Die klassischen Lucasarts Adventure von Thorsten Huhn



-----Maniac

Tatsächlich gab es vor Maniac Mansion schon zwei Adventure-Games von Lucasarts. Das erste hiess Habitat und war Mitte der 80er ein Rollenadventure-Spiel in dem man sogar andere Spieler über einen Server treffen und mit ihnen reden konnte. Danach folgte The Labyrint, was von der Handlung nach dem gleichnamigen Film mit David Bowy kam. Aber erst mit Maniac Mansion wurde die Grafikadventures beliebt. Es gab in den 80er die Textadventures, in denen die Spieler selber Befehle und Handlungen in eine Textzeile schreiben mussten. Bei Spielen wie Hugo, kombinierte man Textbefehle und animierte Grafik. Bei Maniac Mansion wurde das erste mal das Scumm-VM System verwendet. Am unteren Rand des Spieles ist eine Anordnung von Befehlen und ein Inventarsystem, mit dem der Spieler beliebig Objekte kombinieren kann und sogar die Befehle und Objekte mit der Spritewelt durch klicken verwendt. Was an Maniac Mansion auch besonders ist, dass man mit mehreren Avatars spielt und mit diesen gemeinsam Aufgaben lösen kann. Auf dem Startbildschirm des Spiels kann man zwischen verschiedene Figuren wählen, je nach Person sind die Aufgaben anders zu lösen, da jeder andere Fähigkeiten hat. Zusammen mit der ausgewählten Figuren geht man in ein altes Haus in dem seit einer Kometenlandung merkwürdige Dinge vorgehen. So hat Professor Fred einen Atomreaktor, Tentakelwesen laufen durch das Haus und im Obergeschoss gibt es die Mummie Ed...



----Zak

Von dem nächsten Lucasartsspiel kann man sagen, dass damals bei den Spielen noch gut gedruckte Hilfmittel und Anleitungen dabei waren. So ist in ZakMcKracken ein Zeitung mit kurriosen Artikeln dieser verrückten Welt dabei. Die Charactere mit denen man spielt sind

nun fest definiert, trotzdem ist das Steuern mehrere Avatars wichtig um gemeinsam Aufgaben zu lösen.

Der Humor in Zak ist besonders ausgefallen. Der Spieler steuert einen Reporter, der bei seinem letzten Artikel für ein Magazin ein Artefakt findet. So lernt er die Archäologin Annie kennen, welche ihm um seine Hilfe bittet. Die Menschen werden von Ausserirdischen angegriffen, aber nicht mit grossen Raumschiffen und Waffen, sondern durch eine Verdummungsmaschine. Nun ist das nichts Neues, da die Caponier das vor tausenden Jahren schonmal versuchten. Damals halfen andere Auserirdische den Menschen und hinterliessen eine Maschine mit der sich die Menschen wehren können. Damit die Caponier diese nicht finden, wurde die Maschine zerteilt und auf der ganzen Welt verteilt. Dies heisst natürlich, im Sinne des Adventure Spieles, lange Reisen, Abenteuer und Rätsel. Besondere Witze waren z.B.: eine Reise zum Mars, auf dem man früher mal Pyramiden und ein Gesicht vermutete; Elvis ein Ausserirdischer ist der über dem Bermuda-Dreieck in seinem Raumschiff sitzt und die Lottozahlen manipuliert. Und natürlich, dass man im Flugzeug die Stewardess ablenken muss, damit man ein Ei in der Mikrowelle explodieren lässt und so genug Zeit hat, sich im Flugzeug umzusehen.

Da Lucasarts zu George Lucas gehört, brachte man als nächstes einen Indianer Jones Teil raus. Dieser hält sich von der Handlung an dem dritten Teil der Indy-Triologie. Besonderheit des Spieles war, dass es nun auch ein Kampfsystem gab. Natürlich konnte man das Spiel auch ohne kämpfen lösen.

