MMMMagazin

(Ausgabe 1/2010)
Oktober-Dezember 2009

Preis: 2,56M$

MANIAC MANSION MANIA #1

Vorschau

MM-3D
MM-Dott

Exklusiv
Die Wink Smiley Show

Themen im Heft

Jahresrückblick
Interview
News
Tools

Lösungen: Wahnsinnsfahrt im Geisterzug; Die perfekte Welle; Weihnachts Dungeon; Dumm geholfen

INHALT

Vorschau	4
Brandneu	6
Charaktervorstellungen	6
Interview	7
MD 17 - Wahnsinnsfahrt im Geisterzug	12
News	12
MD 18 - Die perfekte Welle	13
MD 19 - Weihnachts Dungeon	14
Hall of fame	14
Episode 78: Dumm geholfen	15
The Wink Smiley Show	19
Jahresrückblick	19
Classic Reviews	20
Anzeigen	22

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Rulaman

VERLAGSLEITUNG
Rulaman

CHEFREDAKTEUR
Rulaman

REDAKTION
Rulaman

COVER
Laserschwert

LAYOUT
Scribus

COMIC
div. Com-Mitglieder

FREIE MITARBEITER
Mister L
1mal_volltanken
Helli78
daniel76k
Rayman

SCREENSHOTS, FOTOS
Rulaman

KRITIKEN
Rocco

VERTRIEB
Internet

Wiederverwertung des Inhaltes in Printmedien oder anderer kommerzieller Form nur mit Zustimmung der Community, soweit die Rechte der Inhalte bei dieser liegen. In anderen Fällen kann keine Genehmigung erteilt werden.

EDITORIAL

Ein neues Jahr beginnt und damit auch ein Jahr voll neuer Episoden. Die zurückliegenden Jahre brachten dem MMM-Universum über siebzig Episoden, seit der Entstehung im Jahre 2005. Hinzu kamen etliche Weihnachtsspecials, einige Trash-Episoden und eine gute handvoll Demos. In dieser Ausgabe werfen wir einen kleinen Rückblick auf die vergangenen Jahre und schauen uns die Episoden der letzten drei Monate an. Es wird Komplettlösungen der Spiele der letzten drei Monate geben, sowie ein bereits geführtes Interview mit einem Entwickler. Außerdem wird in der Sektion MMM Classic Reviews auf ältere Spiele eingegangen.

Mit über 60 registrierten Entwicklern ist die deutsche MMM-Community die größte Entwicklergemeinde auf der Welt. Ich wünsche noch viel Spaß beim Lesen, wir treffen uns auf:
http://www.maniac-mansion-mania.com/

Gleich zu Anfang beginnen wir mit zwei Remakes des Klassikers, dem großen Vorbild Maniac Mansion.

Rulaman

Vorschau auf die kommenden Ereignisse

Dieses Jahr sollen zwei Neuerungen im MM-Universum erscheinen. Zum einen eine Dott-Version von MM und zum anderen eine 3D-Umsetzung. Betrachten wir also einmal die geplanten Spiele genauer. Beide basieren auf dem Originalspiel Maniac Mansion.

Maniac Mansion ist ein 1987 erschienenes Point-and-Click-Adventure der Firma Lucasfilm Games (heute LucasArts), das von Ron Gilbert entwickelt wurde. Mit seinem innovativen Bedienkonzept gilt Maniac Mansion als wichtiger Meilenstein des Genres. [Wikipedia]

Beide Spiele haben erweiterte Rätsel und spannende neue Einsichten in das MM-Universum. Hier mal ein kleiner Vorgeschmack.

Meteor Mess 3D

Schon das Ur-Maniac Mansion aus den 80er Jahren bietet sehr viel Atmosphäre und Spielspass, obwohl es nur in 2D gehalten ist. Und nun kommt es bald in 3D, (Das heißt es hat räumliche Grafik - nicht mit 3D mit 3D-Brille zu verwechseln.) Die 3D Grafik beinhaltet einerseits Szenen, bei denen wie früher seitlich mitgescrollt wird, bei anderen Szenen folgt eine “fest installierte” Kamera dem Spieler durch den Raum. Teilweise wird es auch mehrere Kamerawechsel in einem Raum geben, so dass man altbekannte Szenen in neuer Perspektive erlebt. [http://www.retrozentrale.-net/?p=2696#more-2696]

Ursprünglich als privates Fanprojekt geplant, wurden nun erste Details im Paralaxforum (und inzwischen auch weiteren Foren) bekanntgegeben. So ist das Spiel bereits ziemlich weit fortgeschritten und soll – wenn alles gut geht – spätestens im Sommer 2010 veröffentlicht werden. [Entwickler]

MM-Remake im Dott-Stil

Die Idee zu einem Remake von „Maniac Mansion“ im Stil von „Day of the Tentacle“ entstand bereits Ende 2006 und begann mit einem Entwurf des schleimigen lila Meteors und dem 3. Laborraum, seiner Schaltzentrale im Tollhaus der Edisons.

Das Konzept der Neuauflage ist ebenso simpel wie nahe liegend. Als „Maniac Mansion“ 1987 aus der Taufe gehoben wurde, war es ein regelrechter Meilenstein der Spielgeschichte und wegweisend für das gesamte Adventure-Genre.
Dennoch wurde damals (zumindest aus heutiger Sicht) noch viel Potential verschenkt. Genau dort setzt das geplante Remake (kurz Dott-MM) an. Optisch und akustisch wird das Game an seinen 1993 erschienen Nachfolger „Day of the Tentacle“ angepasst und mit entsprechend mehr Animationen, mehr Sound, neuer Musik und Sprachausgabe versehen.

Auch bei den Dialogen wird kräftig nachgebessert werden. Während im original MM praktisch keine verbale Interaktivität außerhalb der Cut-Scenes stattfand, werden die Spielfiguren im Remake endlich auch Dialoge untereinander und mit den Edisons führen können.

Unangetastet bleibt hingegen der Plot. Nach wie vor ist ein mysteriöser Meteor im Vorgarten der Edison-Villa gelandet, Dr. Fred hat Sandy immer noch entführt und hält sie in seinem geheimen Labor gefangen. Und es ist wieder Sandys Freund Dave, der zusammen mit zwei Kameraden die Rettungsmission organisieren muss.

Um das Spiel interessanter zu machen und um auch alte Adventure-Veteranen erneut vor die Monitore zu locken, wird es viele neue Rätsel und erstmals für JEDEN der sieben spielbaren Charaktere einen individuellen Lösungsweg geben.
MM-Puristen müssen aber nicht fürchten, dass die inzwischen legendären Rätsel und Aktionen wie der Hamster in der Mikrowelle oder die obszönen Anrufe bei Schwester Edna der Schere zum Opfer fallen. Nein, die bestehenden Aufgaben werden lediglich um einige Facetten erweitert, damit selbst Leute, die alle Lösungswege auswendig aufsagen können, nicht mit schlafwandlerischer Sicherheit durch die Flure der Edison-Villa spazieren können.

Entschärft wird das Spiel lediglich in Hinsicht auf die Sterbesequenzen und Sackgassen, die einfach nicht mehr zeitgemäß wären.
Zwar können die Spielfiguren immer noch tödliche Fehler machen, die führen jedoch nicht mehr zum endgültigen „Game Over“.
Auch ein Fauxpas, wie etwa das verfüttern der Pepsi-Dose an das grüne Tentakel, oder das aufreißen des Briefumschlages wird nicht mehr mit einem zwangsläufigen Neustart bestraft. Nein, alle möglichen Lösungswege sollen jederzeit eingeschlagen werden können.

Selbst bei all den angedachten Neuerungen werden nicht alle heiligen Kühe des Originals geschlachtet. Benzin für die Kettensäge und das Betreten des Raumes über der Wendeltreppe bleiben nach wie vor Tabu. Schließlich wollen wir den Mythos der das „Maniac Mansion“ umgibt nicht zerstören, sondern am Leben erhalten.

Dott-MM ist ein sehr ehrgeiziges Projekt und mit über 15 voll animierten Charakteren ein sehr aufwendiges. Daher kann auch noch kein verlässlicher Release-Termin genannt werden. Sicher ist nur, dass wir alles daran setzen dieses Spiel erfolgreich zum Abschluss zu bringen, egal wie lang es dauert.

Mister L

Brandneu

Zur Zeit arbeitet ManiacTwister zusammen mit Endres unter Mithilfe von JPS an einer Liste, in der von sämtlichen Episoden eine Beschreibung der notwendigen Aktionen steht. Unter anderem wird so die Länge bzw. der Umfang eines Spieles deutlich. Ziel ist es (siehe Statement der Autoren im unteren Kasten) Autoren und Spielern einen Überblick zu geben, wie viele Rätsel in jedem Spiel vorhanden sind. So kann jeder sehen, wie viel er schon von einer Folge geschafftt hat, bzw. für die Autoren ist es interessant, wie viele Rätsel andere Folgen haben. Dann kann man sich mit der eigenen angstrebten Länge seiner Folge orientieren, um so sein Ziel leichter zu erreichen. Außerdem wird eine Übersicht über den Schwierigkeitsgrad gegeben. Bisher sind noch nicht alle Folgen online und es wird auf rege Mithilfe gehofft. Seit Januar 2010 online, sind bereits ca. die Hälfte aller regulären Episoden und bereits alle Maniac Dungeon-Folgen enthalten.
Übrigens, die Jungs findet ihr unter: http://maniactwister.de/

Außerdem gibt es auch ein Wiki, aus dem wir in loser Folge einige Charaktere des MMM-Universums aus Ronville vorstellen. In dieser Ausgabe werden wir auf den Charakter *Alki* eingehen.

