



Was Sie über Maniac Mansion wissen sollten

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 einem Hamster-Tick - und dann ist da noch der tote Cousin Ted, und das Tentakel, und jemand - oder eher etwas - weiteres...

Und was macht ein süßes, junges Cheerleader-Mädchen namens Sandy in Dr. Freds Keller?

Ihr Ziel ist es, ein Team aus drei Studenten (einschließlich Sandy's Freund Dave) durch das Haus zu führen und Sandy zu retten. Bei diesem „Ausflug“ werden Sie all den seltsamen Bewohnern des Hauses begegnen. Und außerdem werden Sie Dr. Freds heimlichen Wunschtraum kennenlernen: die Welt zu kontrollieren.

Aus 7 Jugendlichen, die zur Wahl stehen, stellen Sie sich ein Team von 3 Personen zusammen. Sie werden feststellen, daß jeder von ihnen spezielle Geschicke, Talente und Schwächen hat. Außerdem hat jeder der verrückten Hausbewohner Ziele und Wünsche, die Ihnen helfen oder Sie behindern werden, abhängig davon, wie Sie sie behandeln. Die Geschichte und Ihr Versuch Sandy zu retten - verändert sich, je nachdem, welchen Teenager Sie wählen und wie Sie mit den Leuten und Dingen im Haus umgehen.

Jede der möglichen Geschichten im Maniac Mansion ist ein sehr großes, komplexes Puzzle, das wiederum aus kleineren Rätseln besteht. Von Zeit zu Zeit enthüllen filmartige „Schnittsequenzen“ Hinweise über die Geschichte oder zeigen Dinge, die woanders passieren. Wenn Sie die kleineren Rätsel entdecken, die die einzelnen Stränge der Geschichte ausmachen, werden Sie feststellen, daß die meisten davon in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden müssen. Es gibt immer mehrere Wege, um ein Problem anzugehen, es gibt aber auch immer einen besten Weg. Viel Glück!

Starten des Spiels

Sie können Maniac Mansion entweder von CD oder Festplatte spielen. Nachdem Sie DOS gebootet haben, legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk und wechseln Sie auf dieses Laufwerk. Tippen Sie dazu z.B. D: ein.

Geben Sie nun **START** ein und wählen Sie 3 aus, um Maniac Mansion von CD zu spielen.

Wenn Sie Maniac Mansion auf Festplatte installieren wollen, geben Sie 0 ein und folgen Sie den Anweisungen.

Um das Spiel zu starten, geben Sie folgende Kommandos ein:

cd maniac (um in das Verzeichnis zu gelangen)

maniac (um das Spiel zu starten)

Cursor-Steuerung

Bei der Tastatursteuerung benutzen Sie entweder die Tasten mit den Pfeilen (auch Cursor-Tasten genannt) oder den Zahlenblock: 2 bewegt das Fadenkreuz nach unten, 8 nach oben etc. Die Tasten 1, 3, 7 und 9 setzen den Cursor direkt in die Ecken des Displays; benutzen Sie die geradzahligen Tasten für die Feinsteuerung.

Sie können auch eine Maus verwenden, wenn Sie einen Microsoft-kompatiblen Maustreiber installiert haben. Die linke Maustaste entspricht der [Enter]-Taste. Drücken Sie die rechte Maustaste (oder den rechten Joystickknopf, wenn Sie einen Joystick mit zwei unabhängigen Knöpfen besitzen), um die Schnittsequenzen zu überspringen. Um Maus oder Joystick auszuwählen, betätigen Sie [SHIFT-J] (schaltet Joystick ein/aus) oder [SHIFT-M] (schaltet Maus ein/aus).

Die Voreinstellungen

Das Programm wird selbständig, wenn es geladen ist, den besten Modus für Ihren Computer auswählen. Während des Spieles können Sie aber andere Grafikmodi einstellen, indem Sie folgende Tasten drücken:

[SHIFT-V] für VGA/MCGA Modus

[SHIFT-E] für EGA Modus

[SHIFT-C] für CGA Modus

[SHIFT-H] für Hercules Modus

[SHIFT-T] für Tandy 16 Farben Modus

Anmerkung: Wenn Sie einen Modus auswählen, den Ihr Computer nicht verarbeiten kann, so wird nichts weiter passieren. Wenn Sie eine EGA- oder VGA-Karte benutzen und Farbe gegen Geschwindigkeit austauschen wollen, versuchen Sie im CGA Modus zu spielen.

