

MANIAC MANSJON MANIA #5

Themen im Heft

Interview zum
Visionaire
Starterpack

Die neue Homepage

Jahresrückblick

Eigene Lösungen

Neu: Jetzt mit QR-Code
(Link zur Homepage)

INHALT

Hollywood-Special	4
Lösung - Ronville Viper	4
Interview	5
Lösung - Episode 85: Freundin mit Hindernissen 2	6
Wiki	7
Die neue Homepage	8
Classic Solutions	10
Eigene Lösungen schreiben	11
Frontbericht (Starterpacks)	12
Jahresrückblick 2011	14
Endres' Tutorial	15

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Rulaman

VERLAGSLEITUNG

Rulaman

CHEFREDAKTEUR

Rulaman

REDAKTION

Rulaman

COVER

DoTT (JPJF)

LAYOUT

Scribus

COMIC

div. Com-Mitglieder

FREIE MITARBEITER

N/A

SCREENSHOTS,

FOTOS

Rulaman

LEKTORAT

Rulaman

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.



Scribus Made



Mehr als ein ganzes Jahr ist nun seit der letzten Ausgabe des MMM-Magazines vergangen. Es hat sich einiges getan. Wieder einmal haben die Autoren der MMM-Welt zugeschlagen und uns mit Episoden beglückt. Doch auch die Homepage hat ein Facelift erfahren. Dort ist nun alles etwas moderner und übersichtlicher gestaltet. Selbst das MMMM hat seine eigene Rubrik bekommen.

Aber es fehlen noch immer Lösungen zu Episoden. Wie ihr selber aktiv werden könnt erfahrt ihr im Abschnitt ‚Eigene Lösungen schreiben‘.

Im Gegensatz zu einer Lösung ist ein Review eine andere Sache. Ein Reviewer gibt seine Meinung zu einem Spiel ab. Zeigt aber auch (so) objektiv (wie möglich) auf, welche Stärken und Schwächen das Spiel hat. Ein Reviewer zeigt außerdem besondere Gags auf, die einem beim Spielen auffallen, oder auch auffallen sollten.

Aber auch für Neueinsteiger wird es dieses mal etwas geben. Endres' Tutorial für AGS3 wird in mehreren Teilen abgedruckt werden.

Rulaman

QR-Code



Nebestehender QR-Code führt euch direkt auf die MMM-Hauptseite. Einfach mit dem Smart-Phone scannen und die Seite (nicht Smartphone optimiert [haha] anschauen)

Hollywood-Special

Das *Hollywood Special* wurde am 1. Dezember gestartet und lief bis zum 30. Dezember 2011.

Ziel des Specials war es, in diesem Zeitraum eine Episode, basierend auf einem bekannten Film oder einer bekannten Serie, zu erstellen.

Die Idee wurde von allen Seiten begeistert aufgenommen und so stand Ende 2011 der Sieger fest. Der Sieger der Folge *Ronville Viper, Scorpe* hat das Hollywood-Special gewonnen. Als einziger Einsender steht ihm somit der gebührende, wenn auch einsame Sieg zu.

Von der Anzahl der Einsender her, war das Special zwar ein Flop, aber das schmälert nicht die Leistung dieses Autors. Schauen wir uns doch einmal die Folge an und präsentieren wir die ersten Lösungsschritte.

Lösung - Ronville Viper

Daves Haus

Nach dem Gespräch mit Detective Miller, Curtis und Hobbes benötigt man zunächst einige Gegenstände aus dem Haus.

Im Wohnzimmer den Kamin nehmen oder benutzen, um an das Seil zu kommen. Flur: Die rechte Tür des Telefonschränkchens öffnen und die Spritze einsacken. In Daves Zimmer den Eierkopfpfeife von der Wand nehmen. Jetzt das Fenster öffnen und hindurch steigen. Vom Rasen die Luftpumpe mitnehmen. Im Elternschlafzimmer vom Regal die grüne Kaugummipackung mitnehmen. In der Küche aus dem Kühlschrank den Kugelschreiber, aus dem Gefrierfach das Klebeband sowie das Taschenmesser aus der Mikrowelle einstecken. Im Bad die Dusche öffnen und die Coladose mitgehen lassen. Wenn die Ausrüstung komplett ist, das Haus durch die Haustür verlassen.

Vor dem Haus

Die Viper öffnen oder benutzen um loszufahren.



Ronville Highschool

Mit Sandy, Marcy und Direktor Harris sprechen. Anschließend den Mülleimer durchwühlen (Nimm Mülleimer). Man erhält ein Streichholzbriefchen und ein MacGyver Heft mit einer Bombenbauanleitung. Das Heft anschauen oder öffnen um zu erfahren wie man so eine Bombe bauen kann. Die Streichhölzer mit dem Eierkopfpfeife benutzen, damit Bernard endlich kooperiert.

Müllcontainer

Den Müllcontainer benutzen oder mit ihm reden um freundlich anzuklopfen. Jay lässt sich aber nicht dazu überreden,

rauszukommen. Also müssen härtere Maßnahmen ergriffen werden. Die Coladose und die Kaugummipackung öffnen, anschließend den Metallverschluss mit dem Kaugummi benutzen. Das Ganze jetzt noch mit dem Klebeband und anschließend dem Seil benutzen. Die entstandene Amateurbombe geben wir Bernard, der daraus eine Richtige bastelt. Die echte Bombe jetzt mit dem Müllcontainer benutzen.

Parkplatz

Unter das blaue Auto schauen, um eine Packung Essknete zu erhalten. Die Essknete mit den Steichhölzern erhitzen und die

flüssige Essknete anschließend mit der Spritze aufziehen. Die aufgezugene Spritze mit der Viper benutzen und anschließend noch die Luftpumpe. Jetzt ist die Viper wieder fahrtüchtig und kann benutzt werden um weiterzufahren.

Vor dem S-Mart

Mit Ed reden, von dem man einen Flyer erhält. Den Flyer mit dem Taschenmesser zerschneiden und anschließend mit dem Kugelschreiber benutzen. Den Fake-Dollar Ed geben, um dafür Limonade sowie seine Wasserpistole zu erhalten. Jetzt die Tür zum S-Mart öffnen und hinein gehen.

