MMMMagazin

(Ausgabe 4/2010)

Preis: 2,62M$

MANIAC MANSION MANIA #4

Informationen zum Hollywood-Special

Themen im Heft

Interview mit Rulaman

Einsteiger-bericht

Lösungen

Lösungen: "Er is' weg", Halloween-Episoden

INHALT

Interview 4
Leserbriefe/Rätsel 7
Einsteiger-Report 8
Lösung - Das Monster aus der Racoon Lagoon 9
Classic Solutions 18
Lösung - Und Bernard läutet zur Geisterstunde 18
Lösung - Bad and Mad 19
Hollywood-Special 22

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Rulaman

VERLAGSLEITUNG
Rulaman

CHEFREDAKTEUR
Rulaman

REDAKTION
Rulaman

COVER
Rulaman

LAYOUT
Scribus

COMIC
div. Com-Mitglieder

FREIE MITARBEITER
N/A

SCREENSHOTS, FOTOS
Rulaman

LEKTORAT
FireOrange

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

Weihnachtszeit, MMM-Zeit. Wie in der letzten Ausgabe bereits angekündigt, liegt nun das vollständige Interview mit Rulaman vor. Natürlich wird es auch wieder ein paar Lösungen geben und, weil Weihnachten ist, eine besondere Überraschung am Ende des Heftes.

Leider gibt es auch traurige Nachrichten. Aufgrund von wenig Resonanz bei der Suche nach neuen Mitarbeitern wird das Magazin nun nicht mehr viermal im Jahr erscheinen, sondern nur noch zweimal im Jahr. Zudem gibt es zur Zeit wenig zu berichten, sodass sich die Redaktion (also ich) zu diesem Schritt entschlossen hat.

Im MMMNet traf ich neulich auf einen Neuzugang: Anima; und nachdem wir uns alle schon immer gefragt haben, wie Neuzugänge das MMM-Projekt finden und darüber denken, habe ich sie kurzerhand gebeten, einen kleinen Bericht zu schreiben. Dem ist sie natürlich gerne nachgekommen. Mehr dazu im Heft.

Rulaman

Interview

MalleTheRedPhoenix: Hast du, bevor du mit Maniac Mansion Mania angefangen hast, Maniac Mansion und dessen Nachfolger Day of the Tentacle gespielt?

Rulaman: Day of the Tentacle habe ich gespielt. Bei Maniac Mansion weiß ich nicht mehr, ob ich es ganz durchgespielt habe. Ich muss es mir mal vornehmen wieder zu tun. Es ist schon lange her.

MalleTheRedPhoenix: Wie bist du damals auf Maniac Mansion Mania gekommen und hat Day of the Tentacle dazu auch beigetragen? Oder kam das einfach so zustande?

Rulaman: Ich bin im September 2004 im Adventure-Treff eingestiegen, weil ich ein paar Probleme mit AGS hatte. War damals erst am Anfang. Dann kam LucasFan mit seiner ersten Episode. Irgendwann kam ich auf die Idee auch eine zu machen. Zu dem Zeitpunkt gab es nur das Bernard-Starterpack. Also habe ich Britney als spielbare Person ausgewählt. Day of the Tentacle spielte eigentlich keine große Rolle dabei.

MalleTheRedPhoenix: Deine erste Episode war ja Britneys Suche gewesen. Wie kamst du eigentlich auf die Idee eine Episode zu machen, in der Britney die Hauptrolle übernehmen sollte?

Rulaman: Ich habe interessiert jede Folge bis dahin gespielt und immer wieder Bernard als Hauptfigur erlebt. Es langweilte einfach. In den Threads wurde es auch immer wieder gesagt. Also habe ich die einzige Akteurin, die zum damaligen Zeitpunkt vorhanden war, genommen. Und das war Britney. Es erschien mir logisch, etwas Abwechslung zu bringen.

MalleTheRedPhoenix: In der ersten Episode wollte Britney herausfinden, was in der Kiste im Dachboden drin ist. Wie kamst du auf die Idee des Spieles an sich her?

Rulaman: Grün hat sich ein paar Episoden vorher bei Bernard auf dem Dachboden eingenistet. Das gab mir erst einmal die Grundidee etwas dort oben zu verstecken, das Britney haben wollte. Der Rest ergab sich von selbst. Eigentlich habe ich mehr oder weniger drum herum gebaut. Es gab kein wirkliches Konzept.

MalleTheRedPhoenix: Diente die Episode also dazu sich mit dem Programm und mit den Prinzipien eines typischen Adventurespieles auseinander zu setzen?

Rulaman: Eher festzustellen, wie komplex es sein kann, selbst eine so einfache Episode zu machen. Als am Ende Ed in Britneys Zimmer stand, konnte dieser, bzw. Britney ja noch den Raum verlassen. Daran habe ich erstmal gar nicht gedacht. Und so ist die Zwischensequenz wieder von vorne gestartet. Darauf haben mich meine Beta-Tester aufmerksam gemacht. Ich denke aber rückblickend stimmt es schon. Diese Epi ist mein Erstlingswerk und sollte mir Erfahrungen bringen. Ich muss zugeben, ich wollte die Episode ziemlich schnell rausgeben und war auch etwas blauäugig.

MalleTheRedPhoenix: Ich denke, dass es ziemlich normal ist, wenn man am Anfang noch nicht so viel Erfahrungen darin hat, aber erst nach einer gewissen Zeit dann weiß wie es dann wirklich funktioniert. Wie bist du eigentlich später mit der Kritik zu deiner ersten Episode umgegangen? Gab es auch Meinungen, die für dich nicht begründend waren?

Rulaman: Ich war eher erschrocken über die Fehler die noch drin waren. Deswegen habe mich erst mal 6 Episoden lang zur Ruhe gesetzt. Beim Lesen lief es mir sprichwörtlich eiskalt den Rücken runter. Aber ich habe mich schnell wieder beruhigt.
Prinzipiell war eigentlich alles berechtigt. Es schockt nur, wenn man es liest und feststellt, dass alles stimmt.

MalleTheRedPhoenix: Hatten die Kritiken auch Einfluss auf deine späteren Werke?

Rulaman: Spätere Werke ist gut. Aber ja. Ich selbst bin beim Testen viel gründlicher geworden. Ich

wollte ein besseres Spiel mit weniger Fehler liefern. Und ich glaube, das ist mir auch gelungen. Trotz kleinerer Mängel.

MalleTheRedPhoenix: Bevor das zweite Spiel von dir kam, hattest du dir vorgenommen ein Starterpack für Sandy zu erstellen. Wie kamst du auf diese Idee?

Rulaman: Ich hatte dabei bereits eine Episode mit Sandy im Hinterkopf (ja, wieder mal ein weiblicher Hauptdarsteller). Und dass das Haus dann als Starterpack erscheinen würde, war schon vorher klar. Also habe ich mich an das Starterpack gesetzt und mit der Erstellung begonnen. Nach der Veröffentlichung habe ich die passende Demo-Episode gemacht. Ich wollte etwas Besonderes schaffen. Besonders die Möglichkeit einen Charakter im Spiel zu verändern hat es mir angetan. Also habe ich Sandy mehrere Outfits verpasst, die sie sich anziehen konnte.

MalleTheRedPhoenix: Interessant ist aber auch Sandys Familie. Besonders ihre kleine Schwester. Denn bislang ist in der Serie noch keine jüngere Person als die Kinder von Maniac Mansion aufgetreten, soweit ich mich erinnere. Wie kamst du eigentlich auf die Personen und dienten reale Personen als Vorlage für die Familie?

Rulaman: Dass Sandy Eltern haben wird war mir vorher schon klar. Aber die Idee mit der kleineren Schwester kam mir beim Erstellen des Hauses. Es hat also keinen reellen Hintergrund, warum Sandys Familie so ist, wie sie ist. Aber ich freue mich, dass sie bereits in einem Halloween-Special und einem Comic Platz gefunden hat (die kleine Marcy). Ich wollte Sandy kein gleichaltriges Geschwisterchen geben.

MalleTheRedPhoenix: Und so wurde das Starterpack, wie du es bereits gesagt hast, in deiner zweiten Episode eingesetzt. Dieses Mal drehte sich alles um ein Date zwischen Dave und Sandy, bei dem nicht alles nach Plan lief und ein dummes Missverständnis zustande kam. Wie kamst du auf die Idee zu dieser Episode?