Alki

Alois Leonardo Konstantin Irvine, oder kurz Alki, ist ein oft betrunkener Bewohner von Ronville. Er hat wahrscheinlich keinen festen Wohnsitz, hält sich aber häufig in der Gegend um die 10. Straße, oder bei Bushaltestellen auf.

Obwohl er nicht so aussieht, trägt er allerlei nützliche Gegenstände mit sich herum, die er seinen Mitbürgern gegen Kleingeld oder etwas Schönes zu trinken gerne zur Verfügung stellt. (Maniac Monday, Neue Abenteuer auf Terra u.a.)

Erfunden von:
Mulle The Striker
Erster Auftritt:
45: Maniac Monday

Er hätte gerne eine fesche Freundin mit roten Haaren. Leider ist er zu schüchtern solche anzusprechen, was einer der vielen Gründe ist warum er trinkt. (Dumm geholfen)

Pro Tag überkommt es ihn etwa 30 mal. Jedoch trinkt er nur an Wochentagen, in denen kein 'T' vorkommt. (Computerliebe)

Statement der Autoren

Die Aktionslisten sollen neuen Entwicklern nahebringen, wie viele "Rätsel" andere Entwickler in ihre Episoden eingebracht haben. Zudem kann man die Listen als Lösungsansatz verwenden, wenn man einmal bei einer Episode nicht weiter kommt.
Prinzipiell ist das "Projekt" durch Langeweile entstanden, doch es wurde rasch zum Spaß für uns und andere Leute, somit wurde es dann ausgeweitet.
Wenn ihr immer die neusten Informationen wissen wollt, meldet euch doch kostenlos bei unserem Newsletter an.
Wir werden euch dann regelmäßig über die aktuellen Updates und neuen Funktionen informieren.
Eine neue Seite für Aktuelles wird auch bald eingerichtet!

Interview mit Rayman

Name: Ramón Wilhelm
Beruf: Verkäufer (bzw. ich bin noch in der Einzelhandelskaufmannlehre)
Wohnort: Wächtersbach
Alter: 20
Lieblings-PC-Spiele: Lost Vikings I + II, Cosmos Cosmic Adventures, The 7th Guest, Sehr viele Spiele von Lucasarts und Sierra (außer Monkey Island 4 und Leisure Suit Larry 8), Simon the Sorcerer I + II und die Alone in the Dark-Reihe
Lieblings-Freizeitbeschäftigung: Zeichnen, Malen, Lesen, Wandern und Episoden programmieren.

Bitte erzähl mal ein bisschen von dir privat

Was du so treibst wenn du nicht gerade an einem Adventure bastelst?

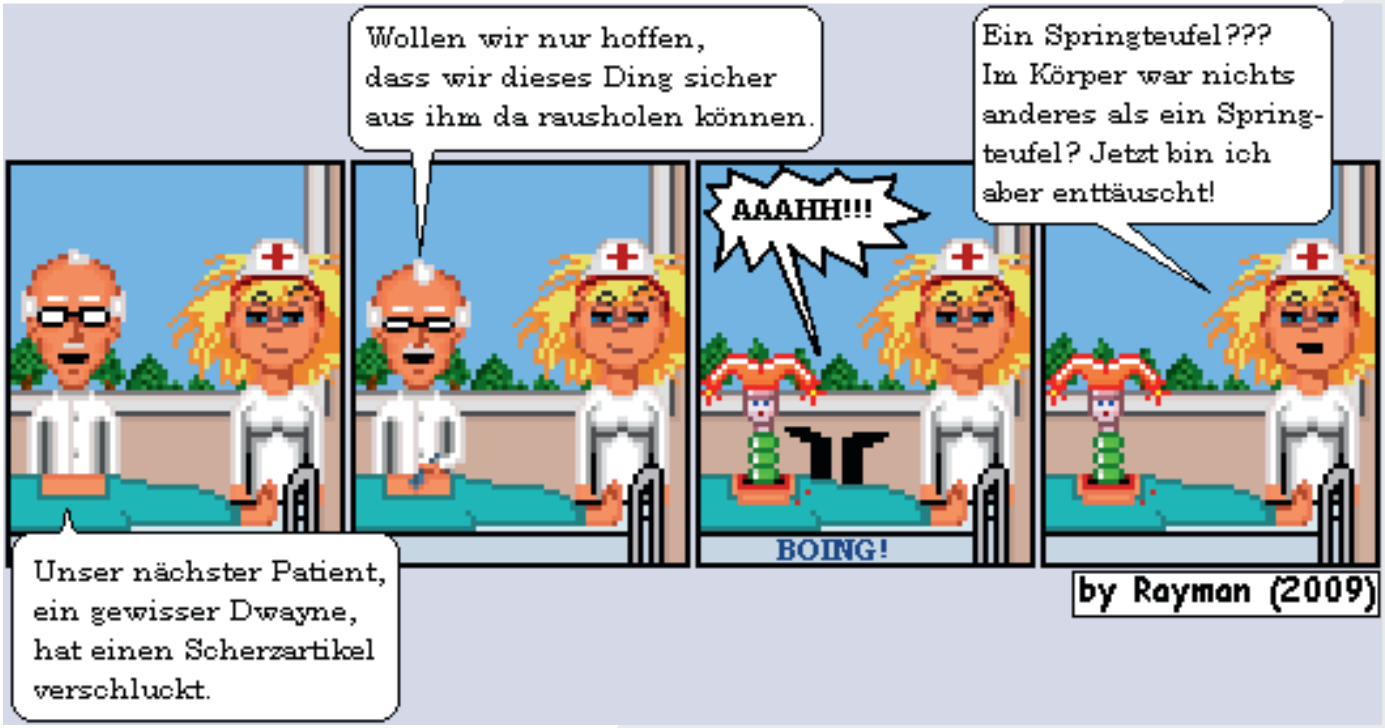
Also entweder wenn ich nicht grad arbeiten muss, dann lieg' ich auf der Couch im Wohnzimmer und lese meist alte Bücher, Lexikas, auch Comicbücher und meine Schulunterlagen - man muss ja immer fit für den nächsten Schultag bleiben. ;-)
Amsonsten, wenn ich nicht grad unterwegs bin, sei es mit Familie oder Freunden, zeichne ich Comics oder spiele Computerspiele am PC.

Was für Spiele spielst du am liebsten?

Am liebsten Spiele ich hauptsächlich Adventures und Jump 'n Run-Games. Das erste Genre gefällt mir sehr gut, weil man da seine grauen Hirnzellen anstrengen muss und ich mehr der Rätseltyp bin. Außerdem habe ich schon ziemlich viele klasse Adventure-Spiele gespielt was sich auch von selber versteht. Beim Zweiten ist zwar mehr die Geschicklichkeit der Finger gefragt, aber es macht Spaß die Figur mit nur einem Tastendruck laufend oder springend ans Ziel zu bringen. Es gibt aber auch Jump 'n Runs, wo man auch gleichzeitig logische Taktiken führen muss, um ans Ziel zu kommen (Bsp.: Lost Vikings).

Was spielst du jetzt gerade?

Zur Zeit spiele ich ab und zu Lost Vikings II. Da gibt es noch Verstecke Gegenstände in Levels, die nur darauf warten gefunden zu werden. Ich probier neue Spielvarianten zu finden, um die Levels mit den Vikingern sehr schnell zu lösen. Das Faszinierende an Lost Vikings (sowohl Teil 1 und



2) ist ja auch, dass man entweder als Anfänger versucht auf die normale Art und Weise zu spielen oder aber als Profi, wenn man schon alle Levels durchgespielt hat, Geheimverstecke von Gegenständen zu entdecken.

Spielst du viele Fangames und welche haben dich am meisten beeindruckt?

Eigentlich spiele ich nicht so viele Fangames. Teils liegt es da dran, dass ich die meisten gar nicht kenne und Teils, weil ich meine Festplatte nicht mit einem Spiel belasten will, dass über 100MB Speicherplatz benötigt und Teils weil man im Internet immer aufpassen muss, dass man sich keinen Trojaner einfängt.
Es gibt auch Fangames, die auf den ersten Blick vielversprechend wirken, aber sich im Nachhinein als magelhaft (Bugs, schlechte Grafik, schlechtes Rätseldesign, Langweilig, ...) herausstellen.
Um nochmal auf die Frage zurückzukommen, es gab aber auch Fangames, die mir sehr gut gefallen haben:
'Mänick Mänschion' - Ich musste bei diesem Spiel damals die ganze Zeit über nur lachen, weil die Dialoge einfach zum schießen komisch waren und es auch heute noch sind.
Trotz komplizierter Steuerung, Rechtschreibfehlern und einigen Bugs konnte 'Mänick Mänschion' doch noch zum Spielen anregen.

