

# Maniac Mansion



## Das Spiel

Das erste Adventure aus dem Hause Lucas Arts gilt heute als Klassiker des humorvollen Spiels mit Slapstick-Elementen. Maniac Mansion hat etwas geschafft, was nicht viele Spielprogramme fertigbringen: Es ist zum Evergreen geworden. Niemand würde dieses Spiel heute als „veraltet“ bezeichnen. Die Lösung, die wir hier präsentieren, hat mit dem Erscheinen von „Maniac Mansion II: Day of the Tentacle“ neue Bedeutung gewonnen, denn Lucas Arts hat den Vorgänger noch einmal komplett in den Nachfolger integriert.

Es leben einige seltsame Leute im Maniac Mansion: Dr. Fred, ein pensionierter Hausarzt, der zum verrückten Wissenschaftler wurde, Schwester Edna, eine ehemalige professionelle Pflegerin, deren Hobbies sogar einen Seemann erröten lassen würden, Weird Ed, ein militanter Jugendlicher mit Hamster-Tick – und dann sind da noch seltsame Tentakel und ein süßes junges Ding namens Sandy, die im Keller gefangengehalten wird.

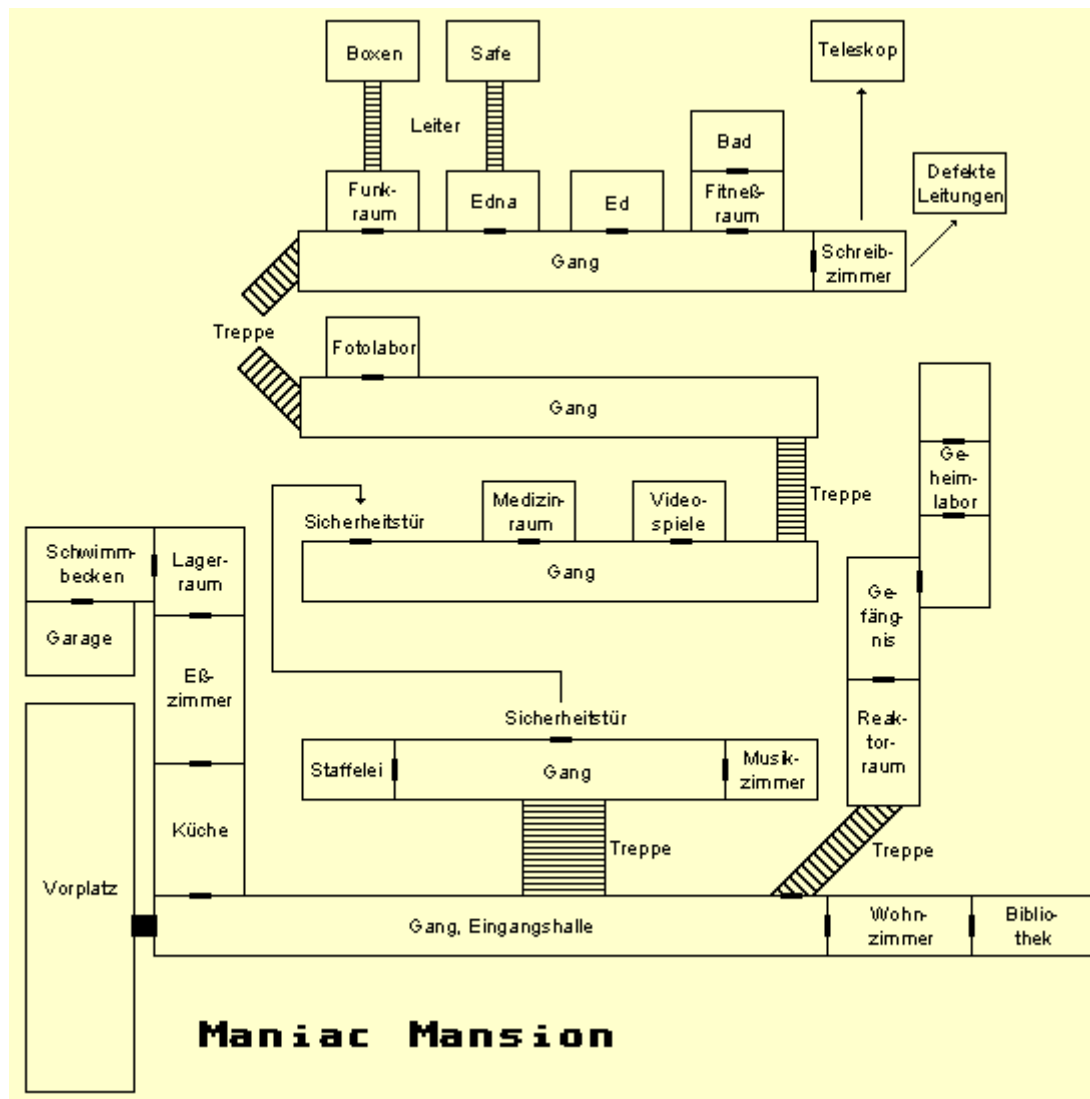
Eure Aufgabe ist es, ein Team aus drei Studenten einschließlich Sandys Freund Dave durch das Haus zu führen und das Mädchen zu retten. Hierzu wählt ihr neben Dave noch zwei andere Jugendliche aus einer Liste von sieben aus, von denen jeder spezielle Geschicke, Talente, aber auch Schwächen hat. Je nachdem, für welche Teenager ihr euch entscheidet, gibt es unterschiedliche Lösungswege.