Im S-Mart

Ob man Jeff verhaftet oder laufen lässt spielt für den weiteren Spielverlauf keine Rolle. Mit Ash reden und nach einer Kopfschmerztablette fragen. Anschließend den S-Mart wieder verlassen und auf der Straße nach rechts gehen (zurück

Eastereggs

Daves Wohnzimmer & S-Mart: Im Fernseher ist Marc Eteer zu sehen

Badezimmer: Nachdem man die Cola aus der Dusche geholt hat, Dusche schließen und wieder öffnen.

Vor dem Haus der Millers: Man kann versuchen in Richtung Garage (rechts) oder zurück ins Haus zu türmen

Schule: Fabian einen Gegenstand geben

Vor dem S-Mart: Ed die mit Baldrian versetzte Limonade geben

Vor dem S-Mart oder der Villa: Die Limonade (ohne Schlafmittel) anschauen

Im S-Mart:

- Ash, Fernseher, Küchenmesser, Gewehr, Kettensäge, Spielautomat, Chuck die Pflanze, Telefon, Münzfernsprecher, Abfalleimer oder Regale nehmen

- Ash einen Gegenstand geben

zum Auto). Leider kommt einem Inspektor Clouso in die Quere und knöpft uns die Knarre wieder ab.

Vor der Villa

Um Klaus auszuschalten gibt es zwei Wege. Zum Einen kann man die Baldriankapsel von Ash mit der Limonade benutzen und anschließend Klaus geben. Oder

man rupft den Busch raus, nimmt die Münze (links vor dem Gitter) und wirft diese gegen das Gitter. Sobald Klaus einem den Rücken zudreht, kann man ihn mit der Luftpumpe oder dem Eierkopfpfeife eins überbraten.

Scorpe, 2011

<http://www.maniac-mansion-mania.com/index.php/de/spiele/specials/hollywood/904-ronville-viper.html>

Interview mit ZAK

Du hast mir schon vorab gesagt, dass du nicht mehr genau weißt warum du das Starterpack gemacht hast. Warum ist das so?

Da ich für meine Projekte bislang mit dem leeren SP gearbeitet habe.

Welches Starterpacks hast du als Basis hergenommen?

Ich habe mir das Bernard SP 2.71 zu AGS 3 umgewandelt, die Skripts komplett neu geschrieben und mir die Räume dann ins leere SP kopiert.

Du hast doch sicherlich das Eine oder Andere Problem beim Erstellen gehabt. Wie bist du beim Umsetzen des SPs vorgegangen und wie

bist du mit den Problemen umgegangen?

Beim Erstellen selber habe ich keine Probleme gehabt, leider musste ich feststellen dass sehr viele Grafikfehler vorhanden waren, die ich anfänglich auch übersehen habe. Dank des Betatesters wurde ich darauf hingewiesen und habe sie dann korrigiert.

Hast du vorher schon einmal ein Spiel mit der AGS 3er-Version gemacht?

Ja, ich habe alle mit AGS 3 erstellt.

Gab es irgendwelche Umstellungsprobleme, oder war es für dich neu mit der Version 3 zu arbeiten?

Da ich bislang nur mit AGS 3 gearbeitet habe, gab

es für mich lediglich ein paar Umstellungen von AGS 3.1 zu AGS 3.2

Hat die Arbeit am Bernard-SP Spaß gemacht oder bist du manchmal schon verzweifelt weil es nicht immer so funktioniert hat, wie du es dir erwartest hast?

Ja, die Arbeit hat mir sehr viel Spass gemacht und es hat auch alles prima funktioniert.

Hat dir die Community immer gut geholfen, oder gab es Ablehnungen weil es ein Bernard-SP ist?

Ich glaube nicht dass ich auf Ablehnung stoßen werde, da ja schon eine Anfrage nach einem SP für AGS 3 da war.

Vielen Dank für das Interview

Kein Ursache.

Lösung - Episode 85: Freundin mit Hindernissen 2



Übungshalle

Zuerst betritt man den Eingangsflur. Danach sucht man bei den Preisen nach dem Hotspot Trostpreis. Diesen nimmt man. Als nächstes öffnet man die erste Tür. Im Eingangsflur der Toiletten vertauscht man die Kloschilder (Nimm Schild); danach nimmt man das Geld vom Boden. Unter dem Riss der Tapete nimmt man die lose Fliese. Danach geht man zum Eingangsflur und benutzt das Geld mit dem Pepsi-Automaten. Die Pepsi bleibt stecken. Nach 2x drücken hat sich dieses Problem gelöst. Draußen benutzt man den Kaugummi mit dem Lukenöff-

ner. Mit diesem Gerät fischen wir im Abfluss die Schlüssel raus. Danach geht man nach rechts.

Hausmeisterschuppen

Beim Schuppen schiebt man den Gutschein unter dem Türschlitz durch. Man bekommt eine leckere Tütensuppe. Nach dieser Aktion geht man in den Eingangsflur und öffnet die zweite Tür. Im zweiten Flur öffnet man die Tür und geht rein. Die Schlüssel benutzt man mit

dem Schrank. Der Trichter wird in die Cola gesteckt. Die Tütensuppe wird danach mit der Cola gemischt. (Benutze Cola mit Suppe). Diese Cola packt man in den Korb. Nach einem kleinen Film öffnet man den Briefkasten.

Karis Heim

Die Karte steckt man sofort ein. Danach geht man zur Bushaltestelle (rechts). Den Pömpel nimmt man und benutzt ihn mit dem Hotspot 'Boden' (Stelle des Pömpels). Der Stift wird danach mit der Müllkarte benutzt. Die Karte wirft man danach in den Briefkasten. Jetzt kann man den Schraubendreher

Eastereggs:

Hintereinander auf die MMM klicken

- Brüste anklicken

- Auf das grüne Start drücken

(Starbildschirm vom Extrafilm:)

- Auf die Fenster klicken

- Auf den Mond klicken

- Auf die Wiese klicken

- Fernseher einschalten

- Vor dem Sportverein nach dem

Hotspot 'Gras' suchen und ihn nehmen

(Liste kann unvollständig sein)

Straßenabschnitt

nehmen. Nach dieser Aktion nimmt man den Eimer. Danach geht man nach rechts zum Waldstück. Dort wirft man den Stein in den ersten Baum. Den Schraubendreher benutzt man mit dem Fahrrad. Die Kette benutzt man mit dem Meteor. Mit der Waffe die man bekommt schießen wir in das 2te Fenster rechts der Haustür (Benutze Waffe mit Fenster). Danach klingeln wir bei Kari an der Haustür (Drücke Tür). Nach dem Film mit Bernard und seinem Vater hat unser Auto kleine Probleme.