Wie bist du zum Spiele erstellen gekommen?

Vor 6 Jahren, wenn ich mich recht erinnere, bekam ich Lust Space Quest (EGA) zu spielen.
Im Internet suchte ich nach dem Spiel und wurde auf der AGI-Homepage fündig, wo ich auch auf die AGI-Engine aufmerksam wurde. Ich war Anfangs begeistert, dass ich Grafiken a là Kings Quest erstellen konnte, nur durch meine mangelnden Englisch-Kenntnisse und der schlechten Bedienung der Engine konnte ich nichts programmieren.
Ich wollte dann im Internet nach mehr Informationen zu AGI suchen und bin später zufällig auf AGS gestoßen, wo ich ebenfalls meine Probleme hatte.
Zuerst dachte ich, dass meine Hoffnung nun in den Sand gesetzt wurde, aber aus eigener Interesse wollte ich Monate später mich nochmal genauer über AGS informieren, das war im April 2005, da entdeckte ich auf der Homepage den Link zum Maniac Mansion Mania-Tutorial, wodurch ich wiederum auch zu der damaligen MMM-Homepage gelangen konnte.
Ich spielte die ersten 10 Episoden durch, surfte erstmal durch das AGS-Adventure-Treff-Forum, las mir das Tutorial komplett durch und machte Experimente mit den ersten Starterpacks. So nahm später alles dann seinen Lauf.

Wann hast du das erste Mal darüber nachgedacht, ein Adventure zu machen? (was hat dich dazu bewogen überhaupt mit sowas zu beginnen)

Eigentlich schon im Alter von 6 Jahren, als ich meinen Vater immer beim Spielen von Monkey Island und Day of the Tentacle zuschaute.
Es war einfach nur fabelhaft mitanzuseh'n, wie sich die Animationen bewegten, wie man die Gegenstände miteinander kombinierte und dass man beim Reden sich selbst die Dialoge raussuchen konnte. Da ging bei mir der Funken auf, dass ich auch so ein Spiel machen könnte, nur leider kannte ich damals die Vorraussetzungen zum Entwickeln noch nicht.
Ich malte meine Ideen dann schließlich nur als Bilder auf mehrere Blätter und hoffte eines Tages meine Träume zu realisieren.

Eigene MMM-Episoden

Bitte gib uns einen Überblick über deine bisherigen Aktivitäten im Spielentwickler Bereich. Welche Games hast du bis jetzt selber erstellt, bzw. an welchen mitgewirkt und mit welchen Engines?

Bis jetzt habe ich nur Maniac Mansion Mania-Episoden mit AGS (Versionen 2.62-2.72) erstellt und bei diesen AGS-Versionen soll es auch bleiben.
Mein allererstes Spiel sollte normalerweise die MMM-Episode "Urlaub auf eigener Gefahr" werden, aber durch einen Festplattencrash sind meine wichtigen Daten verloren gegangen. Nur gut, dass ich nebenbei an dem Dave-Starterpack meine Programmier-Experimente durchgeführt habe, so dass dann "Episode 40 - Verflixte Türen" dabei herausgekommen ist, sonst hätte ich mit leeren Händen da gestanden. Bei meinen ersten zwei Episoden habe ich mehr programmiert, als Grafiken erstellt.
Nachdem ich feststellen musste, dass es Spaß

macht Spiele zu programmieren bzw. zu scripten, überlegte ich mir eine neue Geschichte.

Deine erste Episode 40-verflixte Türen war schon ein sehr gutes Einstiegswerk, mit sehr guten Rätseln und sehr gut gewählter Hintergrundmusik (Version 2.05). Lustig fand ich auch das später hinzugefügte Easteregg mit dem vertauschten Kästchen,

damit war ja die Welt wieder in Ordnung (zumindest für Mulle). Wie war der Werdegang zu dieser Episode?

Als ich die Kritiken meiner zuerst veröffentlichten Episode gelesen hatte, fing ich schon an mir die ganze Zeit Gedanken zu machen, was ich damals hätte anders machen sollen. Nachdem die Winterferien im Jahr 2006 angefangen hatten, machte ich mich quasi mit dem gleichen Konzept ans Werk eine neue Version zu entwerfen.

Die Entwicklung ging auch so einfach, dass ich nicht sehr lange daran arbeiten musste.

Mir sind während der Entwicklung laufend neue Ideen eingefallen und ich tippte meine Finger schön wund.

Nachdem ich endlich fertig wurde und sie anschließend veröffentlichte, war ich nur überglücklich, dass sich der Spaß und die Arbeit bei der Episode gelohnt hatten, da die Kritiken sehr positiv ausgefallen waren.

Somit entschied ich mich nach dem Erfolg, Übersetzungen zu machen, damit auch fremdsprachige Adventure-Fans ihren Spaß haben.

Besonders erwähnenswert ist auch die Nachbearbeitung von Verflixte Türen.

Es ist wirklich lobenswert wie du auf sämtliche Kritiken und Verbesserungsvorschlägen sofort reagiert hast und auch bei Übersetzungen ist diese Episode die rühmliche Ausnahme, es ist ja bis jetzt die einzige Episode die neben den Fremdsprachen Englisch und Spanisch sogar noch in Französisch übersetzt wurde.

Leider gab es dann von deinen anderen Episoden keine Übersetzungen mehr, ist da noch was geplant?

Ja schon, aber ich wollte von meinen anderen Episoden noch Updates (wie bei Episode 40) entwickeln, da es doch noch so einige Sachen gab, die mich ziemlich gestört haben. Ich weiß, dass George Lucas es bei seinen Filmen genauso gemacht hat, nur dass ich nicht Geldgierig bin, sondern es mir wirklich darum geht auf die Kritiken der Spieler einzugehen und die logischen Umgereimtheiten zu beseitigen... außerdem soll ja auch der Spaßfaktor wieder erhöht werden. ;-)

Eine deiner besten Episoden ist sicher The Curse of Maniac Mansion das im Rahmen vom Halloween-Special 06 erschienen ist. Besonders gelungen fand ich die Atmosphäre und die verschiedenen Lösungswege, was kannst du uns zur Entstehung dieser Episode erzählen?

Nun, schwierig, weil ich nicht weiß, wo ich anfangen soll. Ich kann mich noch erinnern, als ich das erste Mal die Halloween-Specials von 2005 spielte, war mir aufgefallen, dass Mister L für seine Episode Jason Vorhees, Ghostface und Freddy Krüger als MMM-Charaktere einsetzte. Da überlegte ich mir Michael Myers auch ins MMM-Universum einzubinden, weil ich mir vorher alle Teile der Halloween-Reihe angesehen hatte... und so war erstmal mein Konzept für die Episode entstanden.

Dann wollte ich mir schonmal überlegen das Intro zu gestalten, damit ich schonmal eine genaue Vorstellung hatte die Geschichte weiterzuführen und war am Überlegen wer diesmal den Propagonisten spielen darf - da fiel mir in dem Moment Sandy ein:

- Sie ist hübsch
- Hat einen Freund
- und hat noch eine kleine Schwester

Schwupp! Kam mir die Idee Sandy als Baby- und Hamstersitter der Edisons einzusetzen, fast so wie der Original-Film von 1978.

Um Spannung, Eastereggs und Gags aufzubauen, dachte ich mir, könnte ich Sandy erstmal ein Paar kleine Hausarbeiten erledigen lassen... nur mein Fehler war, das der Anfang mehr um den heißen Brei der eigentlichen Handlung rumging als Spannend war. Das hatte ich auch schon bei

einigen Kritiken der Spieler bemerkt. Als das Finale Spiel in der Villa anfing und ich kurz vor Halloween unter Zeitdruck stand, hatte ich aus meiner Feder raus mir verschiedene und neue Rätsel ausgedacht und sie mit Hilfe von BlueGryphon (damals Zensiert) gescript. Ich überlegte mir ein kurzes Rätsel, um das Spiel schnell zu beenden, ein Mittel-Langes und ein Längeres, weil ich durch meine damals geringen AGS-Kenntnisse auch nicht so viel Zeit verlieren wollte, mich an einem eindeutigen Knobelrätsel festzubeißen.
Auf der anderen Seite war ich noch froh, dass mir viele Musikstücke und Soundeffekte von LucasArts_Fan zur Verfügung standen, so dass ich ganz spontan meiner Phantasie freien Lauf lassen konnte, um doch noch Schritt für Schritt weiterzukommen.