Rulaman: Die Idee kam mir, glaube ich, irgendwann in der Nacht. Dave verabschiedete sich von Sandy, gibt ihr einen Kuss und geht dann. Das war erst mal die Grundidee. Dann habe ich mir ein kleines Konzept gemacht und angefangen mir zu überlegen, was so alles schief gehen kann, bzw. was man Sandy vorher noch tun lassen könnte. Sandy musste natürlich vorher duschen. Das tun alle Mädchen vor ihren Dates. Dann brauchte sie noch etwas Parfüm (das eigentlich nicht rätselrelevant ist...), und für den kleinen Hunger zwischendurch noch etwas zu Essen. Während des Rätselerstellens sind mir dann noch die Ohrringe und der kaputte Dosenöffner eingefallen. Denn wenn man eine Dose voll leckerer Pfirsiche hat, dann ist es zu einfach in der Küche einen funktionierenden Dosenöffner zu finden. Außerdem machen sich Ohrringe immer gut.
Dann kam mir die Idee mit dem Streit danach und den zwei Lösungswegen. Britney, die natürlich immer scharf auf alles Männliche ist kam mir spontan in den Sinn, als ich nach dem zweiten Lösungsweg Ausschau hielt.

MalleTheRedPhoenix: Was glaubst du, mit wem Dave eher zusammen gekommen wäre? Britney oder Sandy?

Rulaman: Wie meinst du das? Dave ist doch mit Sandy zusammen.

MalleTheRedPhoenix: Richtig. Aber hättest du dir auch gewünscht, dass Dave und Britney zusammen gekommen wären?

Rulaman: Darüber habe ich gar nicht nachgedacht. Es wäre für mich auch eine Art Tabu-Bruch geworden. Britney mit einem festen Freund und Dave der Sandy verlässt. Dann würde die Episode alleine dastehen und würde sich nicht in das gesamte Universum einpassen. Aber ich glaube es steht noch ein dritter Teil von mir aus.... Oder nicht?

MalleTheRedPhoenix: Stimmt, aber das steht bislang noch nicht in den offiziellen Regeln. Aber darüber sollte man sich schnell Gedanken machen! Wo wir gerade dabei sind: Hast du schon eine Vorstellung für eine dritte Episode? Wenn ja, was wäre dann deine ungefähre Vorstellung?

Rulaman: Deine Frage hat mir eine kleine Idee gegeben, darüber zumindest mal nachzudenken.

Aber ich denke nicht, dass es einen dritten Teil geben wird. Ich habe damals noch ein bis zwei Rätsel verfasst... aber daraus wird vermutlich nichts. Aber man soll niemals nie sagen.

MalleTheRedPhoenix: Gut, dass ich da weiterhelfen konnte.

Was kann man in Zukunft sonst noch von dir erwarten, was MMM betrifft?

Rulaman: Demnächst das Mansion-Starterpack, wenn AGS 3.2 draußen ist. Dann das Police-Molest-SP und die hoffentlich erste Episode aus der PM-Reihe. Nur soviel. Es wird deutsche Austauschpolizisten geben, die ihre amerikanischen Kollegen besuchen, selbstsperrendes Absperrband und natürlich Verbrechen. Außerdem noch weitere MMMM-Ausgaben.
Ein paar Ideen zu einer Halloween-Epi sind bereits da, aber es mangelt noch an Einfallsreichtum.

MalleTheRedPhoenix: Das klingt auf jeden Fall sehr interessant. Und für die Halloween-Episode kommt bestimmt auch noch einiges zusammen. Nun mehr zu MMM: Welche Episode gefällt dir persönlich am meisten und warum?

Rulaman: Die Schöne und das Biest und Mamma ante Portas. (Wobei ich nicht alle Episoden des MMM-Universums gespielt habe.) Die Schöne und das Biest, weil sie von den Rätseln her klasse sind und Mamma ante Portas wegen des manchmal schlüpfrigen Humors. (Wobei mir wieder eine Idee kommt [Ronville Legale]) Edna als Charakter hat was. Außerdem "Dumm geholfen". Ich glaube eine der letzten Episoden, bei der ich die Lösung selbst herausfand. Bei den davor habe ich den Lösungsweg beschritten, da ich für die MMM-Artikel Bilder brauchte.

MalleTheRedPhoenix: Welche Dinge gibt es, die dir bei den Episoden Spaß machen und welche weniger?

Rulaman: Zum Beispiel fand ich das Ampel-Rätsel bei "Dumm Geholfen" klasse. Man brauchte Fingerspitzengefühl und Timing. Oder bei Hoagies erster Episode das Einfärben des grünen Knopfes, damit er die gewünschte Wirkung hat. Spaß machen mir die Rätsel, die vom Standard abweichen. Also keine typischen "Benutze Zeitung mit Türschlitz" und "Schraubendreher mit Türschloss"-Rätsel. Wobei wir schon beim Negativen wären. Ich habe die einzelnen Spiele nicht mehr im Kopf und kann daher nur allgemein antworten. Ach ja. Spiele die abstürzen, mag ich nicht. Wenn es einen Bug gibt den man umgehen kann, dann ist das in Ordnung (z.B. der mit dem Schlagzeug-Stock bei "Razors großer Auftritt"). Aber am Besten sind die Eastereggs. Die sind glaube ich auch immer bugfrei.

MalleTheRedPhoenix: Stimmt, Eastereggs sind genial. Oder halt versteckte Gags. Noch mal zu dir: Was genau macht dir an der Entwicklung eines Spieles oder Starterpacks mehr Spaß und was weniger?

Rulaman: Spaß macht es mir, wenn es angenommen wird, was ich gemacht habe. Es macht einfach Spaß, die Starterpacks zu modernisieren und auf eine neue Grundlage zu stellen. Bei der Spielentwicklung ist es das Rätseldesign. Das Überlegen, wie man eine Sache so verkomplizieren kann, dass den anderen das Lösen Spaß macht. Weniger gefällt mir der Aufwand bei den Grafiken, den man manchmal hat. Aber das gehört dazu. Mich hat manchmal die grausame Aufmachung der Starterpacks genervt. Da nehm' ich meines nicht aus. Als ich mich an die Aktualisierung gemacht habe, habe ich meine Hände überm Kopf zusammen geschlagen und nur den Kopf geschüttelt, was ich damals doch für einen Scheiß gemacht habe. Weniger Spaß machen auch die negativen Kritiken. Aber seien wir ehrlich, wer will das schon. Die gehören ebenso dazu, wie das Lob. Und durch die Kritik wird man immer besser.

Die Kopfnuss

Zwei Silben sind jetzt zu erraten:
Die erste ist des Kochens Ziel,
die zweite stoppt der Mannschaft Taten
beim vielbeliebten Fußballspiel.
Das Ganze wird in heißer Schlacht
manch bravem Streiter jäh gemacht.

Lösung der letzten Ausgabe:

Fahne/Fahne

MalleTheRedPhoenix: Das stimmt. Kritiken sind wirklich wichtig, damit man sich weiterentwickelt.
Eine letzte Frage: Welchen Tipp würdest du allen Leute geben, die selbst eine Episode, Starterpack oder halt ihr erstes Werk entwickeln wollen?

Rulaman: Seid geduldig und nehmt die Kritiken der Community ernst. Gebt nicht auf und lernt aus euren Fehlern. Liefert einfache, aber bugfreie spiele ab. Und vor allem, gebt Übersetzungsdateien mit, damit auch englische Fans in den Genuss eurer Episode kommen. Damit wir sie übersetzen können.

Und einen Hinweis an alle Übersetzer: Verwendet AGSLinguist.

MalleTheRedPhoenix: Das sind gute Tipps zum Abschluss. Vielen Dank für das Gespräch und alles Gute und viel Erfolg für die Zukunft!

Rulaman: Danke.

