

Deutschsprachige Mitschrift der englischen Passagen aus  
**Benutze Hamster mit Mikrowelle,**  
die 56. Sendung des Podcasts *Die Rückspultaste*,  
deren Thema das klassische Point&Click-Adventure *Maniac Mansion* ist.

Ein Gespräch mit den Spielemacher-Legenden Ron Gilbert, Gary Winnick und David Fox.  
Von Sebastian Götting.

*Als Sebastian die Treppe hinaufgeht und aus dem Arcade-Zimmer des Edisonschen Landhauses Automatengeräusche vernimmt, geht er diesen nach. Er ist erstaunt und erfreut, die drei Macher des Spiels am Meteor-Mess-Automaten zu sehen, nimmt seinen Mut zusammen und spricht sie an.*

Sebastian: Hey Leute!

*Dank des unverhofften Zwischenrufers endet das Spiel in einem Game-Over-Screen.*

Gary: Oh.

Ron: Hallo.

David: Hey, wer bist du?

Gary: Ja, wer zum Teufel bist du?

*Sebastian nähert sich ein paar Schritte.*

Sebastian: Oh, ich bin Sebastian und ich war blöd genug, dass ich in diesem Spiel eingesperrt wurde, aber es ist toll, euch hier zu treffen!

Ron: Naja, ich schätze, es ist nett dich zu treffen, auch wenn du gerade ziemlich störst. David war gerade dabei, den Highscore von *Meteor Mess* zu knacken, und ich glaube, das hast du ihm versaut.

David: Ja, ich muss wieder von vorne anfangen. Nun...

Gary: Was willst du von uns?

Sebastian: Eigentlich laufe ich hier nur rum, während ein paar meiner Freunde das Haus erforschen. Währenddessen nehme ich mir die Zeit für einen Wiederbesuch. Doch es ist eine riesige Überraschung und Ehre, euch hier zu begegnen. Würde es euch etwas ausmachen, wenn ich euch einige Fragen zu dem Spiel stelle? Schließlich habt ihr all das hier erschaffen!

Ron: Das können wir gern machen, aber du solltest aufpassen, denn es gibt in diesem Spiel jede Menge Sackgassen und Todesarten. Also immer schön vorsichtig.

Gary: Naja, weißt du, möglicherweise wäre auch etwas Geld für uns drin. Vielleicht kaufen ja einige Zuhörende *Thimbleweed Park*. Zwinker-zwinker.

Sebastian: Oh, ich bin mir sicher, dass sie das tun werden. Wenn sie das nicht schon längst getan haben. Doch bevor wir richtig anfangen, möchten einige unserer Zuhörenden vielleicht ihre Erinnerungen auffrischen, was euch angeht. Würdet ihr euch bitte vorstellen?

Ron: Mein Name ist Ron Gilbert und ich war einer der Designer und Programmierer von *Maniac Mansion*.

Sebastian: Ron ist außerdem der Erfinder der SCUMM-Engine, der Schöpfer von *The Secret of Monkey Island* und Mitbegründer der beliebten Kindersoftware-Schmiede Humongous Entertainment. Unter anderem.

Gary: Ich bin Gary Winnick und ich war einer der Designer und der Künstler bei *Maniac Mansion*.

Sebastian: Gary arbeitete darüber hinaus als Künstler/Art Director an mehr als einem Dutzend klassischer Lucasfilm- und LucasArts-Spiele, aber auch an dem 1995er Adventure zu *Star Trek: The Next Generation, A Final Unity*.

David: Ich bin David Fox und ich war der SCUMM-Schreiber bei *Maniac Mansion*.

Sebastian: Ein Jahr nach *Maniac Mansion* schuf David das nachfolgende, SCUMM-basierte Lucasfilm-Adventure: *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Ende 2014 taten sich Ron, Gary und David erneut zusammen und crowdfundeten auf Kickstarter das Point&Click-Adventure *Thimbleweed Park*. Obwohl dieses Spiel wie eine wunderschöne 1992er-Veröffentlichung aussieht, erschien es im Frühjahr 2017 und erntete großartige Kritiken. Anfang 2020 wurde die Welt freudig überrascht von einem Mini-Adventure aus dem Thimbleweed-Park-Universum, das sich um Delores dreht. Rons, Garys und Davids Spiele sind überall dort erhältlich, wo gute Computerspiele verkauft werden. Ich schlage vor, dass ihr mal bei Good Old Games vorbeischaud, [gog.com](http://gog.com), wo PC-Spielende all ihr Zeug in einem einzigen Onlineshop finden können.

*Sebastian schaut sich um.*

Sebastian: Also, ein schönes Spiel, das ihr hier habt! Wo kommt all das ursprünglich her? Es wirkt wie eine Pastiche der Popkultur. Vielleicht Bücher, Filme, halb-erinnerte Alpträume... Wie seid ihr auf dieses Setting gekommen?

Gary: Im Prinzip hatten Ron und ich eine Menge gemeinsamer, popkultureller Interessen, genauer gesagt B-Horrorfilme. Würdest du dem zustimmen, Ron?

