

# MANIAC MANSION MANIA #2

State University Vocational Office  
Winnick Hall, Room 3478  
555-8745 x7654

The following summer jobs are available:

- Technical Lab Assistant**  
Must be adept at handling Nuclear Waste and have own Radiation Suit  
Tuesday - Friday, \$5.00/hour. Contact Dr. Fred, box 567-09A
- Informant**  
Opportunity to rat on your friends. Must enjoy doing so. Friday, Saturday nights. \$10.00/conviction. Contact O...
- Kitchen Assistant**  
Will be responsible for food preparation in dining hall. No experience need apply. Contact Chef Greezy.
- Snow Removal**  
Will be responsible for keeping football field clear of snow. Position available for students on football.

Missing from  
300 watt speaker  
With 3-watt  
CD Player  
IF Found Call

## Mysterious Plane Crash in Bermuda Piercing, Glass-Breaking Noise Blamed

A small twin-engine plane carrying what authorities described as "an agricultural cargo" from Central America crashed yesterday.

### Vorschau

## Das Monster aus der Raccoon Lagoon

## Der Kreuzzug Corvin's Rache

### Themen im Heft

## Rott-Interview Tools

Need kids to ha Grande Oregon  
want to leave sometime after finals week. will pay half of all speeding tickets

Contact Ron in room 1197

**WOODIE'S PIZZA SHACK**

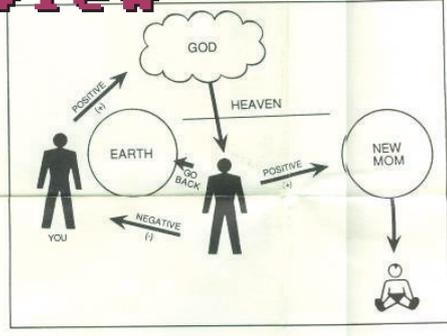
2 for 1

OUR NEWEST COMBINATION:  
HAMARL AVOCADO AND TUNAFISH  
(PEANUT BUTTER 35¢ EXTRA)  
BUY ONE AT OUR REGULAR LOW PRICE AND GET THE SECOND SAME SIZE PIZZA FREE! (OFFER EXCLUDES SIZES 12")

Next week's Test answers for Geology 108:

- 1) 15 Million years ago
- 2) The Earth's Upper Crust
- 3) The Dinosaurs
- 4) The Earth's Core
- 5) The Earth's Crust
- 6) The Earth's Core
- 7) Professor Greshner's Wife
- 8) What Hell Freezes Over

### REINCARNATION: HOW IT REALLY WORKS



Lecture Friday 7pm  
Merkin Hall  
by  
Maharishi Mahannie Yogi Chuck

Suggested Donation \$5.00

- For Sale
- Commodore 64 + Disk drive, and autographed copy of Ballblazer
  - COMPUTER & DRIVE \$300
  - \$200
  - \$100
  - \$75.00
  - COPY OF BALLBLAZER \$30.00
  - \$40
  - \$50.00

### State University Dorm Menu

- Monday**  
Hot Dog Au Gratin  
Spinach a la Cream  
Creamed Corn on a stick  
No Dessert
- Tuesday**  
Spam Loaf  
Ham Loaf  
Carrot Loaf  
Chocolate Mousse Loaf
- Wednesday**  
Build your own Rice Casserole  
Build your own Garlic Bread  
Ham
- Thursday**  
Meat Surprise  
Sliced Ham  
Pickled Fruit Salad
- Friday**  
Cheese Surprise  
Ham Hash  
Pickled Fruit Kabobs  
Saltines
- Saturday (Parents Day)**  
Barbecued Ribs  
Corn on the Cob  
Fresh Baked Potatoes  
Double Chocolate Cake
- Sunday**  
Surprise Surprise  
Creamed Ham  
Cabbage Kabobs  
Spam Soup  
No Dessert

Did anyone tape the late show with Wink Smiley last night? (VHS only!)

-Contact Chip room 222

### ATTENTION



EF WAS "COUL"

# INHALT

Brandneu	4
Interview	5
News	10
Leserbriefe	11
Classic Solutions	12
Anzeigen	13
Nachruf	13
Episodenreview	14
Episoden in Entwicklung	15

## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER

Rulaman

### VERLAGSLEITUNG

Rulaman

### CHEFREDAKTEUR

Rulaman

### REDAKTION

Rulaman

### COVER

Lucas Arts

### LAYOUT

Scribus

### COMIC

div. Com-Mitglieder

### FREIE MITARBEITER

FireOrange, NsMn, Shoben95

### SCREENSHOTS, FOTOS

FireOrange, Rulaman,  
Shoben95

### LEKTORAT

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.

Nachdem die erste Ausgabe des MMMMs bereits die ersten Hürden genommen hat, ist es nun Zeit eine zweite Ausgabe auf die Beine zu stellen. Bereits die erste Ausgabe wurde mit Kritiken überhäuft. Nicht alle waren positiv. Aber das hindert die Redaktion nicht daran, eine zweite Ausgabe zu erstellen. Neben ein paar neuen Rubriken gibt es auch wieder die seit der ersten Ausgabe bekannten.

Außerdem gibt es Neuigkeiten auf der Halloween-Front. FireOrange hat seine Episode "Das Monster aus der Racon Lagoon" fast fertig gestellt und wartet, mit einem kleinen Vor-Interview im Heft, auf reges Lesen.

Einen aufsehen erregenden Comic, der es nicht auf die Homepage geschafft hat wurde von unserem Starterpack-Experten Rulaman veröffentlicht. Die Kritiker haben sich fast überschlagen.

Sonst ist es bisher recht ruhig gewesen. Aber nach fünf Jahren - ja, wir feiern Jubiläum - kann man sich ein kleines Päschen gönnen. Harren wir also der Dinge die da kommen und warten etwas ab, denn nach der Flaute wird auch sicherlich wieder ein hoch kommen und die Episoden werden nur so aus dem Boden, äh Verzeihung aus dem Internet sprudeln - wie in den Anfangstagen. Da hoffen wir alle drauf.