Filmartige Sequenzen zeigen, was an einem jeweils anderen Ort des Hauses gerade geschieht, und sind mitunter entscheidend für das weitere Vorankommen.

## Bei Ed, Edna und Dr. Fred

Maniac Mansion ist kein Abenteuer, das man mit zusammengebissenen Zähnen durchstehen müßte – auch wenn es darum geht, ein unschuldiges Mädchen aus der Gefahr zu befreien. Die handelnden Figuren nehmen sich selbst keinesfalls ernst, und so darf auch der Spieler mehr als einmal in befreiendes Gelächter ausbrechen.

Das Programm erlaubt dem Spieler die Wahl der „Helden“. Neben dem obligatorischen Dave habe ich mich für die beiden Kinder Wendy und Bernard entschieden. Und jetzt geht es los: Wir schalten um zu dem alten, geheimnisumwitterten Gebäude, wo alles seinen Anfang nahm ...



Der Ort des Geschehens

## Tentakel, modisch gestylt

Vor mehr als 20 Jahren schlug ein Meteor in den Vorgarten des Hauses ein, das den Spitznamen „Maniac Mansion“ (zu deutsch „Irrenhaus“) trägt. Seitdem passieren dort sehr, sehr seltsame Dinge. Lila Tentakel hüpfen frei herum, in der Küche hängt eine Kettensäge. Die Topfpflanzen haben Heißhunger auf Fleisch, das Wasser im Swimming Pool zeigt zur nächtlichen Stunde ein geheimnisvolles Leuchten.

Zu allem Überfluß ist Daves Freundin Sandy verschwunden, und ihre Spur führt ausgerechnet zu diesem Gemäuer. Allein, sagt sich Dave, bin ich machtlos, aber mit zwei Freunden könnte ich Sandy da rausholen. Er entscheidet sich für Wendy und Bernard, doch als er den beiden sein Vorhaben schildert, bekommt Bernard Muffensausen. Schließlich siegt die Vernunft, die Angst bleibt aber – nicht ganz unbegründet, wie sich noch zeigen wird.

Ich steuere nun alle drei Figuren abwechselnd und postiere zunächst Wendy vor dem Briefkasten, während Dave zur Haustür geht. Bernard wird vorerst noch nicht benötigt.

### **Dave**

Nachdem ich feststelle, daß die Haustür – logisch! – verschlossen ist, bemerke ich irgend etwas Weiches unter meinen Füßen. Aha! Fußmatte! Ob da wohl ... – ich hebe sie hoch, und wahrhaftig! Darunter Liegt ein Schlüssel, den ich gleich darauf an der Haustür ausprobiere. Er paßt, und da mich die Sorge um Sandy jegliche Angst vergessen läßt, gehe ich durch die offene Tür ins Haus und verschwinde gleich links in Richtung Küche.

Ich bewege mich sehr langsam vorwärts, was sich positiv auf den weiteren Spielverlauf auswirkt, denn eine seltsame alte Dame namens Edna steht am Kühlschrank und ist von meinem Auftauchen total begeistert. Mit ausgebreiteten Armen läuft sie auf mich zu, doch ich stehe mehr auf junge Dinger wie Sandy. Außerdem kann ich mir auch so denken, daß sie mich lieber im Kerker als in ihrem Schlafzimmer sähe. Folglich laufe ich in den Flur zurück. Gehe ich nach einer Weile in die Küche zurück, ist „Dame“ Edna verschwunden (bei der C 64-Version leuchtet quasi als Signal die Floppy-Lampe).