Auf langsameren Computern möchten Sie vielleicht das Scrolling ausschalten, um das Spiel zu beschleunigen. Drücken Sie [SHIFT-S], um das Scrolling ein- bzw. auszuschalten.

Das Spiel

Das erste, was Sie nach dem Ladevorgang sehen werden, ist das Titelbild mit den Abbildungen von sieben Jugendlichen, aus denen Sie Ihr Team zusammensetzen können.

Um das Team auszuwählen, benutzen Sie Maus, Joystick oder Tastatur. Klicken Sie die Bilder der Jugendlichen an, die Sie interessieren. Sie sehen dann im oberen Teil des Bildschirms eine kurze Beschreibung der Person.

Dave (Sandys Freund) ist immer im Team. Also können Sie zwei weitere Teenager mit aufnehmen. Die ersten zwei Bilder, die Sie anklicken, werden mit einem weißen Rahmen hervorgehoben, wie das von Dave. Der Rahmen bedeutet, daß die Person auf dem Bild ins Team aufgenommen ist. Wenn Sie Ihre Wahl ändern wollen, klicken Sie das entsprechende Bild einfach noch einmal an und wählen jemand anderes aus.

Sie können das Spiel mit jedem beliebigen Team gewinnen, aber die Geschichte und einige von den Rätseln werden je nach Kombination der Mitglieder unterschiedlich sein. Wenn Sie Ihre Wahl beendet haben, klicken Sie START an, um das Spiel zu beginnen.

Nach der Titelsequenz sehen Sie das Team auf der Straße vor dem Haus. Wenn Sie sich alle umdrehen und Sie anschauen, werden Sie Dave steuern können (Sie können auch jemand anderes auswählen).

So sieht das Spiel in einer anderen Situation auf dem Bildschirm aus:



1) Die Nachrichtenzeile ist die Zeile am oberen Rand des Bildschirms. Alles, was in dem Spiel gesagt wird, erscheint in dieser Zeile. Ebenso werden hier spielbezogene Bemerkungen angezeigt, wie z.B.: Legen Sie Disk I ein und drücken Sie [Enter].

2) Das Grafikfenster nimmt den meisten Platz auf dem Bildschirm ein und zeigt alle Geschehnisse an. Es zeigt immer den Raum, in dem sich der im Moment aktive Spieler befindet.

3) Die Satzzeile ist direkt unter dem Grafikfenster. Sie können in dieser Zeile Sätze konstruieren, die dem Spieler sagen, was er zu tun hat. Ein Satz besteht hier aus einem Verb und einem oder zwei Hauptwörtern (Objekten). Ein Satz, wie Sie ihn konstruieren können, wäre z.B. „Öffne Tür mit Schlüssel“. Verbindende Wörter wie „mit“ werden vom Programm automatisch eingefügt.

4) Verben müssen aus den Gruppen von Wörtern unter der Satzzeile ausgewählt werden. Sie können immer alle Verben sehen, die im Spiel zur Verfügung stehen. Sie werden sich im Laufe des Spieles auch nicht verändern.

Um ein Verb zu selektieren, bewegen Sie den Cursor darauf und klicken es an.

5) Das Feld unter den Verben zeigt das Inventar des jeweiligen Spielers an. Jeder Spieler aus dem Team hat sein eigenes Verzeichnis. Zu Beginn des Spieles ist es leer; wird während des Spieles ein Gegenstand aufgenommen, so erscheint dieser dann im Verzeichnis des entsprechenden Spielers. Die Anzahl der Gegenstände, die eine Person aufnehmen kann, ist nicht begrenzt. Trägt ein Spieler mehr als vier Gegenstände, so erscheint im Inventar ein Pfeilsymbol. Durch Anklicken dieses Symbols kann die Liste dann hoch und runter gescrollt werden.