Zuerst geht man mit Bernard nach rechts zum öffentlichen Klo. Dort benutzen wir den Schraubendreher mit der Bank. Danach schieben wir die Bank weg. Hinter der Bank befindet sich ein Hotspot. Diesen nehmen wir. Im Toilettenhaus nehmen wir den Eimer und benutzen den Handschuh mit dem Waschbecken. Wir gehen danach wieder zum Auto. Links befinden sich Risse in der Straße.

Der Riss am Rand ganz links unten wird mit der Spritze benutzt. Das Wasser der Spritze

wird mit dem Eimer benutzt. Das Auto wird geöffnet. Mit dem Handschuh können wir den Deckel entfernen (Benutze Handschuh mit offenem Auto). Zum Schluss wird das Wasser rein gefüllt und ihr könnt den Abspann genießen.

JPJF 2012



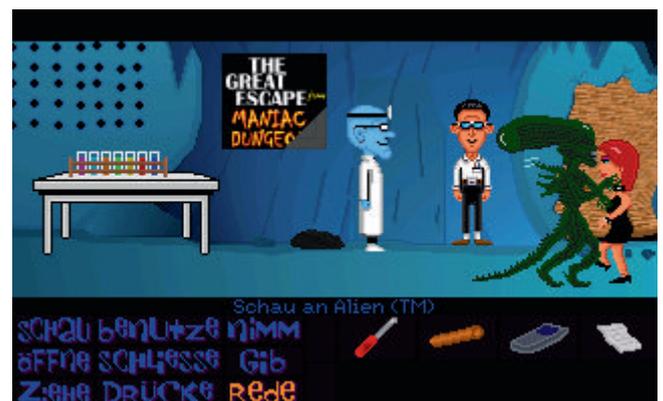
Und wie in jedem Heft, so auch hier: Der übliche Aufruf mitzuhelfen. Leute, schlägt Themen vor, reicht Texte ein und verewigt euch so in den Analen des MMM-Universums.

Arbeitet also aktiv am Heft mit und schreibt kräftig Lösungen und Beiträge (auch für die Homepage).



Statistik: Derzeit [01. April 2012, anm. d. Redaktion] haben wir 237 Artikel, mit 390 Dateien, erstellt von 88 Benutzern, Überwacht von 4 Administratoren. Natürlich gibt es noch jede Menge zu tun, z. B. die gewünschten Seiten zu erstellen.

Und noch ein kleines Rätsel ohne Gewinnchance: Aus welchem Spiel/welcher Episode stammt das gezeigte Bild?



Die neue Homepage

Firefox ▾

Maniac Mansion Mania - x +

MANIAC MANSION

Home Spiele Spielwelt Ressourcen Community

Herzlich Willkommen bei Maniac Mansion Mania!

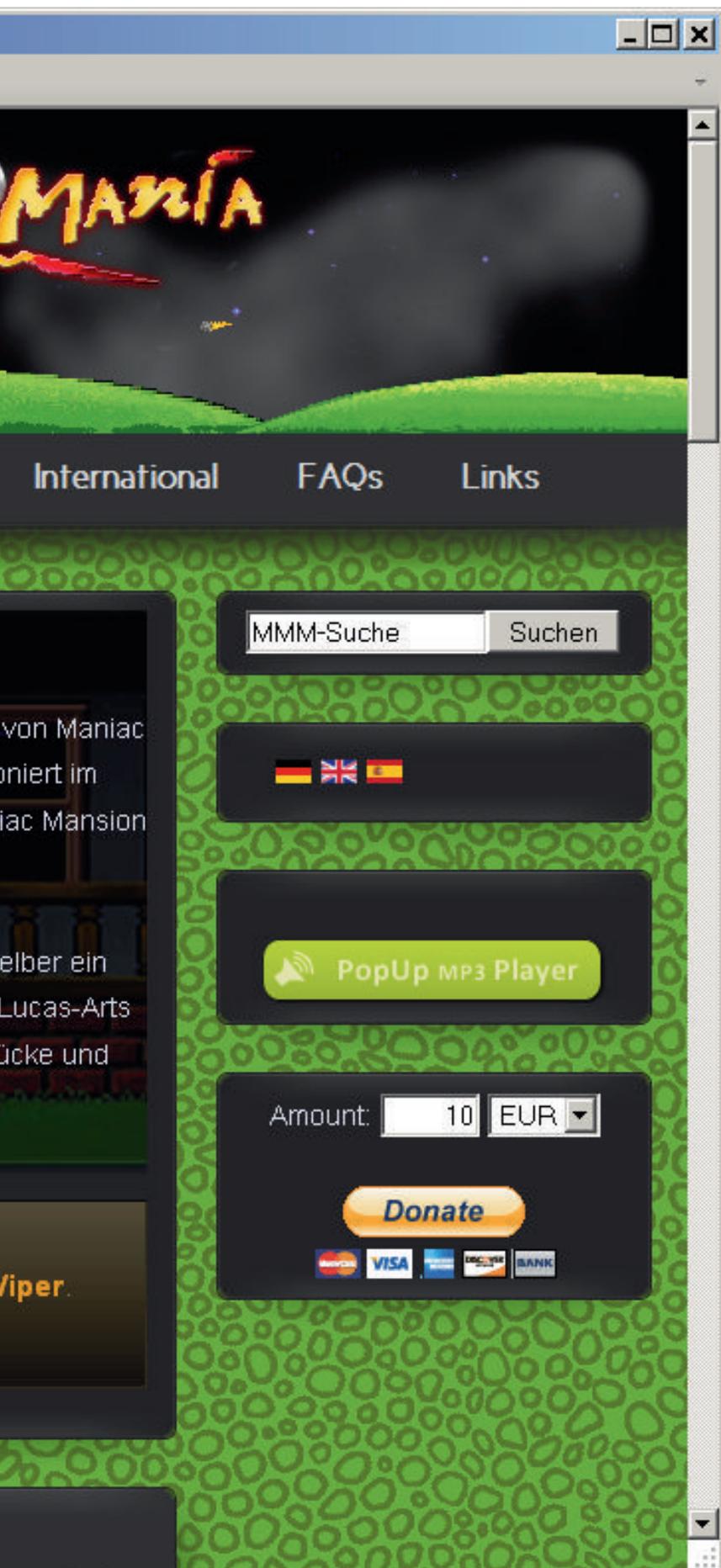
Maniac Mansion Mania ist eine Fanadventure Serie, in der es darum geht die spannende Welt der Mansion weiterleben zu lassen und um neue Facetten zu erweitern. Die ganze Serie funktioniert im Episodenformat, damit jeder Entwickler seine eigene kleine Geschichte ins Universum von Maniac Mansion einbauen kann.