Rulaman



Zur Zeit ist "Das Monster aus der Racoon Lagoon" in der Beta-Phase und wird somit rechtzeitig zu Halloween 2010 erscheinen. Als kleinen Vorgeschmack mal ein sehr kleines Interview mit FireOrange.

## Was hat dich veranlasst, diese Episode zu erstellen?

Es ist eine recht lustige Geschichte. In einem nicht öffentlichen Forum habe ich ein etwas blutiges "Textadventure" in Thread-Form erstellt, wo BlueGryphon mir als Spieler zur Seite gestanden hat. Diese kleine Spielerei hieß "The Racoon Lagoon" und war der ursprüngliche Auslöser für die Idee einer Halloween-Episode für MMM.



## Warum eine Halloween-Episode?

Ich habe einfach ein Faible für Horror und fand das MMM-Halloween-Special schon immer recht cool. Im Gegensatz zu meinem Standard-Konsum bei Horrorfilmen (oder -Spielen) haben die MMM-Episoden da einen gewissen Trash-Gehalt, aber das gehört sich in einer lustigen Serie nun mal so. Es hat Spaß gemacht diese Folgen zu spielen, vor allem wenn sie etwas ausgefallen waren. Und nachdem mir lange unklar war, ob ich mich auch mal als Autor am Halloween-Special beteiligen sollte, kam mir die Idee mit der Racoon Lagoon und ich habe spontan angefangen zu skripten. Zunehmend habe ich festgestellt, dass ich mich dabei richtig austoben kann. Eine Halloween-Episode, die etwas sonderbar und außergewöhnlich ist, kombiniert mit Träumen, womit ich mich grundsätzlich gerne beschäftige, und einem ganz speziellen, durchgeknallten Humor, den man in dieser Form wohl nur in einer Halloween-Episode verwenden kann.

## Wie motivierst du dich?

Gute Frage, zumal mir das bei dMadRL deutlich schwerer gefallen ist als bei den meisten anderen Produktionen für MMM. Das Problem ist, dass ich mir da etwas wirklich Umfangreiches aufgehast habe. Zwei Jahre sind etwa vergangen, seit ich diese Episode begonnen habe und seitdem gab es immer mal ein paar kürzere und längere Pausen. Oft war es schwierig neue Rätsel zu erfinden, weil ich ja schon soviel drin hatte und nicht zum Wiederholungstäter in Sachen Rätseldesign werden wollte. Natürlich wollte ich alles so gut wie möglich machen. Wie ich mich letztendlich motiviert habe? Nun, ich habe mir vorgestellt, wie toll es wäre, wenn ich das Projekt zum nächstmöglichen Termin fertig bekommen würde - und dann habe ich mich wieder mal an AGS gesetzt und meine Arbeit fortgesetzt. Immer, wenn ich mal wieder angefangen habe, bekam ich auch gleich meine Motivation zurück. Das geht manchmal wie von selbst.



Vielen Dank für den kurzen Einblick. Wir warten gespannt auf die fertige Halloween-Episode. Und ein umfangreiches Interview bzw. einen Artikel im nächsten Heft.

# Interview mit dem RotT-Team

## Wie heißt ihr?

Projektleiter: Mosa (Mosawer)

Idee: myzinsky (Matthias)

Storyteam: Mosa, r3001 (René), Psycho (André)

Grafiker: purpur (Marvin), 10tacleboyboy (Simon), Plani (Christian), Steffi (Stefanie), juansaman (Juan), Felix (Inaktiv), momo dee (Marco) (Inaktiv)

Musiker: Ifi Mania (Benjamin)

SFX: Absynth:[Dave] (Dave)

Programmierer: r3001

Englischübersetzerin: 3,14 (Pia)



## Seit wann gibt es euer Projekt schon?

DOTT2 wurde 2003 von unserem Ex-Projektleiter ins Leben gerufen. 2010 haben wir uns umbenannt auf „Return of the Tentacle“ (kurz ROTT). Zum einen weil DOTT2 vom Logischen her nicht passte, zum anderen um jeglichem rechtlichen Ärger mit dem Namen aus dem Weg zu gehen.

## Wie viele Leute seit ihr?

Insgesamt sind wir 13 aktive Mitglieder. Konkret: Sieben Grafiker, ein Programmierer, drei Story-/Dialogschreiber, ein Musiker, eine Englischübersetzerin und ein SFX-Designer. Der ehemalige Projektleiter und Gründer des Projekts steht uns ebenfalls noch für Tipps und Meinungen zur Verfügung.

## Woher kommt ihr?

Der Großteil des Teams kommt aus den unterschiedlichsten Regionen Deutschlands, aber wir haben auch zwei ausländische Mitglieder an Bord: Einen Österreicher (Programmierer) und einen Spanier (Grafiker).

## Was inspirierte euch DOTT2 (ROTT) zu machen?

Ganz einfach: DOTT hat uns inspiriert „Return of the Tentacle“ zu entwickeln. Von LucasArts gab es nie einen offiziellen Nachfolger zu DOTT oder überhaupt zur Maniac Mansion-Reihe. Damit Bernard, Dr. Fred und seine Tentakel nicht in Vergessenheit geraten, entschlossen wir uns, einen neuen, inoffiziellen Teil der Maniac Mansion-Reihe zu erstellen. Wir sind alle große Fans von DOTT

und dies führte uns zusammen zu diesem großen Projekt. Ich denke mehr ist nicht zu sagen, als dass das Original der Wahnsinn überhaupt ist, und ein Fantribut verdient!

## Rund ums Spiel

### Wann ist ein geplanter Release-Termin?

Einen ungefähren Release-Termin können und wollen wir nicht nennen. Die Vergangenheit hat uns gelehrt, keine Termine mehr zu nennen, da immer wieder unvorhergesehene Ereignisse eintraten. Außerdem wollen wir uns selbst nicht unter Druck setzen.