Episode 65: Save Smiley war dann eine One-Room Episode mit einem recht hohen Schwierigkeitsgrad.
Warum hast du dich bei dieser Episode für das Ein-Raum Konzept entschieden?
Eigentlich war zuerst geplant gewesen, dass Wink Smiley später im Spiel von Lorian (Dreiauge) entführt wird und man noch Rätsel auf Drie-Ogen lösen musste. Da ich aber nicht allzu sehr von "Escape from Maniac Mansion" abweichen wollte und ich auch nicht genügend Zeit hatte, entschied ich mich kurzerhand für das Ein-Raum-Konzept, da ich mir auch die Frage stellte, was Wink Smiley die ganzen Stunden über im Kerker machen könnte.
Das Gute war ja noch, dass ich mich nur auf einen einzigen Room konzentrieren musste, wo ich auch mehr Übersicht zum Programmieren von GlobalInts hatte. Demnächst will ich von der Episode noch zusätzliche Rätsel einbauen, sodass man mit Wink Smiley auch mehr Räume der Villa besichtigen kann und die Sprüche von Wink verbessern, da sie in der ersten Version viel zu flach sind.

Mitarbeit bei anderen Episoden und geplante Projekte

Eines der schönsten Starterpacks ist das Hoagie-Starterpack, wo dein grosses grafisches Talent zum Vorschein kommt.

Was hat dich dazu motiviert, dieses Starterpack zu entwickeln?

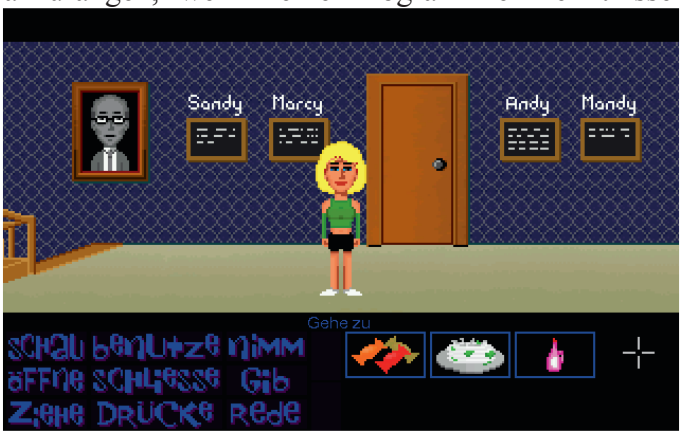
Als ich sah wie nach und nach von unterschiedlichen Autoren Starterpacks veröffentlicht wurden, dachte ich, naja, vielleicht könnte ich auch mal einer MM-Person ein Dach über den Kopf errichten. Da mir insbesonders in den Bernard-Episoden aufgefallen ist, dass Hoagies Haus nur von weitem zu sehen war und es von Hoagie kein Starterpack gab, wusste ich schon was zu machen war.
Ich zeichnete verschiedene Räume (meist leerstehend) und fügte diese zusammen.
Schließlich, nachdem ich fertig wurde, veröffentlichte ich ein paar Screenshots im AT-Forum, wo ich feststellen musste, dass einige Räume von der Perspektive nicht richtig gestimmt haben und vor allem der Baustil nicht so zu Hoagie

passte.
Da hatte ich SeltsamMitHut für die restlichen Details eine Anfrage geschickt, ob er bereit wäre mir bei den Dekorationen zu helfen, da ich zu der Zeit selber nicht ganz wusste, was ich ändern könnte. Er hatte auch sehr viele Ideen für dieses Starterpack beigetragen, die auch umgesetzt wurden.
Um nicht irgendein einfaches Haus-Starterpack zu erstellen, erschuf ich gleich einen Musikladen mit. Damit es mehr Sehenswürdigkeiten in Ronville gibt, entwarf SeltsamMitHut die Eisdiele gleich mit. Den Rest habe ich schließlich programmiert. Bei Fehlern, hatten mich meine Beta-Tester informiert.

Was hast du für die Zukunft an Entwicklungen im MMM-Universum geplant?
Zu aller erst "Urlaub auf eigene Gefahr!" und einige Updates von meinen älteren Episoden.
Ansonsten würde ich es besser finden erstmal nichts zu verraten, weil ich durch zu frühe Ankündigungen schnell unter Zeitdruck stehe. Eins ist jedenfalls sicher, es werden von mir noch viele weitere Episoden kommen. ;-)

Was würdest du dir für das MMM-Projekt in Zukunft wünschen?
Ich wünsche mir, dass alles wie beim alten bleibt und dass natürlich auch noch weitere Folgen von Maniac Mansion Mania erscheinen, egal wie lang die Spiellänge ist.
Und ich wünsche mir noch dass alle Autoren weiterhin Spaß haben an ihren Spielideen und Episoden entwickeln zu können.

Hast du eventuell Pläne auch außerhalb von MMM Games zu entwickeln?
Yepp! Da war ich schon lange am überlegen, ob es jetzt doch an der Zeit wäre mit was Neuem anzufangen, weil meine Programmier-Kenntnisse



auch mittlerweile gewachsen sind. Ich dachte da an einem Remake von "Mystery House" oder an einem Adventure namens "Brides Quest", wo ein Bräutigam haarsträubende Abenteuer erlebt, nur um seine Braut zu retten. Ob die jemals veröffentlicht werden ist eine andere Frage,
weil ich vorher noch "Urlaub auf eigene Gefahr!" veröffentlichen möchte, die ich schon vor all zu langer Zeit angekündigt hatte.

Entwicklungsprozess

Ein paar Fragen zum Entwicklungsprozess: Wie schaut bei dir der typische Ablauf bei der Erstellung eines Adventures aus? Bitte führe uns ein bisschen durch deinen Entwicklungsprozess.
Wie gehst du an die Sache heran, planst du alles sorgfältig im Voraus, oder schaust du einmal in welche Richtung sich das Ganze entwickelt und reagierst dann dementsprechend?
Ganz am Anfang hab ich mir für meine Geschichten immer eine unangebrachte Situation wie z.B. ein unerwarteter Besuch von Edna ausgedacht, die dann Kernpunkt des Spiels wurde. Nachdem ich schon ein Konzept hatte musste ich mir noch die Spielorte ausdenken und die Charaktere besetzen. Was danach kam, das hab ich mir ganz spontan ausgedacht und programmiert. Wenn ich mit irgendwas nicht zufrieden war, dann programmierte ich eben so lange, bis das Spiel meinen Erwartungen entsprach.

Was hast du bei der Erstellung der ersten Episode gelernt und wie das Ganze dann bei den nachfolgenden Episoden umgesetzt?
Was ich dazu gelernt habe ist erstens, dass man viel Geduld und Zeit haben muss sich erstmal eine Geschichte mit Konzept auszudenken. Zweitens sollte man sich niemals vorher Gedanken machen schneller mit einem Spiel fertig zu werden, weil dann dementsprechend auch die Motivation verschwindet und Drittens sollten die Rätseln logisch nachvollziehbar sein, damit sie dem Spieler auch Spaß machen, denn was wäre schon ein gutes Adventure wenn man nur mit sinnlosen Aktionen und Experimenten weiterkommt? Schließlich will ja nicht jeder gleich die Spiellösungen zur Hand greifen müssen.

Welche Fehler fallen dir bei anderen Fangames (Episoden) häufig auf und was denkst du wie die Entwickler diese vermeiden könnten?
Zum einen die Unstimmigkeiten und Größenveränderungen der Raumperspektiven und zum andern Bugs, die die Spiele zum Abstürzen bringen.
Was mir aber ganz besonders auffiel sind die Rechtschreibfehler, die hin und wieder Mal auftauchen.
Als Tipp könnte ich nur empfehlen nicht nur die Betatester testen zu lassen und die gefundenen Fehler zu korrigieren, sondern auch selbst die Spiele nochmal zu überprüfen. Bei den Raumperspektiven am besten einen Spezialisten fragen, der sich mit Zeichnungen auskennt
(in Foren gibt es jede Menge).

Danke das du dir die Zeit für das Interview genommen hast. Möchtest du der Community abschliessend noch irgendwas essentielles mitteilen?
"Don't change the running system!" :-)

Dieses Interview wurde geführt von Rocco, rund

Lösung - MD 17 - Wahnsinnsfahrt im Geisterzug

Nach der Anfangssequenz gehe mit Dave nach rechts zum letzten Wagon und schaue das Loch an. Gehe nun zurück und rede mit Jeff, damit er uns zum Loch begleitet. Nun holt Jeff sein Surfbrett heraus und legt es über das Loch. Wir können jetzt das Loch überqueren um in den abgetrennten Raum dahinter zu gelangen. Dort nehmen wir den Cockpitschlüssel an uns und bewegen uns damit ganz nach links in den ersten Wagon zum Cockpit, wo wir mit dem Schlüssel die Tür aufschließen. Aus dem Cockpit nehmen wir nun den Schrankschlüssel und gehen damit wieder zurück in den Hinterraum des letzten Wagons. Mit dem Schlüssel öffnen wir den Schrank und finden dort ein grünes Oberteil. Eine Zwischensequenz folgt. Danach begeben wir uns zur Bordtoilette und geben Sandy das Oberteil. Im WC-Raum finden wir noch einen Papierschnipsel, auf dem eine Kombination draufsteht. Damit begeben wir uns wieder in den letzten Wagon und öffnen mit Hilfe des Codes den Koffer. Daraus nehmen wir 2 Walkie-Talkies und ein Handbuch mit, wonach wieder eine Zwischensequenz folgt. Eines der Walkie-Talkies geben wir Bernard. Mit dem Handbuch begeben wir uns ins Cockpit und versuchen dort, die Steuerung des Zuges zu übernehmen. In diesem Moment taucht der Zugführer auf, der uns sagt, dass wir ohne seine Schlüsselkarte nichts ausrichten können und bittet uns gleichzeitig, diese für ihn zu suchen. Wir durchstreifen die Wagons und untersuchen mit der Taschenlampe die Sitze, bis wir diese Schlüsselkarte gefunden haben. Mit der Schlüsselkarte in der Hand begeben wir uns zum Zugführer und die Endsequenz beginnt.