Aktiv am Leben von Maniac Mansion Mania teilzunehmen ist nicht schwer. Mitmachen und seine eigene Fangame erstellen kann absolut jeder. Das Grundgerüst zur Erstellung eines Adventures mit dem SCUMM Interface wird zur Verfügung gestellt, genauso wie sämtliche Figuren, Orte, Musikstücke und Sounds der gesamten Serie bisher.

AKTUELL:

Das **Hollywood Special** ist beendet. Sieger ist **Score** mit seiner Episode **Ronville V**. Herzlichen Glückwunsch!!!

03 **Kommandopakete eingetroffen**



Seit Ende 2011 hat die MMM-Seite eine neue Homepage. Die Grafik nebenan liefert bereits einen kleinen Eindruck auf die neue Homepage und selbst der Hintergrund (in der Überschrift zu sehen) verbreitet ein gewisses Flair.

Natürlich gibt es mit der neuen Homepage nicht nur eine neue Optik, sondern auch dieses Jahr tolle Preise zu gewinnen (die vom Hollywood-Special sind ja fast alle noch übrig). Für die fleißigen MMM-Entwickler dieses Jahr gibt es unter allen Veröffentlichungen für MMM, ganz egal ob Episode, Demo oder Trailer etwas zu gewinnen. Die Preise werden mittels Forumsabstimmung zu Jahresbeginn 2013 ermittelt. Die 3 Besten erhalten somit eine Belohnung für ihre Mühen. Der Erstplatzierte bekommt ein echtes Kommandopakete, aber auch die Zweit- und Drittplazierten werden nicht leer ausgehen. Also ran an die Starterpacks, herunterladen und auf geht's!

Die Kopfnuss

Das Wörtchen selber ist recht kurz, und es bedeutet - einen Sturz; als Name ist es wohlbekannt von einem, der Musik erfand.

Lösung der letzten Ausgabe:
gar/aus/Garaus

Lösung - Episode 07: Right said Fred!?!

Zuerst verlassen wir Bernards Zimmer und gehen in die Küche. Im Kühlschrank liegt die Fernbedienung, die wir gleich einstecken. In der Bibliothek befindet sich links im zweiten Regal von unten eine TV-Zeitschrift. Wir nehmen sie mit und auch das Handy, das auf den Boden gefallen ist. Im Wohnzimmer können wir nun die Fernbedienung mit dem Fernseher benutzen und George

Bush bei einer Ansprache zusehen. Nach der Zwischensequenz gehen wir in den Flur. Es klingelt an der Haustür. Wir öffnen die Haustür und gehen nach draußen. Dr. Fred ist da und wir reden mit ihm solange, bis er sich mit seiner Sippe in Bernards Zimmer einnistet. Wer mag kann mit den Edisons sprechen, ist aber nicht zwingend notwendig.

Vor Bernards Zimmer hat sich Purpur Tentakel daran gemacht die Wand zu verschönern. Wir versuchen ihm den Farbeimer

samt Pinsel wegzunehmen, was er aber nicht zulässt.

Im Gespräch mit ihm erfahren wir, dass er die Farbe gegen etwas tauschen würde. Wir geben ihm das Handy und dürfen nun die Farbe nehmen. Zurück im Wohnzimmer nehmen wir das Mumien-Bild von der Wand und entdecken das alte Meteor-Plakat. Das nehmen wir mit. Das Mumien-Bild kann nun auch wieder aufgehängt werden. Im Flur nehmen wir Bernards alten Fußball mit und benutzen ihn gleich mit der lila Farbe. Jetzt geht es wieder nach draußen. Links im Bild liegt Dreck vom Nachbargrundstück.

Den farbigen Ball benutzen wir jetzt mit dem Dreck. Den letzten Feinschliff bekommt unser Kunstwerk noch, indem wir das Meteor-Plakat mit dem dreckigen Ball im Inventar benutzen. Jetzt müssen wir nur noch zurück ins obere Stockwerk gehen.

MisterL - Dienstag, 10. April
2007



Eastereggs - Bernard bricht aus:

Starterbildschirm:

- Bernard zwischen den Beinen anklicken
- Fernseher benutzen
- Computer benutzen
- Vor der Garage den Hotspot 'andere Straßenseite' suchen und anschauen
- Sandra anschauen
- Alle Zettel anschauen
- Bücher in Bernards Zimmer anschauen

Eastereggs FMH1:

- Starterbildschirm auf die Brüste klicken
- Spiegel in Britneys Zimmer benutzen
- Kleiner Schrank in Britneys Zimmer öffnen
- Britneys Bett benutzen und es versuchen zu nehmen
- Toilette öffnen
- Fernseher benutzen
- Alle Zettel in der Schule anschauen
- In der Bibliothek alle versteckten Bücher finden und anschauen

Liste kann unvollständig sein

Eigene Lösungen schreiben

Wie schreibe ich eine Lösung?

Eine gute Vorbereitung um selber Lösungen zu schreiben ist es, sich einmal anzuschauen, wie andere Lösungen geschrieben sind. Eine gute Quelle sind Zeitschriften und auch Lösungsportale im Internet. Dabei ist es nicht wichtig, ob ihr das Spiel selber gespielt habt, oder mögt; wichtig ist nur, dass ihr lest, was geschrieben steht. Wird eine kleine Geschichte erzählt, oder ist es nur eine simple Aufzählung von Aktionen?

Stellt euch einmal folgende Spielrolösung vor:

Im Bad den Schlüssel aufheben. Mit dem Schlüssel den Briefkasten aufsperrn. Die Post entnehmen und lesen. Zurück ins Bad und dort das Waschbecken ansehen. In die Küche gehen und eine Bierflasche aus dem Kühlschrank holen. Mit dem Flaschenöffner die Bierflasche öffnen und benutzen.