MulleTheRedPhoenix, 25. Juli 2010

Leserbriefe / Rätsel

Unser Neuzugang Anima hat als Erste und Einzige das Kreuzwort-Rätsel aus der letzten Ausgabe gelöst und mir zugesandt. An dieser Stelle meinen herzlichen Dank an sie. Jetzt fehlt nur noch des Rätsels Lösung:

ANIMALSNEEDUNIVERSALSUPPORT

Einsteiger-Report

Adventures spiele ich ja schon fast so lange wie ich denken kann extrem gern. Aber von der Existenz von Maniac Mansion Mania habe ich erst Ende Sommer 2009 erfahren, als ich auf einer Website für Fanadventures Spiele runterlud.
Per Zufall (oder war es Schicksal?!) wurden auf dieser Seite einige Episoden von MMM zum Download angeboten. Das Original Maniac Mansion kannte ich ja noch von früher - mit den Spielen von Lucas Arts bin ich sozusagen groß geworden.
Die Screenshots zu den einzelnen Episoden machten mich schnell neugierig, und ich lud natürlich ohne zu zögern alle Episoden runter, die ich finden konnte. Sofort war ich von den Episoden total begeistert und konnte meine Finger nicht mehr davon lassen. Mir haben sie mindestens genauso gut gefallen wie das Original, wenn nicht sogar noch besser. Ich wusste gar nicht, mit welcher Episode ich anfangen soll, weil ich dermaßen neugierig war, was in den einzelnen Episoden passiert, so dass ich gleich mehrere Episoden gleichzeitig spielte.
Kurze Zeit später lud ich mir von der MMM-HP alles runter, was ich finden konnte: Die Halloween-Episoden, die Trash-Episoden, Maniac Dungeon, die Filme, Magazine usw. usf. Inzwischen habe ich fast alle Episoden durchgespielt und bis jetzt keine einzige gefunden, die mir nicht gefallen hätte. Jede Episode hat was Einzigartiges an sich, und ich werde eines Tages bestimmt ein zweites Mal alle Episoden durchspielen.
An einigen reizt mich das Mystische und Unheimliche, an anderen gefällt es mir wiederum, dass sie mich zum Lachen bringen. Mit anderen Worten: Jede einzelne Episode ist etwas Besonderes, und ich freue mich auf jede neue Episode, die erscheint. Vor allem auf die Halloween-Episoden, weil ich mich gern grusel.
Da ich als Kind schon den Wunsch hatte, eines Tages selbst ein Adventure zu programmieren, besorgte ich mir auch gleich alle Starterpacks von MMM. An das Erstellen einer eigenen Episode habe ich mich jedoch erst im Sommer 2010 herangewagt. Wann sie fertig sein wird, kann ich noch nicht sagen, weil ich in recht unregelmäßigen Zeitabständen daran arbeite. Ein Drittel davon habe ich aber inzwischen geschafft, es sei denn, mir kommen spontan noch mehr Ideen, um sie weiter auszubauen. Ich werde mir für meine eigene Episode jedoch noch viel Zeit nehmen, weil ich sie möglichst fehlerfrei und interessant gestalten möchte und mich zeittechnisch keineswegs unter Druck setze.

Das MMMNetwork finde ich übrigens ebenfalls super. Es ist eine interessante, sowie lustige Abwechslung zu gewöhnlichen Chats. In der Edison-Villa habe ich mich schon so richtig eingelebt.

Noch ein paar Worte zum Abschluss: Maniac Mansion Mania ist einfach genial! In diesem Sinne danke ich all denjenigen, die dieses Projekt ins Leben gerufen haben und sich daran beteiligen. Ihr seid absolut klasse! Weiter so!

Anima

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 bereitstehen.

Lösung - Halloween 2010 - Das Monster aus der Racoon Lagoon

Auf dem Weg zur Racoon Lagoon

In Michaels Traum benutzen wir erstmal Michael mit dem Bigfoot, damit er uns hilft das Monster herauszuziehen. Das geht aber etwas schief und Bernard findet sich sogleich in einer üblen Trance wieder. In der Rolle von Michael wenden wir uns nun wieder Bernard zu und durchsuchen erstmal seine Taschen. Weiterhin reden wir mit dem Zombie-Bernard in Unterwäsche. Um einige Informationen reicher benutzen wir den Lukenöffner mit dem Baumloch und erhalten das eiskalte Händchen, mit dem wir den See vereisen können. Nun schubsen wir Bernard an und folgen ihm über das Eismeer. Doch wir müssen zwischendurch noch einen Stopp einlegen und das Fenster des gestrandeten Wagens mit dem Lukenöffner zerstören. Den Befehl können wir erst ausführen, wenn wir auf der Insel stehen. Im Auto finden wir einen blutigen Knochen und ein Skalpell. Den Knochen werfen wir Bernard hinterher und folgen ihm Richtung Racoon Lagoon.

Racoon Lagoon - erster Teil

Am Strand der Racoon Lagoon nimmt Michael zuerst die Pepsidose an sich und findet darunter eine Visitenkarte von Mark Eteer. Wir verlassen den Strand nach rechts und gehen über die Karte in die Kneipe. Dort können wir versuchen mit dem toten Barkeeper zu reden, was aber nicht viel bringt. Stattdessen ziehen wir nun eine Unterhaltung mit dem grauhaarigen Mann vor, der mit dem Rücken zu uns steht. Wir fragen ihn komplett aus und erfahren dabei, dass er einen roten Stein sucht. Schlitzen wir also kurzerhand den Fisch mit dem Skalpell auf und geben dem Mann das Fischauge. Auf seinen Hinweis durchsuchen wir den Barkeeper und lesen uns das gefundene Rezept durch.

Sandys Traum

Wir zerschneiden das Kabel rechts neben der Tür mit der Nagelfeile und warten auf Dr. Fred. Anschließend betätigen wir den Lichtschalter und klauen unserem Entführer eine Münze aus der Tasche (Benutze, Nimm!). Dazu müssen wir ganz schnell sein. Die Aktion kann aber ständig wiederholt werden. Nach rechts gehen wir durch die Tür und stecken die Münze in den Pepsi-Automaten. Die Pepsi schütten wir bei Dr. Fred über das Kontrollgerät. Wir gehen durch die Tür und im Kerker und begegnen einem wütenden Dave. Nach dieser Erscheinung reißen wir das Plakat von der Wand und benutzen die Nagelfeile mit dem auffälligen Stein. Jetzt gilt es Sandys Unterbewusstsein zu überzeugen, dass ihr Leben wichtiger ist, als ihre Nagelfeile (1, 4). Anschließend geht es weiter durch den Ausgang in Richtung Racoon Lagoon.

Wendys Traum

Wir sehen uns das dünne graue Buch genauer an und reden mit Edna. Ihr geben wir das Buch von K. Aktus (zweite Reihe, weinrot). Den Wälzer von Mr. L (vierte Reihe, weinrot) legen wir nun auf den linken Grabstein. Da Herr Koslowski nach einer Herausforderung sucht, geben wir ihm das Buch von Termi Mad (dritte Reihe, grün). Wink Smiley können wir aufwecken, indem wir ihm die Bibel von Bischof Wisbar vor den (linken) Grabstein legen (dritte Reihe, knallrot, links). Jetzt reden wir mit Wink, bis Wendys Geist erscheint und geben ihr das Buch des Todes. Im nächsten Screen blättern wir im Buch von T. Schmitt (zweite Reihe, weinrot) und erhalten ein paar Nudeln, die wir dem alten Mann hinten in den "Ausschnitt" stecken.

Racoon Lagoon - zweiter Teil

Aus dem Mülleimer nehmen wir das vergammelte Hähnchen und das Blatt Papier. Das Hähnchen dient uns als erste Zutat. Wir gehen durch die kleine Klapptür in die Küche und finden dort eine Packung mit speziellem Tee. Die Visitenkarte tunken wir in den klebrigen Brei und dann wird nochmal kurz der Fernseher eingeschaltet. Wir verlassen die Kneipe und gehen zum Südstrand, an dem wir versuchen den Yak zu fotografieren. Im Kannibalendorf sprechen wir mit dem kleinen Jungen und schütten den Tee in die leere Pepsidose, die wir anschließend dem Jungen

überlassen. Wir sprechen ihn erneut an um von ihm die nächste Zutat zu erhalten. Am Kannibalenpostzentrum (rechte Hütte) gehen wir durch die Tür und holen uns einen leeren Briefumschlag ab, auf den wir die Visitenkarte kleben. Mit dem Blut schreiben wir die Antwort für Mark Eteer auf das Blatt Papier und stecken es in den Umschlag. Dann wird der Briefkasten geöffnet und der fertige Brief hineingeworfen. Nun unterhalten wir uns mit dem Kannibalen und führen den Dialog folgendermaßen:
(siehe Kasten)

Haben wir bei den späteren Antworten etwas Falsches ausgewählt, können wir beim nächsten Gesprächsbeginn den Dialog von dem Punkt "Und was gedenken Sie..." aus weiterführen. Dann bekommen wir endlich die Kamera und fotografieren damit den Yak. Am Nordstrand öffnen wir das Paket und sagen dem grauhaarigen Mann, dass wir alle Zutaten haben.

Jeffs Traum

Wir sprechen mit Mark, sobald er die Bühne betritt, und sagen ihm, dass wir mal müssen. Sobald das Glas vor uns steht, treten wir mit dem Fuß dagegen (Drücke Glas!). Wir bitten ihn den Splitter zu entfernen und sagen ihm erneut, dass wir pinkeln müssen. Anschließend hat uns die Freiheit wieder und wir betrachten in Marks Büro das Namensschild. Dann werden wir auf die Wand hinter uns aufmerksam. Gehen wir erstmal durch den südlichen Ausgang zur Toilette und öffnen dort den Spiegel. Dahinter finden wir eine Dose Farbentferner und

im Mülleimer einen Pinsel, den wir in den Farbentferner tunken. Mit dem Pinsel streichen wir schließlich an der Wand in Marks Büro herum.