### Wird es eine Beta-Version geben und wann kann die Fangemeinde einen ersten Eindruck von eurem Spiel erhalten??

Die Beta-/Demoversion wollen wir noch 2010 veröffentlichen, das können wir schon mal sagen. Derzeit arbeiten unsere Grafiker an der optischen Feinabstimmung und sobald dieser Prozess abgeschlossen ist, ist die Demo aus Grafikersicht komplett fertig. Was noch ausstehend ist: einige wenige Musikstücke, viele Soundeffekte, die komplette Synchronisierung und ein intensiver Test im Team. Natürlich wird die Demo auch an externe Quellen verschickt, damit sie von projektfremden Personen gespielt werden kann.

### Was gab den Startschuß für das Projekt?

Matthias stellte irgendwann nach der Jahrtausendwende eine Internetseite online, die nach Mitarbeitern für einen Nachfolger von DOTT

suchte. Schnell haben sich viele Leute gefunden, die in ihren Bereichen viel Material erstellten, das mehr oder minder zusammenpasste.

### **Was war der entscheidene Punkt, an dem das Projekt begann?**

Den gab es nie. Vielleicht war es jener Zeitpunkt, als die Internetseite von ROTT online ging.

Eigentlich erlebt das Projekt seine Höhen und Tiefen und in unregelmäßigen Abständen Schübe, die es vorantreiben. Den einen oder anderen Neuanfang gab es auch. Dies liegt an einer Steigerung der Qualität des Contents, der von Zeichnern, Musikern, Schreibern, usw. kommt. Häufig musste altes Material verworfen werden, weil es nicht mehr zur hohen Qualität des neuen Materials passte.

### **Wie lange habt ihr euch mit dem Gedanken gerumgeschlagen, bevor ihr angefangen habt?**

Scheinbar nicht lange genug, sonst wäre es nicht dazu gekommen, dass sich das Projekt sieben Jahre lang schleppt. Doch jetzt sind wir auf dem richtigen Weg und freuen uns über ein ordentliches Vorankommen – in ordentlicher Qualität!

## **Entwicklungsprozess**

### **Wie schaut bei euch der Entwicklungsprozess aus?**

Grundsätzlich läuft es immer nach einem bestimmten Schema ab. Da die Story bereits feststeht und wir im Grunde nur noch das Material drumherum benötigen, ist es einfach alles zu planen und zu organisieren.

In unserem Team-Forum stellen wir für die jeweiligen Bereiche TODO-Listen zur Verfügung, wo sich jeder eine bestimmte Aufgabe aussuchen und bearbeiten kann. Dabei hat jeder Bereich (Grafik, Musik und SFX, Story und Programmierung) eine eigene Kategorie wo die Werke präsentiert, bewertet und kritisiert werden können.

Sobald eine Ressource fertig gestellt wird (d.H. mit umgesetzten Verbesserungsvorschlägen, etc.), wird sie vom Programmierer in die Demo eingebaut und getestet. Dabei wird er vom Projektleiter unterstützt, der ebenfalls testet und eventuelle Verbesserungen vorschlägt.

Wenn das Ergebnis zufriedenstellend ist, kann die Aufgabe abgehakt und die Nächste bearbeitet werden. Dabei dauert es unterschiedlich lang bis eine Ressource fertig gestellt ist, je nachdem wie es mit der Motivation und der Zeit des Bearbeiters aussieht. Manchmal wird auch einfach nur gemacht.

## **Fragen an einzelne Teammitglieder**

### **Wie geht ihr an die Sache heran?**

Mosa, Projektleiter: „Zur Projektleitung kann ich folgendes sagen: Ich achte darauf, dass die Organisation, Kommunikation und die Stimmung im Team konstant geregelt wird. So passe ich auf, dass Arbeiten nicht doppelt gemacht werden; anhand von vorgefertigten TODO-Listen in jedem Bereich. Dabei bekomme ich natürlich auch Hilfe von den anderen Mitgliedern des Teams.

Der Humor und der Grafikstil von „Day of the Tentacle“ ist sehr einzigartig und genial, deshalb muss ich darauf achten, dass in den jeweiligen Bereichen, sei es Charaktererstellung inklusive Animation, Hintergründe, Story oder Dialog, die Qualität beibehalten wird.

Auf die Kommunikation achte ich ebenso, indem ich oft Mails an alle Mitglieder schicke und so den Status abfrage; sprich wer was gerade macht. Natürlich stehe ich zu jedem Mitglied in engen Kontakt durch MSN und ICQ, sodass eine Freundschaft entsteht - bei einem weniger, bei einem mehr. Mit dem Programmierer arbeite ich eng zusammen, sodass ich bei der Entwicklung sozusagen live dabei bin, um beim Entbuggen zu helfen, Tipps zu geben und natürlich anzufeuern.“

René, Programmierer: „Mein Entwicklungsprozess läuft immer nach dem selben Schema ab: Ich warte erst auf neue Ressourcen und baue sie anschließend in die interne Team-Demo ein, von der es in unregelmäßigen Abständen immer neue Versionen gibt. Der Einbauprozess selbst ist meistens eine Sache von wenigen Minuten manchmal aber auch von einigen Stunden. Je nachdem was alles zu tun ist. Mosa ist dabei sehr in den Programmierprozess, als Tester und Ratgeber involviert, und hat schon so manchen Fehler aufgespürt, wo ich einige Tage hing.

Sobald alles so funktioniert wie es ursprünglich

gedacht war, heißt es wieder auf das nächste Material warten. In der Zwischenzeit versuche ich stets die Demo stabiler und benutzerfreundlicher zu gestalten.“

Mosa, Story: „Die Story- und Dialogentwicklung verläuft eigentlich recht gegliedert.

Wir haben drei Charaktere zur Auswahl und genauso drei Story- und Dialogschreiber. So übernimmt jeder von uns einen Charakter. André übernimmt Laverne, René den Hoagie-Part und ich übernehme natürlich den, der übrig bleibt: Bernard. Wir konzentrieren uns erstmal auf die Story, sprich wie das Spiel überhaupt ablaufen wird, bevor wir uns an die Dialoge wagen.

