



Die Geschichte der Adventure Teil 2 – Der Berg ruft

Description

Als 1984 Sierra On-Line mit [King's Quest](#) das erste Grafikadventure veröffentlichte, läutete es langsam aber sicher das Ende der Textadventure ein. Doch wirklich aussterben wollte das Genre nie.



1986 übernahm Activision das finanziell schwer

angeschlagene Infocom. Infocom war bis dahin die Referenz auf dem Gebiet der Textadventure. Große Spiele wurden auf bis zu 10 Plattformen portiert, doch das reichte nicht, um dem Unternehmen das Überleben zu sichern. Zwischenzeitlich versuchten sie, sich mit einer Datenbankanwendung ein zweites Standbein aufzubauen, doch das Scheitern dieses Unterfangens führte zu noch mehr Problemen und letztlich zum Verkauf.

Unter der Leitung von Activision versuchte man noch ein paar Grafikadventure wie **Zork Zero** und **Journey** unter das Volk zu bringen, eine finanzielle Rettung war dies aber auch nicht. Am fünften Mai 1989 wurde Infocom von Activision aufgelöst und die noch verbliebenen Mitarbeiter entlassen.

Das war aber nicht das Ende der Textadventure. Legend Entertainment veröffentlichte mit **Eric the Unready** noch 1993 ein Textadventure mit grafischen Elementen und erhielt sogar von den Kritikern ziemlich gute Bewertungen. Dass das Spiel seine Fans hatte zeigte, dass 2018 sogar eine auf

modernen Plattformen laufende Version auf GOG.com (Good Old Games) angeboten wurde. Für knapp 6 Dollar kann man sich vom Genre begeistern lassen.

Selbst heute werden noch Textadventure entwickelt, meist von Enthusiasten, die das alte Genre für Browser und mobile Geräte aufpolieren.

Der Fluch der Texte

Textadventure hatten den unbestrittenen Vorteil, dass sie auf nahezu jeder Plattform liefen. Es war keine Grafik und kein Sound nötig, wodurch die Spiele speicherschonend waren. Aus heutiger Sicht stellen textbasierte Spiele ein Bindeglied zwischen Spiel und Buch dar und der Entwickler kann selbst wählen, wie nah er sich an dem einen oder dem anderen Kunstwerk anlehnen möchte. Gerade heute, wo das Genre keine kommerzielle Relevanz aufweist, kann man sich als Entwickler befreit von jedem Markt und jeder Zielgruppe austoben.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2018/06/Sierra-Intro.mp4>

Doch Textadventure hatten auch einige Nachteile. Man kann sie zwar auf jede Plattform portieren, aber die Sprache stellt ein großes Hindernis dar. Textadventure mit dem eigenen Parser lassen sich nicht so einfach in jede beliebige Sprache portieren. Möglich ist das durchaus, aber mit einem hohen Aufwand verbunden. Ein flottes Arcade-Spiel mochte zwar Anfang der 1980er Jahre nicht auf jedem Heimcomputer laufen, aber die wenigen englischen Texte verstand jedes Kind und wenn nicht, war die Übersetzung eine relativ einfache Sache, die zugegebenermaßen dennoch oft misslang.

Das zweite Problem war die Zielgruppe. Um diese Spiele spielen zu können, musste man lesen und schreiben können und dies auch stundenlang wollen. Kinder und Jugendliche schieden somit als Zielgruppe nahezu aus. Eine bewegte Spielfigur mit wenigen Texten, wie in **King's Quest I**, machte einfach viel mehr Lust als seitenweise Texte auf einem flimmernden Röhrenmonitor. Man muss diese Revolution des Sierra-Titels allerdings ein wenig relativieren. Die meisten Befehle mussten noch als Text eingegeben werden und auch viele Hinweise und Beschreibungen von Räumen und Objekten lagen nur als Text vor, aber es war deutlich weniger als in den Spielen zuvor. Die 16-Farben Grafik, die kleinen Animationen und die gepixelte Spielwelt waren viel einladender und Spieler waren eher bereit, die Texte als Hindernis zur Spielwelt zu akzeptieren. Selbst wenn Kinder mit Lesen und Schreiben überfordert waren, konnten Eltern diese Spiele besser mit den Kindern genießen, da diese nicht nur Zahlen und Buchstaben, sondern eine animierte Figur auf dem Bildschirm bestaunen durften.