Racoon Lagoon - dritter Teil

Wir landen in einer Kunstgalerie und unterhalten uns mit Chuck. Dieser stellt uns nachfolgend drei Rätsel. Alle drei zusammen beziehen sich auf eines der Bilder dieser Ausstellung. Das zur Frage passende Bild wird geweils "genommen", damit Michael zu Chuck läuft und ihn auf das korrekte Gemälde hinweist. Die Lösung auf Rätsel 1 ist das Chamäleon ("Die Verwandlung") ganz hinten im Raum, Lösung 2 ist der "Regenwurm im Sog der Zeit" ziemlich nahe am Pult und Lösung 3 ist "Der Glotzguckstarrer" etwas weiter rechts vom Regenwurm. Nach dem Erwachen gehen wir nun vom Südstrand aus nach links zur dunklen Seite der Racoon Lagoon.

Razors Traum

Zuerst unterhalten wir uns mit den Dreiäugigen und merken uns genau die Anordnung der nacheinander redenden Lorians. Verglichen mit einem Tastenfeld würde man dabei auf die Zahlenkombination 4, 2, 5, 9 kommen. Hinweise auf dieses Rätsel erfahren wir übrigens auch durch das Betrachten der Lorians, sowieso über den Prospekt im Transporterraum. Die Zahlenfolge geben wir also beim Transporter im Nebenraum ins Tastenfeld ein und landen daraufhin im Dschungel. Wir gehen nach links und dann nochmal nach Norden, wo wir das Telefon benutzen. Mit den Worten „Ich bin ein Star, holt mich hier raus!“ kommen wir weiter. Nun gehen wir wieder ins vorherige Szenenbild und reden dort mit dem Stein. Danach ziehen wir an der Liane, die nun vor dem Durchgang erschienen

“Was verkaufen Sie...“
„Haben Sie auch Kamera-Artikel?“
„Neue Batterien...“
„Und was gedenken Sie...“
„Was ist so wichtig...“
„Kriegen Sie denn...“
„Vielleicht kann ich Ihnen...“
„Sehe ich nicht...“
nächste Antwort egal!
„Eigentlich habe ich...“

ist.

Racoon Lagoon - vierter Teil

Wir laufen nach links und begegnen Laverne, mit der wir uns unterhalten, damit sie uns von ihrem Traum erzählt.

Lavernes Traum

Wir unterhalten uns mit den Eltern, sowie mit Adalbert. Sobald wir Lavernes Mutter von unserer Langeweile berichten, bekommen wir eine kleine Schreibtafel überlassen. Wir heben das Glas neben dem Picknickkorb auf, sowie den Fingernagel, der bei Adalbert auf dem Steg liegt. Das Glas wird mit Wasser gefüllt und über dem Picknickkorb wieder ausgeleert. Daraufhin greifen wir in den Picknickkorb (BENUTZE!) und nehmen eine Wespe in unser Inventar auf, die wir dann Adalbert vor die Füße legen (mit dem Steg benutzen!). Anschließend kratzen wir ein bisschen mit dem Fingernagel auf der Tafel herum - dies muss jedoch geschehen, wenn wir gerade auf dem Steg stehen, damit Adalbert es zu hören bekommt. Und da das noch nicht schmerzhaft genug war, ZIEHEN wir ihm noch das Pflaster von seinem Bein ab. Wir fragen Adalbert, ob er nun genug hat, woraufhin er uns die wahre Geschichte von ihm und Lavernes Eltern erzählt. Vor lauter Verzweiflung schubsen wir Egon-Bert ins Wasser und lösen das lose Brett heraus, auf dem er zuvor gestanden hat. Mit diesem Brett können wir das Boot erreichen.

Racoon Lagoon - fünfter Teil

Nun fragen wir Laverne etwas aus. Sie berichtet uns von einem Delfin und überlässt uns ihr Hab und Gut. Betrachten wir mal den Baum genauer. Lebt darin etwas? Hören wir doch mal den Baum mit dem Glas ab. Nun suchen wir die Stelle, die uns das Kleingetier unbeabsichtigt verraten hat, indem wir sie am besten mit dem Finger nachverfolgen. Keine Sorge, der entsprechende Hotspot (der vorher noch nicht da war!) ist nicht allzu schwer zu finden. Wir graben an dieser Stelle ein Loch und finden eine Muschel. Diese ist allerdings ziemlich verdreckt. Mit dem Skalpell können wir den Schmutz entfernen. Anschließend widmen wir uns den Steinen im Wasser (rechts vom Baum). Wir springen auf den ersten Stein und bleiben vor dem weiter entfernten Stein stehen. Mit dem Brett können wir den Weg zum äußersten Stein überbrücken und begeben uns direkt zu diesem. Dann - und erst dann - benutzen wir die Muschel, damit Michael damit ein Liedchen pfeift. Der Zombiedelfin kommt um Michael abzuholen.

Eds Traum

Als Einführung sollten wir uns etwas mit dem gruseligen Gesicht auf dem weißen Plakat unterhalten. Nacheinander öffnen wir die obere und die untere Schublade und entdecken einen Pullover und einen Schnuller. Betrachten wir den Pullover um zu erfahren, dass ein Faden heraushängt. Ziehen wir doch mal daran - ups, jetzt haben wir ihn zerstört. Aber vielleicht ist der Faden uns noch nützlich, man könnte z.B. den Schnuller daran befestigen - oder den Magneten. Kombinieren wir erst einmal den Faden mit dem Magneten und angeln damit einen Nagel aus dem Sparschwein. Diesen Nagel hauen wir in die rechte Wand. Jetzt ÖFFNEN wir die Konstruktion wieder und binden den Schnuller an den Faden. Auf diese Weise versuchen wir vorsichtig den Schnuller unserem kleinen Bruder zukommen zu lassen. Daraufhin wirft dieser mit einem Ninjastern, der den Nagel so stark eindrückt, dass ein Stück von der Wand abfällt (diese Aktion wird wirklich nur erfolgreich sein, wenn der Nagel bereits in der Wand steckt!). Dadurch wird ein Portal frei, das wir betreten um zur Garage zu

gelangen. Hier unterhalten wir uns mit Grün, den wir nach dem Schlüssel fragen und schließlich überreden können, indem wir die Lieferung mit Wachsfrüchten erwähnen. Wir starten den Edsel mit dem Schlüssel und erleben einen aufregenden Flug.

Daves Traum

Wir unterhalten uns mit Robert und Emilia. Danach wird es Zeit zu handeln. Natürlich wird zuerst wieder der Mülleimer durchsucht, der eine Aldy-Tüte, sowie eine leere Parfumflasche zutage fördert. Gehen wir also durch den großen Durchgang in den Flur und dann auf der rechten Seite in die Jungentoilette. Dort fällt uns der Schriftzug auf der mittleren Kabinentür auf, den wir uns mal genauestens durchlesen. Fangen wir also an Zutaten für eine Voodoo-Puppe zu sammeln! Dazu betreten wir die Kantine auf der linken Seite des Ganges und stecken dort sogleich den Pfefferstreuer ein. Die Fischsuppe füllen wir uns in die Parfumflasche ab und probieren das neue Parfum direkt bei Emilia aus, die schockiert die Flucht ergreift. In ihrem Spind finden wir einen pinken Stoffhasen, sowie eine Pinzette, mit der wir in der Toilette einen Faden aus dem hinteren Pissoir fischen. In Daves Spind finden wir einen Stapel Liebesbriefe, den wir uns aus der Nähe ansehen. Es kommt ein Pausenbrot mit der Asche von Daves Großvater zum Vorschein. Nun haben wir einen pinken Hasen, das Pausenbrot, sowie den Faden. Alle drei zusammen stecken wir in die Aldy-Tüte. Den Pfefferstreuer probieren wir an Robert aus und geben ihm im Nachhinein ein Taschentuch. Das benutzte Taschentuch landet in der Aldy-Tüte, sowie die letzte Zutat, ein Haar von Robert, das direkt neben ihm auf dem Boden liegt. Abschließend wird der Voodoo-Hase an Daves Vater angewandt, der sich beleidigt auf den Flur verzieht. Wir folgen ihm und klicken uns durch den nachfolgenden Dialog durch (die Antworten sind egal, wichtig ist, dass Dave früher oder später zugibt, dass er seinem Vater keine Schmerzen zufügen kann).