Jeder präsentiert im Forum seine Story und jeder, auch jene Mitglieder aus den anderen Bereichen, geben ihre Kritiken dazu, so das am Ende dann der jeweilige Abschnitt fertig geschrieben wird.

Um die Story irgendwo hinzulenken, da ja jeder von uns Dreien sozusagen etwas eigenes schreibt, doch ein Ziel haben muss, habe ich das Ende der Story niedergeschrieben.

Die Story ist fast komplett es fehlen nur noch wenige Szenen und natürlich die Verknüpfung der Charaktere. Da haben wir schon einiges, doch ich denke da müssen wir noch genauer hinschauen. So kann es auch sein, dass die Story abgeändert werden muss.

Sobald die grobe Story fertig geschrieben wurde, geht es an das ausarbeiten der Feinheiten: Rätselerstellung, Dialogschreiben und schlussendliche Absegnung des fertigen Storyentwurfs.“

Simon, Grafik: „Ich mache erst eine Skizze, scanne diese ein und vektorisiere diese per Hand nach. Dann wird das Ganze nochmal in Photoshop überarbeitet und abgeschlossen.“

Marvin, Grafik: „Entwicklungsbeginn ist bei mir, wenn ich einen neuen Charakter entwerfen muss. Dann werde ich erst eine Skizze zeichnen. Ich bekomme in den meisten Fällen Kriterien vorgeschrieben und wenn nicht, dann halte ich mir den Charakter bildlich vor Augen und bringe ihn zunächst auf's Papier. Danach wird eingescannt und mit Photoshop nachgezogen und koloriert. Um Animationen zu erstellen, werden alle relevanten Körperglieder in Ebenen aufgeteilt, damit nicht im Nachhinein unnötig herum geschnippelt wird. Um

das Ganze noch schön comichaft zu halten, werden viele Dinge übertrieben dargestellt. Die Formgebungen und die Farben sind dabei natürlich auch wichtig.“

Juansa, Grafiker: „So arbeite ich mit den ROTT Zeichnungen: Sobald ich die Spezifikationen der jeweiligen Animation kenne, überlege ich, wie man es machen könnte und ob man es irgendwie witziger machen kann, wenn es zum Spiel passt. Dann mache ich die wichtigsten Skizzen, erstelle ein kleines Storyboard und präsentiere es dem Team.

Wenn ich ein OK bekomme, fange ich mit den Detailarbeiten an: Als erstes stelle ich die wichtigsten Zeichnungen fertig und aus ihnen entsteht dann der Rest für die Animationen. Dann schaue ich, ob die Bewegung passt und als letztes kommen die Konturen und Farben.“

Dave, SFX-Designer: „Ich sehe mir eine Animation an und frage mich, welches Geräusch man jetzt erwartet hätte. Dann frage ich mich, ob es sich lohnen würde, vom Erwartungsstandard abzuweichen.

Habe ich eine klangliche Idee, krall ich mir mein Mikro und 4Track-Recorder und ziehe los, um etwas aufzunehmen. Blinkert eine Cartoonfigur mit den Augen, schmeiße ich einen Kieselstein auf Beton, dreh die Tonhöhe hoch und mische ein Xylophon dazu. Reißt jemand ein Messer in eine Gardine, zerschneide ich Papier und programmiere ein paar Hüllkurven. In meinen Sequenzern time ich dann framegenau die Sounds zur Animation.“

Benjamin, Musiker: „Im Fall der Musik warte ich auf neue Szenen, die es zu vertonen gilt. Anhand des Settings und der darin vorkommenden Personen wird die Kombination der einzelnen Themes vorgenommen und zusammen gemischt. Bei Sequenzen kann ich erstmal nur die Musik entwerfen, der genaue Ablauf wird dann erstellt, wenn die Szene wirklich fertig ist, damit dann auch die jeweiligen Stimmungswechsel zur Sequenz passen.“

Pia, Übersetzerin: „Ich, als Übersetzerin, warte bis neue Dialoge von unseren Schreibern kommen und übersetze die dann. Meistens lese ich sie dann nochmal eine Woche später durch, dann fallen evtl.

Ungereimtheiten auf.“

### **Welche Anfangsschwierigkeiten gab es beim Erstellen von Charakteren und Hintergründe im DOTT-Stil?**

Marvin, Grafiker: „Ich hatte am Anfang Schwierigkeiten da meine Entwürfe einfach nicht gut waren. Ich habe neulich, über ein halbes Jahr später, einen Charakter komplett erneuert und erst jetzt bin ich mit ihm zufrieden. Das Problem ist in den Anfangszeiten nämlich dieses, dass man noch nicht mit dem DOTT-Stil vertraut ist. Dieser ist aber unbedingt nötig, um den gewohnten Charme des Spiels beizubehalten. Dass sind auch gleichzeitig die Fehler, die ich gemacht habe. Man muss den Rest erstmal studieren, um passende Charaktere und Hintergründe zeichnen zu können.“

Juansa, Grafiker: „ROTT-Charaktere zu zeichnen ist ein Privileg. Es macht sehr viel Spaß, sie zu zeichnen und noch mehr sie zu animieren. Aber es macht auch Probleme; und nicht nur das was von ihnen erwartet wird.

Das größte Problem war es, die ROTT-Charaktere dem neuen und meinem eigenen Stil anzupassen, ohne sie direkt aus DOTT zu kopieren. Im Original Spiel hast du diesen tollen Pixel-Look, sodass selbst der detaillierteste Charakter immer noch irgendwie pixelig ist. Unsere Zeichnungen sind reines 2D, ohne Pixel, keine Makel, keine Quadrate, kein gar nichts. Die meisten werden denken, das sei Perfekt, weil es die Grafikqualität erhöht, aber tatsächlich ist es gar nicht so perfekt, denn wir wollen ja das ursprüngliche DOTT-Feeling beibehalten. Und dieses Spiel ohne Pixel? Also können wir nicht zu cartoonmäßig arbeiten.