Der letzte große Nachteil von Textadventuren war die Vermarktungsmöglichkeit. Von Spielen wie **Pitfall!** konnte man sogar 1982 Screenshots zeigen und die Spieler anlocken. Bei Textadventuren konnte man höchstens mit einem guten Coverbild und einem markigen Titel punkten, aber selbst das machten andere Genres meist besser.

Sierras Revolution

1979 gründete die sympathische Blondine Roberta Williams mit ihrem Mann Kenn die Firma *On-Line Systems*, die 1982 *Sierra On-Line* hieß und erst 1998 in *Sierra Entertainment* umbenannt wurde. Sierra war eine kleine Spieleschmiede, wie es sie damals zuhauf gab. Mit **Mystery House** veröffentlichten sie 1980 ihren ersten Titel. Ein Textadventure mit einigen Grafiken, weshalb es als das erste *grafische* Adventure in die Geschichte einging. Eine Revolution löste dies noch nicht aus und so hielt sich die Firma einige Jahre mit mehreren heute unbekannten Spielen über Wasser, bis 1984 **King's Quest I: Quest for the Crown** veröffentlicht wurde. Das Spiel mit dem etwas sperrigen Titel löste ein größeres Erdbeben in der Branche aus, war es doch das erste Grafikadventure der Welt.



Klassische Adventure bestanden immer aus einer mehr oder weniger großen Handlung, vielen Charakteren und Rätseln. Durch Interaktion mit der Umgebung trieb der Spieler die Handlung selbst voran bis er alle Rätsel löste und – meistens mit Köpfchen, die Welt, ein Königreich oder das Universum rettete – nicht mit dem Schwert sondern der Feder. Doch es gab viele Subgenres die wiederum zu eigenen großen Genres wurden, etwa RPG, Action-Adventure und viele weitere. Mit dem Sprung von Text zu Grafik gingen viele Spiele dazu über aus den klassischen Rätseln kleinere, meist weniger komplizierte Quests zu machen und den Schwerpunkt auf die Action zu verlagern.

Roberta Williams hingegen behielt die Atmosphäre der klassischen Textadventure bei und erweiterte sie um Elemente, welche die Grafik hervorragend in die erdachte Spielwelt mit einbezogen. So war ein wesentlicher Bestandteil der Spiele die „Möglichkeit“ zu sterben. Das schien auf dem ersten Blick nicht in das ruhige Genre zu passen, doch Roberta wusste genau, wie man dieses Element einbaute, ohne für zu viel Frust zu sorgen.



