



Walk to
Push
Pull
Give
Open
Close
Read
Walk to
Pick up
What is
Unlock
New kid
Use
Turn on
Turn off
Fix

KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

03 MANIAC MANSION

04. NOVEMBER 2010

Originaltitel: Maniac Mansion

Erschienen: 1987

Sprache: deutsch

Altersempfehlung: ab 12

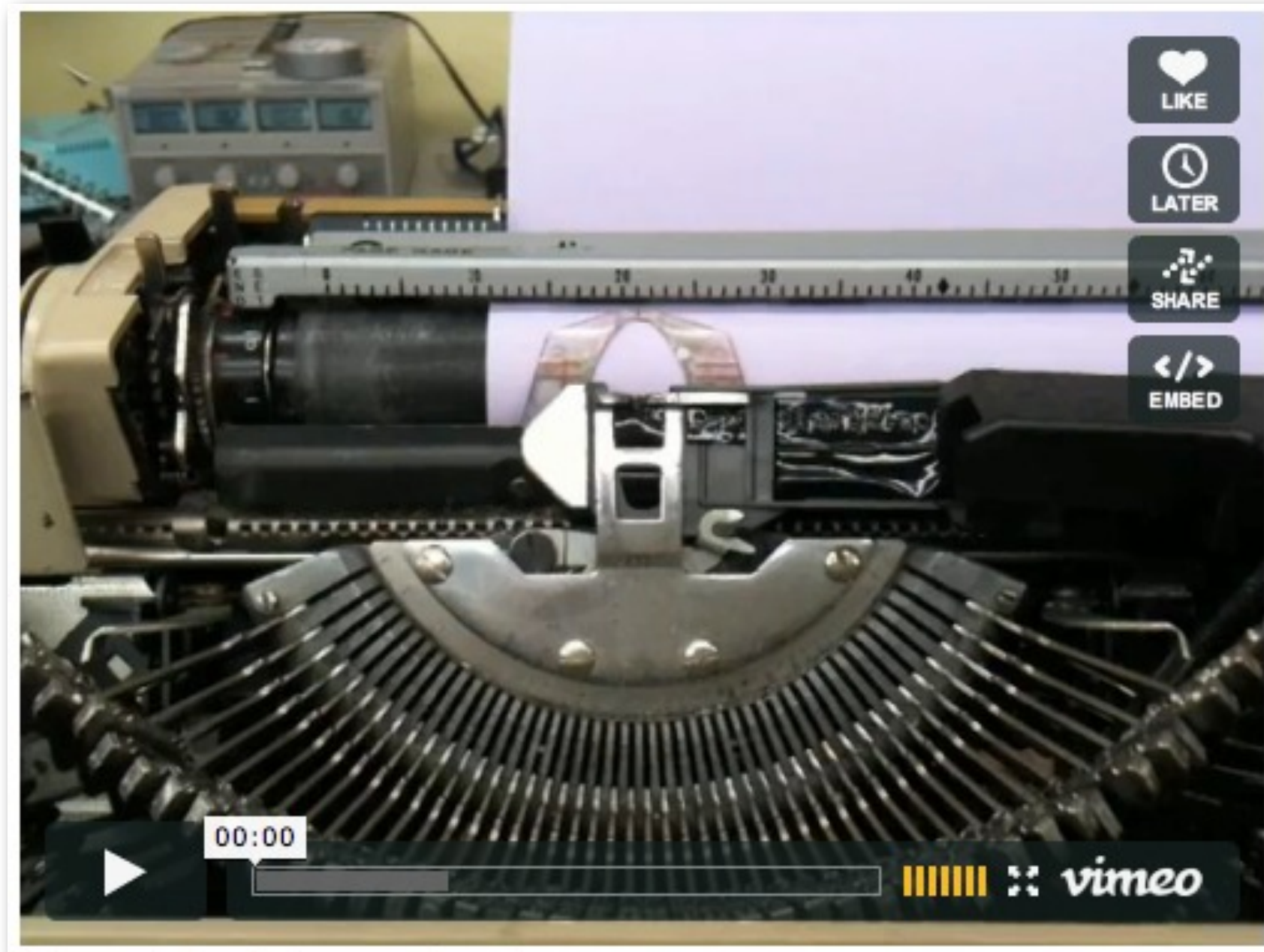
Systemanforderungen:

PC

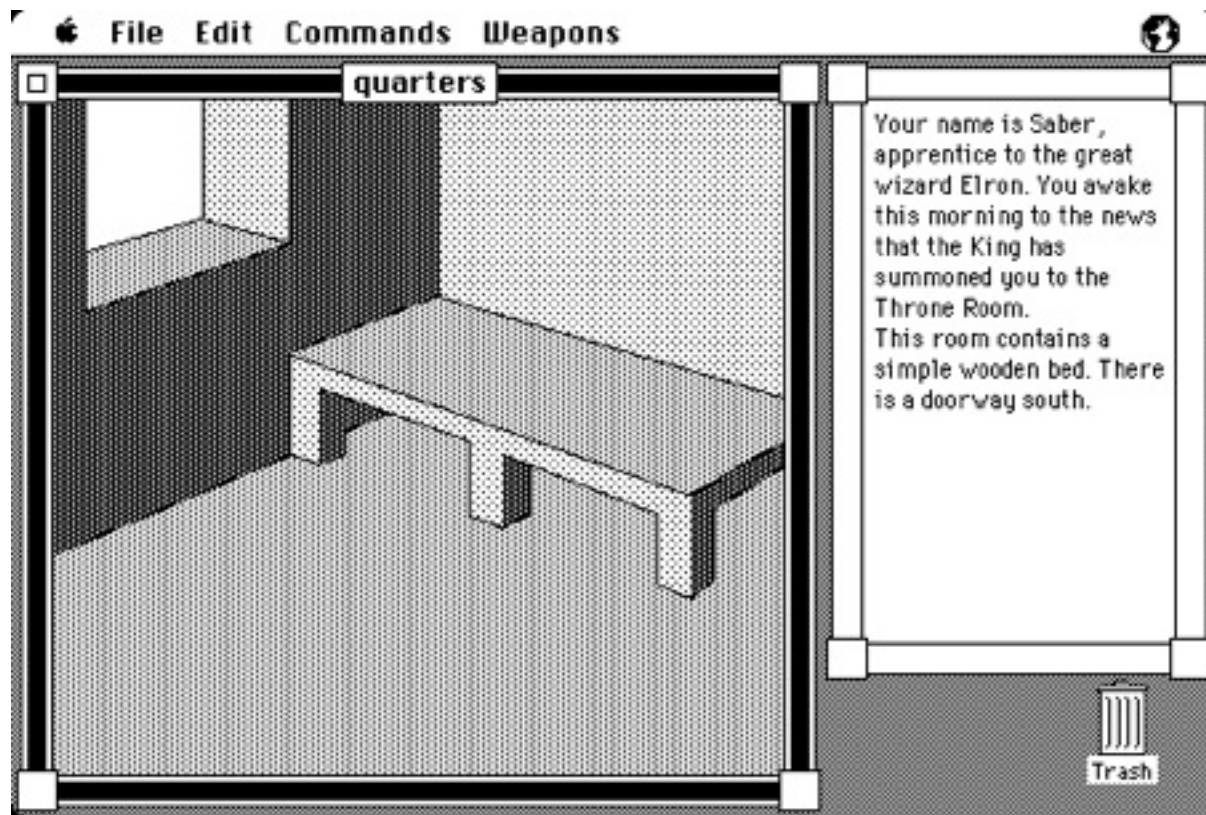
256 kbyte RAM

CGA

Die Krise der Textadventures

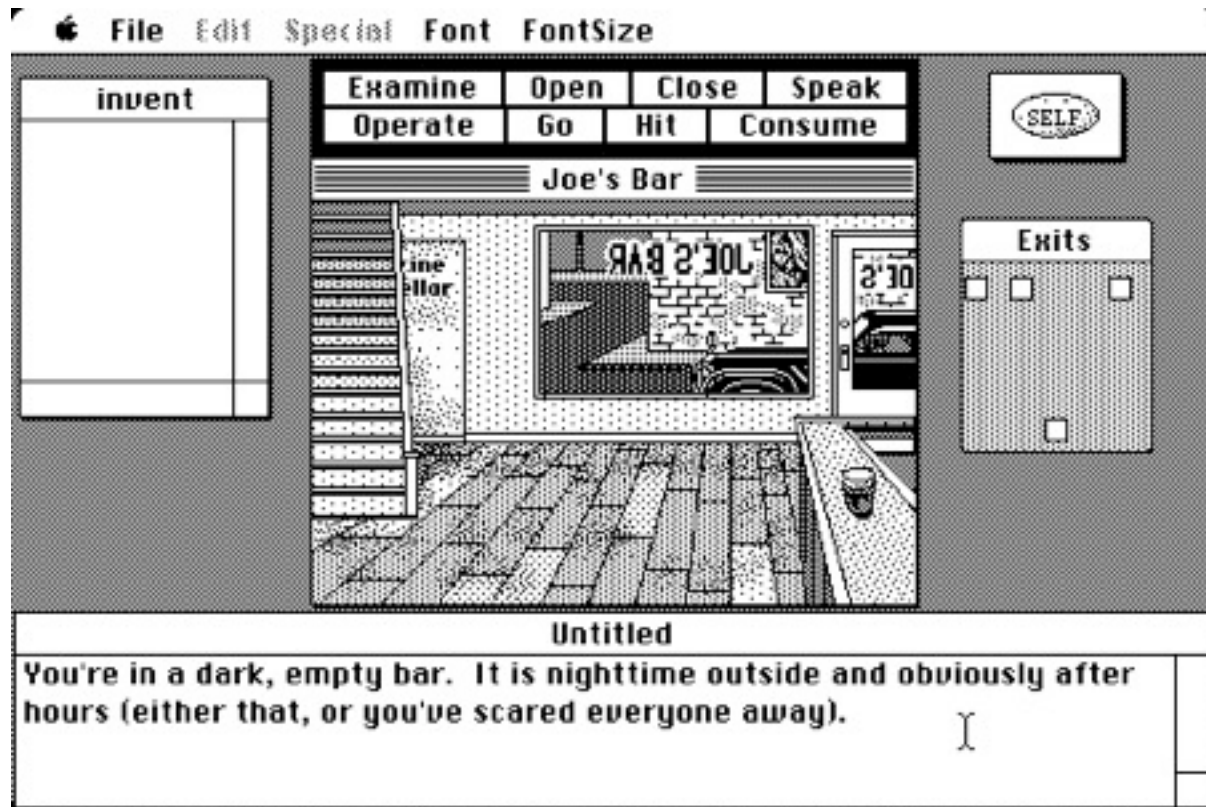


<http://www.nerdcore.de/wp/2010/10/31/textadventure-on-a-typewriter/>



Point & Click

Enchanted Scepters, 1984



Déjà Vu, 1985



MANIAC MANSION[®]

Ich erinnere mich gern an die alten Zeiten mit dem C64 zurück. Um so erfreuter war ich als ich die Umsetzung von Lucasfilms "Maniac Mansion" für das NES in meinen Händen hielt.



Ein wahres Prachtexemplar der Gattung "Irrenhaus" (frei übersetzt) wird uns hier von YENO geboten. In dieser

abgefahrenen Adventure-Geschichte von Ron Gilbert und Gary Winnik tummeln sich allerlei Gestalten. Unter anderem der verrückte Wissenschaftler Dr. Fred, sein Sohn Ed, eine Ex-Krankenschwester mit blauer Gesichtsfarbe, ein grüner und ein violetter Tentakel, den übrigens jeder in seinem Haushalt haben sollte und natürlich Sandy, die von Dr. Fred entführt wurde.

Die Steuerung über Icons und Joypad ist etwas mühselig, wird aber durch Select, bzw. den drei Hauptaktionen (öffne, benütze, nimm) unterstützt. Besonders lobenswert ist auch die Möglichkeit des Abspeicherns. Mit Hilfe eines Langzeitakkus, der sich während des Spielens wieder regeneriert, kann man jederzeit den aktuellen Spielstand absaven. Unendlich lange und stupide Paßwortfunktionen ge-

hören der Vergangenheit an. Zur Story: Deine Aufgabe ist es nun, Sandy aus den Klauen des wahnsinnigen Dr. Fred zu befreien, bevor dieser eine unangenehme Gehirnoperation (he, he, he) an Deiner Freundin durchführt. Nachdem Du zwei Deiner Freunde ausgewählt hast, die Dir bei Deiner Suche

helfen, ist das unerschrockene Rettungstrio komplett. Bevor es zum Showdown mit dem Bösewicht kommt, müßt Ihr zahlreiche Rätsel lösen und die verwinkelten Korridore und versteckten Räume des "Irrenhauses" erkunden.