Aber warum ist das eigentlich ein Problem? Weil dieses Spiel nunmal für DOTT-Fans ist, und die lieben es so wie es ist. Und wenn wir ihnen eine komplett andere Grafik bieten, ist es wie ein anderes Spiel mit dem sie eigentlich gar nichts zu tun haben. Fortschritt ist gut, aber wir müssen stimmig arbeiten wenn wir ein so altes Spiel wiederbeleben. Genau das wollen wir nämlich. Es soll nichts komplett anderes werden. Das wäre anmaßend, und wir werden getestet werden. Wir möchten die Spieler in die DOTT-Ära zurückversetzen, um wenigstens ein bisschen an DOTT erinnert zu werden. Aber mit neuem und fri-

schem Inhalt.

Natürlich, wenn ROTT ein Erfolg wird, wenn wir bestehen, können wir uns auf andere Dinge konzentrieren, wenn die Zeit für ein weiteres Sequel gekommen ist...“

Steffi, Grafik: Den Stil passend zu treffen, die Farben auszuwählen, den "Wiedererkennungswert" zwar aufrecht zu erhalten, aber trotzdem etwas Neues zu schaffen.

### **Wie schätzt ihr euren Projektstatus ein?**

Wie bereits erwähnt, ist die Demoversion in absehbarer Zeit fertig.

Für die Vollversion gibt es auch bereits einiges an Material. Jedoch lag unser Fokus bisher auf die Fertigstellung der Demoversion. Die Story steht im Groben zu 90 Prozent fest und wird derzeit regelmäßig ausgearbeitet. Das heißt, es werden die groben Rätsel ausführlich beschrieben, Dialoge formuliert usw.

An Grafiken haben wir derzeit nur ein paar wenige Backgrounds von 2004, die wir überarbeiten werden. Außerdem vorläufige Charakterskizzen. Hier haben wir uns absichtlich zurückgehalten, um die grafischen Kapazitäten voll auf die Demo zu richten. Einer unserer Grafiker arbeitet aber bereits jetzt schon an den ersten Backgrounds für die Vollversion.

In Sachen Multimedia sind wir noch ganz am Anfang, was aber aufgrund der fehlenden Animationen und Kulissen verständlich ist. Ein vorläufiges Musikstück gibt es aber dennoch.

Auf jeden Fall ist das Team voll motiviert und wird nach der Demo auch die Vollversion fertig stellen.

### **Über welche Fallen seid ihr gestolpert, was habt ihr aus euren Fehlern gelernt und vor allem welche habt ihr gemacht?**

Mosa, Projektleiter: „In einem Entwicklungsprozess von sieben Jahren tauchen schon mal die ein oder anderen Fehler, Streitereien und Probleme auf. Die erste Falle in die wir getappt sind, war schlicht unsere Unerfahrenheit. Anfangs waren wir noch sehr jung und haben einfach ohne jegliche Planung drauflos "gearbeitet". Dies führte natürlich dazu, dass sehr viel Zeit verloren gegangen ist und man die ersten Jahre nicht richtig produktiv war. Dazu kam noch, dass wir uns gerne für viel zu frühe Release-Termine entschieden

haben und natürlich voller Stolz öffentlich machten. Die Realität sah hingegen ganz anders aus... Eine andere Falle (bzw. eher eine "positive" Änderung) war, dass wir eine Revolution im Grafikbereich erleben mussten. Anfangs haben wir nur mit Pixelgrafiken gearbeitet, doch mit einem Grafiker, der heute leider nicht mehr im Team ist, haben wir unseren Stil schlagartig geändert: Wir setzten auf handgezeichnete Grafiken. Natürlich war damit die Grafikersuche deutlich schwerer, aber es wirkte alles viel runder und besser. Außerdem wollten wir DOTT an die heutige Zeit anpassen und das ist unserer Meinung nach gelungen.

Dave, SFX-Designer: „Zu meinem größten Sounddesign-Projekt zählt ein 1,5-stündiger Spielfilm, wo ich wirklich JEDES Geräusch nachmachen musste. Seitdem besitze ich eine gewisse Vertrautheit zum sehbegleitenden Klang und stolpere daher selten über Fallen. Dennoch bin ich immer wachsam und leider viel zu perfektionistisch ...“

Simon, Grafiker: „Eigentlich sind es immer nur Kleinigkeiten... kleine Fehler die man selbst übersieht. Obwohl wir uns ja alle an einem Stil orientieren, sieht man trotzdem kleine Abweichungen; die handschriftliche Note des Zeichners, aber auch in der Umsetzung gibt es unterschiedliche Machensarten.“

Benjamin, Musiker: „Datensicherung vergessen \*g\*“

Pia, Übersetzerin: „Bei mehreren Übersetzern passt der Stil oft nicht zusammen, am besten geht's dann eben mit einem Übersetzer für eine Sprache oder man muss sehr viel querlesen, damit's sprachlich zusammenpasst.“

Juansa, Grafiker: „Das größte Problem bei solchen Projekten ist die Zeit, die du dafür aufbringen musst, also muss deine Motivation sehr hoch sein. Du kannst nicht einfach mal ein paar Animationen machen und dann abhauen. Denn dann müsste das Team entweder nach einem Nachfolger suchen, der auf deiner Arbeit aufbaut und dann keinerlei Freiraum bei der Gestaltung mehr hat oder nach jemandem der es komplett neu macht.

Mein größtes Problem bei der Arbeit an ROTT war die große Anzahl an Aufgaben, die ich neu machen musste, weil der Stil des Charakters geändert wurde. Aber ich habe da keine Probleme, denn ich verstehe das und dass die Figuren einfach so gut wie möglich aussehen müssen. Wir sind ein Team und so müssen wir auch arbeiten, also wenn ich etwas neu machen oder ändern muss um es zu verbessern, dann mache ich es.