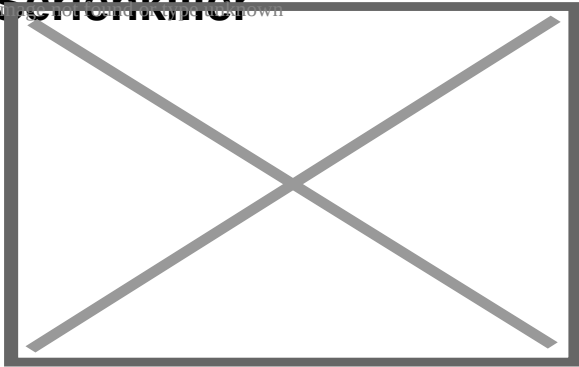
Bereits in **King's Quest I** gibt es am Anfang die Szene, wo der Held vor einer Burg steht und den Burggraben überwinden muss. Mit den Pfeiltasten bewegt der Spieler die Figur und läuft auf einem Steg über den Wassergraben, in dem sich einige schlecht gelaunte Krokodile befinden. Der Spieler kann die voll animierte Figur *Sir Graham* beliebig steuern und somit auch in den Graben fallen. Er kann sterben, bekommt aber nach dem Tod ein paar spöttische Kommentare und Tipps, wie er es besser machen kann. In Zeiten ohne Autosave mag das etwas frustrierend sein, aber Spieler waren zu dieser Zeit ohnehin frustresistenter. Das man gleich zu Beginn sterben konnte, war clever. Der Spieler war sofort gewarnt und wusste, dass die Speicherfunktion sehr wichtig werden würde. Durch die Tipps beim Tod bekommen diese Szenen eine tiefere Bedeutung. Manchmal ist es besser nach dem Tod einen Tipp zu erhalten als lediglich eine Wand zu sehen, an der man nicht weiterkommt. Da viele Sterbeszenen in den Sierra-Spielen ziemlich originell waren, hatten sie einen zusätzlichen Unterhaltungswert.

Wie gesagt, konnte das Spiel nicht ganz auf Text verzichten. Abgesehen von der Bewegung musste jede Aktion vom Spieler eingegeben werden. Gespräche, Untersuchung der Umgebung und andere Interaktionen erfolgten lediglich über eine Texteingabe. Nimm dieses, gib jenes, mach dies und das waren normale Interaktionen. Dennoch war der Sprung revolutionär.



Aus heutiger Sicht kann man die Begeisterung kaum verstehen, aber **King's Quest** war damals in Sachen Grafikqualität durchaus eine Referenz. Das Spiel [wurde von IBM in Auftrag gegeben](#) um die Fähigkeiten ihres PCjr's zu demonstrieren. Hierfür entwickelte Sierra die *Adventure Game Interpreter* Engine, die rund fünf Jahre für zahlreiche Spiele erhalten durfte.