1mal_volltanken

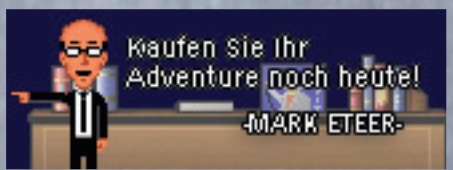
EASTEREGGS:

Sobald Dave mit der Suche nach der Schlüsselkarte beauftragt wird, begebe Dich in den vorletzten Wagon und untersuche dort den Sitz.

MMM-News

Mittwoch, 18. November 2009:
Das MMM-Wiki erstrahlt in neuem Glanz und Design, verantwortlich dafür unser Wiki-Chef Blount der unermüdlich daran arbeitet, das MMM-Wiki zu vergrössern und zu verbessern. Besonderen Dank an dieser Stelle auch an Bissiger Witzbold und Tribble, die das Wiki schon fleissig mit Daten gefüttert haben. Hier gehts zum Wiki: http://wiki.maniac-mansion-mania.com/

Starterpack-News:
Dieses Quartal sind folgende Starterpacks neu erschienen:
Schule, Kevin



Lösung - MD 18 - Die perfekte Welle

Im Raum angekommen schütten wir zuerst den Tequilla weg und entdecken somit am Boden der leeren Flasche einen Wurm. Dann benutzen wir die Flasche mit dem Holzschränkchen, der Plakette, oder der linken Tür und erhalten so eine Glasscherbe und den Wurm. Jetzt schauen wir uns das Aquarium, die Schrift darunter und schließlich das Loch im Aquariumsglas an. Die lästige Figur, welche immer mal wieder im Spiegel auftaucht stört nur etwas den Spielfluss, wenn wir zu langsam mit den Aktionen sind. Da hilft dann nur nochmaliges Klicken auf eine

Schaltfläche. Dann benutzen wir das Mikrofon und unterhalten uns mit dem blauen Wesen. Es ist egal worüber. Dann lassen wir den Hamster ein Loch ins Holzschränkchen fressen. Jetzt benutzen wir den Hamster mit dem Loch und erhalten einen Faden und einen Lippenstift. Als nächstes benutzen wir den Lippenstift mit dem Spiegel um uns so bei dem Wesen aufmerksam zu machen. Nachdem Ed das Waschbecken aus der Wand gerissen hat, nehmen wir vom Boden den Draht und benutzen ihn mit dem Faden und danach mit dem Wurm. Nachdem wir erfolgreich den Fisch aus dem Aquarium geangelt haben, benutzen wir diesen mit dem Mikrofon. Wir unterhalten uns automatisch mit dem erscheinenden blauen Wesen und erfahren ein bisschen was. Plötzlich erscheint der Bademeister und wir unterhalten uns mit ihm über alle Optionen. Anschließend öffnen wir den Schrank, indem wir die falsche Klospülung betätigen und nehmen die Seife. Wir werfen die Seife in den Pool wenn der Bademeister gerade zur immer wieder auftauchenden Fliege herüberschielt und warten ab. Dann versuchen wir an Razor zu ziehen. Anschließend unterhalten wir uns mit Bernard und ziehen zusammen mit ihm Razor aus dem Pool. Schließlich schneiden wir sie mit der Schrere frei und wir können den Abspann genießen.

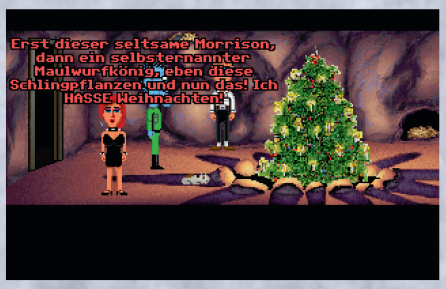
Rulaman - Dienstag 5. Januar 2009

EASTEREGGS:

(von FireOrange)

- im Titelscreen sollte man die durchgestrichenen Worte anklicken.
- wenn man Bernard auf die Leiter folgt, stirbt man.
- mit dem Lippenstift lässt sich der Wasserhahn bemalen.
- auch dem Bademeister können wir etwas Lippenstift auftragen.
- im Dialog mit dem Bademeister sollte man versuchen die Tastatur-Dialogsteuerung zu nutzen, sobald man in der zweiten Dialogebene ist (also genauere Informationen zu den Wesen erfragen!). Das heißt die Optionen lassen sich mit Zahlen auf der Tastatur ansteuern. Nimmt man nun die Zahl der Option, die der letzten wirklich noch vorhanden Option am nächsten steht, wird ein geheimer Dialog gestartet.
- anstatt am Ende in den nächsten Raum zu wechseln, sollte man auf Exit klicken und abwarten, was geschieht.

Lösung - MD 19 - Weihnachts Dungeon



Als erstes schauen wir uns das Loch im rechten Teil des Raumes an und treffen den Weihnachtsmann, der uns mit Geschenken überrascht. Wir müssen allerdings ein kleine Gedicht aufsagen. Das Gedicht ist egal, es muss nur weihnachtlich sein. Nachdem alle ihre Geschenke ausgepackt haben, überreden wir Bernard uns seinen Lukenöffner zu geben, welchen wir gleich verwenden um aus dem Nest die Fernbedienung zu holen. Jetzt überreden wir Bernard noch, uns sein Funkgerät zu überlassen. Wir bauen die Batterien aus dem Funkgerät aus (öffnen) und in die Fernbedienung ein. Wir benutzen die Fernbedienung (Achtung: Benutze Fernbedienung, und nicht rechte Maustaste). Im rechten Teil des Raumes erscheint nun eine Tastatur, die wir benutzen und durch Eingabe des Codes (2412; wegen dem Datum) erscheint eine Tür, die allerdings noch veschlossen ist. Wir schauen uns das Geheimfach an, auf das Bernard zeigt und leuchten mit der Taschenlampe hinein. Wir erhalten eine Säge und machen uns damit gleich über den Weihnachtsbaum her. Nachdem wir uns der Säge entledigt haben, nehmen wir noch den Schlüssel vom Boden auf und öffnen damit die Tür...

Rulaman - Dienstag 5. Januar 2009

EASTEREGGS:
(von FireOrange)

- wenn man das große Loch in der Wand nicht ansieht, sondern benutzt, finden wir eine Kettensäge und einen Benzinkanister.

Hall of fame

Episode 34: Helden des Tages
Episode 67: Die Schöne und das Biest
Episode 45: Maniac Monday
Episode 33: Carry on Smiley!
Episode 54: CSI:RONVILLE
Episode 58: The People´s Court
Episode 70: Maniac Mansion Begins
Episode 51: Ortmaschine II
Episode 39: Erinnerungen
Episode 65: Save Smiley!
Episode 53: Der Klaus schlägt zurück
Episode 56: Grotten-Urlaub
Episode 32: The Secret of Maniac Mansion
Episode 10: Tales of Weird Ed
Episode 66: Hoagies neuer Freund
Episode 48: Wendy und das Buch des Todes
Episode 68: MaMMa ante Portas
Episode 40: Verflixte Türen
Episode 15: Ortmaschine
Episode 50: Das Date 3
Episode 71: Neue Abenteuer auf Terra
Episode 28: Time Machine 2
Episode 04: Mimikry der Emotionen
Episode 24: Time Machine
Episode 16: Meteor Family - Die Rückkehr des Meteoriten

HILFE GESUCHT: Das MMMM-Team sucht Autoren und freiwillige Helfer, die ab der zweiten Ausgabe Artikel rund um Geschehnisse der letzten drei Monate zusammentragen. Es werden zudem begeisterte Autoren gesucht, die kurze Testberichte über bestehende Episoden schreiben wollen, oder die hier ihre ersten Ankündigungen zu Episoden oder Demos machen wollen, bzw. für exklusive Einblicke, sowie kleine Interviews zu den Episoden bereit stehen.