Und jetzt das Ganze etwas geschmeidiger:

Zuerst gehen wir ins Bad indem wir unser Zimmer verlassen und die linke Tür in den Flur nehmen. Dort heben wir den Schlüssel auf und schauen uns gleich nochmal im Waschbecken um, was uns einen Flaschenöffner beschert. Wir können zwar noch das Klo benutzen, was uns einen lustigen Kommentar einbringt, aber für die Lösung nicht besonders wichtig ist. Mit den beiden Gegenständen verlassen wir wieder das Bad und öffnen im Flur die linke obere Tür um nach draußen zu gelangen. Wir öffnen den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel und schauen uns im Inneren des Briefkastens um. Wir nehmen den Brief an uns und lesen ihn. Auf den Schreck brauchen wir erst einmal ein Bier. Deshalb gehen wir in die Küche (im Flur die rechte Tür) und holen uns aus dem Kühlschrank erst einmal eine Flasche Bier. Zum Glück haben wir unseren Flaschenöffner. Mit diesem öffnen wir die Flasche und trinken (Benutzen) den Inhalt erst einmal. Jetzt geht es uns bedeutend besser ...

Und jetzt urteilt einmal selber, welche Lösung ihr lieber habt um einmal zu spicken, wenn ihr nicht mehr weiter wisst, oder damit ein Spiel durchspielt. Ob ihr die Lösung in der Wir- oder Du-Form schreibt ist egal. Es muss nur konsistent sein. Also Leute, legt euch in die Tasten und schreibt kräftig noch fehlende Lösungen. Zum Beispiel sind noch einige der letzten Folgen zu Lösen und auch im Trash-Bereich (siehe schwarze Seite) stehen noch Lösungen aus. Natürlich dürfen auch Bilder nicht fehlen. Am Geeignetsten hat sich nach einem direkten Screen-Shot das PNG-Format herausgestellt. (Bitte nicht als JPG speichern und hinterher ins PNG-Format umwandeln). Und wenn ihr noch darauf achtet, dass der Mauscursor dort ist, wenn ihr etwas öffnen wollt und dies auch angezeigt wird, oder ihr den Spieler während einer Bewegung einfängt, ist ein gut platzierter Mauscursor im Bild passend. Wenn ihr aber den Charakter nur faul rumstehen lasst, dann bewegt ihn am Besten in einen leeren Inventarbereich hinein, damit er eventuell noch entfernt werden kann.

In nebenstehendem Bild ist z.B. der Mauscursor entfernt worden, damit der Gesamteindruck nicht stört. Also: Legt euch in die Tasten, schreibt Lösungen und fragt den Autor nach Eastereggs, wenn ihr soweit seid. Es liegt an euch, ob ihr euch in der Gemeinschaft einen Platz sichern wollt.

Rulaman



Frontbericht (Starterpacks)

Nicht alle waren begeistert, als sich ein ziemlich neuer User meldete und ein Visionaire-Starterpack erstellen wollte. Gebranntes Kind scheut bekanntlich das Feuer und so musste er gegen einige Widerstände ankämpfen (Eine Liste von Problemen im Kasten auf dieser Seite). Doch er lies sich nicht entmutigen und hofft – nach langer Zeit – eine Visionaire-Episode auf die Welt zu bringen, welche die alten Folgen weit in den Schatten stellte. Endlich haben auch Visionaire-Nutzer Zugriff auf eine passende Vorlage um uns mit neuen Episoden zu beglücken. Zwar hapert es noch an der Hilfe durch das Forum, aber das liegt nur an den mangelnden Kenntnissen er anderen Autoren, als an deren Willen.

Doch auch ein anderes Starterpack liegt in den letzten Zügen. Es ist das neue Bernard-Starterpack 3.2 von Zak, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, Bernard endlich zu erneuern.

Wie bist du auf die Idee gekommen, eine Episode mit Visionaire zu machen?

Nun ja, es war so: Ich suchte schon damals einen Editor um ein Game wie Maniac Mansion nachzubauen. Dabei habe ich als erstes von Tomysoft entwickelten Adventure Editor gefunden den ich sehr gut bedienen konnte und sofort verstanden habe. Nur mußte ich feststellen dass dieser Editor schon ziemlich veraltet und auf MS-DOS-Basis arbeitete. Irgendwann einmal bis ich auf die Seite ManiacMansionMania gestoßen. Und habe mit großer Freude festgestellt: Es gibt noch mehr für Maniac Mansion!

Ich habe schon zuerst probiert mit AGS ein Game wie MM zu erstellen, aber es zeigte sich mir schnell dass es mir ohne gute Englisch- und Skript-Kenntnisse nicht möglich war eines zu erstellen. Darum habe ich auch die weiteren, empfohlenen Editoren bei der MMM-Homepage runtergeladen und getestet. Ich bemerkte das der Visionaire Editor von allen mir am leichtesten nachvollziehbar war.

Hast du irgendwelche Anfeindungen gespürt, die dir entgegen gebracht wurden? Bist du ermutigt worden deine Episode und dein Starterpack zu machen?

Anfeindungen im direkten Sinne waren nie da, nur wurde es schon einen klar gemacht dass es besser wäre AGS für MMM-Episi zu benutzen. Ich hatte keine andere Wahl; entweder mit Visionaire, oder ich lasse es, selber eine Epi zu erstellen. Da ich schon mit Visionaire inzwischen viel Zeit durch versuche, die bestehenden Vis-Starterpacks zu verbessern, viel gelernt habe, ist es mir möglich von einem leeren Game ein komplettes MMM-Starterpack entwickeln zu können. Sicher gibt es noch immer Verbesserungsmöglichkeiten, aber diese fallen nicht mehr so ins Spieler-Auge.

Wie lange hat es gebraucht und welche Probleme hattest du um die Episode fertig zu bekommen?

Leider habe ich bis jetzt noch keine Episode fertig. Zwar habe ich schon angekündigt dass ich eine

1. Zumindest bei Vis 2.8.2 gab es manchmal einige Probleme bei der Darstellung, wie grüne Ränder bei Sprites
2. Die Bewegung der Figuren wirken ein wenig schwebend
3. Zumindest Vis 2.8.2 kann Grafiken nicht skalieren
4. Vis mangelt es bei 2.8.2 noch an Import/Export-Möglichkeiten, aber ich meine gehört zu haben, dass sich da was getan hätte
5. Beide Starterpacks für Vis sind Müll!
6. Das übliche Speicher/Lade-Menü bei MMM kann nicht nachgebaut werden – zumindest ohne diese LUA-Scripts
7. Die Bedienung von Visionaire ist zwar extrem einfach, aber sehr unkonfortabel und unpräzise, was schnell zu Fehlern in den Spielen führt.
8. Es gibt hier bei MMM einige eingeschworenen Vis-Hasser

Episode erstelle: "Bernard und der Eierkopf-Wettbewerb", aber es ist leider anders gekommen.