Ich nehme alles, was ich in die Finger kriegen kann: Die Taschenlampe, die alten Batterien, Käse und Pepsi aus dem Kühlschrank, außerdem die Kettensäge. Wer weiß, wozu das ganze Zeug gut ist!

Dann laufe ich rechts durch die Tür, überlege, ob ich den alten Braten mitnehme, lasse es dann aber schließlich sein und öffne die Tür am Ende des Speisezimmers. Ich komme in eine Vorratskammer, wo ich mich an den Fruchtsäften und dem Krug bereichere. Die Flasche mit dem Entwickler knallt auf den Boden, der Inhalt fließt durch das Gitter. Die zweite Tür in diesem Raum läßt sich nicht öffnen, und da es hier nichts weiter zu holen gibt, gehe ich zurück zur Standuhr.

Wie ich mittlerweile erfahren habe, gibt es außer Edna noch den verrückten Dr. Fred und Weird Ed in diesem Haus. Ed bekommt zwischendurch Hunger und will in die Küche, um sich dort den Käse zu holen. Pech für ihn, denn den habe ich ja eingesackt. Sobald Ed (hungrig) wieder in sein Zimmer zurückgekehrt ist, kann ich weitermachen. Die Tür ohne Klinke bekomme ich nicht auf, aber dann sehe ich den rechten Kobold am Fuße der Treppe. Sehr schnell erkenne ich, daß der „Türöffner“ nur so lange funktioniert, wie ich gegen den Kobold drücke. Folglich brauche ich, um durch die Tür zu gelangen, einen meiner Freunde.

### **Bernard**

Ich wähle Bernard. Wendy muß nämlich am Briefkasten bleiben, da Ed auf ein Paket wartet, das auch für uns sehr wichtig ist. Als Dave lasse ich noch Bernard ins Haus, drücke dann gegen den Kobold und schalte auf Bernard um.

(Bernard) Ich marschiere durch die offene Tür. Natürlich ist es stockdunkel, aber mit „WAS IST“ erfahre ich ziemlich schnell, wo sich der Lichtschalter befindet. Ich gehe nach links und entdecke eine weitere Tür. Daneben befindet sich ein silberner Schlüssel, den ich selbstverständlich mitnehme. Ich merke mir, daß sich hier ein Sicherungskasten befindet, und gehe zu Dave zurück. Ihm gebe ich mein Mitbringsel und verschwinde wieder im Keller.

### **Dave**

Ich begeben mich nach rechts ins Wohnzimmer, wo ich als erstes den Kronleuchter bewundere und dabei entdecke, daß in diesem ein Schlüssel versteckt ist. Eine Leiter habe ich nicht, auch Möbel wollen nicht weichen, also lasse ich vorerst den Schlüssel Schlüssel sein und laufe nach rechts in die Bibliothek. Hier taste ich mich im Dunkeln zum Lichtschalter vor, entdecke das kaputte Telefon und schließlich die lose Wandverkleidung, hinter der sich eine Leerkassette befindet, die ich natürlich mitnehme.

Im nächsten Stockwerk ist links das Malzimmer, wo ich Wachsfrüchte einkassieren darf, außerdem Pinsel und Farbentferner. Die Stahlsicherheitstür auf dem Flur öffne ich mit dem Code aus dem Handbuch.

Die offene Tür führt zur nächsten Treppe nach oben, wo ich gleich in der ersten Tür verschwinde. Hinter dieser befindet sich ein Arztzimmer. Ich schalte die Tischlampe ein und öffne die Schreibtischschublade, nehme das dort gefundene Manuskript mit und gehe wieder hinaus. Hinter der zweiten Tür befinden sich Spielautomaten, mit denen ich momentan aber noch nichts anfangen kann.

Also nehme ich die Treppe in die nächste Etage, wo ich einem hungrigen Tentakel begegne. Nach mehreren vergeblichen Versuchen und diversem Speichern auf der Festplatte finde ich endlich seine bevorzugte Mahlzeit: Wachsfrüchte und Fruchtsäfte, genau in dieser Reihenfolge. Der Weg ist frei, und so gelange ich in den nächsten Stock, wo die erste Tür wieder einmal die beste ist.