Hoagies Traum

Auf dem Sandwichplaneten angekommen wenden wir uns zunächst dem Archäologen und dem Spielmann zu. Nach kleinen Unterhaltungen gehen wir weiter in den rechten Screen und sprechen dort erst mit dem komischen Mann und dann mit Charlie. Bei letzterem bestellen wir einen Betonsandwich, den wir dem Mann des grenzenlosen Appetits überlassen (Wir können jeden Sandwich auch selbst essen, sobald wir den Betonsandwich verspeist haben, können wir jedoch einen neuen "kaufen"!). Dieser verschwindet sogleich zum Zahnarzt und wir kommen in den Besitz seines Goldzahns, den wir dem Spielmann als Einsatz geben (wir erhalten ihn bei jeder falschen Antwort oder frühzeitigem Spielabbruch zurück!). Er stellt uns die erste Frage, auf die wir mit "Ein Sandwich" antworten. Sobald er uns die nächste Frage stellt, weisen wir ihn auf ein dreikäsiges Sandwich hinter ihm hin und schnappen uns vom Haufen ein Tintenklecksbild (diese Aktion lässt sich jederzeit wiederholen, falls wir zu langsam waren!). Dieses Tintenklecksbild zeigen wir Charlie und dem Archäologen. Sie geben uns jeweils die richtigen Antworten auf die Fragen 2 und 3, nämlich "um 1900" und "schwarz". Geben wir dem Spielmann also erneut den Goldzahn und beenden die Traumsequenz mit den korrekten Antworten.

Kevins Traum

Wir benutzen den rechten Sessel um ihn zu besteigen und schnappen uns dann eines der Bücher im Regal. Unterstrichen sind die Worte "relativ" und "orange". Ein Hinweis? Gehen wir zunächst in den Nebenraum. Dort öffnen wir die Schublade und betrachten sie bzw. nehmen

den Inhalt heraus. Unser Blick fällt nun auf das Plakat zum 9. Tokufestival. Die Bücher im Regal, auf dem Cone steht müssen wir in einer bestimmten Reihenfolge drücken, damit sich ein Geheimfach öffnen. Der Code ist "TOKU IX". Wir drücken also zunächst das Buch mit dem T, dann das Buch mit dem O, etc. Aus dem Fach entnehmen wir ein Seil. Schließlich geben wir an der Codeeingabe am Fenster mit der Tastatur das Passwort "relativ orange" ein, damit das Fenster zerstört wird. Nun gibt es zwei Methoden diese Traumsequenz abzuschließen:

1. Wir nehmen Cone in unser Inventar auf und wickeln ihn mit Klebeband ein. Daraufhin machen wir ihn am Schrank fest und geben ihm das Seil in die Hand.
2. Wir kombinieren das Seil mit dem Klebeband und befestigen es so am Schrank. Der Rest läuft automatisch ab.

Racoon Lagoon - sechster Teil

Wir unternehmen einen erfolglosen Versuch mit dem Lagunenmonster zu kommunizieren. Ganz rechts in der Ecke liegt ein Stein, den wir aufheben und gegen die roten Augen schleudern, die gelegentlich in der kleinen Höhle sichtbar werden. Daraufhin wird DarthConan eingesteckt und GEDRÜCKT, denn er scheint eine Münze verschluckt zu haben. Nach einer kurzen Unterredung werfen wir die Münze in die Muschel, die sich als Wunschbrunnen entpuppt. Betrachten wir nun das grüne Blut, das aus dem Hals des Monsters fließt. Wir brauchen ein Gefäß, also benutzen wir Cone mit dem Wunschbrunnen, damit dieser das Geld wieder zurückholt.

Syds Traum

Nach einer kleinen Unterhaltung mit Ted und dem Teufelskopf gehen wir rechts aus dem Bild heraus und wiederholen diesen Vorgang noch ein weiteres Mal, damit wir neben einem Eimer noch ein Glas mit Honig in den Taschen haben. Wir versuchen Ted zur Seite zu drücken, was allerdings fehlschlägt. Daraufhin stülpen wir ihm den Eimer über den Kopf und schubsen ihn um.

Nun fällt unser Blick auf ein Loch, das hinter ihm zum Vorschein kommt. Dieses Loch nehmen wir und erhalten ein Stück Tapete. Wie schon in Episode 45 müssen wir das Loch an der linken Tür befestigen, doch die Tapete hält hier nicht von selbst und muss erst mit Honig beschmiert werden. Um die Tür schließlich zu öffnen BENUTZEN wir schlichtweg das Loch. Im bisher unerforschten Raum beginnen wir ein aufschlussreiches Gespräch mit Myron und greifen unter das Bett, wo wir ein Messer entdecken. Dieses hilft uns den Kaugummi zu lösen, der im Flur am Türrahmen klebt (beim Teufelskopf). Den inzwischen löchrigen Eimer flicken wir mit dem Kaugummi und stellen ihn auf dem Bett ab - und zwar genau an der Stelle mit dem Wasserfleck. Myron wird uns zum Dank über unsere nähere Vergangenheit aufklären und wir finden uns sogleich in einem außerirdischen Kerker wieder. Dort hören wir eine bestimmte Abfolge von Klängen, jedoch sind es gerade einmal zwei unterschiedliche Töne. Auf der linken Seite unserer Zelle begutachten wir den toten Winkel und finden einen Löffel, mit dem wir eine Weile den Boden aufwühlen. Dabei kommen wir in den Besitz einer Gabel. Nun gilt es die Tonspur nachzuspielen, indem wir mit dem Gabel und dem Löffel gegen die Gitterstäbe schlagen. Jedes Besteckteil macht ein anderes Geräusch. Die korrekte Abfolge können wir uns jederzeit wieder anhören, indem wir Syds Ohr benutzen, das inzwischen Bestandteil unseres Inventars geworden ist. In der folgenden Reihenfolge klopfen wir mit dem

gefundenen Besteck gegen die Stäbe: GABEL-LÖFFEL-LÖFFEL-GABEL-LÖFFEL.

Racoon Lagoon - siebter Teil

Wir nehmen den "Reichtum" vom Boden auf und werfen eine der Münzen in den Wunschbrunnen. Das Blut wünschen wir uns in einem ordentlichen Gefäß in unsere Taschen. Das klappt nicht ganz wie gewünscht, aber immerhin steht eine blaue Tasse mit dem Monsterblut nach kurzer Zeit auf einem Stein und kann von uns eingesteckt werden.

Achmeds Traum

Widmen wir uns zunächst der Codeeingabe. Diese befindet sich rechts von dem kleinen Spiel, das über den mittleren Bildschirm läuft. Und gleich neben dieser Codeeingabe befindet sich der Computer, mit dem man nun mal auf der Enterprise gerne Dialoge führt. Tun wir das einfach mal und probieren alle Optionen durch. Wir fragen ihn, was mit der Crew passiert ist und erhalten Auskunft zur Codeeingabe, indem wir einen Wikipedia-Text zitiert bekommen, den wir ergänzen müssen. Die Antwort lautet "MAINZ" und wird in einer beliebigen Reihenfolge eingegeben (Codeeingabe benutzen!). Allzu langsam sollte man dabei aber nicht sein, da es ansonsten zum Time Out kommt. In diesem Fall müssen wir es erneut versuchen. Haben wir es geschafft öffnet sich das Schrankfach, unser Inventar wird vergrößert und es folgt ein kurzer Wechsel zu unserem Gegner.

Klaus' Traum

In einem kurzen Wechsel zu Klaus' Traum haben wir eine kleine Arcardesequenz zu bestehen. Wir müssen lediglich den Sandwich vom Himmel fegen, indem wir ihn schnell genug anklicken. Dies ist nur zu schaffen, indem man einen der vielen Orte anvisiert, an denen der Sandwich kurz Halt macht. Haben wir eine solche Stelle ausfindig gemacht, klicken wir so oft darauf, bis wir den Sandwich auf frischer Tat ertappen.

Achmeds Traum

Wir betrachten die Ausgabe der Apotheken-Umschau und ÖFFNEN sie um etwas darin zu stöbern. Anschließend unterhalten wir uns ausführlich mit dem Meteorpolizisten. Wir erhalten eine Adresse von Dr. Tears, die wir allerdings nicht benötigen werden. Wichtig ist, dass man ihn fragt, warum der Computer ihn nicht gescannt hat. Da wir von seiner Antwort nicht überzeugt sind fragen wir erneut den Computer um Rat. Nun sind wir komplett skeptisch und müssen den Meteorpolizisten enttarnen. Öffnen wir doch mal Worfs Mund (separater Hotspot) und holen die Lakritzschlange heraus. Diese befestigen wir an der Schulter des Meteorpolizisten und schießen mit dem Phaser auf ihn um die Lakritze zu erwärmen. Dabei werden wir Zeuge einer unglaublichen Mutation und zusätzlich noch mit einem Angriff der Borg konfrontiert.