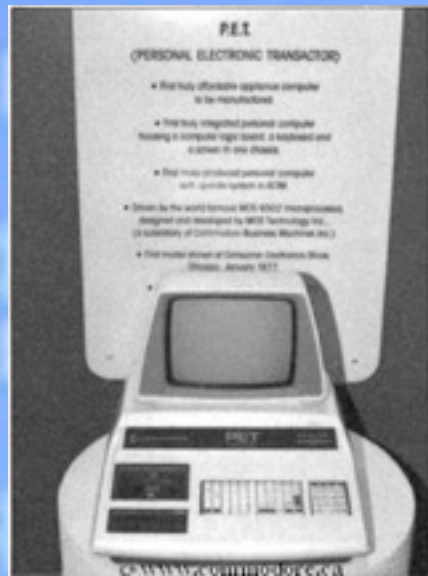
Fazit: Maniac Mansion ist das beste Adventur, das es zur Zeit für das NES gibt. Supergrafiken, Spitzenso- und und die originalgeteue Umsetzung machen dieses Spiel unentbehrlich. Durch die vielen verschiedenen Lösungswege bleibt es immer interessant.

(Testmuster von YENO)

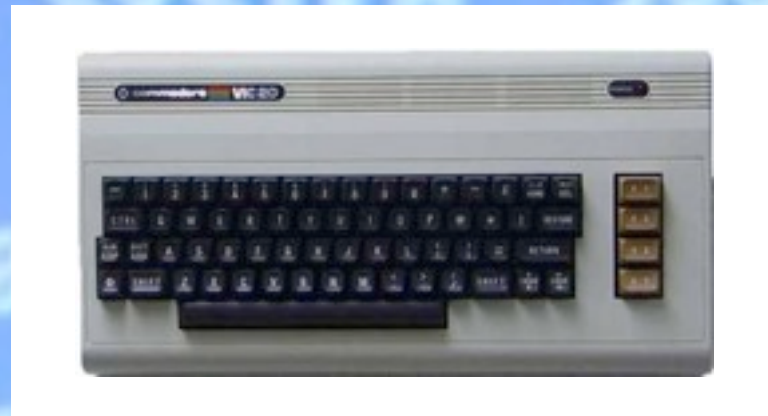
(rs)



Commodore



Commodore PET
1977-1986



Commodore VIC20, 1980-1985
2.5 Mio. Geräte



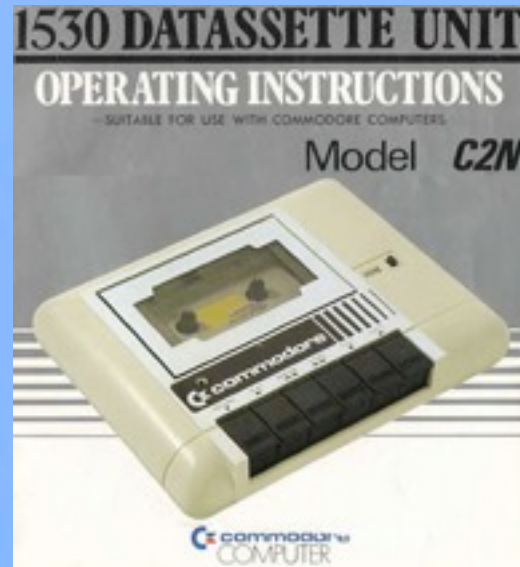
Commodore 64 1982-1992
30 Mio. Geräte



Commodore Amiga,
1985-1994



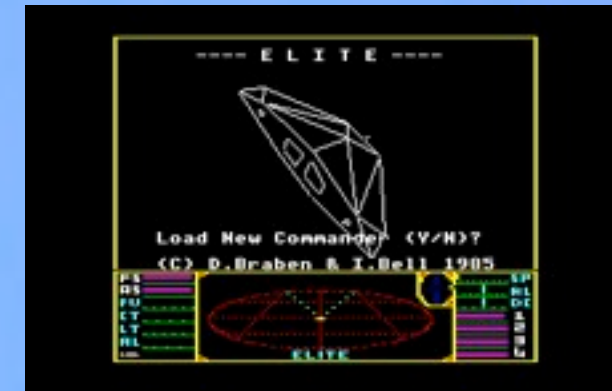
Joystick 1311



Datassette 1530



Floppy 1541



Elite auf dem C64

SCUMM

Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM)



16-color graphics and a 320×200 resolution

SCUMM unarguably changed the face of adventure gaming forever. The 12 games it fathered are all classics in their own right, not to mention all of the games influenced by its verb/noun point-and-click interface. SCUMM is certainly one of the fathers of adventure games. It will be missed sorely ...