Und da sich die Ereignisse sich so ergaben, wollte ich an einem Teamprojekt mitarbeiten. Daher habe ich meine Epi mal vorerst auf Eis gelegt.

Da derzeit am Teamprojekt kein vorankommen ist, ziehe ich jetzt alle Register um meine angefangene Epi auf den neuesten Stand der MMM-Vis-Dinge zu bringen und daran weiter zu arbeiten.

Ich hoffe sehr heuer diese fertigstellen zu können.

War die Visionaire-Community hilfreich?

Die Community von Visionaire war schon sehr hilfreich, da man wenigstens neue Anhaltspunkte sofort bekommt, nur wenn es ins Eingemachte geht, dann muss man sich schon etwas gedulden (In Fällen wenn man doch ein Skript benötigt um so manche Sachen zu erleichtern.)

Gab es Zeiten in denen du verzweifelt bist und die Hoffnung aufgabst, oder bist du immer wieder ermutigt worden?

Ich kann nur sagen, ich hatte ziemlich lange ein

Problem. Jetzt weiß ich, dass es besser wäre, es mit einem Skript zu lösen.

Da kam Spiderbyte neu in die Truppe und wir lösten das Problem etwas aufwendiger aber es ist verständnisvoller und nachvollziehbar.

Wie bist du an Visionaire herangegangen? Hast du eventuellen Visionaire-Entwickler ein paar Tipps um sie zu ermutigen?

Mir hat das Tutorial von Einzelkämpfer sehr viel geholfen, die Grundlagen von Visionaire zu verstehen. [1]

Weiteres kann man vieles in meinem erstellten Thread nachlesen. [2]

Desweiteren helfe ich selbst bei Problemen mit Vis-Projekten sehr gerne aus.

BlueCrystal

Auszug aus dem genannten Tutorial

Das Visionaire-System besteht aus zwei Komponenten, nämlich dem Editor, mit dem der Autor (also Du) das gesamte Spiel zusammenstellt, und dem Player, mit dem später das fertige Spiel abgespielt wird. Uns interessiert hier zunächst einmal nur der Editor. Am linken Rand findest Du die Schaltflächen mit den Hauptkategorien (Spiel, Ladebildschirm, Kulissen und Menüs, Personen, Interfaces etc.). Das ist quasi das Hauptmenü des Editors. Entsprechend der Auswahl dort, verändert sich der Inhalt des Arbeitsbereichs rechts daneben. Auflösung – eine der ersten Entscheidungen, die Du treffen musst, wenn Du ein neues Spiel beginnst – ist die Größe, die Dein Spiel auf dem Bildschirm einnehmen soll.

In der (nach dem Programmstart sichtbaren) Kategorie Spiel findest Du unter Auflösung eine Liste mit möglichen Formaten. Bei der Erstellung Deiner Grafiken musst Du Dich nach der hier getroffenen Auswahl richten. Und da Du später Objekten und Wegen Koordinaten zuweisen wirst, ist davon abzuraten, die Auflösung des Spiels im Laufe des Entwurfsprozesses noch einmal zu verändern. Wir orientieren uns an den vorhandenen Grafiken: Wähle die Auflösung 320x200. Für welche Auflösung Du Dich auch entscheidest – jedes Spiel ist letztlich sowohl in einem Fenster als auch im Vollbildmodus abspielbar. Nun sind zwei wesentliche Spielkomponenten notwendig, nämlich eine Person (Spielfigur) sowie eine Kulisse, auf der diese Figur sich bewegen kann.

[1] http://home.arcor.de/thoroe/tutorial_erstesritte.zip

[2] <http://www.visionaire-studio.net/419/forum/visionaire-engine/visionaire/engine-foren/visionaire-allgemein/mmm-starterpack.html?page=1>

(kleiner) Jahresrückblick 2011

2011 War mal wieder ein ereignisreiches Jahr. Und das nicht nur außerhalb der Community. Auch innerhalb hat sich viel getan. Es folgt eine kleine Auflistung in rückwärtiger Reihenfolge.

Episode 40 überarbeitet

Rayman ist der unbestrittene King of Translation von Maniac-Mansion-Mania. Seine Episode 40 – Verflixte Türen ist jetzt mittlerweile in sage und schreibe 6 Sprachen verfügbar, so sind jetzt auch noch italienisch und portugiesisch dazugekommen, aber auch manche Rätsel und Grafiken wurden in dieser neuen Version (3.01) von ihm überarbeitet.

Episode 87

In seiner zweiten MMM-Episode schickt ZAK unseren Oberstreber Bernard in ein altes Hotel im Dott-Style. Wird er "Das Geheimnis des Blakes Hotel von Ronville" in Episode 87 wirklich aufdecken können?

Episode 86

Wieder einmal feiert ein neuer MMM-Entwickler seinen Einstand mit einer eigenen Bernard-Episode! In seiner Folge 86 präsentiert uns Panniban die Geschichte "Bernard bekommt Besuch".

Episode 85 ist fertig!

Es tut sich wieder was in Ronville! JPJF, der sich mit seinen 4 Episoden mittlerweile zum fleißigsten MMM-Macher des Jahres 2011 entwickelt hat, bringt uns nun mit "Freundin mit Hindernissen - Part 2" den direkten Nachfolger seiner im April erschienenen Episode 82.

Episode 84 jetzt online!

Die MMM-Familie hat erneut Zuwachs bekommen. Neueinsteiger ZAK beschert uns seit langer Zeit endlich mal wieder eine Folge, in der unser Surfer-Dude Jeff Woodie die Hauptrolle abgreifen konnte! In Episode 84 "Surf'n Ronville" will er, wie sollte es anders sein, seiner Lieblingsbeschäftigung nachgehen: Am Strand abhängen und surfen.

Episode 83 ist da!

Ab sofort steht die neue MMM-Episode 83 'Chasing Hoagie' zum Download bereit. MMM Neueinsteiger mukk schickt Bernard in diesem Erstlingswerk auf die Suche nach seinem wahrhaftig dicksten Freund Hoagie, der unter mysteriösen Umständen entführt wurde!

Frohe Ostern!

Wie schon zu Ostern 2010 hat uns rulaman auch dieses Jahr wieder ein dickes Ei ins MMM-Nest gelegt! Diesmal schickt er den verfressenen Hoagie ins Rennen und auf die Ostereiersuche 2011!