Hauptwörter (Objekte) können auf zwei Arten angewählt werden: Zum einen können Sie den Cursor auf jedes Objekt im Grafikfenster bewegen und dieses anklicken. Außerdem haben die meisten Gegenstände auf dem Bild und alle, die eine Person bei sich führt, einen Namen. Wenn Sie ein Objekt anklicken, das einen Namen hat, so wird dieser in der Satzzeile erscheinen. Sie können Objekte auch auswählen, indem Sie auf die Wörter im Verzeichnis unter den Verben anklicken.

Um einen Spieler umherzubewegen, wählen Sie aus dem Block mit den Verben „Gehe zu“ aus. Dazu bewegen Sie den Cursor auf das Wort und klicken es an. Als nächstes führen Sie den Cursor auf die Stelle im Grafikfenster, zu der der Spieler gehen soll, und klicken diese ebenfalls an. Wenn Sie eine offene Tür anklicken, geht der Spieler durch diese hindurch. „Gehe zu“ erscheint automatisch, nachdem der vorherige Satz ausgeführt wurde. Das ist deshalb nützlich, weil „Gehe zu“ die meistbenutzte Funktion ist.

Damit ein Spieler die Anweisungen ausführt, die Sie in der Satzzeile geschrieben haben, müssen Sie entweder das zuletzt angewählte Wort noch einmal anklicken, oder die Satzzeile selbst anklicken. Wenn nichts passieren sollte, überprüfen Sie bitte noch einmal den Satz.

Um ein Hauptwort oder ein Verb in dem Satz zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu zu konstruieren, klicken Sie einfach das Wort an, das neu im Satz erscheinen soll. Es wird dann automatisch an der richtigen Stelle im Satz eingefügt.

„Schnittsequenzen“ sind kurze, animierte Szenen - wie Szenen in einem Film -, die Hinweise enthalten und Informationen über Personen enthüllen können. Während einer Schnittsequenz können Sie nicht in das Geschehen eingreifen. Daher wird auch der Text unter dem Grafikfenster ausgeblendet.

Dinge, die Sie ausprobieren sollten

Lesen Sie das Schild am Zaun. Wählen Sie „Lese“ von den Verben aus und klicken Sie danach das Schild in dem Grafikfenster an. Es entsteht der Satz „Lese Schild“. Klicken Sie noch einmal auf das Schild (oder auf den Satz), um den Befehl auszuführen. Dave wird dann zum Schild gehen und Ihnen über die Nachrichtenzeile vorlesen, was darauf geschrieben steht.

Weisen Sie Dave an, zum Haus zu gehen, indem Sie den Cursor zum linken Rand des Bildschirms bewegen und einmal klicken. Lassen Sie ihn weiterlaufen, bis er vor dem Haus steht.

Probieren Sie den Satz „Öffne Tür mit Schlüssel“ aus, um in das Haus zu kommen.

1. Klicken Sie das Verb „Öffne“ an. Das Wort erscheint dann in der Satzzeile.
2. Klicken Sie dann die Türe an, indem Sie den Cursor auf die Tür im Grafikfenster bewegen und diese anklicken. In der Satzzeile erscheint nun der Satz „Öffne Tür mit“.
3. Gehen Sie mit dem Cursor auf das Wort „Schlüssel“ in dem Verzeichnis unter den Verben. Klicken Sie das Wort zweimal an, wird der Satz nun vervollständigt und ausgeführt.

Was? Sie haben gar keinen Schlüssel? Nun, wo versteckt man denn normalerweise einen Schlüssel?

Spezielle Verben und Funktionstasten

Um zwischen den drei Spielern umschalten zu können, wählen Sie das Verb „Person“. Die Namen der drei Jugendlichen erscheinen dann in der Satzzeile. Klicken Sie mit dem Cursor den Namen des Spielers an, den Sie steuern wollen. Als Abkürzung hierfür können Sie auch Funktionstasten benutzen. [F1], [F2] und [F3] sind die Tasten, mit denen die Teenager ausgewählt werden können. Die Tasten

sind in der gleichen Reihenfolge belegt, in der die Namen auch auf dem Bildschirm erscheinen, wenn Sie mit „Person“ arbeiten.