Ron: Ja, das kann man so sagen.

Gary: Damals waren gerade Filme wie *Re-Animator* und *Der kleine Horrorladen* erschienen. Wir dachten in etwa zur gleichen Zeit darüber nach, ein Spiel zu machen, und all diese Sachen haben zumindest uns sehr begeistert. Ron und ich waren seinerzeit Zimmergenossen und wir schauten viele B-Filme an oder gingen ins Kino, was dann zu unserer Inspiration wurde.

Ron: Ja, daran kann ich mich gut erinnern... Schlechte Filme schauen, Witze darüber reißen, über sie nachdenken. Ich schätze, das war der Ursprung von *Maniac Mansion*.

- Gary: Ich kann mich erinnern, dass wir uns vorgenommen hatten, ein Spiel zu machen. Wir wussten nicht genau, was für eine Art von Spiel es sein würde. Was Adventures anging, sprach damals eher Ron von diesem Genre. Die grobe Idee war, dass wir so etwas wie eine Horrorkomödie machen wollten, aber ich glaube, Trip Hawkins erzählte uns damals, dass sich solche Spiele nur sehr schlecht verkaufen ließen.
- Ron: Ja, meine Erinnerung ist, dass Gary und ich die Idee hatten, eine Horrorkomödie zu machen, aber es verging eine Menge Zeit, in der wir keine Ahnung hatten, welches Genre das Spiel haben würde. Sollte es ein Actionspiel werden? Ein Jump&Run? Ein Adventure? Es hat eine ganze Weile gedauert, bis feststand, dass es ein waschechtes Adventure werden sollte.
- Gary: Wir hatten schon eine Zeitlang an dem Spiel gearbeitet und dachten immer noch, dass es eine Art Arcade-Spiel sein könnte. Ich erinnere mich, wie Ron über die Feiertage mit jemandem ein Sierra-Adventure gespielt hatte. Liege ich da richtig, Ron?
- Ron: Ja, ich besuchte über Weihnachten meine Familie. Mein Cousin, der damals sieben oder acht Jahre alt war, spielte gerade das erste *King's Quest*, und ich habe ihm dabei lange zugesehen. Ich selbst hatte *King's Quest* vorher nicht gespielt und da dämmerte es mir, dass es genau das war, was *Maniac Mansion* sein müsste, ein Grafikadventure. Ich hatte schon einige Adventures gespielt, zum Beispiel vieles von Infocom oder, als ich am College war, das Mainframe-Adventure *Colossal Cave*, aber ich hatte noch nie zuvor ein Grafikadventure wie *King's Quest* gesehen. An dem Punkt kam für mich alles zusammen.
- Gary: Wie hattest du eigentlich mit dem Programmieren des Spiels angefangen, bevor du das SCUMM-System schriebst? Hattest du erst mit etwas anderem losgelegt oder hattest du dich mit unserem Kollegen Chip auf SCUMM festgelegt, bevor du allzu weit gekommen warst?
- Ron: Naja, das Programmieren war noch nicht besonders weit fortgeschritten, aber mein ursprünglicher Plan war es, in der 6502-Assembler-Programiersprache zu schreiben. Ich hatte noch nicht richtig angefangen, als mir klar wurde, wie verrückt es wäre, ein so großes Projekt in dieser Sprache zu programmieren. Da schlug Chip Morningstar vor, eine eigene virtuelle Maschine zu bauen, und so entstand die SCUMM-Engine.
- Gary: Ron fing damals auch schon früh an, multiple Charaktere und Enden hinzuzufügen, und wir waren einfach zu dumm um zu merken, wie schwierig das sein würde. Aus dieser Dummheit heraus ergaben sich großartige Dinge. David kann sicher einiges darüber berichten, denn er kam hinzu, als wir einen Eindruck von dem Spiel bekamen und mit dem Schreiben loslegten.
- David: Ja, es war etwa ein Jahr später im November, als Ron zu mir sagte: „Hey, wir könnten deine Hilfe beim Skripten eines Spiels gebrauchen. Dafür solltest du nur ein oder zwei Monate brauchen.“

#### *Die drei Entwickler lachen.*

- Ron: David, du fällst auf diese Masche immer und immer und immer wieder rein.
- David: Ich war etwa ein halbes Jahr lang dabei.