Hier ist Dr. Freds Reich: Ein kaputtes Funkgerät, ein Steckbrief (lesen und Nummer merken), ein Bild der wunderhübschen (ähem) Edna, ein Bett, ein Zehn-Cent-Stück neben dem Tisch auf dem Boden (aufheben) und eine Leiter, die ich mutig erklimme. Oben angekommen sehe ich zwei riesige Lautsprecher und davor ein reichlich deprimiertes Tentakel, das ich erst mal reden lasse. Die Schallplatte bei der Stereoanlage lasse ich natürlich mitgehen, genauso den gelben Schlüssel ganz rechts an der Wand.

Ich klettere wieder nach unten. Dort stelle ich fest, daß Edna im zweiten und Ed im dritten Zimmer ist. Ich betrete den vierten Raum auf diesem Flur, wo ich den dort befindlichen Kraft-O-Mat gleich zweimal benutze. Dann geht's ins Badezimmer. Dort eigne ich mir den Schwamm an. Dieser spielt bei dem hier beschriebenen Lösungsweg allerdings keine Rolle. Er ist nur dann entscheidend, wenn man ein Foto entwickeln will, denn den im Vorratsraum verschütteten Entwickler findet man in dem Raum hinter dem Gitter neben dem Hauseingang wieder. Mit dem Schwamm läßt er sich aufsaugen. Das fertige Bild (in der Dunkelkammer im „Tentakel-Flur“ entwickeln) schickt man dann mit den Briefmarken von Eds Paket ab. Dies aber nur nebenbei...

Um die Mumie hinter dem Duschvorhang kümmere ich mich jetzt noch nicht. Zurück auf dem Gang, öffne ich nun die letzte Tür. Den Fleck an der Wand behandle ich mit dem Farbertferner und betrete den dahinterliegenden Raum. Ich stehe zwar im Dunkeln, aber hier hilft die Taschenlampe, die ich längst mit den alten Batterien gefüttert habe. Ich suche und finde das Licht, schalte es ein und erforsche die blanken Drähte, um sie gleich danach mit einem eindeutigen Aufschrei wieder loszulassen.

(Irgendwann zwischendurch – früher oder später, abhängig von eurem Tempo – klingelt es an der Haustür, denn das von Ed erwartete Paket ist eingetroffen. Wendy nimmt es sofort an sich und verschwindet in Richtung Ausgangspunkt, während Ed sich reichlich ver%&#st vorkommt.)

An dieser Stelle merke ich, daß ich eigentlich zuviel mit mir herumschleppe – und was nützt das alles, wenn mich Ed oder Edna fangen?

Also gehe ich in den untersten Flur zurück, wo ich Bernard aus dem Keller herauslasse. Ich gebe ihm alles, was ich nicht brauche (was das im einzelnen ist, erfahrt ihr durch den weiteren Text), gehe die Treppe hoch und finde mich im Musikzimmer wieder, wo ich die Kassette in den Rekorder und die Tentakel-Platte aufs Grammophon lege. Dann schalte ich den Rekorder auf Aufnahme, starte das Grammophon und habe kurz darauf einen schönen schrillen Ton aufgenommen. Die Schallplatte wird nicht mehr benötigt, das Tape nehme ich wieder mit. Anschließend kehre ich ins Wohnzimmer zurück, wo der arrogante Kronleuchter mir bislang den Schlüssel vorenthalten hat.

Jetzt geht's ihm an den Kragen! Ich lege das Tape ins Kassettenfach der Stereoanlage ein, die sich im Schrank unter dem Uralt-Radio befindet. Dann wird diese nebst dem Rekorder eingeschaltet. Jawollja, ein hohes C halten weder Fenster noch Kronleuchter aus (was selbstredend keinen Bezug zu einem gewissen Fruchtsaft darstellen soll), und so gelange ich endlich an den rostigen Schlüssel.