Klaus' Traum - Teil 2

Klaus hat sich aufs Schiff gebeamt, doch die anderen sind verschwunden. Nehmen wir also erst einmal das Bathlet des Klingonen an uns, sowie die weichen Dinger auf den vorderen Sitzen, die sich als Tribbles entpuppen. Nun gehen wir nach rechts und versuchen dort die Tür zum Aufzug zu benutzen. Da das misslingt, müssen wir zunächst einige ernste Worte mit dem Computer wechseln. Dieser lässt sich aber nicht erziehen, weshalb wir es bei ihm mit roher Gewalt versuchen. Die Aufzugstür hat einen Wackelkontakt, wir können sie allerdings mit Hilfe des Bathlets etwas abbremsen. Einen Blick durch den Spalt in der Tür macht uns gleich schlauer. Verhelfen wir also den Tribbles durch den Spalt und erhalten einen gelben Virus, der uns äußerst bekannt vorkommt. Auf der anderen Seite ist doch dieses Kraftfeld mit den gelben Punkten. Lassen wir den Virus darauf los, damit die Punkte verschwinden. Nun taucht allerdings Achmed wieder auf und versucht den Computer zu reparieren. Die Gelegenheit nutzen wir um unsere sinnlose Gewalt bei ihm einzusetzen.

Racoon Lagoon - achter Teil

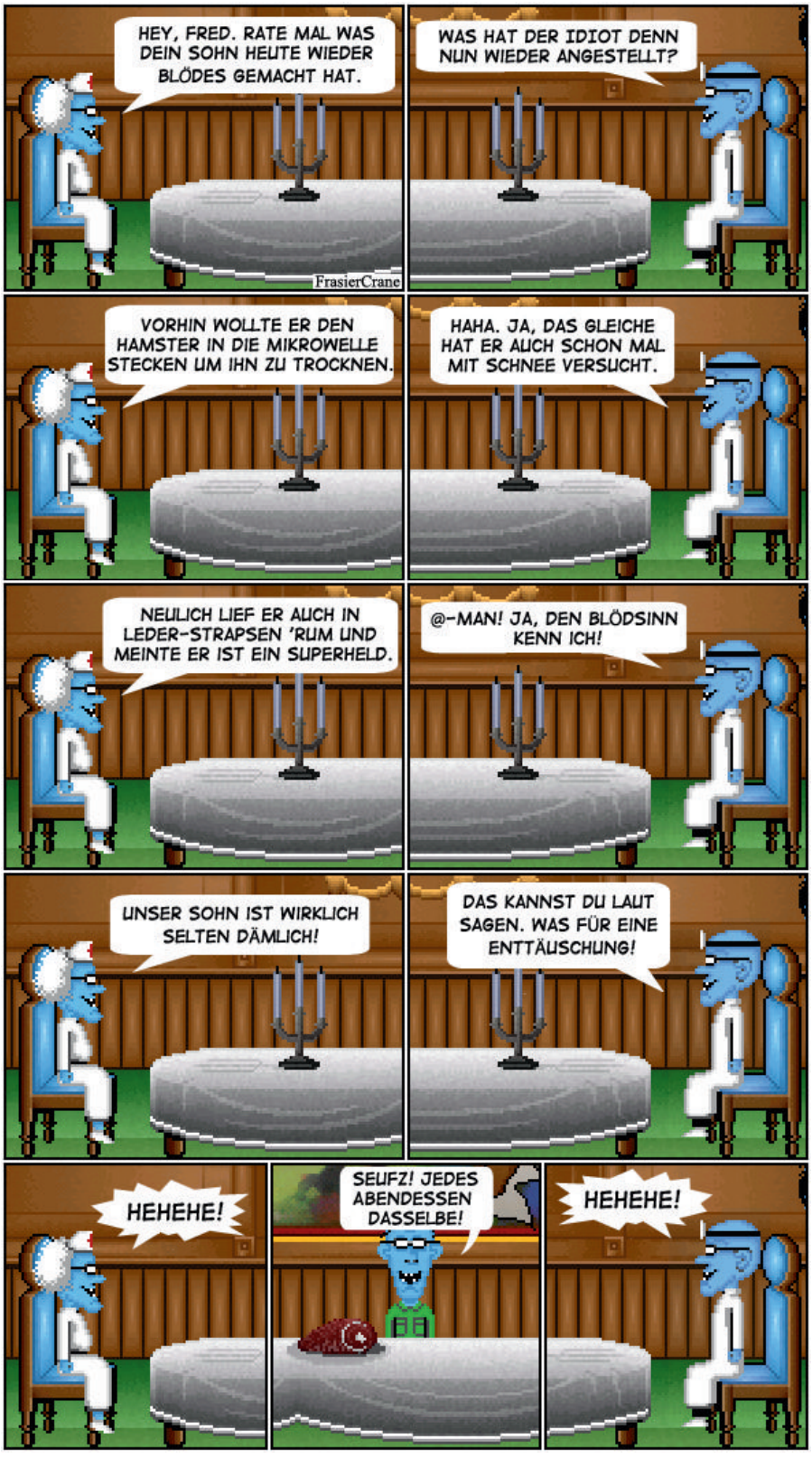
Wir landen in einer Höhle bei einem Waschbären und unterhalten uns mit diesem. Er ist also das wahre Monster aus der Racoon Lagoon. Automatisch gibt er uns das richtige Blut, das wir versuchen an Bernard zu verfüttern - bisweilen erfolglos. Führen wir doch mal eine normale Unterhaltung mit Bernard. Viel bekommen wir aus ihm nicht heraus, aber immerhin ist es recht unterhaltsam. Zunächst versuchen wir mit den

Erwachten zu kommunizieren. Danach sprechen wir erneut mit dem Lagunenmonster, das bereit ist uns alle Fragen ausführlich zu beantworten. Außerdem erhalten wir dabei eine Blutwurst, die wir dem hungrigen Bernard überlassen. Danach können wir ihm auch ohne Probleme das Blut verabreichen.

Bernards Traum

Wir reden zunächst mit Emilia ("Ich will dich, Emilia!"). Danach probieren wir im Dialog mit dem roten Buch alle Optionen durch und erfahren etwas über unseren derzeitigen Liebeszustand. Spaßeshalber sollte man auf jeden Fall erst einmal mit allen Büchern über sämtliche Themen sprechen. Das uralte Buch soll uns schließlich etwas Weises über die Liebe berichten. Dies wird nun bei Emilia angewandt ("Emilia! Ich möchte dir etwas sagen!"). Aufgrund von Anfangsschwierigkeiten muss allerdings noch ein weiteres Mal das rote Buch kontaktiert werden ("Ich kann es nicht aussprechen."). Also versuchen wir es mit Hass und sagen dem braunen Buch unsere Meinung ("Juden sind gute Menschen."). Das braune Buch wird daraufhin beseitigt und wir können es erneut bei Emilia versuchen, indem wir den gleichen Spruch wie zuvor verwenden. Natürlich misslingt es erneut und wir fragen das rote Buch, was wir falsch gemacht haben. Wir brauchen also ein Geschenk. Danach können wir erneut alle vorhandenen Bücher fragen und das grüne Buch weiß die Antwort. Wir erhalten einen Blumengutschein. Da wir in diesem Traum keinen Zugriff auf unser Inventar haben, müssen wir Emilia durch die entsprechende Dialogoption auf den Gutschein aufmerksam machen. Damit endet der Traum und das Outro kann genossen werden.

FireOrange 13. Dezember 2010



Eastereggs

Startscreen
1. Man kann alle Buchstaben von MANIAC MANSION MANIA anklicken und erntet einige Horrorstichworte.

Speichermenü
2. Der Spielstand "nur zur Dekoration" sollte mal geladen werden. Wenn man dann vor die Wahl gestellt wird, entscheidet man sich dafür ein blödes Spiel spielen zu wollen. -> Innerhalb des Dilkmore-Spiels sollte man unbedingt sämtliche Items betrachten und benutzen und auch der rote Knopf sollte mal gedrückt werden. Die eigentliche Lösung besteht allerdings darin den Ketchup mit der Bratwurst neben dem Pepsiautomaten zu benutzen.

Naturschutzgebiet (Bernard)
3. Bernard sollte versuchen Michael (Item) mit Michael (dem Charakter) zu benutzen.