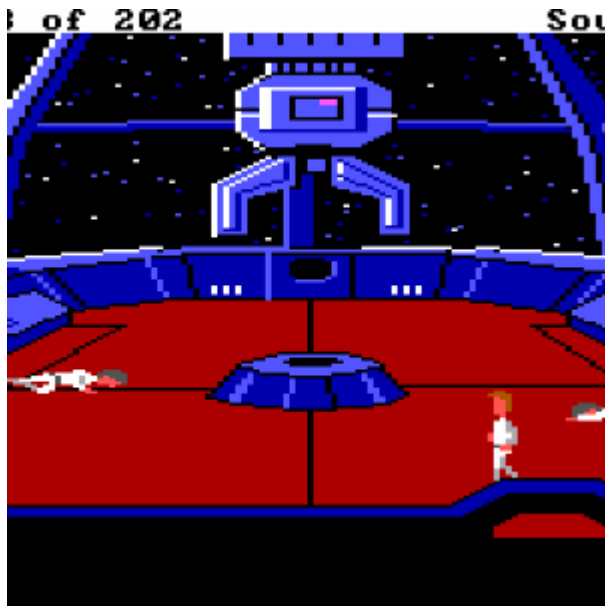
Serienkiller



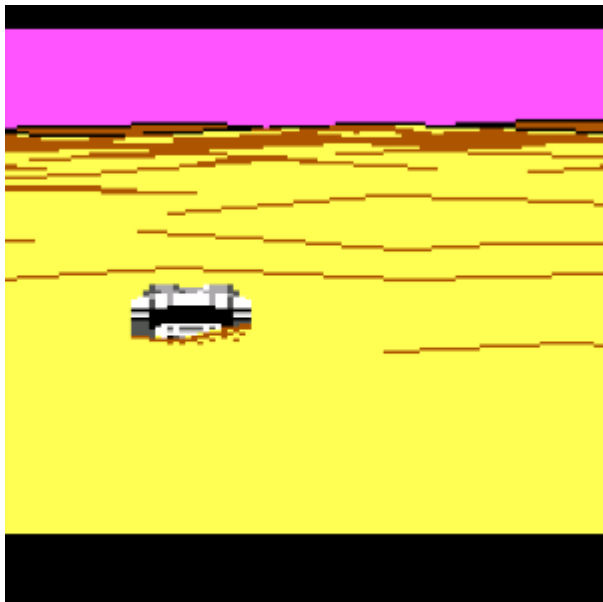
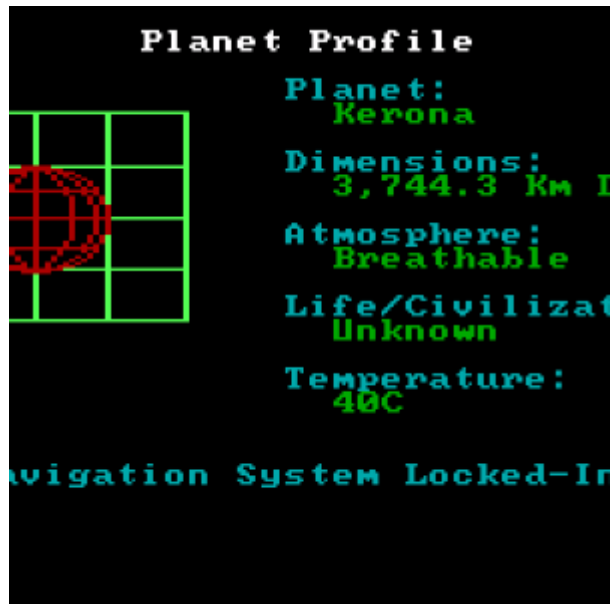
Die Entwicklungskosten für **King's Quest I** betrugen mehr

als 850.000 US-Dollar, was für die damalige Zeit enorm viel war. Trotz der revolutionären Ideen verkaufte sich das Spiel zunächst kaum, da es für den IBM PCjr fast keine Käufer gab. Erst im Laufe des Jahres, als das Spiel auf andere Systeme portiert und andere IBM kompatible Computer wie der Tandy 1000 erschienen, stiegen die Verkaufszahlen langsam an.

Der Erfolg kam nicht über Nacht, aber Sierra hatte die Engine, die Erfahrung, einige Mitarbeiter, eine neue Marke und eine Gamedesignerin mit vielen Ideen. So erschien 1985 **King's Quest II: Romancing the Throne** und bis 1988 zwei weitere Teile der Serie. Mit jedem weiteren Spiel von Sierra On-Line wurde die Firma und dessen Spiele bekannter und beliebter. Die Williams' hatten eine Gelddruckmaschine und wussten diese zu nutzen.











1986 startete die [Space Quest](#) – Serie, die es bis 1995 auf sechs Teile brachte. 1987 marschierte der hormongesteuerte [Leisure Suit Larry](#) über den Monitor und brachte es bis 1993 auf ebenfalls sechs Teile. Freunde der Polizeiarbeit durften sich über [Police-Quest](#) freuen. Zwischen 1987 und 1993 erschienen vier Teile, die mit jedem Teil simulationslastiger wurde.



Police Quest II Titelbild

Dazu kamen zahlreiche andere Adventure von denen nur ein bis zwei Teile erschienen, etwa **Laura Bow** (1989 und 1992), **EcoQuest** (1991 und 1993) und **The Adventures of Willy Beamish** von Entwickler Dynamix (1991).