Mein größter Stolperstein war immer meine eigene Kreativität. Zum Beispiel, sollte ich einen Charakter zeichnen, der einen Brief nimmt und ihn liest. Naja, ich kann das nicht einfach so machen, er muss schon ein Lichtschwert zum Öffnen benutzen und ihn dann erst lesen. Das erhöht natürlich die Zeit die ich benötige, und auch die Nachfragen. Aber ich denke, das ist im Endeffekt gerechtfertigt.

Natürlich machte ich eine Menge Fehler, sodass meine Kollegen irgendwann genervt davon waren, meine Zeichnungen von kleinen Grafikfehlern zu bereinigen, die ich übersehen hatte, weil ich so wenig Zeit habe (das echte Leben ist ein Krampf und ich kann es nicht vermeiden in anderen Projekten mitzuarbeiten).

Der allergrößte Fehler jedoch, den ich auch immer noch ab und zu mache, ist zu denken: "Ich muss Animationen machen, aber ich muss auch einen Kurzfilm drehen, einen Plot Schreiben, noch eine Animation machen, eine Wohnung suchen, an den Geburtstag meiner Freundin denken und die Welt vor einer Wombat-Plage retten, also passt das schon am Wochenende, ich nehm' mir einen Abend dafür." FEHLER! Warum? Es wird genau dieselbe oder eine andere Geschichte auftauchen, wenn ich es wieder verschiebe am Wochenende. Und das schlimmste: "Huch, seltsam, Freizeit, ich könnte ja einen Film schauen oder Videospiele spielen oder auf ein Bier ausgehen."

Ich habe aber daraus gelernt. Und wenn ich das mache, weiß ich wieviel noch zu tun ist für ROTT, und dann versuche ich ein Gleichgewicht zu halten.“

Steffi, Grafik: Ich mache keine Fehler! Nee Spaß, man stolpert vor allem bei Grafiken auch mal über perspektivische Fehler oder sowas in der Richtung. Allerdings nichts, was man nicht im Team beheben könnte!

## Gebt doch mal einen kleinen Überblick über die Handlung

### Kann man mit mehreren Spielern spielen? Gibt es alternative Lösungswege?

Ja, es wird wieder die Möglichkeit geben, mit Bernard, Hoagie und Laverne zu spielen. Es wird aber auch jemand anderes steuerbar sein und zwar schon in der Demo.

Alternative Lösungswege wird es hingegen keine geben. Wir orientieren uns an DOTT und wollen auch nur wenig am Spielprinzip verändern.

### Was ist der Handlungsbogen? Wie ist der Spielverlauf?

Grundsätzlich geht es wieder einmal um Purpurs Plan, die Weltherrschaft zu übernehmen. Er wurde in Teil 1 nach Sibirien verschickt und er hat dort etwas gefunden, was ihm bei seinem Plan behilflich ist.

Genau 2 Jahre später findet Dr. Fred einen Brief in seinem Briefkasten vor, der aber nicht von der Erde aus verschickt wurde. Es ist ein Hilfebrieff eines alten Bekannten, der von Purpur gefangen gehalten

wird.

Fred ruft also wieder unsere Anti-Helden und macht sich diesmal auch selbst mit auf den Weg, um Purpur zu stoppen.

Wir wollen nun nicht allzuviel von der Story verraten. Was wir aber sagen können ist, dass es sich wieder um Reisen handeln wird, jedoch keine Zeitreisen wie aus DOTT.

## Erzähl uns noch was von dir Steffi

Ich spiele gerne Handball. Es bietet einen guten Ausgleich zu meinem Studium. Ich bin bereits im vierten Semester an der Uni Leipzig. Wenn ich mal Zeit habe, spiele ich gerne Sims, alte Adventures und im StudiVZ 'Frohe Ernte'. An Fangames gerne auch Patrimonium und Sherman Bragbone. Wenn ich mal nicht spiele oder am Projekt arbeite, mache ich gerne kreative Sachen wie fotografieren, modellieren und Musik machen.

Das Forum des Rott-Teams findet ihr unter:

Vielen Dank für das Interview, Rulaman

## MMM-News

Episode 37 - "Die Verabredung" ist demnächst in einer englischen Übersetzung fertig. NsMn hat sich bereit erklärt, die Übersetzung durchzuführen. Wenn es dann soweit ist, wird die neue (alte) Episode in zwei Sprachen verfügbar sein. Für Leser des MMMM wird es eventuell auf Anfrage sogar den Quellcode des Spieles Ostereiersuche 2010 geben. Diese Episode ist dabei nicht als Lehr- oder Beispielepisode gedacht. Es wird keinerlei Support von Seitens des Autors geben. Wartet einfach noch etwas, bis Helli78 seine Demo-MMM-Episode fertig hat.

Das Rott-Team hat vor kurzem seine Adventure-Engine von Visionaire auf Wintermute umgestellt.



### Laverne

Laverne liebt es seit frühester Kindheit Doktorspiele zu spielen. Später möchte sie einmal Ärztin werden. Durch ihre schrille Stimme und hibbelige Art, ist sie nur schwer zu ertragen.

### Vorschau:

In der nächsten Ausgabe gibt es einen kleinen Entstehungsbericht über die neuen Starterpacks. Bisher unveröffentlichtes Material, sowie Konzeptskizzen werden nun erstmals der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Geplant ist außerdem eine Überarbeitung der bisherigen Tutorials der AGS 2.7er Serie um der neuen Syntax und den erweiterten Features Rechnung zu tragen.