Lösung - Episode 78: Dumm geholfen

In der Schule

Nachdem wir unsere Strafe angetreten haben und Edna weg ist, nehmen wir uns das Eisspray. In der Schublade finden wir ein medizinisches Handbuch.
Das Eisspray mit dem harten Kaugummi benutzen. Nun mit dem Skalpell abkratzen. Wir erhalten einen Schlüssel und den Kaugummi selbst, an welchem wir uns zu allem Überfluß schneiden. Mit dem Schlüssel versuchen wir, den Medizinschrank zu öffnen. Da wir uns eben verwundet haben, müssen wir uns erst selber verarzten. Wir lesen im Handbuch (Benutze) nach, was zu tun ist. Hoppla, da erhalten wir ein Pflaster. Nach kurzer Recherche wissen wir, dass wir die Wunde desinfizieren und dann mit einem Pflaster schützen sollen. Etwas passendes dazu finden wir im Schädel des Skeletts (öffnen). Wir verarzten uns, was logischerweise mit Alkohol benutzen, Pflaster benutzen funktioniert.
Mit dem Schlüssel öffnen wir den Schrank und bekommen dafür eine Tablettenpackung Antidepressiva, eine Spritze und einen Defibrilator. Wir bemerken den Blutfleck auf dem Boden, dann öffnen wir die Tablettenpackung und erhalten eine Tablette und einen Beipackzettel den wir uns anschauen.

Wenn wir die Tabletten in den Alkohol geben, ergibt das eine hochgradig ätzende Säure. Diese schütten wir auf den Blutfleck. Sodann haben wir ein Loch im Fußboden und bemerken Dr.

Tears und den Direktor, die sich im Zimmer unter uns unterhalten. Nach einer kurzen Sequenz wollen wir das leere Feuerzeug angeln.
Da das Telefon klingelt, gehen wir dort ran und erfahren, dass Dr. Fred in Not ist und unsere Hilfe benötigt. Den Telefonhörer nehmen wir automatisch mit. Dr. Tears können wir im Moment nicht mit Medikamenten aushelfen, wir zeigen ihm jedoch die leere Verpackung unserer Tabletten.
Nun kleben wir den Kaugummi auf den Hörer und dann dieses Objekt mit dem Loch im Boden benutzen. Nun haben wir ein leeres Feuerzeug im Handgranaten-Look.

Wir gehen in Dr. Tears' Zimmer und reden mit ihm. So erfahren wir, wie wir ihn wieder aufmuntern können: wir müssten ihn an der Schlinge aufhängen. Vorher stellen wir noch sicher, dass Direktor Harris sich nicht im Zimmer unter uns befindet, indem wir die Luke mittels 'Hebel drücken' öffnen und die Granaten-Attrappe hinunterwerfen. Nochmals Dr. Tears auf seinen Wunsch ansprechen und den Hebel betätigen. Nachdem Dr. Tears ohnmächtig geworden ist, benutzen wir das Sofa. Den Sessel drücken wir und nehmen von der Pflanze etwas Dünger mit.
Wenn wir das Seil benutzen, kommen wir in das Direktor-Zimmer. Im Mülleimer finden wir Salz, im Schrank links gibt es das Duftwasser 1147-9. Wir versuchen, die Tür zu öffnen. Da diese abgeschlossen ist, müssen wir irgendwie Dr. Tears aus seiner Ohnmacht holen. Im Handbuch stehen nützliche Tipps darüber, wie man sich Riechsalz herstellen kann. Geben wir das Salz, den Dünger und das Duftwasser in das Reagenzglas und halten diese Mischung dem Doc unter die Nase. Er ist erwacht und wir bekommen unseren ersehnten Generalschlüssel.

Bushaltestelle

Wir werfen zuerst einen Blick auf den Fahrplan und stellen fest, dass wir auf die andere Strassenseite müssen. Wir versuchen, über die Ampel zu gehen. Wir drücken deshalb den

Bedarfknopf. Leider ist die Grünphase zu kurz, um reagieren zu können. Nachdem wir zwei weitere Mal gedrückt haben, ist der Knopf kaputt. Diesen heben wir auf und erhalten nur die Feder. Beim anschauen der rote Hand an der Ampel stellen wir einen Defekt fest und lesen im Medizin-Handbuch, was zu tun ist. Wir benutzen den Defibrilator mit der Ampel.

Huch, da haben wir einen Schaden angerichtet. Der Stromkasten scheint defekt. Wir öffnen ihn und schauen ihn uns an. Die defekte Sicherung entfernen wir und ersetzen sie mit der Nadel unserer Spritze (diese vorher voneinander trennen). Dann ein Feder-Ende mit einem Stift, egal welchen, benutzen und den Start-Knopf drücken. Im richtigen Moment, das ist dann der Fall, wenn sich beide Stifte am nächsten sind, das andere Ende der Feder in den anderen Stift reinhängen. Erfordert etwas Geduld, klappt aber letzten Endes.

Da erscheint eine Großmutter an der Ampel. Wir sprechen sie an und geleiten sie hinüber zur anderen Straßenseite. Sie gibt uns dafür zehn Dollar. Auf der anderen Straßenseite nehmen wir den Fahrplan mit, gucken in den Mülleimer und finden eine Papiertüte.

Dann reden wir mit Clouso und erfahren so, dass er seine Lupe um keinen Preis herausgeben wird. Pusten wir doch mal unsere Tüte auf und benutzen sie dann mit Clouso. Der Superdetektiv ist weg. Um an die Lupe zu kommen, benutzen wir den Mülleimer. Danach noch den Fahrplan einstecken.

Schließlich tauschen wir die Fahrpläne aus und sprechen die Oma darauf an, dass sie an der falschen Haltestelle steht. Mit der Lupe von uns kann sie dieses im Plan nachlesen. Wir bringen sie deshalb auf die andere Straßenseite und haben jetzt dafür 20 Dollar in der Tasche.

Das Taxi vor der Ampel öffnen, mit dem Fahrer, den wir als Achmed erkennen, reden und mitfahren.

Im Wald

Nach der Zwischensequenz befinden wir uns im Wald. Am Baum finden wir einen langen Ast, den wir mitnehmen. Im Motorraum findet sich noch eine kleine Schraube. Den Kofferraum können wir öffnen, indem wir Achmed drücken. Im Kofferraum finden wir eine Metallstange und einen Schlauch. Von der herausgefallenen Autotür nehmen wir die Kurbel mit. Da Achmed Probleme mit seinem Bein hat, müssen wir dieses genauer anschauen. Wir untersuchen die verschiedene Stellen desselbigen, also Zeh, Fuß, Knie, Wade, Knochen und stellen einen Bruch fest. Im Handbuch steht, womit wir den Bruch beheben können. Wir schauen uns nach Alkohol um, da wir ihn zum Desinfizieren benötigen. Gehen wir nach links aus dem Wald, so kommen wir an eine Bushaltestelle. Dort stehen eine Transsexuelle und ein Alki. Dem Alki wollen wir sein Lieblingstrank wegnehmen, dieses will er aber nicht hergeben. Wir erhalten dafür einen Korken, nicht aber den Alkohol. Da er ihn nicht herausgeben will, fragen wir ihn über die gewünschte Gegenleistung aus. Er würde eine Frau kennenlernen und sie solle ihm widerum als deutliches Zeichen, dass sie ihn auch kennenlernen möchte, etwas 'Persönliches' überlassen. Die Transe sprechen wir auch an, haben jedoch keinen Erfolg damit.

Zurück im Wald versuchen wir die Blumen am Baumstamm zu nehmen. Leider hindert uns daran der Vogel auf dem Ast, indem er uns auf die Hand kotet.

Mit Achmed reden wir über die Traditionsbräuche aus seinem Land. So erfahren wir, wie wir

das unliebsame Tier verscheuchen können:
Wir müssen uns eine Druckluft-Waffe basteln. Den Korken stecken wir in den Schlauch, welchen wir an das Ventil vom Autoreifen klemmen. Nun ist der Vogel weg und wir können die Blumen nehmen. Damit gehts zur Haltestelle.
Wir zeigen sie der Transe, welche davon aber furchtbar niesen muss. Die Transe schneuzt in ein Taschentuch, welches wir mitnehmen und dem Alki zeigen. Er überläßt uns zum Dank seine Flasche. Bevor wir zurück in den Wald gehen, nehmen wir den dicken Stock vom Baum mit. Endlich können wir das Bein von Achmed verarzten.
Mit dem Skalpell trennen wir den Airbag vom Lenkrad ab und zerschneiden ihn in Stücke. Das Bein einrenken (Drücken) und nun den Geldschein in den Alkohol tauchen und an das Bein. Die Metallstange wird an die Wade angelegt und mit dem Streifen des Airbags fixiert. Geben wir Achmed den Stock, kann er auch schon wieder laufen. Vorher müssen wir ihm die Abfahrtszeit des Busses mitteilen. Um Einsicht auf den Fahrplan zu bekommen, bohren wir mit dem Handbohrer, welches wir aus der kleinen Schraube und der Kurbel zusammensetzen, ein kleines Loch in die Seitenwand des Häuschens. Nun benutzen wir den schmalen Stock damit. Der Stock bricht und wir haben ein kurzes Stöckchen. Endlich können wir auf den Fahrplan schauen.