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2018/06/Welcome-to-New-York-kid.mp4>

*Ausschnitt aus dem Intro von **Laura Bow in The Dagger of Amon Ra***

Die Liste der veröffentlichten Spiele war schier endlos. **Quest for Glory**, **Gabriel Knight**, **Phantasmagoria** und andere Titel lassen heute noch die Herzen vieler Spieler höher schlagen und spülten über viele Jahre Geld in die Kassen der Unternehmens mit dem Berg-Logo. **Quest for Glory** schaffte dabei sogar einen wunderbaren Mix aus klassischem Adventure und Rollenspiel, inklusive Kämpfen. Man wählte zwischen drei Klassen, hatte verschiedene Lösungswege und die Errungenschaften konnte man von einem zum nächsten Teil über alle fünf Teile hinweg mitnehmen.

Erfolgsgeheimnis

Die Spiele waren zu unterschiedlich um den Erfolg auf ein Rezept zu reduzieren. Insgesamt muss man festhalten, dass Sierra sehr viele Szenarien bediente und darauf achtete, eine möglichst große Zielgruppe zu erreichen. Wer Adventures liebte, fand mit Sicherheit ein Spiel von Sierra, das ihn begeisterte.



Titelbild von „The Adventures of Willy Beamish“

Die Larry Spiele sprachen ein erwachsenes und heranwachsendes, männliches Publikum an. Das Ziel bestand darin, eine Frau ins Bett zu bekommen, was am Ende des Spiels auch immer gelang. Was wie ein billiges Porno-Spiel klingt, war stattdessen ein unglaublich witziges, charmantes Abenteuer, das sich der Programmierer, Gamedesigner und Komponist Al Lowe scheinbar irgendwann beim Erdnüsse zählen in einer Bar ausdachte. Selbst heute treiben mir viele Szenen, wie etwa das Ende von **Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!**, vor lachen Tränen in die Augen.

Tatsächlich stammt die Idee für Larry nicht von Al Lowe, sondern wurde vom Spiel **Softporn** inspiriert. Dieses 1981 von Charles Benton programmierte Textadventure enthielt bereits fast alle Settings und Rätsel des ersten Larry-Spiels und wurde auch von Sierra verkauft. Der erste Larry-Teil mit dem vollständigen Titel **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** war in gewisser Hinsicht eine Parodie auf das Softporn-Spiel.

Laura Bow hingegen war eine ernste Journalistin, die Kriminalfälle detektivisch durch Befragungen und Untersuchungen löste. **Police-Quest** war ein durchaus ernstes Spiel, das sich um Polizeiarbeit drehte, hatte aber in den ersten beiden Teilen immer ein kleines Augenzwinkern parat. **Space Quest** spielte, wie der Name schon sagt, im Weltraum und war eine Aneinanderreihung skurriler Ideen, Gags und Parodien.

Score:87 of 245

Sound:on



Police Quest I

Die Bausteine der meisten Sierra-Spiele bestehen aus einem interessanten Setting, einem interessanten Helden oder Antihelden, interessanten oder skurrilen Charakteren, Dialogen und Rätseln, die den Spieler nie völlig kalt lassen.

Als Beispiel ziehe ich das bisher noch nicht erwähnte **Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist** heran. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Apothekers Freddy Pharkas, der im Wilden Westen in einer kleinen Stadt namens Coarsegold sein Dasein fristet. Im verlaufe des Spiels hilft man den Bewohnern der Stadt bei der Bewältigung von Krankheiten, kämpft gegen Katastrophen und arbeitet die eigene Vergangenheit auf. Es entfalten sich nette, kleinere und größere Geschichten mit jeder Menge Spaß. Geistiger Vater ist wieder Al Lowe, der seiner Figur Larry in Form des Ur-Urgroßonkel einen Gastauftritt schenkt, indem er Werbung für das kommende Larry-Spiel macht.