Episode 82 und Trailer zu Siels WIP-Epi erschienen

Mit "Freundin mit Hindernissen " beschert uns JPJF jetzt seine 3te Episode in Folge. Stolze Bilanz, aber auch andere Entwickler sind fleißig am Werken und Betatesten, sodass uns in Kürze mindestens zwei weitere Episoden einen tiefen Einblick in das Leben rund um das Mansion gewährt werden. Außerdem gibt es einen Trailer von Siel zu einer Episode, die sich vorwiegend im Gerichtssaal abspielen wird.

Maniac Dungeon: Folge 20 - Jetzt online!

Von den Usern des Adventure-Treff Forums wurde Rayman gerade erst zum Entwickler des "Fanadventure des Jahres 2010" gekürt, aber er ruht sich nicht auf seinen Lorbeeren aus. Seit heute gibt es sein neuestes Werk zu bestaunen: "Maniac Dungeon - Raum 20" ist jetzt online und schickt das ungleiche Trio Bernard, Razor und Weird Ed in einen weiteren, kuriosen Raum im Untergrund von Ronville.

Großupdate von Maniac Dungeon 7 erschienen!

Mein erster Maniac Dungeon-Raum liegt schon ein paar Jahre zurück, doch nun ist ein Großupdate erschienen: "Maniac Dungeon 7: Das unheimliche Wesen aus einem fremden Raum" wurde komplett überarbeitet und erneuert und hat kaum noch etwas mit der Urversion gemeinsam.

Episode 81 erschienen – Staffel 9 eröffnet!

Es tut sich wieder was bei MMM! Nachdem JPJF bereits die 8. Staffel abgeschlossen hatte, eröffnet er nun gleich die 9. mit seiner zweiten MMM-Folge. In Episode 81: "Bernard bricht aus!" wurde unser Oberstreber mal wieder in seinem Zimmer eingesperrt und droht nun die anstehende Eierkopfversammlung zu verpassen!

Episode 80 erschienen

Ein neuer Entwickler, nämlich JPJF beschert uns Episode 80: Das Spiel des Lebens und beschliesst somit die 8 Staffel.

Endres' Tutorial

Dieses Tutorial (mehrere Teile) soll in das Erstellen von Episoden für Maniac Mansion Mania mit dem Autorensystem AGS (Adventure Game Studio) einführen. Wenn technische Fragen aufkommen, hilft meistens ein Blick in die sehr gute Hilfe von AGS, die unter anderem alle Scriptbefehle, die nicht nur in diesem Artikel auftauchen, genau erklärt. Sollten trotzdem noch Fragen bleiben, findest du eine hilfreiche Community entweder hier im Forum oder im Adventure-Treff AGS-Forum, wo du deine Fragen stellen kannst.

Als Voraussetzung für dieses Tutorial solltest du dir erst mal ein paar Sachen

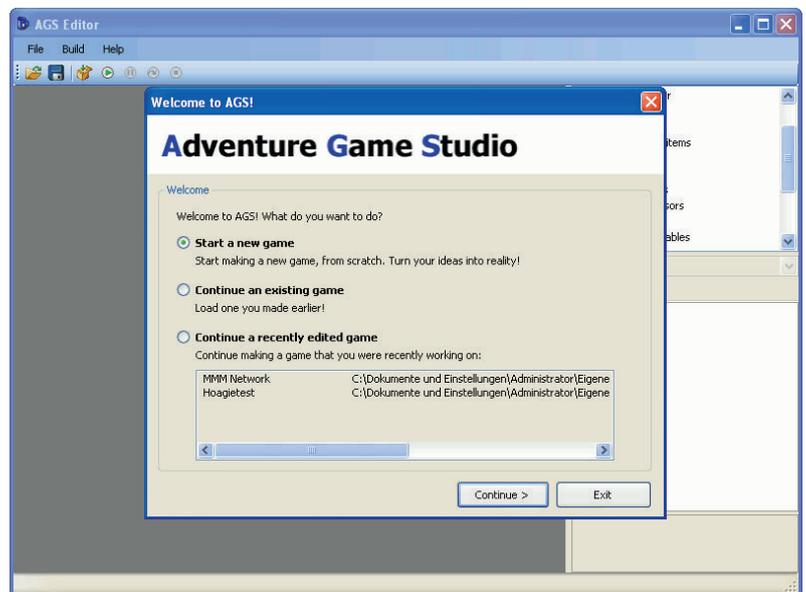


Abbildung 1

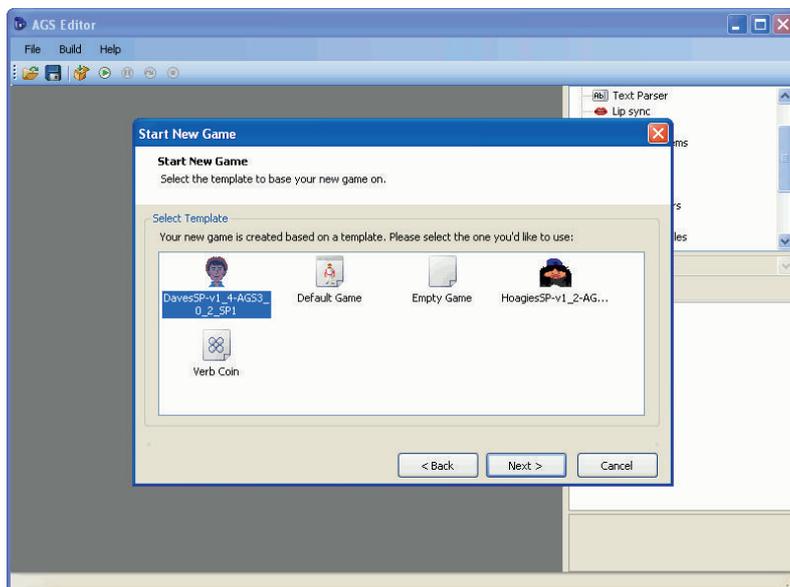


Abbildung 2

herunterladen:

Eine aktuelle Version AGS. (Ich nehme hier im Tutorial 3.1.2 SP1, jede neuere sollte jedoch im Prinzip die gleichen Schritte benötigen) Ein AGS-Starterpack für MMM (In diesem Tutorial Daves Starterpack, wichtig ist, dass es möglichst neu ist – also 3.0.2) (Links zur Software am Ende des Artikels)

Ein paar Englischkenntnisse solltest du übrigens auch mitbringen, da Oberfläche und Hilfe von AGS nicht auf Deutsch verfügbar sind.