# Leserbriefe



Also ich bin [auch] sehr angetan von dem Magazin. Unbedingt beibehalten! Der Schreibstil gefällt mir sehr und ist durchaus vergleichbar mit dem einer professionellen Zeitschrift. Nicht zu vergessen ist die allgemeine Aufmachung des Magazins. Denke, das wirkt durchaus attraktiv für potentielle Neulinge. Also weiter so! (1mal\_volltanken)

Bin durch. Ein paar Fragen sind jedoch noch offen: Warum weicht der auf dem Cover angegebene Monat vom tatsächlichen Erscheinungsmonat rund 4 Monate ab? Warum heißen die Komplettlösungen zu aktuellen Episoden "Komplettlösungen", zu alten Episoden hingegen "Reviews"? Was soll diese seltsame "The Wink Smiley Show"-Seite auf der aus dem Zusammenhang gerissene (und somit nicht mal mehr ansatzweise witzige) Kalkofe-Zitate versammelt sind? [...] (Bissiger Witzbold)

Ich muss BiWi im großen und ganzen zustimmen, und das hat nichts damit zu tun, dass ich gegen alles neue bin, im Gegenteil, es ja nichts neues drin. Aber ich denke das kann man noch verbessern.

Der erste Schritt wäre schonmal, Inhalte der Website zu vermeiden. Komplettlösungen sollten eh' nicht mehr als eine pro Ausgabe zu finden sein, und Interviews sollte man lieber themenspezifisch führen und nicht wahllos irgendein Interview von der Seite verwenden, von den einige eh veraltet sind. Ich find die Idee ja gut, aber an der Umsetzung haperts noch.

(JPS)

Also ich finde die Idee mit dem MMM-Magazin auch super! Ich habe in der Woche eigentlich maßig nutzlos verschwendete Freizeit und es wär sicherlich ein Spaß dort mitzuarbeiten. Eine Vorstellung, wo ich denn nun mitanpacken könnte, habe ich allerdings noch nicht. (Lynni)

Ich finde es schön, dass es Leute gibt, Zeit und Mühe in Dinge wie dieses Magazin stecken und finde es schade, dass es Leute gibt, die einfach nur darüber herziehen. Sicher kann man noch Dinge verbessern, wie zum Beispiel weniger Lösungen zu veröffentlichen, aber die Idee, ein solches Magazin zu erstellen finde ich gut. (Indy)

HILFE GESUCHT: Das MMMM-Team sucht Autoren und freiwillige Helfer, die in jeder neuen Ausgabe Artikel rund um Geschehnisse der letzten Zeit 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.



# MMM Classic Solutions

## Lösung - Episode 05: Rhythmen zum Reinbeißen

Wir schalten das Radio ein und versuchen, das Perpetuum Mobile zu nehmen. Jetzt gehen wir runter zum Hausflur und nehmen den Schraubenzieher. Dann verlassen wir das Haus, öffnen den Briefkasten und holen das Salz heraus und stecken den Rechen ein. Danach gehen wir wieder ins Haus hinein und benutzen den Rechen mit der

Dachluke und klettern in die Dachluke rein. Wir erhalten eine leere Dose, die wir mit dem Schleim benutzen. Von der Stereo-Anlage stecken wir das rote Kabel ein. In Britneys Zimmer klauen wir das Make-Up auf dem Nachttischschränkchen und benutzen es mit der Dose. In Bernards Zimmer reparieren wir jetzt das Perpetuum Mobile mit dem Schraubenzieher und packen es ein und schließen das Kabel mit dem Mobile an und schließen es in der Küche auch an die Mikrowelle an. Die Dose muss in



der Mikrowelle erhitzt werden und dann bringen wir sie dem Grün Tentakel...

Rayman - Dienstag, 10. April  
2007



## Lösung - Episode 06: Er is' weg

Ganz rechts bei den Büchern befindet sich ein Buch, das wir einstecken und uns anschauen. Gleich danach schauen wir uns das Bett an, stecken das leere Blatt durch den unteren Türschlitz und stecken die Feder in das Schlüsseloch. Jetzt geht Jeff ins Wohnzimmer und holt

sich das Seil, das auf dem Boden liegt. Danach muss man in die Küche kurz gehn und anschließend hoch ins Schlafzimmer, um den Fleck (Gabel) vom Boden aufzuheben und es mit dem Seil verbinden. Die Gabel am Seil benutzen wir mit der Luke und betreten sie. Nach dem Gespräch mit Grün Tentakel gehen wir in die Küche, schnappen uns die Pizza und



benutzen sie mit dem Fenster in Britneys Zimmer.

Rayman - Dienstag, 10. April  
2007

## MMM - das wars!

Nach reiflicher Überlegung habe ich meinen Entschluss jetzt gefasst, dass MMM in Zukunft ohne mich auskommen muss. Ich werde als Spieler, Moderator und Administrator weiterhin aktiv bleiben, aber meine Karriere als MMM-Autor wird nach Halloween 2010 vorüber sein. Ich bin an einem Zeitpunkt angekommen, wo ich sagen kann, dass ich genug zu dieser Serie beigetragen habe, ich wage gar nicht Vermutungen aufzustellen, wieviel Zeit ich bisher mit dem Skripten von MMM-Episoden verbracht habe. ;-) Natürlich hat es Spaß gemacht und ich habe mich mit der Zeit verbessern können. "Das Monster aus der Ragoon Lagoon" wird die alten Produktionen von mir nochmal in den Schatten stellen und ist zudem das bei weitem längste MMM-Projekt von mir. Derzeit bin ich dabei das Spiel restlos fertig zu machen, Rayman und ich haben es so gut wie geschafft.

Dann kommen andere Zeiten. "Legends of Mardaram: The Untold Chapter" ist meine aufwendigste Produktion bisher und Teil meines Fanadventure-Lebenswerks. Ich werde ab sofort alle Zeit, die mir für dieses Hobby bleibt, in dieses Adventure stecken. Kleinere Projekte wird es daneben erstmal keine mehr geben. In Zukunft werde ich mich weiterhin mit komplett eigenen Projekten beschäftigen, da hat MMM dann erstmal keinen Platz mehr.

Auf der MMM-Website findet ihr seit kurzem auch meinen "Film-Beitrag" zu 5 Jahren MMM. Wer ihn noch nicht kennt, sollte ihn sich noch ansehen. Ansonsten werde ich mich bemühen mein letztes Projekt für Maniac Mansion Mania so gut wie möglich abzuschließen.