Was sich alles in einem Raum befindet, können Sie feststellen, indem Sie das Verb „Was ist“ anklicken und den Cursor über das Grafikfenster bewegen. Wenn der Name eines Objektes erscheint, so wissen Sie, daß dies ein „aktiver“ Gegenstand ist, d.h. er ist irgendwann im Spiel vielleicht einmal brauchbar.

Damit Sie den Computer auch einmal ausschalten können, ohne später das Spiel neu beginnen zu müssen, ist es möglich, den Spielstand zu speichern. Diese Option funktioniert aber nicht während der Schnittsequenzen. Sie können bis zu zehn unterschiedliche Spielstände auf Diskette oder Festplatte abspeichern. Früher schon gespeicherten Spielständen haben einen Stern im Namen, z.B.: „SPIEL*B“. Wenn Sie unter diesen Spielständen etwas speichern, geht dort der alte Inhalt verloren. Drücken Sie zum Speichern einfach F5 und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, drücken Sie die Taste F5. Das funktioniert leider nicht in den Schnittsequenzen.

Eine Schnittsequenz kann übersprungen werden, indem Sie den rechten Mausknopf oder die ESC-Taste drücken. Diese Funktion wird sich als nützlich erweisen wenn Sie das Spiel schon öfters gespielt haben und bekannte Sequenzen auslassen wollen. Um die Titelsequenz zu überspringen drücken Sie ESC anstatt START anzuklicken.

Das Spiel wird gestartet, indem [F8] gedrückt wird.

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie die Leertaste. Drücken Sie sie ein zweites Mal, um das Spiel fortzusetzen. Der Computer wird das Spiel automatisch anhalten, wenn Sie fünf Minuten lang keine Eingaben machen.

Der Cursor verändert sich, wenn der Computer auf die Diskette zugreift oder das Spiel angehalten wurde. Er wird dann durch das Bild einer Schnecke ersetzt.

Die Geschwindigkeit, mit der Texte in der Nachrichtenzeile erscheinen, kann durch Drücken der Tasten (langsamer) und (schneller) verändert werden.

Um den Sound ein- oder auszuschalten, müssen Sie [F6] drücken.

Tastaturbefehle MS-DOS

Person wechseln zu Dave.....	[F1]
zweite Person.....	[F2]
dritte Person.....	[F3]
Spiel laden/ speichern.....	[F5]
Schnittszene abbrechen.....	[ESC] oder rechte Maustaste
Sound ein/ aus.....	[F6]
Spiel neu starten	[F8]
Spielpause	Leetaste
Textgeschwindigkeit schneller	[>]
langsamer	[<]
zwei Laufwerke einschalten	[Shift-D]
Scrolling ein/ aus.....	[Shift-S]
Spiel beenden	[Ctrl-C]
Maus ein/ aus	[Shift-M]
Joystick ein/ aus	[Shift-J]

Credits

Produziert von der Lucasfilm Games Division

Entworfen von Ron Gilbert und Gary Winnick

Programmiert von Ron Gilbert und David Fox

Grafik und Animation von Gary Winnick

IBM Sound von David Hayes und David Warhol

Original Musik von Chris Grigg und David H. Lawrence

IBM Version von Aric Wilmunder und Ron Gilbert

Kreative und technische Unterstützung von Noah Falstein, Aric Wilmunder,
Chip Morningstar, Randy Farmer, Doug Crockford, Charlie Kellner

Deutsche Version von Boris Schneider

Deutsche Anleitung von Jörg Gräfinholt und Boris Schneider

Ein Dankeschön an alle Spieltester:

Darell Parker, Tony Hsieh, Eric Liu, Jon Gubmann

Thomas Heinks und Chris Legrant

Packungs-Artwork von Ken Macklin

Packung von Terri Soo Hoo und Klaus Waack

Special Thanks to George Lucas

Manufactured and distributed by FUNSOFT.