Eismeer (Michael)
4. Im Eismeer kann man einen Wolkenfetzen ganz oben im Bildschirm ausmachen. Damit kann man durch bestimmte Befehle irrsinnige Kommentare ernten. Vor allem sollte man aber das Fischauge mit dem Wolkenfetzen benutzen (vielleicht vorher abspeichern!).

Kneipe (Michael)
5. In der Kneipe sehen wir so oft aus dem Fenster, bis eine Cutscene startet.

Sandys Traum
6. Im Labor versuchen wir so oft das Fernrohr zu benutzen, bis es zu einer Cutscene kommt.
7. Rechts von der Ausgangstür ist ein Stein namens Henriette versteckt. Diesen können wir nicht drücken, aber ZIEHEN.

Wendys Traum
8. In der Szene aus "Wendy und das Buch des Todes" ist der Stern Honkus 8 versteckt.
9. Man kann das Buch von Link2005 mit allen Personen und Gegenständen benutzen um Kommentare zu ernten (Grabstein, Geister, Honkus 8, Waldmeier, Dingsi).
10. Das Buch des Greifen bietet stets neue Wortspiele, wenn man es betrachtet.
11. In der Bibliothek an der Wendeltreppe ist ein Dingsi, mit dem man verschiedene Aktionen ausprobieren kann.

Das MMMM-Team wünscht euch frohe Weihnachten! ;)

Jeffs Traum
12. Wenn man die Bücher auf Marks Schreibtisch öffnet, kommt es zu einer Begnung mit dem Privatfernsehen.

Lavernes Traum
13. Man sollte versuchen die Wespe aus dem Korb zu fischen, BEVOR man sie mit dem Wasser unschädlich gemacht hat.

Strand auf der dunklen Seite der Racoon Lagoon (Michael)
14. Wenn wir die Muschel ausgegraben haben, hören wir den Baum erneut mit dem Glas ab, woraufhin wir mehr über das Privatleben von "Kleintieren" erfahren.

Eds Traum
15. In Eds Zimmer versuchen wir so oft wie möglich das Fenster zu öffnen.
16. Wir antworten im Dialog mit Grün immer wieder mit "Doch!" und warten ab, was geschieht.

Daves Traum
17. Wir klopfen im Gang an die Tür des Hausmeisters (links oben!). Anschließend erhalten wir einen Zettel mit einer Nachricht, sowie einen Stift. Wir können dem Hausmeister antworten, indem wir beides einfach erneut mit der Tür benutzen - und dies ist insgesamt zweimal möglich.

Syds Traum
18. Wir betrachten den Eimer mit dem Loch und Syd wird uns etwas Nettes vorsingen.

Unter Wasser (Michael)
19. Michael erzählt uns, dass er 10 Minuten unter Wasser die Luft anhalten kann. Also probiert es aus und wartet 10 Minuten ab (Achtung! Es funktioniert nur, wenn man das erste Mal untergetaucht ist!)!

Achmeds Traum
20. Nachdem man den Meteorpolizisten mit Lakritze versehen hat, wird beim Dialog mit dem Computer eine neue Option freigeschaltet. Dadurch werden wir Zeuge davon, was gerade bei Michael geschieht.

Klaus' Traum
21. Wir benutzen die sinnlose Gewalt mit dem toten Worf.

Waschbärenhöhle (Michael)
22. Vielleicht ist euch schon aufgefallen, dass man nicht bis zum Ende des Raums durchlaufen kann, weil Michael das für unsinnig hält. Kann man es wirklich nicht? Doch, man kann! Wir versuchen mehrmals an der Stelle, an der Michael das Weitergehen verweigert, vorbeizukommen, bis er schließlich nachgibt. Dann laufen wir immer weiter, bis ein selbstablaufender Dialog mit neuen Charakteren beginnt.

Bernards Traum
23. Hierbei handelt es sich um ein sichtbares Easteregg, das von selbst abläuft, aber vielleicht nicht jedem auffällt. Wenn man zu Beginn des Traums das rechte Fenster in Augenschein behält, sieht man, wie ein Teddy Selbstmord begeht (eine Anspielung auf das Musikvideo zum Soundtrack der Episode, "High Hopes" von Pink Floyd!).

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 geh'n 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

Lösung - Halloween 2010 - Und Bernard läutet zur Geisterstunde

Teil 1: Wie alles beginnt...äh...begann

Nimm in Bernards Zimmer das Kissen und du erhältst eine Feder Öffne beide Schreibtischschubladen und schaue hinein. (Du erhältst jeweils einen halben Lukenöffner). Benutze die Feder anschließend mit dem Buch der Farben auf Bernards Bücherbrett und danach mit den Hausaufgaben.
Gehe nach der Zwischensequenz in Britneys Zimmer und benutze eine Hälfte des Lukenöffners mit dem Tampon. Setze danach beide Teile zusammen und benutze den reparierten Lukenöffner mit der Dachboden-Luke. Wähle nun das Indy-Kostüm aus.

Teil 2: Dekoration der Edison-Villa

Verlasse nach der Cutscene das Wohnzimmer und gehe in die Küche. Dort nimmst du das Messer mit und schaust in die Spüle, in der du eine Socke findest. Gehe in den Speisesaal und nimm den Kürbis. Benutze anschließend das Messer mit dem Kürbis und du erhältst einen... naja... ausgehöhlten Kürbis halt. Gehe nun die Treppe hinauf ins Kunstzimmer und nimm dort Farbeimer und Pinsel, sowie das Bild, das rechts an der Wand hängt. Benutze Pinsel mit Farbeimer. Gehe dann zurück ins Wohnzimmer, stelle den Kürbis auf den kleinen Tisch, bepinsle die Wand über dem Schränkchen und hänge das Bild ganz rechts im Raum neben die Tür zur Bibliothek. So! Fertig dekoriert!

Teil 3: Ich trink Vollmilch

Betrete den S-Mart und spiele mit dem Spielautomaten (du musst bei dem Minispiel darauf achten, dass du weder mit dem Mauscursor noch mit Bernard den violetten Bereich berührst), gehe bis zur Milch und du hast‘s geschafft.

Teil 4: Finale mit Milchsockensäure

Benutze nach der - verdammt langen - Zwischensequenz die Socke mit der Wasserpistole und schütte anschließend die Milch dazu. Gib diese höchst gefährliche Waffe nun an Ed.

WeirdEd strikes back - Sonntag, 12. Dezember 2010

Cheats und Easthereggs

◄ Für diejenigen, die kein Bock haben so einen Mist zu spielen, geht einfach ganz am Anfang nach links in den violetten Bereich hinein und anschließend geradeaus bis zur Milch.

- Verkleide dich als Meteorhead Man oder als Zebrastreifen.
- Wenn dir das Spiel zu unblutig ist, gehe vorm S-Mart nach rechts.

Lösung - Halloween 2010 - Bad and Mad

Bernards Zimmer

Zuerst öffnen wir die beiden Schubladen am Tisch und schauen rein. Wir erhalten eine Zange und ein Teflonband. Danach sehen wir uns die Bücher über Bernards Bett an und stellen fest, dass ein Buch fehlt.
Wir packen noch die Bettdecke ein und gehen runter in die Küche. Wir öffnen den Kühlschrank, nehmen uns die Pepsi-Dose, öffnen danach die zweite Schublade links neben dem Kühlschrank, schauen rein und erhalten einen Kochlöffel. Danach öffnen wir noch die untere Schranktür rechts neben der Spüle und nehmen den Eimer.
Diesen werden wir mit Wasser füllen. Wir betreten das Esszimmer und stecken den Salzstreuer ein. Nun gehen wir ins Wohnzimmer und reden mit Antonio, Bernards Vater (2, 2, 2, 2, 2) und schlagen ihn mit dem Kochlöffel. Nachdem Antonio eins hinter die Löffel bekommen hat, heben wir das linke Sofakissen hoch, erhalten anschließend ein Messer und betreten den Eingangsflur. Mit der Zange ziehen wir einen Kleiderhaken raus, stecken den Stab ein, kleben Teflonband auf den Haken und kombinieren ihn mit dem Stab - und erhalten somit einen Lukenöffner.

Wir verlassen jetzt das Haus, worauf wir Razor treffen. Nachdem wir mit Razor geredet haben, gehen wir wieder hoch zum ersten Stock, öffnen mit dem Lukenöffner die Luke und klettern zum Dachboden hoch.
Oben angekommen wechseln wir mit Grün Tentakel ein paar Worte (2, 1). Jetzt mischen wir das Salz mit der Pepsi und erhalten ein Brechmittel, welches wir Grün verabreichen werden.
Nachdem wir die Kassette erhalten haben, nehmen wir die Plastikfrüchte und öffnen den Karton mit dem Messer. Wir erhalten eine Säge und eine Halloween-Maske. Jetzt schauen wir uns im Regal noch den Chemie-Baukasten an, in dem noch ein Feuerzeug lag und gehen wieder runter.