Maniac Mansion (1987) · *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988) · *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure* (1989) · *Loom* (1990) · *The Secret of Monkey Island* (1990) · *Passport to Adventure* · *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1991) · *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992) · *Maniac Mansion: Day of the Tentacle* (1993) · *Sam & Max Hit the Road* (1993) · *Full Throttle* (1995) · *The Dig* (1995) · *The Curse of Monkey Island* (1997)

MANTIC MANSION



Copyright 1987, 1988 Lucasfilm Ltd.
All rights reserved.

SCUMM Scripting

```
Actor.Init(4);  
Actor.Face(180);  
SayLineSimple(4, '/B3Kn399/Just because you're a grownup...');  
Wait.ForMessage();  
SayLineSimple(4, '/B3KN400/... doesn't mean that you can waste my time.');
```

```
Wait.ForMessage();  
Actor.Init(1);  
Actor.Turn(180);  
If(!BinVar583){ SayLineSimple(1, '/TWGT462/Hey! There's no bottom to this mug!');  
    BinVar583 = 1; }
```

“The brilliance of SCUMM was that it allowed us to control the characters onscreen, the game logic, multitasking and more, while still working with a high-level language, one that let us write using near-English commands. And because we were working in a high-level language, it was much easier to port to other platforms.” (Edge Magazine)

Line 1: Choose actor number 4 for the next Actor function.

Line 2: Make actor number 4 face 180 degrees (relative to straight left)

Line 3: Make actor number 4 say this line (the /B3KN399 stuff is used for identifying the file with the spoken dialogue).

Line 4: Waits for spoken dialogue to finish.

Line 5: Speaks another line.

Line 6: Waits again.

Line 7: Choose actor 1.

Line 8: Turns actor 1 180 degrees.

Line 9+: These last lines only show the text if BinVar583 is 0 (it's set to 1 if Guybrush has already looked at the mug) in order to avoid using the surprised line when he already knows there's no bottom.

Ron Gilbert



1987 - *Maniac Mansion*

1988 - *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*

1989 - *Indiana Jones and the Last Crusade: Das Graphic Adventure*

1990 - *The Secret of Monkey Island*

1991 - *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*

2010 - *DeathSpank*

Entwicklung

Initially,” recalls Winnick, “Ron and I actually developed a very basic, board game-style version of the game that was playable on paper. Ron figured that if we could get that to work and it was entertaining, we could translate that over to the computer. I don’t remember all the nuances of the paper version – I mainly remember the floorplan of the mansion we developed as the ‘game board’. We had a basic outline of the walls and I created acetate overlays for each level of the mansion with details of the rooms. I believe we may have also had cards representing the characters and events.”

“Soon after [writing the story],” reveals Gilbert, “I decided that I was sick and tired of text parsers”



Technische Details



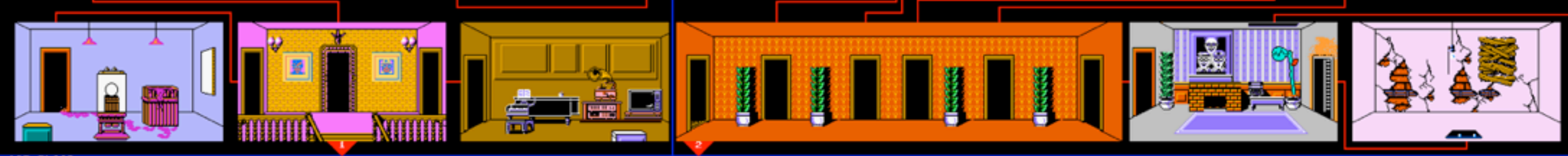
»Interessanterweise benötigt das SCUMM System nicht viel Hauptspeicherplatz (der Commodore 64 verfügte lediglich über 64 KByte). Vielmehr hatten die Designer mit den viel zu kleinen Disketten zu kämpfen. Auf den ca. 170 KByte mussten die insgesamt 55 Räume des Spiels gepackt abgelegt werden. Nur so passte das gesamte Haus auf zwei Diskettenseiten. In einer Ausgabe der Zeitschrift "Happy Computer" aus dem Jahre 1987, erläutert Ron Gilbert, dass es im Spiel über 450 manipulierbare Objekte und 73 verschiedene Toneffekte gibt.«

Tim Schürmann

<http://www.tim-schuermann.de/c64/de/2004/maniac.html>



3RD FLOOR



1ST FLOOR



OUTSIDE



DUNGEON AND LAB



Maniac Mansion[™]

COPYRIGHT 1990
LUCASARTS ENTERTAINMENT CO.