Wenn du dir beides heruntergeladen hast,

installierst du zuerst AGS und entpackst das AGS-Starterpack in das Templateverzeichnis von AGS. (Bei mir "C:\Programme\Adventure Game Studio 3.1.2 SP1\Templates") Dann startest du AGS (zum Beispiel über das Startmenü) und wählst "Start a new game".

[Abbildung 1]

Nach einem klick auf "Next" sollte das Starterpack, welches du dir heruntergeladen hast, erscheinen.

[Abbildung 2]

Nun solltest du den Namen des Spiels

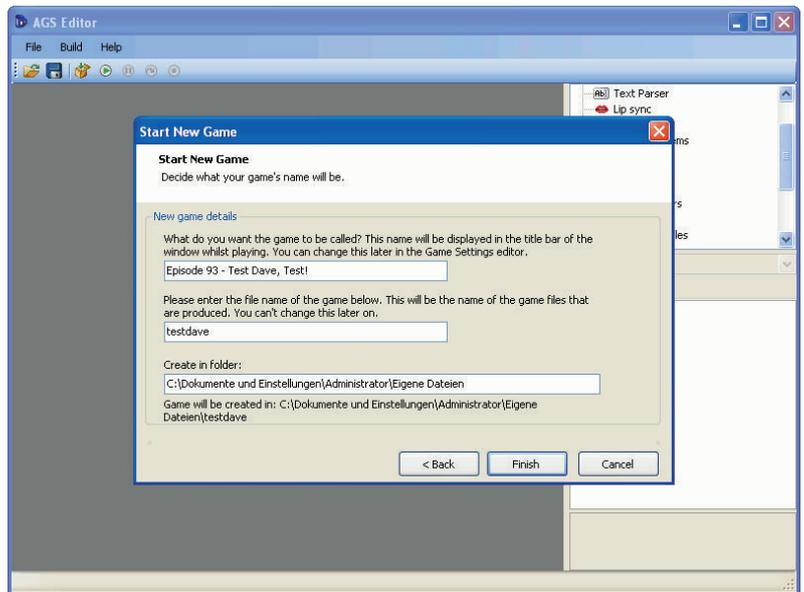


Abbildung 3

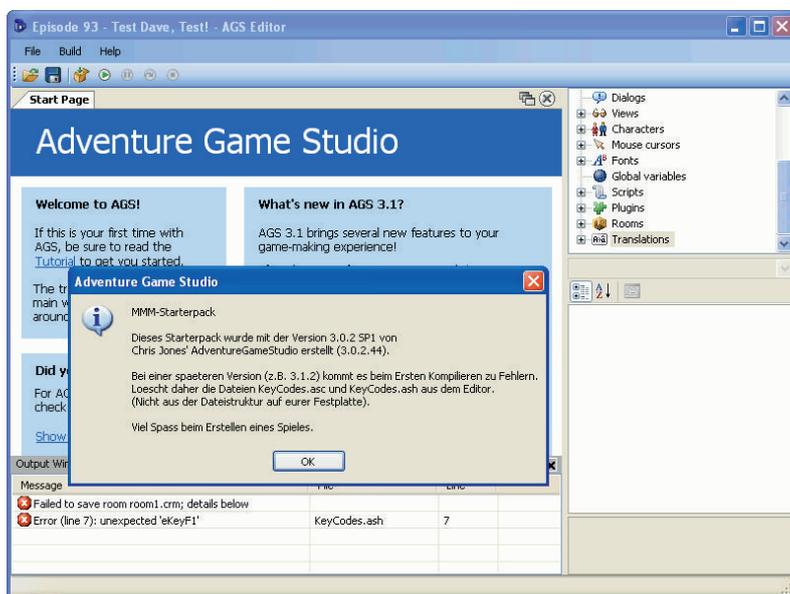


Abbildung 4

und befolge die Nachricht.

[Abbildungen 4 und 5]

Jetzt kannst du mit F5 das Spiel zum ersten Mal testen und mit Dave ein wenig durch sein Haus laufen.

Weiter geht es im nächsten Teil ...

[1] <http://www.adventuregamestudio.co.uk/acdload.htm>

[2] http://www.maniac-mansion-mania.com/index.php?option=com_content&task=category§ionid=2&id=3&Itemid=76

festlegen. Der erste Name kann im Nachhinein noch geändert werden, dort kannst du zum Beispiel auch die Episodenummer mit eingeben. Der zweite "Ordnername" lässt sich nicht mehr einfach ändern, daher sollte man dort sehr vorsichtig mit sein. Schau dir einfach mal mein Beispiel an.

[Abbildung 3]

Such dir einfach einen schönen Namen aus. Als zweiten Namen kannst du auch erstmal sowas wie "meine_erste_episode" nehmen. Danach solltest du aber schon eine Meldung erhalten. Diese erscheint, wenn du 3.0.2 Starterpacks in einer höheren Version von AGS öffnest. Drücke auf Okay

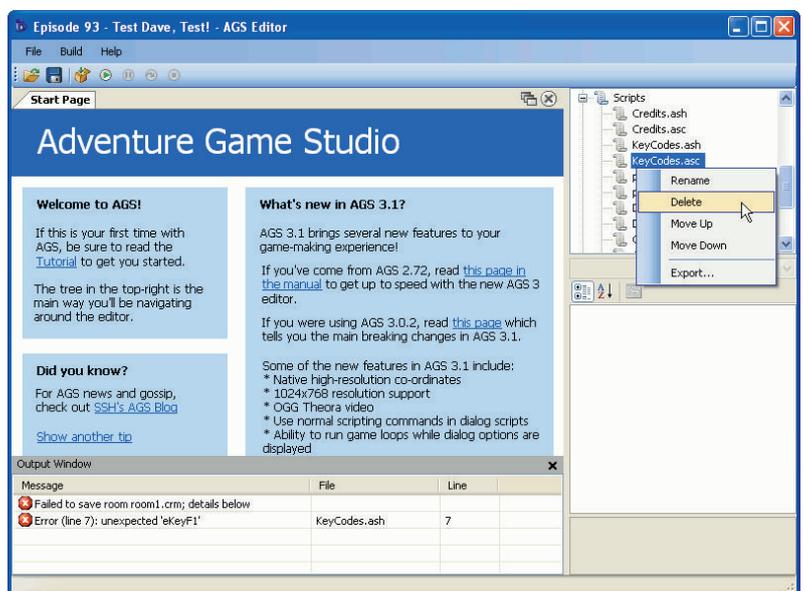


Abbildung 5