Ich laufe aus dem Haus, nehme die Büsche links neben der Treppe weg und öffne das Gitter. Dann gehe ich zurück in die Vorratskammer, öffne die Tür mit dem silbernen Schlüssel (den ich von Bernard hoffentlich bekommen habe) und gelange zum Swimming Pool. Hier fülle ich den Krug mit Was-

ser, öffne das Tor und trete hindurch. Das Garagentor kann ich dank des Krafttrainings problemlos öffnen, den Kofferraum von Eds Wagen bekomme ich mit dem gelben Schlüssel auf. Dort eigne ich mir Werkzeugkasten und Wasserhahngriff an (hier war meine Tragekapazität erschöpft – deshalb nochmals der dringende Rat, Gegenstände, die Dave nicht benötigt, an Wendy bzw. Bernard abzugeben). Garage und Kofferraum lasse ich offen und gehe zurück zum Swimming Pool.

#### **Wendy**

Ich steige in die Luke neben der Treppe, gehe nach links zum Haupthahn und öffne diesen.

Dave

Das Wasser ist aus dem Swimming Pool entwichen, und so kann ich in selbigen klettern, um den leuchtenden Schlüssel und das Radio zu nehmen. Schnell steige ich wieder aus dem Pool, denn der Doktor gerät in Panik. Also lasse ich Wendy den Haupthahn wieder schließen.

Wer einmal einen Grabstein sehen möchte, kann ja spaßeshalber den Hahn zudrehen, während Dave noch im Pool ist oder einfach warten, bis alles in die Luft fliegt.

Es geht nun wieder zurück in den Hausflur, wo ich Bernard Werkzeuge, Radio, Taschenlampe und die Pepsi-Dose, ferner den Krug mit Wasser, den Wasserhahngriff und die Münze gebe. Ich gehe zurück in den Keller und postiere mich neben dem Sicherungskasten.

#### **Bernard**

Als erstes öffne ich die Haustür. Dann laufe ich ins Wohnzimmer und nehme die Radioröhre aus dem uralten Radio. Nun begeben wir uns direkt in Dr. Freds Zimmer, wo ich das Funkgerät instandsetze, indem ich es mit der Radioröhre füttere.

Ich gehe nun in das Zimmer mit der fleischfressenden Pflanze, gieße das Wasser aus dem Krug auf sie und gebe ihr gleich die Pepsi zu trinken.

#### **Wendy**

Ich klinge an der Haustür und verschwinde.

#### **Bernard**

Sobald Ed sein Zimmer verlassen hat, gehe ich in dessen Zimmer und nehme Hamster und Schlüsselkarte. Das Sparschwein knacke ich und nehme die drei darin enthaltenen Zehn-Cent-Münzen mit. Schnell verschwinde ich ins Zimmer mit dem Kraft-O-Mat und spurte von dort aus ins Badezimmer, wo ich den Wasserhahn mit dem Griff repariere. Den Duschvorhang aufzuziehen und den Wasserhahn aufzudrehen ist eine logische Folge, und nun zeigt sich, daß auch Mumien Nässe nicht besonders schätzen, denn sie weicht nach rechts aus.

Wenn ich das Wasser wieder ausdrehe, wird dort, wo eben noch die Mumie gestanden hat, die Telefonnummer von Edna sichtbar, die ich mir merke. Ich gehe nach unten, lasse Wendy ins Haus und laufe in das Zimmer mit den kaputten Drähten. Hier öffne ich das Radio und stecke die darin befindlichen Batterien in die Taschenlampe.

#### **Dave**

Ich gehe zum Sicherungskasten und schalte den Strom aus.

#### **Bernard**

Ich schalte die Taschenlampe ein und repariere mit dem Werkzeug schnell die Drähte. Anschließend schalte ich die Lampe aus.

#### **Dave**

Ich schalte den Strom wieder ein und verlasse den Keller, gehe ins Zimmer mit der fleischfressenden Pflanze, klettere an ihr nach oben und gelange zu einem Teleskop, das ich nachher mit dem Zehn-Cent-Stück aus Dr. Freds Zimmer aktiviere (Ihr werdet das doch nicht etwa Bernard gegeben haben?).

**Bernard**

Ich begeben mich in die Bibliothek und repariere das Telefon.

**Wendy**

Ich laufe in den obersten Stock und postiere mich vor Ednas Tür.

**Bernard**

Ich wähle Ednas Telefonnummer – meine Vermutung war richtig, die Alte steht auf obszöne Anrufe!

**Wendy**

Während Edna telefoniert, betrete ich ihr Zimmer, nehme den kleinen Schlüssel, der rechts auf dem Schränkchen liegt, und klettere die Leiter ganz rechts hoch. Dort finde ich nach einem mutigen „ZIEH GEMÄLDE“ einen Wandsafe.