Wir betreten das Schlafzimmer und treffen auf Purpur Tentakel. Um den Farbeimer zu bekommen, übergeben wir ihm

die Plastikfrüchte, erhalten als Gegenleistung einen Schlüssel und können den Eimer Farbe mitnehmen. Nun gehen wir zu Razor und geben ihr die Kassette zurück - es folgt eine Zwischensequenz - und reißen anschließend das Plakat von der Hauswand.

Bunt bemalt

Mit dem Farbeimer bemalen wir die Halloween-Maske pink. Auf der linken Seite von der Haustür finden wir einen Haufen Dreck, den wir mit der angemalten Maske benutzen. Wenn wir jetzt noch das Plakat mit der Maske verwenden, besitzen wir eine Meteor-Maske. Da wir einen Schlüssel für die Abstellkammer besitzen, schließen wir sie auf. Jetzt erfahren wir, dass Dr. Fred von Purpur eingesperrt wurde. Nachdem er die Kammer verlässt, betreten wir diese. Wir heben den Kugelschreiber vom Fußboden auf, schauen uns die Zeichnung, sowie die Schrift über der Zeichnung an und laufen zur Küche. Um jetzt Dr. Fred los zu werden, setzen wir die Meteor-Maske auf, worauf

Easteregg

- Benutzt den Eimer Wasser mit dem Computer.
- Betretet 3x Britneys Zimmer, während sie noch anwesend ist.
- Benutzt das Messer mit der Steckdose im Wohnzimmer.
- Schaltet ruhig ein paar mal den Fernseher ein. ;-)
- Zündet mit dem Feuerzeug die Kerzen im Esszimmer an.
- Öffnet Britneys Kleiderschrank mit der Kreditkarte und ihr trefft auf eine uns wohlbekannte Person.
- Ihr könnt den Spielstand "Nicht-Laden" öffnen, um ein verrücktes Mini-Adventure zu spielen. (Funktioniert nur in 320 x 200-Modus).
- Im Startbildschirm Bernards Gesicht anklicken.
- Bevor Dr. Fred mit der Meteor-Maske aus dem Haus verjagd wird, sollte man zuerst das Loch im Eingangsflur sägen. (Allerdings kein Wasser reinschütten, sonst wird das Easteregg wieder deaktiviert).
- Wenn wir sieben mal das Messer mit Dr. Fred, Razor, Grün- und Purpur Tentakel benutzen, dann kann man sie töten - hat aber zum Glück keinen Einfluss auf den Lösungsweg.

Komplettlösung zum "Nicht-Laden"-Spielstand:

Nachdem unsere Protagonisten in diesem Spiel aus ihrem Filmriss aufgewacht sind, nehmen wir dieses Ding, welches unter dem Tisch liegt. Es hat sich hierbei um eine CD-ROM gehandelt. Diese schauen wir uns an und müssen feststellen, dass sie mit Spucke bekleckert ist. Wir fragen Fooki-Kaki-Fui, ob sie was zum "Abwischen" anzubieten hätte und erhalten darauf einen BH. Mit ihm wischen wir die Spucke von der CD ab. Jetzt legen wir sie in den CD-Kassettenrekorder ein. Es folgt eine Zwischensequenz. Wir schlüpfen nun in die Rolle des Professor Wirrkopf. Den Schrotthaufen auf der linken Seite des Labors werden wir uns 3x begutachten, um eine Spachtel und eine Notiz zu erhalten. Mit der Spachtel entfernen wir das Plakat, damit ein Safe zum Vorschein kommt. Wir öffnen mit Hilfe der Notiz den Safe und erhalten daraufhin einen Stein. Damit schlagen wir den Monitor kaputt, damit wir ein Kabel rausholen. Wir binden jetzt den Stein am Kabel fest. Wenn wir jetzt mit dem Stein am Kabel den Selbstzerstörungsknopf treffen, dann ist das Spiel auch zu Ende.

Dr. Fred vor panischer Angst wegrennt. Der Aalauflauf und die leere Notiz vom Kühlschrank werden eingesteckt. Da wir noch keinen Plan für Klaus haben, werden wir das Buch der 101 Streiche II aufschlagen. Danach zeichnen wir uns auf dem leeren Zettel mit dem Kugelschreiber einen Plan.

Klaus allein zuhaus?

Diesen schauen wir uns an, gehen wieder zum Eingangsflur hinaus und sägen ein Loch in den Boden. Nach dem Sägen füllen wir das Loch mit Wasser, schmeißen den Aalauflauf hinein und legen anschließend die Decke drauf. Es folgt eine "spannende" Szene mit Klaus.

Nachdem Klaus die Schocktherapie seines Lebens bekommen hat, werden wir ihn durchsuchen - und siehe da, er hatte eine Brechstange bei sich. Da wir ein Problem weniger haben, bleibt uns die Frage, wie wir Britney eine Lektion erteilen? Deshalb gehen wir in die Bibliothek und öffnen die helle türkisene Buchreihe und öffnen dann den Tresor.
Wir müssen eine 4-stellige Zahl eingeben... doch wie lautet der Code? Erinnert ihr euch noch an den Schriftzug im Abstellraum? Ihr müsst euch nun die Antwort in Zahlen vorstellen, um sie zu "entziffern". Die Kombination lautet: 3-1-1-0 und schwupp - erhalten wir eine Kreditkarte aus dem Tresor. Mit dieser gehen wir zurück in Bernards Zimmer und benutzen sie mit dem Computer, worauf wir eine Stange Dynamit bestellen können. Nachdem es geklingelt hat, gehen wir raus vor die Haustür und nehmen das Paket, welches wir aufreißen werden. Mit dem Brecheisen gehen wir in die Küche und öffnen damit das Gefrierfach. Nachdem die Tür vom Gefrierfach geöffnet wurde, nehmen wir die Pizza und legen sie in die Mikrowelle rein.

Schon duftet es nach Pizza... Auch Britney wird diesen Geruch wahrnehmen, weswegen sie ihr Zimmer verlässt. Nun können wir ungestört ihr Zimmer betreten. Mit dem Feuerzeug zünden wir das Dynamit an und legen es unter ihr Bett. Jetzt folgt eine gewaltige Explosion und... Gratuliere! Du hast das Spiel gewonnen!

Rayman, 14. Dezember 2010

Aufgrund geringer Mitarbeit bei der Suche nach Straßennamen und von wenig Zeit, fällt die angekündigte Weihnachts-Überraschung aus. Diese wird es dann vermutlich nächstes Jahr geben.

Frohe Weihnachten und eine geruhsame Nacht!

Hollywood-Special

Das Hollywood Special wurde am 1. Dezember gestartet und läuft bis zum 30.Juni 2011.
Ziel des Specials ist es, in diesem Zeitraum eine Episode basierend auf einem bekannten Film oder einer bekannten Serie zu erstellen.
Die Resonanz der Entwickler ist durchwegs positiv und somit dürfen wir uns im Juli auf einige Film-Klassiker, gedreht in Ronville freuen. Wer jetzt selber Blut geleckt hat und seinen Lieblingsfilm als Adventurespiel im Maniac Mansion Universum sehen will, nichts leichter als das. Schnapp Dir ein Starterpack nach eigener Wahl und auf geht's, die Weihnachtsfeiertage sind ideal um gleich mit dem "drehen" zu beginnen.

Regeln:
- Es dürfen auch Genregrenzen überschritten werden.
- Es dürfen auch MM-Charactere umkommen.
- Es dürfen auch komplette Locations vernichtet werden.
- Episoden mit pornografischen, oder politisch bedenklichen Inhalten sind nicht erlaubt.
- Es gibt einen gewissen Qualitätsanspruch, kompilierte Starterpacks sind nicht erlaubt.
- Die Episode sollte eine gewisse Länge haben, als Maßstab und ungefäre Mindestlänge kann Episode1-Geschwisterliebe hergenommen werden.
- Es muss mindestens ein Original Maniac Manison Character in spielrelevanten Situationen vorkommen.
- Die Episode muss bugfrei sein.

Preise:
1. Grosses Kommandopaket (Der genaue Inhalt wird noch festgelegt, aber es werden mit Sicherheit MMM-T-Shirts, MMM-Mauspads und anderes MMM-Zeugs enthalten sein.)
2. Kleines Kommandopaket
3. kleinere MMM Sachpreise

4-5. Wir behalten uns vor, bei entsprechend grosser Beteiligung auch noch an den 4 und 5. plazierten Preise zu vergeben.