- Gary: Es kam mir länger vor.
- Ron: Ja, das tat es.
- David: Naja, die Arbeit war noch nicht getan, als ich ging. Alles Grundsätzliche war fertig, aber ihr beiden musstet noch etwa drei oder vier Monate weiterarbeiten. Ich übernahm zu dem Zeitpunkt mein nächstes Projekt – *Zak McKracken* – und ich glaube, dass der grundlegende Code im Spiel drin war, aber aufgrund all der unterschiedlichen Kombinationen von Charakteren war das Testen des Spiels eine Qual. Es musste sichergestellt sein, dass man gewinnen konnte, egal welche Charaktere man zu Spielbeginn ausgewählt hatte. Das führte zu einem geometrischen Anstieg der Komplexität und Testzeit. Als ich ging, dachte ich, ihr wärt nah dran fertig zu sein, aber das war bei weitem nicht der Fall.
- Gary: Ich glaube, wir hatten zu dem Zeitpunkt keine richtige Testabteilung. Es waren, wenn ich mich richtig erinnere, ein Tester und Rons Onkel. Stimmt das, Ron?
- Ron: Das ist richtig. Es gab einen Tester, der mit uns auf der Ranch arbeitete. Außerdem schickte ich Disketten zum Testen an meinen Onkel. Die beiden waren die einzigen Tester, die wir hatten, abgesehen von einigen Leuten innerhalb des Spielteams.
- Gary: Es ist also ziemlich erstaunlich, wenn man die Komplexität des Spiels für damalige Verhältnisse betrachtet, dass es kein größerer Schlamassel wurde, als es letztendlich war. Es war aus technischen Gesichtspunkten tatsächlich ein sehr solides Spiel.
- Sebastian: Aber seht ihr es wirklich als einen Schlamassel an? Ich meine, es ist opulent, es mag sogar überambitioniert erscheinen, aber ihr habt es hinbekommen. Das Spiel erschafft eine gewaltige Spielumgebung, in der zu keinem Zeitpunkt irgendetwas unzugänglich ist. Das ist sehr beeindruckend.
- Ron: Ja, ich halte es schon für einen Schlamassel. Aber meine Erinnerungen beziehen sich darauf, wie es war, das Spiel zu machen. All die Schwierigkeiten, die wir hatten. Deswegen ist es für mich schwierig, das eigentliche Spiel von seinem Schaffensprozess zu trennen. Trotzdem glaube ich, dass es ganz gut geworden ist, auch wenn es in vielerlei Hinsicht ein Schlamassel ist.
- David: Das Spiel zu kreieren war ziemlich chaotisch und wir waren noch ganz am Anfang unserer Erfahrungen mit Grafikadventures. Als Programmierer muss man wirklich das gesamte Spiel im Kopf haben, denn man muss jeden Pfad und dessen Konsequenzen genau kennen. Das ist hart.
- Gary: Ron und ich entwarfen ein großes Schaubild. Das war eine Karte des gesamten Hauses mit übereinandergelegten, transparenten Kunststoffschichten. Darauf haben wir mit Pfeilen alle Pfade eingezeichnet und was in welchem Raum zu finden war. Wir haben das wie eine Art Kartenspiel gespielt. Die einzige Möglichkeit, dass ich all das im Kopf zu behalte, war es, immer wieder auf dieses Schaubild zu starren. Am Ende habe ich es im Spiel an die Wand von Weird Eds Schlafzimmer gehängt.
- Sebastian: Ach, das soll das darstellen!
- Ron: Ja.

- Gary: Eine andere Sache, an die ich mich erinnere, ist die Grafik, über die damals alle sagen, sie sei State-of-the-art. Wir haben das mit Zeichenkodierung gemacht, weil Ron scrollende Hintergründe wollte. Ron könnte wahrscheinlich mehr über die technischen Herausforderungen sagen. Du hast mir doch ein Programm dafür geschrieben, hieß das *Sketit*?
- Ron: Ja, es hieß *Sketit*, aber ich meine, Charlie schrieb es.
- Gary: Aber du hast den Zeichenkomprimierer geschrieben, oder?
- Ron: Nein, das war auch Charlie.
- Gary: Das lief so: Die Räume mussten in Zeichenkodierung erstellt werden und der C64 hatte nur 256 Zeichen, die man wiederholen konnte. Ron ließ mich die Räume zeichnen, ohne dass ich zu sehr auf diese Beschränkung achten musste. Danach startete ich dieses Programm, das lief über die Zeichnung und verglich sie mit dem Zeichensatz. Wenn zwei Zeichen einander sehr ähnlich waren, sagen wir mal nur ein Pixel Unterschied, dann setzte das Programm an beiden Stellen das gleiche Zeichen ein. Anschließend konnte ich mir die Grafik wieder anschauen und weiter ausbessern, bis es am Ende wirklich nur 256 Zeichen waren. Daran kann ich mich sehr gut erinnern und ich meine, es hätte sehr gut den Look getroffen, den wir haben wollten, oder?
- Ron: Ja. In gewisser Weise war das eine künstliche Intelligenz, die durch die Räume lief und alles auf 256 Zeichen herunterbrach.
- Sebastian: Also sagt ihr im Grunde, dass *Maniac Mansion* der Welt erstes JPEG war?
- Ron: Ja, es gibt eine Menge Gemeinsamkeiten zwischen dem Zeichensatzprogramm und der Art und Weise, wie JPEG heute Dinge komprimiert.
- Gary: Ich sehe Ron noch heute vor meinem inneren Auge, wie er schuftete und schuftete, damit die Räume scrollten.
- Ron: Ja. Damit die Räume scrollten, brauchten wir Zeichensatz. Denn wenn die Räume Bitmaps gewesen wären, wären das zu viele Informationen für die Scrolling-Fähigkeiten des C64 gewesen. In dem Moment, wo aus den Bitmaps Zeichen wurden, war es eine handhabbare Speichermenge, die vom C64 bewegt werden musste.
- Sebastian: Und dennoch – die Tage habe ich wieder einmal gespielt, mir die Vorderseite des Hauses angesehen und nachgedacht. Die Fenster, wo die Küche und das Esszimmer sein müssten, passen nicht zum Inneren des Hauses. Der erste Stock hat Räume, die keinen Sinn ergeben und einander scheinbar überlappen. Im zweiten Stock gibt es nur die Treppe und das Fotozimmer. Es sollte keinen Sinn ergeben – und trotzdem ergibt es Sinn, wenn ihr versteht, was ich meine. Das Haus wird zu einer kohärenten Umgebung und zu einem Charakter im Spiel. Habt ihr eine Erklärung dafür, dass das Haus trotz aller Unlogik so ist, wie es ist?
- Gary: (*lacht*) Ich habe das Haus ein wenig an das Haupthaus der Skywalker Ranch angelehnt. Die Wendeltreppe in der Bibliothek existiert wirklich. Ebenso das Medienzimmer und einige andere Räume, die ähnlich sind. Obwohl ich mir ziemlich sicher bin, dass die Küche der Skywalker Ranch wahrscheinlich keine Blutflecken und keine Kettensäge an der Wand hat.