**Dave**

Ich werfe die Münze ein, drücke den rechten Knopf und drehe das Teleskop so lange, bis ich eine Spinne sehen kann. Ich lese die Kombination vom Safe ab, indem ich das Teleskop darauf richte.

**Wendy**

Ich öffne den Safe, nehme den Umschlag mit dem Vierteldollar und warte, bis Edna wieder von Bernard angerufen wird, um dann in den Raum mit den Spielautomaten zu gehen.

Dort spiele ich „Meteor Mess“ (mit dem Vierteldollar) und präge mir den High Score ein. Nun treffen sich alle drei Kinder in der Eingangshalle.

Den leuchtenden und den rostigen Schlüssel erhält Bernard.

**Bernard**

Ich werde in den Reaktorraum eingelassen. Dort schließe ich die Tür zum Kerker auf und betrete das Gefängnis. Auf der linken Seite des Kerkers ist die Tür zum Geheimlabor; die beiden Schlösser an der äußeren Tür kann ich mit dem leuchtenden Schlüssel öffnen.

Es kommt eine weitere Tür zum Vorschein, die ich mit dem High Score vom Spielautomaten aufkomme. Bevor ich sie öffne, schalte ich zu Dave oder Wendy um.

**Dave**

Ich gehe in Dr. Freds Zimmer, aktiviere das Funkgerät und erfahre, daß die Meteorpolizei in fünf Minuten da sein wird.

**Bernard**

Nun kann man sich die Zeit mit Warten vertreiben, bis die Meteorpolizei erscheint. (Ich sollte vielleicht an dieser Stelle kurz unterbrechen und auf die Möglichkeit des Gefangenwerdens hinweisen. Das ist nicht weiter schlimm, denn im Kerker befindet sich ein Ziegel in der Wand, den man drücken muß, um die Kerkertür von innen zu öffnen. Allerdings ist der Mechanismus der gleiche wie beim Kobold im Flur. Folglich müßten sich immer zwei Kinder gemeinsam gefangennehmen lassen – es sei denn, eines besitzt bereits den Kerkerschlüssel.

Sollte es sich dabei um jenes handeln, das gefangen ist, muß automatisch ein zweites Kind in das Gefängnis folgen, den Schlüssel entgegennehmen, den Kerker unter Nutzung des Ziegels verlassen und anschließend den Freund befreien. Falls der rostige Schlüssel noch nicht im Besitz der Kinder sein sollte, muß der auf dem beschriebenen Weg erst beschafft werden. So – die Wartezeit ist um, kehren wir also zu Bernard in den Kerker zurück.)

Sobald der Polizist fort ist, gehe ich zum Skelett zurück, hebe das danebenliegende Abzeichen auf und gebe schließlich den High Score als Zahlencode ein. Dann gehe ich ins Geheimlabor. Das lila Tentakel bekommt von mir das Abzeichen zu sehen und ergreift die Flucht.

Ich gehe nach rechts, öffne die Tür und finde endlich Daves Freundin Sandy. Doch in diesem Moment startet Dr. Fred die Selbstzerstörung – schnell gehe ich weiter nach rechts und öffne den Schrank, ziehe den Strahlenanzug an und öffne die Tür, die nach rechts führt. Im Nebenraum lege ich den Hebel um, und die böse Macht, die Dr. Fred kontrolliert hat, ist besiegt!

Übrigens kommt man auch dann zur Lösung, wenn man sich nicht an die von mir beschriebene Reihenfolge hält – mit anderen „Helden“ gibt es auch andere Lösungswege (die Dunkelkammer ist dann beispielsweise sehr wichtig; ebenso können die Briefmarken auf dem Kuvert eine große Rolle spielen. Auch der Hamster bekommt dann eine starke Bedeutung – man kann ihn ja zum Spaß mal in die Mikrowelle schieben oder ihn – noch besser – Ed geben, wodurch man einen Freund gewinnt).

Für welchen Lösungsweg man sich auch immer entscheidet – am Schluß bleibt jedesmal eine Frage offen: Was soll man mit einer Kettensäge anfangen, für die es im ganzen Haus keinen einzigen Tropfen Benzin gibt? Die Antwort hierauf gibt es erst bei „Zak McKracken“.

(Komplettlösung aus dem ASM-Special 22; Autor: Klaus Trafford)