Freddy Pharkas

Die Dialoge sind zum Schreien und als Kopierschutz liegt dem Spiel ein Apotheker-Handbuch bei, mit dessen Hilfe man zahlreiche Rätsel um Rezepte für Medikamente lösen muss. Es ist diese Mischung aus einem außergewöhnlichen Setting, liebenswerter Grafik, tollen Charakteren, witzigen Dialogen und „scha(r)fe“ Witzen, die den Spieler in seinen Bann zieht und begeistert. Obwohl der kommerzielle Erfolg nicht sehr groß war, war das Spiel wie viele andere Sierra-Titel bei den Fans äußerst beliebt, gerade wegen der einzigartigen Mischung.

Ohnehin wurde der Humor in Adventures eine immer wichtigere Komponente, was zum Subgenre der Comedy-Adventures führte. Während die Rätsel mit den Jahren etwas an Anspruch verloren, ging man mehr dazu über, den Spieler zu unterhalten. Neben dem Humor dienten Dramen und ernste Themen dazu, künstlerisch immer weiter in Richtung Film zu gehen. Einen Aspekt, den wir im vierten Teil dieser Serie genauer beleuchten werden.



Freddy Pharkas

Der schlichte, aber klare Grafikstil der ersten Sierra Abenteuer hatte viele Vorteile. Er erinnert in Ansätzen an die Werke von Georges Prosper Remi und zeichnet sich durch klare Konturen und dem Fehlen von Schatten aus. Die Räume waren so gestaltet, dass es einen klaren Fluchtpunkt gab, man sich auf die wenigen wesentlichen Objekte konzentrieren konnte. Dies war vor allem der Farblimitierung und den damaligen Bildschirmen geschuldet. Mein erstes Adventure spielte ich mit rund 10 Jahren (ja, es war Larry) auf zweifarbigen Monitor, der neben der *Farbe* Schwarz noch Bernsteinfarbe zu bieten hatte. Trotz des kleinen 15" Monitors war alles gut zu erkennen und erst etwas später, als ich das Spiel auf meinem 80286er mit VGA-Monitor spielte, wurde mir klar, dass das Spiel auch Farben hat.

Technische Vorreiter

Ein weiterer Pluspunkt der Sierra-Spiele war die Technik. Sie portierten nicht nur die meisten Titel auf zahlreiche Plattformen (oder gaben dies in Auftrag) sondern unterstützten auch unterschiedliche Grafikmodi und später auch Soundkarten.

Der PC war von Haus aus nur mit einem PC-Speaker ausgestattet, über den Sierra bereits Musik und Soundeffekte abspielte, was im Vergleich zu klassischen Homecomputern (Atari, Commodore etc.) furchtbar klang. Um ordentliche Klänge zu erhalten, mussten sich PC-Besitzer teure Soundkarten

kaufen, von denen sich zuerst AdLib, später die Sound Blaster von Creative Labs durchsetzten. Sierra unterstützte diese Karten extrem früh und sorgte somit auch dafür, dass sich diese Standards durchsetzten.

Rätseldesign

Ein Kernstück der Abenteuerspiele sind die Rätsel. Diese können alleine und für sich gestellt sein oder sehr komplex und ineinander verschachtelt – sogenannte Rätselketten. Viele Informationen, um weiter zu kommen, erhält man, indem man Räume untersucht und mit Personen spricht. Wenn man die richtigen Fragen stellt oder anderen einen Gefallen erweist, bekommt man neben den Informationen oft das nötige Zubehör, um ein anderes Rätsel lösen zu können.



Menü von Quest for Glory 1 (EGA-Version)

Ein simples Rätsel kann daraus bestehen, in einem Raum einen versteckten Schlüssel zu finden um die Tür zu öffnen. Komplexere Rätsel bestehen oft daraus, viele eingesammelte Objekte im Inventar in der richtigen Reihenfolge zu einem neuen Objekt zusammen zu bauen. Zum Beispiel eine Angelrute, um einen Fisch zu fangen, den man jemanden geben muss um etwas anderes zu erhalten.