Ron: Das ist Ewokblut im Haupthaus.

*Alle lachen.*

Gary: Ich glaube, wir haben uns darüber gar nicht viele Gedanken gemacht. Wir wollten einfach eine zusammenhängende, in sich geschlossene, reichhaltige Umgebung schaffen, was uns, glaube ich, gelungen ist. Zumindest ich habe nicht viel darüber nachgedacht, wie es mit dem Äußeren des Hauses zusammenpasst.

Ron: Ja, ich kann mich nicht daran erinnern, darüber überhaupt mal nachgedacht zu haben. Ich glaube, es war einfach kein Wunsch, die Dinge im Spiel räumlich logisch zusammenhängend zu machen.

David: Ich glaube, wenn Mark Ferrari an Bord gewesen wäre, hätte alles Sinn ergeben und alle Fenster und Türen wären am richtigen Ort.

Ron: Ja, perfekt.

Gary: Ja, aber es hätte sechs Jahre gedauert, das verdammte Ding fertig zu bekommen.

Sebastian: Und ich glaube, es wäre nicht halb so unterhaltend, wie es geworden ist.

Gary: So weit würde ich nicht gehen. Ich meine, Mark ist ein fantastischer Künstler, aber er ist viel detailverliebter als ich.

Sebastian: Ich verstehe.

Gary: Es war damals zugleich schwieriger und einfacher. Obwohl es schwierig war, Dinge mit dem Zeichensatz und anderen grafischen Einschränkungen wie dem begrenzten Farbraum ans Laufen zu bekommen, konnte man eben nur eine gewisse Menge an Dingen tun, bevor man weitermachen musste. Heute hingegen kann man immer weiter herumexperimentieren, bis es realistisch aussieht. Ron und ich haben im Zusammenhang mit *Thimbleweed Park* darüber gesprochen. Es hat einen gewissen Charme, mit ikonischen, visuellen Darstellungen zu arbeiten, in gewisser Weise wie ein aufwendiges Monopoly-Spiel.

Sebastian: Ja. Es hat seine Ecken und Kanten, aber es fühlt sich für mich richtig an, dass sie da sind. Die Diskussion, ob Videospiele Kunst sind, wird seit langem geführt, aber ich denke, dass es Kunst ist, weil *Maniac Mansion* das, was es tat, innerhalb sehr enger technischer Möglichkeiten und Einschränkungen erreichte. Das, was herauskam, war einfach schön und ikonisch, wie du sagst.

Gary: Zumindest ich bin überrascht, dass es auch heute noch standhält. Später haben Leute *Maniac Mansion Deluxe* gemacht, worin es verbesserte Grafik gab, aber es ist eigentlich nur eine neue Außenhaut auf dem ursprünglichen Spieldesign, das immer noch sehr gut funktioniert.

Ron: Das Spieldesign hat in gewisser Weise etwas sehr Klares und ich glaube, wie Gary schon vorhin sagte, das entspringt mehr unserer Unwissenheit als irgendetwas anderem. Wir wussten nicht, was wir taten. Es war das erste Spiel, das Gary und ich überhaupt alleine schrieben, und wir haben uns da

kopfüber hineingestürzt, ohne genau zu wissen, was wir tun. Der Charme des Spiels kommt auch daher, dass wir nicht wussten, was uns erwartet.

Gary: Eine Sache war damals auf jeden Fall einzigartig und das war der SCUMM-Parser. Oder vielleicht sollte ich besser sagen: Ron hasst es zu arbeiten, also hat er den Textparser einfach abgeschafft. Dieses Verben-Interface war seinerzeit revolutionär.