Villa der Edisons

Nach der Sequenz stehen wir im Erdgeschoß. Links, in der Küche, nehmen wir den Trichter und das Backförmchen aus dem Küchenschränken mit. Im Flur des Obergeschosses schauen wir die beiden Bilder an der Wand genauer an. Rechts sehen wir Edna, ihrem Bild kann man zwei Gläser entnehmen. Im linken Bild ist Ted zu sehen, der Verband um ihn herum ist jedoch abwickelbar. Gehen wir nach links in das Malzimmer. Den roten Hering auf der Holzkiste benutzen wir mit unserem Skalpell und

bekommen einen kleinen Zeiger. Im gemalten Bild finden wir eine noch zu kleine Schrift. Wenn wir das Förmchen mit dem Brillengläsern benutzen, erhalten wir eine Lupe. Damit lesen wir die Schrift und identifizieren eine kryptische Uhrzeit. Wer will kann auch die kleine Schrift mit dem Skalpell herausschneiden.

An der Großvater-Uhr

kombinieren wir den kleinen Zeiger mit dem kleinen Stöckchen und der Schraube (vorher den Handbohrer auseinander nehmen), dann stellen wir die richtige Uhrzeit ein. (Tipps im Kasten auf der nächsten Seite.)

Die Uhr sollte sich dann automatisch öffnen. Den Verband mit dem Haken benutzen und abseilen.

Im Labor

Wenn wir im Labor ankommen, finden wir Dr. Fred und Ed im handfesten Streit vor. Wir erfahren, dass Eds Hamster verschwunden ist. Klopfzeichen deuten darauf hin, dass das Tier im Getränke-Automaten sein könnte. Wir schauen uns die Apparatur rechts davon genauer an und ziehen erstmal den Nippel durch die Lasche. Die Kurbel stecken wir auf die Spule und drehen anschließend daran. Das sollte einen Pfeil zum Vorschein bringen, welchen wir sofort drücken.

Lösungshinweise zum Uhrenrätsel:

z.B. viertel vor dreiviertel sechs.
Zerlegen wir erst einmal diesen Ausdruck. Es ist also "viertel vor" einem bestimmten Zeitpunkt. also XX:45 Uhr. Der zweite Teil des Rätsels gibt den genannten Zeitpunkt an. "Dreiviertel sechs". Also ist es 17:45. und viertel vor, also 15 Minten früher. Das führt uns zum Zeitpunkt 17:30.

Mögliche Uhrzeiten:

Eine halbe Stunde vor dreiviertel zehn.	= 09.15
Sieben Minuten nach elf Uhr achtunddreißig.	= 11.45
Dreiviertel nach dreiviertel vier.	= 05.30
Viertel vor dreiviertel sechs	= 06.30

Das öffnet die Tür des Automaten einen kleinen Spalt; wenn wir die Tür nochmals öffnen, steht sie weit offen. Dort ist ja auch Eds Hamster, leider eingefroren. Den Eisblock sowie

eine Coladose nehmen wir mit. Den Eisblock stellen wir in die Mikrowelle (in der Küche). Nanu, da geht das Licht aus und der Hamster ist auch plötzlich verschwunden?!

Zurück im Labor berichten wir Ed, was wir eben erlebt haben. Schon wieder folgt ein schwerer Familienstreit. Wir mischen uns ein und bieten unsere Hilfe an. Den Hamster legen wir auf die Liege. Dann untersuchen wir ihn, indem wir uns alle möglichen Körperpartien anschauen. Wir füllen ihn mit unserer Cola mittels Trichter ab. Und da es nicht weiter geholfen hat, muss der Hamster geröntgt werden. Ed verrät jetzt, dass der uns bisher unbekannte Apparat ein Röngengerät ist. Um eine endgültige Diagnose stellen zu können, müssen wir ihn röntgen.

An der Röntgen-Apparatur

betätigen wir den Hebel. Aus der rechten Schublade des Schreibtisches entnehmen wir das fertige Bild. Die Lampe auf dem Schreibtisch anschalten und mit dem Bild benutzen. Leider ist es zu dunkel.
Im Nebenraum öffnen wir den kleinen Schrank und füllen etwas von dem Kontrastmittel in unsere Spritze. Dieses verabreichen wir dem Hamster. Abermals betätigen wir den Hebel, entnehmen anschließend das Röntgenbild aus der Schublade. Endlich erkennen wir, warum es dem Hamster so schlecht geht. Er kann nicht pupsen, da er einen Korken im Hintern stecken hat. Den Gartenschlauch stecken wir auf den Staubsauger. Das Schlauchende benutzen wir mit dem Hamster-Hintern samt Trichter und schalten den Staubsauger ein.

Fertig, und nun Abspann genießen.

Helli78 - Mittwoch, 6. Januar 2010

The Wink Smiley Show

Woran erkennt man eine schwule Standuhr?
Die muss man hinten aufziehen.

Glaubst du etwa, ich hätte den verwarzten Foffi damals auch nur im gleichen Raum mit mir atmen lassen, wenn der nicht dafür bezahlt hätte?

Für mich ist eine Frau ja nicht nur eine Frau, sondern in erster Linie auch irgendwo ein Mensch, ja.

Ich sammle leidenschaftlich Rubbel- oder Knibbelbilder von Fidel Castro, Rasputin und Rübezahl.

Margot Hellwig, die singende Tombolaniete im Trällerdirndl, werden wir allerdings leider noch eine Weile ertragen müssen.

Ja, Scheiße machen und Geld dafür kriegen, that's it, baby, oh, oh.

Meine Damen und Herren, mein Name ist Barbara Eligmann und ich bin im Fernsehen, Sie nicht.

So, jetzt reicht's, lass mich das mal machen, Schätzchen.

Und dann träumte ich von unsagbar alten, längst ausgestorbenen Pointen, vom Jurassic Witz, einem Scherz, der vor 65 Millionen Jahren schon nen Bart hatte.

Und zu guter Letzt, immer noch, Heinzi Schmolke: Gelegenheitsrentner mit eigenem Führerschein, liebt wilde Partys, Extremsportarten und aufregende Nachmittage in seiner Acht-Quadratmeter-Atelierwohnung.

Jahresrückblick

Das Jahr 2009 liegt hinter uns und wir alle blicken hoffnungsvoll auf ein Jahr 2010 mit vielen neuen Episoden. Doch schauen wir erst einmal etwas auf das vergangene Jahr zurück. Wir haben immerhin ein erstaunliches Ergebnis, trotz des vierten Jahres MMM. Als da wären 2 Edgar-Award-Shows, 6 Maniac Dungeons, 1 Trash-Episode, 7 Demos, 4 Trailer und immerhin 3 Episoden. Leider gibt es bisher keine Episode, die dieses Jahr einen Edgar erhalten hat. Aber wenn die Staffel vollzählig ist, wird vielleicht eine der drei Episoden in diesem Heft einen Edgar erhalten.

Lösung - Episode 01: Geschwisterliebe

Im Schlafzimmer der Eltern nehmen wir den Staubsauger. In Britneys Zimmer fragen wir Britney, ob die Post schon da war. Im Esszimmer nehmen wir alle 3 Kerzen, erst die letzte kann genommen werden. In der Küche nehmen wir aus dem Hängeschrank den Honig. Wir öffnen die Mikrowelle, legen die Kerze hinein, schließen, benutzen und öffnen die Mikrowelle und nehmen die Kerze heraus. Diese wird mit Britneys Tür benutzt und anschließend in den Kühlschrank in der Küche gelegt, der Kühlschrank geschlossen und wieder geöffnet und die Kerze herausgenommen. Mit der harten Kerze in Schlüsselform gelangen wir in Britneys Zimmer. Dort nehmen wir vom Bett das Tagebuch.

In Bernards Zimmer öffnen wir die Schublade und schauen sie an. Dann nehmen wir das Portemonnaie, welches unter den Schreibtisch rutscht. Mit dem Staubsauger erwischen wir es aber. Dann wird erst der Staubsauger, anschließend das Portemonnaie geöffnet. Im Wohnzimmer nehmen wir die beiden Sofakissen und die Fernbedienung. Letztere wird

mit dem Fernseher benutzt. Wir öffnen den Honig und benutzen ihn mit der Briefmarke. Dann werden Tagebuch, Kugelschreiber und Briefmarke mit dem Briefumschlag benutzt. Dieser wird dann draußen in den Briefkasten gesteckt und der Hebel am Briefkasten gedrückt.

daniel76k - Dienstag, 10. April 2007

Lösung - Episode 02: Unruhen

In der Küche nehmen wir den Gefrierbeutel und den Besen, und schauen uns das Waschbecken an. Im Wohnzimmer nehmen wir die Sofakissen und anschließend die Kreditkarte. Wir benutzen den Kleiderbügel, den wir in Bernards Bett gefunden haben mit dem Besenstiel, öffnen damit die Dachluke und versuchen hochzugehen. Wir schauen uns den Wäschekorb im Flur an und benutzen die Nudelzange damit – vorerst ohne Erfolg. In Bernards Zimmer benutzen den Computer und dann damit die Kreditkarte. Wir nehmen das Paket vor der Tür und öffnen es. Nun benutzen wir die Nudelzange erneut mit dem Wäschekorb. Die

Stinkbombe werfen wir dann in die Dachluke und gehen hinauf.

daniel76k - Dienstag, 10. April 2007

Lösung - Episode 03: Stubenarrest

Was kann es Schöneres geben. Der Keller wurde in die Luft gejagt; Unser Freund Bernard hat Hausarrest und die liebe Schwester Britney bewahrt den Haustürschlüssel auf, damit er nicht zum Chemikertreffen kann. Da müssen wir jetzt was machen, um Bernard aus dem Schlamassel rauszuholen!