Dazu ein konstruiertes Beispiel. Der Spieler braucht ein Fahrzeug um weiter zu kommen, etwa in das nächste Kapitel. Das Gefährt wird schnell gefunden, aber es gibt ein Problem: Das Auto hat keine Batterie. Die zentrale Aufgabe des Kapitels besteht somit darin, das Auto flott zu machen. Somit braucht der Spieler für eine Autobatterie ein Gefäß, Bleiplatten, Schwefelsäure und Kupferdraht. Das Gefäß ist eine wasserdichte Plastikbox, die irgendwo im Spiel herumliegt. Die Bleiplatten müssen wir erst herstellen. Eine alte Oma hat antiquierte Figuren aus Blei, die wir ihr klauen müssen, indem wir sie ablenken. Dazu hilft ihre Katze, die wir auf einen Baum locken, indem wir dort einen Fisch befestigen.

Die Bleifiguren werden von uns in einer alten Schmiede umgeschmolzen. Die Schwefelsäure entnehmen wir einem alten, industriellen Rohrreiniger. Auch das bekommen wir nicht einfach so, wir müssen dafür einem Einwohner der Stadt einen Gefallen tun. Das Kupferdraht erhalten wir von alten Leitungen in einem Haus, das kurz vor dem Abriss steht. Hierzu muss die Sicherung ausgeschaltet werden und um das Kupfer aus der Wand zu bekommen, brauchen wir Werkzeug, das wir irgendwo auftreiben müssen. Die Reihenfolge ist dabei fast beliebig und jedes der Bestandteile bringt neue Aufgaben mit sich, die meist mit anderen Charakteren im Spiel in Verbindung stehen.



Ein Markenzeichen von Freddy Pharkas waren Scha(r)fe Witze

In **Freddy Pharkas** bestehen einige Rätsel daraus Rezepte für Kunden zusammen zu mischen. In einem anderen Abschnitt müssen wir eine Gasmaske bauen. Dazu benötigen wir eine Dose, in die wir mit einem Eispickel Löcher stechen. In die Dose kommt Kohle aus einer Feuerstelle. Anschließend wird ein Lederriemen durch die Dose gezogen, damit wir die Gasmaske am Kopf befestigen können.

Durch die Maussteuerung, die in den ersten Grafikadventures noch nicht selbstverständlich war, wird das Untersuchen der Umgebung immer wichtiger und teilweise auch sehr fummelig, weil man manche Objekte nur dann entdeckt, wenn man pixelgenau mit der Mausspitze auf sie klickt. In einigen Spielen gibt es intellektuellere Rätsel, indem man mechanische Apparate repariert, etwas knobeln muss oder konkrete, historische oder naturwissenschaftliche Fragen richtig beantwortet. In der **Police-Quest** Reihe geht vieles über korrekte Polizeiarbeit. Wer sich nicht an die Vorschriften hält, verliert meistens und wird von einem Polizisten darüber belehrt, was man falsch gemacht hat.



Im ersten Teil hatte Sonny Bonds schwarze Haare, im zweiten Teil war er blond und im dritten, wie hier im Bild zu sehen, war er brünett.

Wie das Gasmasken-Beispiel zeigt, geht es meistens nicht darum, etwas historisch oder wissenschaftlich korrekt zu erledigen. Auch das Batterie-Beispiel ist nur schwer vereinfacht und auf die wesentlichen Elemente reduziert. Viele Rätsel haben einen sehr abstrakten Charakter. So werden immer wieder Objekte zu anderen Objekten umgebaut, die in der Realität nicht funktionieren würden. Dies führt in manchen Spielen vor allem Anfänger zu viel Frustration, da ihnen die Rätsel teilweise – nicht zu unrecht – unlogisch erscheinen. Viele Dinge findet man demnach durch reines probieren heraus, was einem die Spiele auch nicht immer einfach machten. Wenn in **Police Quest III** Passwörter und Telefonnummern im Handbuch notiert sind, ist das für Besitzer des Originals noch eine einfache Sache. Wenn man aber an einer bestimmten Stelle des Spiels auf einen speziellen Moment warten muss, um etwas tun zu können, kann das ziemlich frustrierend sein. Vor allem, wenn erst durch richtiges Timing entsprechende Ereignisse ausgelöst werden.