Ron: Und über die Folgejahre wurde das sehr oft kopiert. Das Verben-Interface basierte auf... Du hast an dem Spiel *Labyrinth* gearbeitet, oder, David? Darin gab es ein Interface-Rad, bei dem man die Verben durch Drehen erreichte. Das war ein echtes Sprungbrett für mich und das SCUMM-Interface.

David: Das hatte die selben Gründe. Wir hatten eine sehr kurze Abgabefrist, denn wir mussten das Spiel fertig haben, als der Film in die Kinos kam. Wir fingen bei Null an und wussten, dass wir nicht genügend Zeit für einen funktionierenden Textparser hatten. Das System musste sich stabil anfühlen, denn Sierra hatte damals solche Dinge schon seit Jahren getan – und Textadventures davor auch. Wir sagten uns: Lasst uns das gar nicht erst versuchen, das geht eh in die Hose. Lasst uns eine Alternative finden – und da kam uns dieses Spielautomaten-Interface mit den sich drehenden, vertikalen Leisten für Verben und Objekte in den Sinn. Auf diese Weise konnten wir die Anzahl an möglichen Kombinationen und damit den Programmieraufwand verringern. Es funktionierte, aber was ich an Rons System viel lieber mag: Man sieht alles direkt vor sich und es geht viel schneller, das richtige Verb rauszusuchen. Deswegen sehe ich *Maniac Mansion* als eine Verbesserung dessen an, was wir in *Labyrinth* taten. Doch so wie wir mit dem Spiel losgelegt hatten, stand uns einfach nicht genügend Platz auf dem Bildschirm für eine komplette Verbenliste zur Verfügung.

Gary: Und dann hat Ron das System für *Monkey Island* verbessert.

Ron: Ja. Mit jeder weiteren Entwicklungsstufe des SCUMM-Interfaces entfernten wir Verben. *Monkey Island* hatte weniger Verben als *Maniac Mansion*, um so die Sperrigkeit zu reduzieren.

David: In *Zak McKracken* hatten wir auch schon ein paar Verben weniger, aber Ron gab mir da die Möglichkeit, die Verben in Skripte zu packen, so dass ich sie ein- und ausblenden oder sogar – wenn möglich – austauschen konnte. In den Momenten, in denen man mit anderen Charakteren eine Gedankenverbindung eingeht, bekam man eine ganz andere Verbenliste. So konnten wir das System an die jeweilige Situation anpassen.

Gary: Als wir SCUMM einmal eingerichtet hatten, ging es sehr schnell, Dinge zu programmieren. Ron hat es schon oft erwähnt, aber ich weiß nicht, ob ihr über den Hamster sprechen möchtet...?

Sebastian: Der Hamster ist sogar im Sendungstitel, also nur zu.

Ron: Diese Geschichte lasse ich David erzählen, denn er war der Anstifter.

David: Ja, das war meine Schuld.

Gary: Ja!

- David: In Weird Eds Zimmer hatten wir diesen Hamster und wir wussten, dass es sein innig geliebtes Haustier ist. Man konnte den Hamster sogar mitnehmen. Gab es einen Grund im Spiel, den Hamster zu nehmen?
- Gary: Ich erinnere mich nicht.
- Ron: Ich glaube, nicht.
- Gary: Das ist alles Davids Schuld.
- David: Ich hatte diesen furchtbaren Einfall, den Hamster in die Mikrowelle zu stecken. Einfach, weil es ging. Also ging ich hinter Rons Rücken zu Gary und bat ihn darum, einen roten Blutfleck zu zeichnen, den wir über die Mikrowelle legen konnten. Außerdem gab es einen neuen Inventargegenstand: Blutiger Matsch aus Hamstereingeweiden. Ich habe alles zusammengepackt, Ron in mein Büro geholt und gesagt: „Probier's aus!“ Wir bauten auch die Klingel der Mikrowelle ein, die man direkt nach dem Spratzen hörte. Das ließen wir am Ende alles einfach im Spiel. Wir programmierten es auch so, dass das nur einige der Spielcharaktere tun können. Die anderen hatten eine normale Reaktion und sagten, dass sie so etwas nie im Leben tun würden. Weil es nichts mit dem eigentlichen Spiel zu tun hatte, sprachen wir nicht darüber und die Leute fanden es auf eigene Faust heraus. Was wiederum zeigt, wie krank unsere Spielerschaft war, dass sie auf so etwas kamen!
- Gary: Außerdem haben wir die Spielumgebung wie die Realität behandelt, deswegen hat Ron Dinge ins Spiel gepackt, die man einfach so tun konnte. Einen Wasserhahn aufdrehen oder eine Toilettenspülung betätigen. Das waren Dinge, die wir einbauten, weil es normale Dinge sind, die man auch in der echten Welt tun kann. Erst anschließend haben wir uns Spielaspekte dazu ausgedacht.
- Ron: Das war wirklich etwas, das mich beim Zusammensetzen des SCUMM-Systems faszinierte. Ich erschuf eine funktionierende Welt mit laufenden Wasserhähnen, in der man alle Türen und Schranktüren öffnen konnte. Es war für mich sehr interessant, das auszuprobieren.
- Sebastian: Um auf SCUMM zurückzukommen – mir kamen das Verb- und Satz-Interface damals wie Magie vor. Es kam mir sehr einladend vor. Revolutionär sozusagen. Wie seht ihr das heute? Findet ihr es nach all den Jahren unhandlich oder findet ihr es immer noch elegant?
- Ron: Ich finde das System von *Maniac Mansion* plump, aber das Konzept ist heute immer noch sehr interessant. Wenn man sich das Interface von *Thimbleweed Park* anschaut, dann ist es im Grunde das von *Maniac Mansion*, aus dem all die Schwerfälligkeit entfernt wurde. Es hat etwas sehr Schönes, die komplette Verbenliste immer auf dem Bildschirm zu haben, so dass man immer alle Handlungsmöglichkeiten klar erkennen kann. Das ist eine sehr gute Sache. Das einzige Problem des SCUMM-Interfaces ist, dass es heutzutage sehr altmodisch wirkt. Wenn man das in ein moderneres Spiel wie *Thimbleweed Park* einbaut, wirkt es automatisch wie ein altes Spiel. Das ist der eine Nachteil, den ich sehe. Ansonsten ist es ein wunderbar funktionales Interface.
- David: Ron, wie sind deine Gedanken in dem Zusammenhang mit *Delores*, dem experimentellen Add-on zu *Thimbleweed Park*, das wir vor ein paar Monaten herausbrachten? Darin haben wir uns ja von dem ständig sichtbaren Verben-