---Monkey



Der richtige Durchbruch kam dann mit Monkey Island. Konnte man in den anderen Spielen noch sterben oder durch falsches spielen hängen bleiben, konnte man in Monkey nichts machen was den Spielverlauf stoppte. Das Spiel handelt von einem jungen Mann der in die Karribik reist um Pirat zu werden. Gerade das karibische Flair und die alt bekannten Witze der Lucasarts Spiele machte das Spiel zu einem Kassenschlager. Die eigentliche Idee hinter Monkey Island, entstand bei einem Disneylandbesuch des Gamedesigners. Dieser war da von einer Atraktion so angetan, dass er die Idee in ein Spiel umsetzte. In der Handlung muss man drei Prüfungen bestehen um Pirat zu werden. Um diese zu bestehen muss man die Insel, auf der man ist, unsicher machen. So bricht man in die Villa der Gouverneurin ein, kämpft sich mit Beschimpfungsfechten durch die Piratenbevölkerung und findet mit Tanzschritten einen Schatz. Erstmal ein Pirat, stellt man eine Crew zusammen und reist nach Monkey Island um dort gegen einen Geisterpiraten zu kämpfen, wenn man ihn dann findet. Dabei helfen einem die vegetarischen Kannibalen und der Berufsschiffsbrüchige der Insel.



Mit Loom hatte Lucasarts keinen so grossen Erfolg. Man versucht anstatt Verben zu benutzen, mit Noten Zaubersprüche zu bauen.

Leider konnte man das Spiel in weniger als eine Stunde durchspielen. Auch die Rätsel waren recht schnell gelöst. Dabei war die Grafik und die Story eigentlich gut. Der Junge Bobbin gehört zu den Webern, die vom Festland vertrieben wurden, seit sie begannen die Welt um sich zu weben und so zaubern konnten. Eines Morgens wacht Bobbin auf und ist alleine. Er reist auf das Festland um seine Gilde zu finden und lernt dadurch Zaubern. Auf seiner Reise trifft er die anderen Gilden und muss sogar gegen Drachen kämpfen. Da Loom das erste Spiel vom Lucasarts mit Sprache war und auch grafisch einen neue Qualität hatte, kann man von dort an von der nächsten Stuffe der Adventures reden.

---Monkey2



Monkey Island 2 gehört zu den bekanntesten Spielen der 90er. Die Geschichte setzt im Spiel einige Zeit nach dem ersten Teil an. Der böse Pirat des ersten Teil ist zurück und will sich rächen. Die einzige Möglichkeit in aufzuhalten ist ein legendärer Schatz der verschollen ist. Die Piraten, die ihn versteckt haben, teilten die Schatzkarte auf. Nun muss man durch die Karibik reisen und die Teile finden. Das ist aber je nach Anfänger- oder Experten-Modus nicht so einfach.

Eine Besonderheit des Spiels ist, dass diesmal die Kulissen nicht am Computer sondern, real erstellt wurden. Diese wurden dann digitalisiert und auf die damals 320x256 Auflösung angepasst. Das Spiel hat natürlich immer noch den gleichen bekannten Witz der Lucasarts Spiele. So muss man bei einem Spukwettbewerb mitmachen, auf einer Party im Kleid erscheinen, einen Affen hypnotisieren oder sich einem Trinkwettbewerb stellen.

Besonderheit des Spieles sind die verschiedenen Inseln, die jeweils verschiedene Atmosphären haben. So ist es auf einer Insel immer dunkel, und es gibt eine Stadt aus alten kaputten Schiffen, dessen blauer Schimmer durch oranges Licht aus den Schiffen ergänzt wird.

Auf einer anderen Insel dagegen ist immer Karneval, alles ist hell und bunt und man kommt sich wie in einem Urlaub vor. Auch wenn das Spiel schon alt ist, ist es grafisch anspruchsvoller als manche 3D Spiele aus den 90er. Die Grafik ist der Höhepunkt der Sprite-Adventures, allen folgenden Adventure konnten diese Qualität nicht überbieten.

--Indy4



Die Fortsetzung von Indianer Jones handelt von der Suche nach Atlantis. Mitten im Spiel kann man zwischen drei Wegen wählen. So gibt es einen Kampfmodus, einen Teamweg und einen Rätselweg.