Konkurrenz verdirbt das Geschäft



Die meisten Firmen konnten mit den hochwertigen Spielen

von Sierra On-Line nicht mithalten. Bereits die Produktionskosten von **King's Quest I** waren sehr hoch und sie stiegen mit weiteren Spielen stetig an. Die Spiele wurden, vor allem grafisch, immer umfangreicher, was nicht nur auf Seiten der Grafiken Probleme mit sich brachten. Der Spieler musste oft endlose Wege gehen, um an Punkt A ein Objekt zu finden und es an Punkt B abzugeben. In **Quest for Glory II** war dies sogar ein Bestandteil vom Kopierschutz, da man die Labyrinth der Stadt ohne die beigelegte Karte kaum meistern konnte.



Larry 1

Sierra-Titel zeichneten sich Anfangs auch dadurch aus, dass sie ein Punktesystem beinhalteten. Mit jedem Rätsel erhielt der Spieler Punkte und man musste nicht alles lösen und entdecken, um das Ende zu sehen. Das erhöhte den Wiederspielwert und da das Ende oft großartig inszeniert wurde, lohnte sich erneutes durchspielen durchaus.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2018/06/Larry-2-Intro-CUT.mp4>

Intro von **Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)** – 1988

In **Police-Quest I** wurde man von der ganzen Stadt gefeiert, nachdem man eine Mafia-Bande überführte. Bei der Feier traten auch Charaktere auf, die man am Anfang des Spiels, beispielsweise wegen Trunkenheit am Steuer, einsperrte. Das Ende von **Leisure Suit Larry 6** gehörte zu seiner Zeit mit zum großartigsten, was man damals auf dem Bildschirm erleben durfte. Als man endlich (s)eine Traumfrau ins Bett bekam, wurden in einem Fenster kleine Videos abgespielt, welche das Geschehen im Schlafzimmer symbolisierten. Eine aufblühende Blume, eine startende Rakete, ein Zug der in einen Tunnel fährt. Alles sehr banal, aber so liebevoll und passend umgesetzt, dass man vor Lachen glatt vom Stuhl plumpste.



Im Park wird ein Toter aufgefunden, den wir bereits kennen

Es gab genug Gründe, die Spiele mehrfach zu spielen, aber oft blieb man auch stecken und musste hoffen, dass ein Spielmagazin oder ein Lösungsbuch Hilfe anbot. Dazu kam, dass auch andere Firmen etwas vom großen Kuchen abhaben wollten. Mit *Lucasfilm Games* (ab 1991 *LucasArts*) trat ab 1982 ein finanzkräftiger Konkurrent auf den Plan, der ab 1987 mit [Maniac Mansion](#) Sierra ordentlich Feuer unter dem Hintern machte.



Maniac Mansion ist grafisch sehr abwechslungsreich

Die SCUMM-Engine (Script Creation Utility for Maniac Mansion) wurde im Genre zur Referenz und ermöglichte eine Fülle der besten Adventures aller Zeiten. Was beim Point-and-Click Adventure **Maniac Mansion** mit zahlreichen Innovationen begann, wurde in den folgenden Jahren zu einem der Sargnägeln von Sierra On-Lines. Wie sich das entwickelte, könnt ihr [im dritten Teil](#) lesen.

Weitere Teile

[Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)

[Teil 3 – Lucas und die SCUMM-Lokomotive](#)

[Teil 4 – Fotorealistisch?](#)

[Teil 5 – Aufbruch in neue Abenteuer](#)

[Teil 6 – Zurück in der Gegenwart](#)

Date Created

19. Juni 2018

Author

sven