Interface verabschiedet. Das Interface ist dort begrenzt, basierend auf dem jeweiligen Spielkontext.

- Ron: Das hat dem Spielerlebnis etwas hinzugefügt, denn eines der Probleme mit dem SCUMM-Interface ist, dass man dazu tendiert, Verben zu überbeanspruchen. So wie zum Beispiel „Benutze“ zehn unterschiedliche Bedeutungen haben kann. Mit dem Interface von *Delores* wollte ich diese Ambivalenz teilweise beheben. Man hat also nicht nur dieses nebulöse „Benutze“ oder ein Hand-Icon, sondern man versteht genau, was es wirklich bedeutet, wenn man etwas „benutzt“. Das war der Grund für das Interface von *Delores*. In vielen Belangen finde ich das besser, aber es hat auch Nachteile, weil nicht sofort alle Möglichkeiten sichtbar sind. Man muss erst mit dem Mauszeiger über Dinge fahren, um die jeweiligen Optionen für ein Verb zu sehen.
- Sebastian: Wie gut, dass ihr *Thimbleweed Park* erwähnt. Ich habe es auch gespielt und war verwundert, dass *Maniac Mansion* als Easteregg ein Teil der Welt von *Thimbleweed Park* ist. An einer Stelle kann man eine Proto-Version des Hauses betreten. Warum habt ihr das getan?
- Ron: Wir hatten eine Menge dieser Liniengrafiken angefertigt, weil das einfach Teil der Vorproduktion war. Wir mussten Räume sehr schnell erstellen und miteinander verbinden können, denn wenn Dinge nicht funktionierten und wir sie wegwarfen, wollten wir dafür keine Grafiken vergeuden. Es gab also eine beinahe vollständige Version des Spiels in Liniengrafik. Da war es einfach nur sinnvoll, diese Grafiken für das Finale des Spiels zu verwenden.
- Gary: Wir dachten auch nicht zwingend an *Maniac Mansion*. Bevor wir Mark als Grafiker an Bord holten, mussten die Dinge sehr schnell gehen, deswegen habe ich die Bereiche einfach skizziert. Das sieht dann direkt wie Zeichensatz-Grafik aus. Und weil genau das der Grafikstil von *Maniac Mansion* war, sieht es womöglich ähnlich aus.
- Sebastian: Später habt ihr eine Philosophie für Adventure-Spiele eingeführt. Ihr nennt *Maniac Mansion* ein Spiel der tausend Tode und Sackgassen – und obwohl diese vorhanden sind, finde ich es nie unfair. Es signalisiert deutlich, was los ist. Dennoch wurde später die Lucasfilm-Philosophie ins Leben gerufen. Wie denkt ihr über Spiele, die einen so an die Hand nehmen, und über solche, die das nicht tun?
- Ron: Das war mir sehr wichtig. Ein wenig angefangen haben wir damit schon bei dem Indiana-Jones-Spiel, an dem David, Noah und ich arbeiteten. All das konkretisierte sich für mich aber bei *Monkey Island*. Spieler sollten keine Angst davor haben, Dinge zu tun. Sie sollten einfach ins Spiel hineingehen und Dinge ausprobieren, ohne ständig zu speichern zu müssen, weil sie zu befürchten hatten, dass sie in einer Sackgasse landen oder sterben. Ich glaube, das ist eine sehr gute Philosophie, die ich bei späteren Adventures nie bereut habe.
- Gary: Ich kann mich auch noch an eine andere Philosophie erinnern, über die du damals mit David gesprochen hast, nämlich: Wie tut man Dinge in der realen Welt? Ich denke da an diese berühmte Space-Quest-Sache mit dem zerbrochenen Spiegel, wo man verblutet, sobald man die Scherben aufhebt.