Zuerst geht Bernard die Treppe hinunter und packt den Werkzeugkasten ein und anschließend betritt er das Wohnzimmer und hebt den Stock neben dem Sofa auf. Wenn wir jetzt in die Bibliothek gehn, dann nehmen wir in der 2. Reihe, ganz links, das rote Buch und schauen es uns an und schon haben wir einen roten Schlüssel. Wenn wir die linke Tür in der Bibliothek betreten, dann stecken wir gleich das flache Ding auf dem Stuhl ein und basteln mit dem Stock und dem Ding eine Spachtel. Wir öffnen noch den Werkzeugkasten, um eine Brechstange zu erhalten. Betreten wir die Küche und öffnen das Gefrierfach mit der Brechstange und verwenden die Spachtel mit den Pizzen. Die Pizzen nur noch in der Mikrowelle erwärmen lassen und schon geht das liebe (?)

Schwesterlein aus dem Schlafzimmer raus, dass wir jetzt betreten können. Mit dem roten Schlüssel öffnen wir das linke Nachttischschränkchen und erhalten den... HAUSSCHLÜSSEL! Jetzt braucht Bernard nur noch zur Haustür zu geh'n...

Rayman - Dienstag, 10. April 2007

Lösung - Episode 04: Mimikry der Emotionen

Zuerst nimmt Harry von Hoagie das blaue Cappy, dass auf Bernards Computer liegt. Dann öffnen wir als nächstes die rechte Schublade am Tisch und holen einen Schlauch daraus (Nehme Schublade). Wir verlassen jetzt Bernards Zimmer durch die linke Tür und benutzen das Cappy mit dem Blut, was vom Dachboden auf dem Fußboden tropft. Rechts neben der Treppe befindet sich das Schlafzimmer der Bernoullis und das betreten wir und stecken die linke Nachttischlampe ein und reden einmal mit Grün.

Wir überschreiten mal die Strahlen und danach verlassen wir das Zimmer und begeben uns nach unten in die Bücherei. Jetzt laufen wir bis zur linken Tür und stoßen auf Uwe Boll, dem wir die Nachttischlampe geben und somit eine neue Lichtquelle erhalten und zurück ins Schlafzimmer gehn. Im Zimmer angekommen benutzen wir das Buch mit dem Gartenschlauch und erhalten von Grün einen Tipp. In der Bücherei nehmen wir das Bücherregal und benutzen das Blut mit dem grünen Knopf und drücken ihn. Als Hoagie

brauchen wir nur den einen Raum zu verlassen.

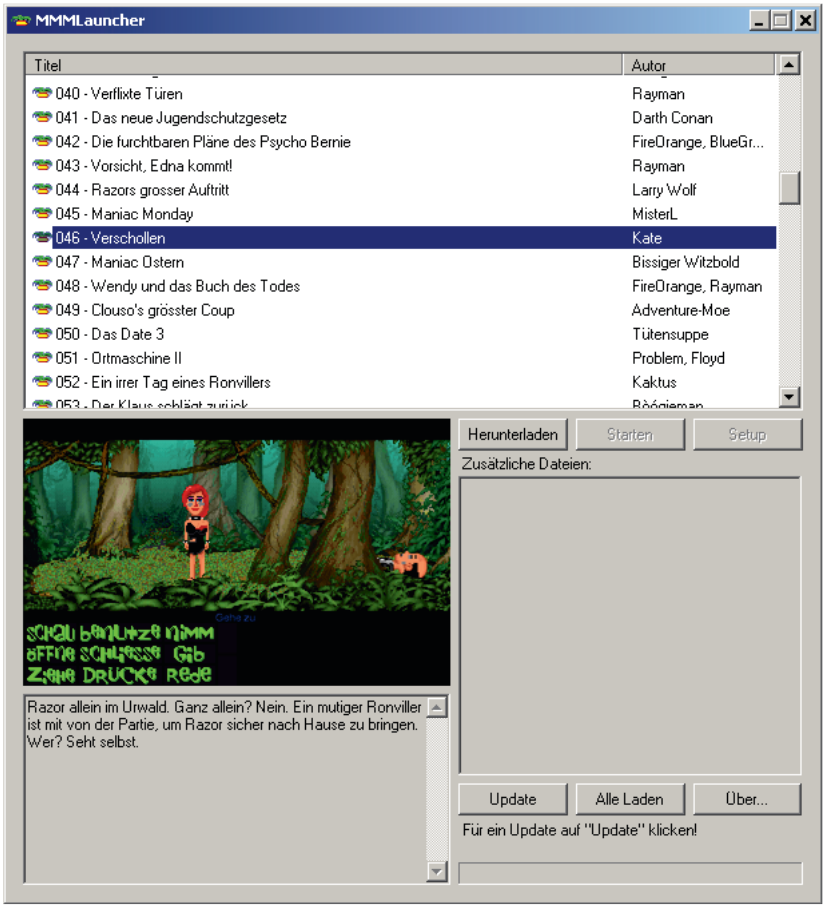
Easteregg:
Wenn man den Grünen Punkt drückt, bevor man ihn mit Blut eingeschmiert hat, kommt aus der Tür ein Männchen und sagt wie Spät es ist.

Rayman - Dienstag, 10. April 2007

Die Anzeigenseite

MMM Launcher

Benutzen sie den neuen MMMLauncher von Endres und laden sie jede vorhandene Episode herunter. Einzeln oder komplett. Spielen sie die Folgen, die sie schon immer spielen wollten, ohne erst danach suchen zu müssen. Erneuern sie ihre Liste mit vorhandenen Spielen.



AGSLinguist

Dieses auf Qt's (vormals Trolltech, nun zu Nokia gehörend) Linguist basierende Tool ermöglicht es, auf einfache weise Übersetzungen für Spiele, die auf der AGS-Engine basieren zu erstellen. Dort hat man eine sehr genaue Kontrolle über bereits übersetzte Abschnitte und Zeilen, so dass das lästige Suchen in den Textdokumenten entfällt. Als kleinen Bonus so zu sagen, gibt es agslrelease dazu. Ein kleines Tool, das aus dem AGSLinguisten heraus die Übersetzungsdateien (.tra) erstellt.

Als besonderes Gimmik, haben Leser des MMMM exklusiv Zugriff auf eine erweitere Ausgabe des Tools agslrelease, das es ermöglicht, kompilierte Übersetzungsdateien (.tra) aus AGS-Spielen zu dekompilieren.
Einfach in einer Kommandozeile aufrufen: agslrelease.exe -decompile <datei>.tra
Die Datei muss sich im selben Verzeichnis befinden.
Der Link findet sich hier

Starterpacks

Seit einiger Zeit sind neue Starterpacks für die brandneue 3er Linie des beliebten Adventure Game Studios von Chris Jones verfügbar. Die Downloadlinks erreicht man über die Hauptseite der MMM-Gemeinde (http://www.maniac-mansion-mania.com). Es sind bereits über 8 Starterpacks online und ständig werden es mehr. Es fehlen zur Zeit noch Die Dott-Villa, das Bernard-Starterpack, und das Mansion. Obwohl man allgemein auf die neue AGS3 Version umsteigt, bleibt das MMD-SP (Maniac Mansion Dungeon-Starterpack) auf der alten Version 2.72, da alle Folgen am Stück gespielt werden sollen und ein Wechsel allgemein auf negatives Interesse stößt.

Was zeichnet die neuen Starterpacks aus?

Zu aller erst sei angemerkt, dass die neuen Starterpacks für die neue 3er Linie des AGS erstellt wurden und nicht abwärtskompatibel sind. Zudem wurden einige Neuerungen der 3er Reihe verwendet. So wurde bei den aktuellen Versionen komplett auf die veralteten GlobalInts verzichtet. Desweiteren wurde bei jedem Starterpack KhrisMUCs Spielerwechsel-Modul eingebaut, dass es ermöglicht nun jede auf einem SP basierende Folge mit mehreren Spielfiguren zu spielen. Außerdem wurden veraltete und unbenutzte Funktionen aus den SPs entfernt und einige häßliche Fehler beseitigt, die sich in allen alten SPs der 2er Reihe befunden haben. Mit der Veröffentlichung des Schul-Starterpacks wurde zudem eine alternative zum umständlichen Türenskript eingeführt. Des weiteren wurde bei vielen Funktionen ein enum für die Positionsrichtungen eingesetzt.