. Maniac Mansion dürfte eine beneidenswerte Zukunft haben.

Die Génération 4 vergab 1989 sogar 94 von 100 Punkten.

Als passionierter Adventure-Spieler muss ich die Software von Lucasfilm einfach lieben. Jedes dieser Spiele hat alles, was ein Spiel dieser Art haben muss, und Maniac Mansion ist wieder einmal keine Ausnahme. Wie immer ist die Handlung sensationell, das Spielprinzip

sehr praktisch und die Grafiken wurden noch einmal verbessert.

Weiterführende Links

[EnDOSkopie – Indiana Jones and the Fate of Atlantis](#)

[EnDOSkopie – Sam & Max Hit the Road](#)

[Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)

Externe Links

[Maniac Mansion bei Moby Games](#)

[Maniac Mansion bei GOG](#)

Date Created

19. Mai 2023

Author

sven