FireOrange, Samstag, 10. April 2010

## Die Anzeigenseite / Werbung

### Wir kommen der Sache näher...

"Das Monster aus der Ragoon Lagoon" ist nach gut zwei Jahren nun komplett fertig. ;-) Demnächst geht es in den Betatest, dann kann ich die nächsten Monate damit verbringen sämtliche Bugs und Unschönheiten zu beseitigen. 6 Tester stehen auf der Liste, es gibt also sicher noch einiges für mich zu tun.

Und um die Wartezeit bis Halloween etwas zu reduzieren gibt es zwar keine weiteren großen Worte, aber dafür ein nettes, wenn auch vollkommen inoffizielles DVD-Cover.

FireOrange



# Episodenreview

**Titel:** *Die Schöne und das Biest*  
**Episodennummer:** 67  
**Releasedatum:** 13. Oktober 2007  
**Autor/en:** Edison Interactive

## Inhalt

"Das Böse wohnt bekanntlich hinter dem Gartenzaun. Sein Eindringen in unser Leben kann nicht auszudenkende Strapazen nach sich ziehen, denen nur noch mit der noch stärker treibenden Kraft der Liebe begegnet werden kann. Erlebe mit Michael eine atemberaubende Geschichte von Liebe, Hass, Freundschaft, Rache - und Musik!" - Edison Interactive



## Der erste Eindruck

Wer eine Episode herunterlädt, stößt normalerweise auch auf den Screenshot - auch hier. Dabei fällt uns sofort Michaels Haus als neue Location auf, und die (wie man von Helden des Tages wohl von IE schon gewohnt ist) herausragend gute Grafik. Michael erwähnt die "Morrisons" als "ihre penetranten Nachbarn". Eine komplett neue Familie? Schon ist das Interesse des Spielers geweckt.

## Die Grafik

Ist das ganze Spiel erst heruntergeladen und gestartet, was sieht man zuerst? Natürlich die erwähnte überragende Grafik. Der Stil ist anders als der von Episode 34, angepasst an den Michael-Starterpack. Auf alle Details ist geachtet, auch wenn das Spiel ein Comic-Adventure ist und bleibt, scheint vieles ziemlich photorealistisch. Hier haben IE und SeltsamMitHut wieder mal Top Arbeit geleistet.

## Die Story

Auch wenn es weh tut - hier hinkt 67 ein wenig hinter 34 her. In Helden war das Konzept innovativ, während hier alles etwas Standard war. Jedoch ist die Story nicht langweilig, sondern bleibt die ganze Episode durch interessant und entwickelt sich auch passend.

## Das Gameplay

Hier gibt es nicht viel zu sagen - das übliche 9-Verben-GUI. Doch gibt es hier auch einige zusätzliche Elemente, wie die Einlagen mit Ding, die das Gameplay aufpeppen. Die Rätsel sind realistisch und weder wirklich leicht, noch wirklich schwer.

## Fazit

Wie soll ich diese Episode kurz beschreiben? Achja, wie wärs mit "Toll", "Perfekt" oder "Hervorragend". Alle Elemente sind ausgewogen, und das Spielen wird nicht langweilig. Ein würdiger Nachfolger zu Helden des Tages, auch wenn jenes unerreicht bleiben wird, auch der Edgar ist verdient.

## Gesamtwertung

Einfach nur: Sehr gut!

[NsMn]

# Episoden in Entwicklung

## Corvins Rache

Den Anfang macht die Episode „Corvins Rache“ von Domi8596. In der Fortsetzung zu „Die Schöne und das Biest“ [E067], schlüpft man nun in die Rolle von Michaels Erzfeind Corvin und muss sich für das rächen, was Michael einem in der Vorgänger-Episode angetan hat. Erstmals wird dabei auch das Innere des Morrisons-"Anwesens" zu sehen sein.

*Spiellänge:* Mittel

*Schwierigkeitsgrad:* Mittel

*Features:* Corvin als spielbarer

*Charakter, viele Gags und Eastereggs und u.A. ein spielbares Marioland (Mit Bernard als Spielfigur und Britney als Bowser[1]).*



## Fazit

Diese kleine Vorschau verspricht schon sehr viel. Ob der Entwickler diese Versprechungen auch einhält, erfahren wir erst, wenn die Epi fertig ist, voraussichtlich Ende Oktober. (Fragt schonmal im Oktober nach dem Betatest \*zwinker\*).

[Shoben95]



## Der Kreuzzug

In der Episode „Der Kreuzzug“, von 1138 ist der Hauptcharakter Weird Ed. Als dieser ist man nur noch genervt. Edna hat nur Augen für das Baby, Dr. Fred ist mal wieder nur noch im Labor und selber hat man im Leben nichts wirklich nennenswertes gemacht. Über ein Internetforum hat Ed von einer Geheimorganisation erfahren, die sich „Die Entwickler“ nennt und nicht minder Einfluss auf sein Leben und das anderer Leute nimmt. Ed macht diese Organisation für sein langweiliges Leben verantwortlich. Er beschließt, etwas gegen sie zu unternehmen und startet somit seinen Kreuzzug.

*Spiellänge:* Mittel

*Schwierigkeit:* Leicht bis Mittel

*Features:* Ed als spielbaren Charakter, viele neue Locations und Charakter, eine Weltallreise und vieles mehr.

## Fazit

Auch diese Episode klingt bereits sehr schmeichelhaft. Über die Story sind nur kaum Details bekannt, aber gerade das macht die Episode teilweise so anziehend. Man darf sich schon darauf freuen, die Epi ca. November 2010 spielen zu dürfen.

[Shoben95]

[1] Anm. d. Red.: Bowser ist eine Spielfigur aus der Mario-Spielreihe. Siehe auch:  
[http://de.wikipedia.org/wiki/Figuren\\_aus\\_den\\_Super-Mario-Spielen#Bowser](http://de.wikipedia.org/wiki/Figuren_aus_den_Super-Mario-Spielen#Bowser)