David sagte damals: Ich kann im echten Leben eine Spiegelscherbe nehmen und sie wird mich nicht dabei so schneiden, dass ich verblute. Man sollte im Spiel stets die Dinge tun können, die man auch im echten Leben tun kann. Wenn ich auf der Autobahn vor ein Auto laufe, habe ich mit Konsequenzen zu rechnen, aber ansonsten sollten Dinge, die man im normalen Leben tut, im Spiel nicht auf einmal zum Tod führen.

Ron: Richtig. Doch wenn dein Haus in einer Atomexplosion in die Luft fliegt, stirbst du wahrscheinlich.

Gary: Na gut.

Ron: Das war also fair.

*Alle lachen.*

Gary: Na, wenn du das Wasser aus dem Kühlsystem ablässt, was erwartest du dann?

Sebastian: Wo wir gerade dabei sind – was ist eure Lieblingstodesart in *Maniac Mansion*?

David: Für mich war das, wenn man Weird Ed den mikrowellenbehandelten Hamster zurückgibt.

Gary: Okay, diese Antwort nehmen wir alle.

Ron: Das Haus per Nuklearexplosion zu sprengen ist wahrscheinlich mein Favorit.

Gary: Ohne etwas zu spoilern: Das kannst du auch in *Thimbleweed Park* tun. Und auch dort bekommt man gesagt: Tu das nicht. Speichere das Spiel, bevor du das tust, heißt es dort.

Ron: Ich denke, die Tode waren gar nicht so problematisch in *Maniac Mansion*, denn die werden in gewisser Weise vor angekündigt. Man kapiert immer: Ich mache hier gerade etwas Ungutes, also wird daraus wohl weiteres Unheil resultieren. Ich glaube, das Schlechteste am Spieldesign ist, dass man in einen Zustand gelangen kann, in dem das Spiel ungewinnbar ist. Zum Beispiel, wenn man die Pepsi in einen Blumenkübel gekippt hat und nicht mehr dort verwenden kann, wo man es eigentlich sollte. Für mich sind das die schlimmsten Momente, denn der Spieler hat keine Ahnung, dass er irgendetwas falsch gemacht hat. Und trotzdem ist das Spiel in einer Art weichen Sperre, von wo aus es nicht mehr weitergeht. Es sind nicht so sehr die Tode, sondern vielmehr diese Sperrzustände, die nicht gut sind.

David: In *Zak* hatten wir auch einige von denen. Mir waren diese Zustände bewusst und manche waren halbwegs okay, denn wenn man ohne Fallschirm aus einem Flugzeug springt, stirbt man wahrscheinlich. Doch wenn man mit einem Fallschirm aus dem Flugzeug springt und einen bestimmten Gegenstand noch nicht hat, wovon man im Vorhinein nichts erfährt, dann stirbt man ebenfalls. Damals dachten wir noch, dadurch wird das Spielerlebnis verlängert, denn der Spieler muss es nochmal versuchen. In den meisten Fällen war es auch nicht ganz so willkürlich.

Ron: Das war bei Spielen damals sehr verbreitet. Heute gibt es das praktisch nicht mehr, deswegen fühlt es sich beim erneuten Spielen seltsam an, aber damals hat man sich darüber keine Gedanken gemacht.

David: Immerhin waren wir nicht sadistisch. Wir haben den Spieler nicht dazu gebracht, etwas zu tun, nur um ihn dann dafür umzubringen.

Ron: ... sagt der Mann, der den Hamster in der Mikrowelle programmiert hat.

*Alle lachen.*

Gary: Damals hat man Spiele einfach rausgebracht und hatte keine Ahnung, wie das Publikum über sie denkt. Es gab kein Internet, also hat man Spiele in die Welt gesetzt und musste monatelang warten, bis man erste Rezensionen in Magazinen lesen konnte. Wir wussten nicht, ob wir gute oder schlechte Arbeit abgeliefert hatten. Wir gingen einfach weiter zum nächsten Auftrag und hofften, unsere Job nicht zu verlieren.

Sebastian: Für mich war womöglich die brutalste Stelle in *Maniac Mansion*, dass man einen Briefumschlag einfach so aufreißen konnte, anstelle ihn in der Mikrowelle aufzudampfen. Ich wusste nicht, dass ich den Briefumschlag deswegen nicht wiederverwenden konnte. Das ließ mich ratlos zurück. Es gibt aber auch tolle Verschachtelungen. Erst vor ein paar Jahren entdeckte ich dieses perfekte Spiel-Ende, bei dem man den Meteor in die Talkshow bringt und kurz zuvor die Meteor-Polizei anruft, woraufhin sie die Talkshow hochnehmen. Das war der Hammer, ich wusste nie, dass das im Spiel steckt.