Jeder Weg hat einige individuelle Hintergrundgrafiken und natürlich auch gleiche Orte. Am Anfang gibt man einen Gegenstand der Universität einem getarnten Naziagenten. Als dieser flieht, findet man in seiner Jacke einen Artikel über eine alte Bekannte. So reist man zu ihr nach Chicago, wo sie einen Vortrag über Atlantis hält. Nach einem Gepräch ist klar, dass man vor den Nazis Atlantis finden muss. So reist man durch die Welt um Hinweise zu finden. Wenn man nun in Atlantis ist, wo dann auch die Nazi sind, vereinen sich die drei Wege wieder. Dort muss man alte Maschinen wieder zum laufen bringen, Nazis austricksen und in den Kern der Stadt vordringen. Nur zu dumm, das Atlantis am Ende zerstört wird...

Das Spiel ist recht ausgewogen an Spielzeit und die Grafik ist auch recht gut.

--- Dott



Auch wenn Monkey Island 2 das Adventure der 90er ist "Day Of The Tentacle" sehr beliebt. Dabei handelt es sich um die Fortsetzung von Maniac Mansion. Das Spiel hat wieder den alten Humor und ist diesmal von der Grafik minimalisiert. Das Spiel hat einen Comiclook und man steuert wieder drei Figuren. Nach dem eines der ausserirdischen Tentacle mutiert ist, will dieser die Weltherrschaft übernehmen. Die einzige Chance dies zu verhindern ist eine Reise in die Vergangenheit. Leider geht dabei alles falsch, wodurch einer in die Vergangenheit, einer in die Zukunft und einer in der Gegenwart bleibt. So muss einer sich mit auserirdischen Herrschern auseinandersetzen, einer die amerikanische Geschichte verändern und einer in der Gegenwart sich mit Steuerfahndern beschäftigten Nun kann man durch die Zeitmaschinen Gegenstände austauschen, braucht aber z.B. in der Vergangenheit Strom. Das Spiel lässt sich wohl am angenehmsten spielen, da man weder Maschinen umbauen, noch Spruchfechten muss. Das Spiel ist reines Klick-And-Point Adventure.



---Sam

Das letzte klassische Adventure das es auf Disketten gab war Sam And Max. Das Spiel basiert wohl auf einer Trickserie die in Deutschland nicht ausgestrahlt wurde. Ähnlich der anderen Spiele muss man wieder auf Reise gehen, diesmal durch ganz Nordamerika. Das Spiel hat eine neue Steuerung, es gibt keine Verben und Inventarlisten. Mit der zweiten Maustaste kann man nun das Cursor Symbol ändern und so zwischen verschiedenen Befehlen wechseln. Links unten ist ein Symbol für eine Inventarliste. Eine Besonderheit des Spieles ist, das man seinen Begleiter zwar nicht steuern, aber benutzen kann. Dies führt zu manchen recht merkwürdigen Aktionen. Grafisch ist das Spiel sehr gut und auch die Witze sind wie es in einem Lucasarts Adventurs sein sollte. So gibt es Orte, wie den grössten Wollknäuel der Welt, einen Mystic Vortex oder eine Greaseland Parodie. Leider war dies das letzte klassische Lucasarts Spiel. Es gab noch zwei Adventures in der Bekannten 320er Auflösung, die aber von der Handlung und dem Witz nicht zu den Orginal-Spielen passen. Neuere Adventure wie Monkey Island 3, Grim Fandango und Monkey Island 4 waren nicht mehr im klassischen Sinn Lucasarts Adventures. Die alten Dos Spiele lassen sich heute mit Emulatoren wie DosBox oder ScummVm spielen. So kann man sogar über Palm oder Smartphone die Spiele unterwegs spielen. Wenn man Heute aufwendige Computerspiele von meherer Gigabyte sieht und dagegen an die erste Version von Zak Mc Kracken auf zwei Disketten denkt, kann man nur sagen, dass diese Spiele genau so gut sind. Wir sind heute nur an andere Standard gewöhnt.