MAP BY JON LEUNG
FOR UGRAPS.COM
JONATHANLEUNG314@HOTMAIL.COM

JALECO



ScummVM



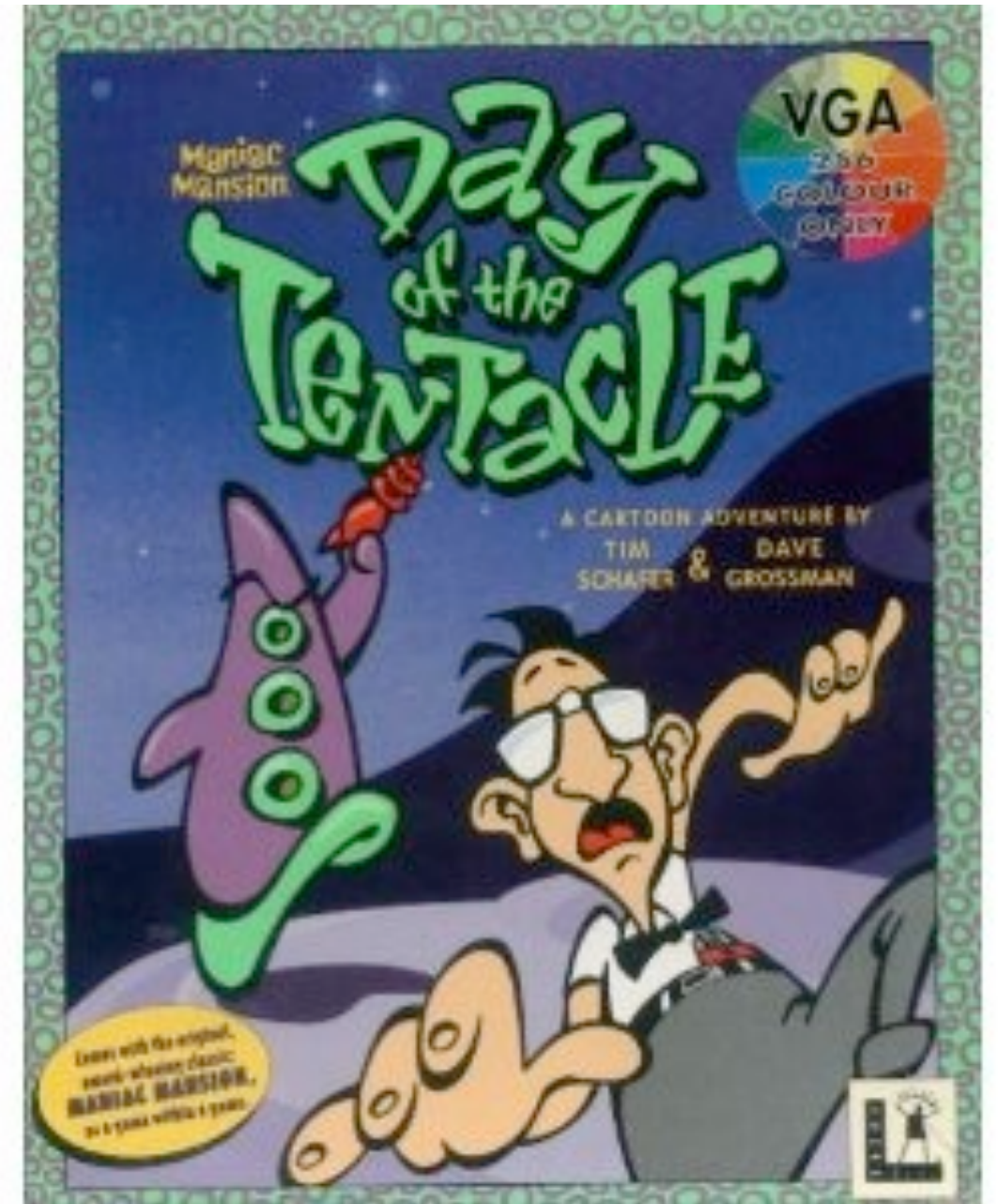
Fernsehserie

1990-1993



<http://www.youtube.com/watch?v=aOk4khUh5KU>

Nachfolger



Day of the Tentacle, 1993