Ron: Das ist eine der Sachen, die ich an den Enden von *Maniac Mansion* wirklich mag. Es gibt eine Menge merkwürdiger Kombinationen und man erreicht unterschiedlichste Enden, je nachdem, was man getan hat. Das habe ich an dem Spiel sehr genossen.

*Eine laute Sirene ertönt.*

Sebastian: Hoppla! Leute, es tut mir leid. Ein paar meiner Freunde machen sich ständig am Sicherungskasten im Keller zu schaffen. Hoffentlich explodiert das Haus diesmal wenigstens nicht.

*Die Sirene verstummt.*

Sebastian: Nichts für ungut. Wo waren wir stehengeblieben? Lasst uns doch darüber sprechen, wie die *Maniac-Mansion*-Erfahrung euch beeinflusst hat. Ich habe bereits einige eurer Vorträge gehört und es erscheint mir, als wäre die Arbeit am Spiel durchaus qualvoll gewesen. War das eine Art Feuertaufe?

Ron: Ich glaube, so gut wie jedes Spiel, an dem man arbeitet, ist irgendwie qualvoll, selbst Teile von *Thimbleweed Park*. Das ist normal, wenn man etwas Großes baut, an dem viele Leute beteiligt sind. Wenn ich so zurückblicke, weiß ich gar nicht, ob *Maniac Mansion* schlimmer war als andere Spiele, an denen ich arbeitete. Abgesehen davon, dass es Garys und mein erstes Spiel überhaupt war. Es gab eine Menge Dinge, die wir am Anfang schlichtweg noch nicht begriffen hatten, aber ich denke nicht, dass die *Maniac-Mansion*-Erfahrung besonders schlimm war.

Gary: Generell gibt es bei jedem Projekt eine Zeitspanne, in der man verliebt ist. Weil man so viele Ideen hat, man arbeitet, Dinge passieren und es ist wunderbar, dass man in diesem Prozess steckt. In den letzten sechs Monaten vor Schluss denkt man jedoch oft: Wird es jemals aufhören?

Ron: Ja, sogar als *Thimbleweed Park* fertig war, wollte ich damit nichts mehr zu tun haben. Ich brauchte erst ein paar Jahre, bis ich es mit einer frischen Perspektive anschauen konnte. Daraus entstand *Delores* – doch das war die Zeit, die ich brauchte, um zu *Thimbleweed Park* zurückzukehren.

David: Ich denke, unsere größte Naivität bei *Maniac Mansion* war, dass wir keine Vorstellung von Design-Komplexität im Verhältnis zur Umsetzungsdauer hatten.

Ron: Ich glaube, das habe ich bis heute nicht begriffen.

*Alle lachen.*

Gary: *Maniac Mansion* war das Spiel, das uns beibrachte, erst einmal ein Design-Dokument zu schreiben, bevor man loslegt. Heute tut Ron das immer und ausführlich. Bei *Thimbleweed Park* verbrachten wir erst Monate damit, uns diese Dinge zu erarbeiten, bevor wir mit dem Programmieren loslegten, doch bei *Maniac Mansion* fingen wir einfach so an.

David: Ich erinnere mich daran, wie ich in *Maniac Mansion* die Räume und Puzzles miteinander verknüpfte, dass es aber kein Dokument gab, wo ich Dinge nachschauen konnte. Deswegen ging ich oft zu Gary und Ron und fragte: „Was passiert hier eigentlich?“ Daraufhin wurschtelten wir uns durch Puzzles, die teilweise keinen Sinn ergaben. „Was geschieht, wenn man dies oder das tut?“ Erst diese Fragen eröffneten uns manche Sichtweisen und wir erarbeiteten uns das alles in Echtzeit.

Gary: Viele Rätsel haben wir uns erst während des Programmierens ausgedacht.

David: Ja, so ziemlich.

Sebastian: David, war das der Grund dafür, dass du auf halber Strecke zum Projekt hinzukamst?

David: Ich kam hinzu, als die beiden anderen mit der Programmierung des eigentlichen Spiels anfangen. Ron hatte schon ein paar Räume fertig, als er merkte, dass er noch viel Zeit für die Fertigstellung der SCUMM-Engine brauchen würde. Die Engine war allerdings schon so weit, dass man anfangen konnte. Ron wusste, dass er nicht gleichzeitig die Engine weiterentwickeln und das Spiel programmieren könnte. Also habe ich die Räume erstellt, Dinge miteinander verknüpft, grundlegende Interaktionen festgelegt und einen Großteil der Zwischensequenzen und Puzzles programmiert. Das alles war einfach zu viel für eine einzige Person.

Gary: Es waren eigentlich nur wir drei. Und bevor David an Bord kam, waren es nur Ron und ich. Wie lange das war, weiß Ron vielleicht noch.

Ron: Das waren etwa zehn Jahre. So fühlte es sich an.

*Alle lachen.*

Gary: Und es dauert noch bis heute. Bei *Thimbleweed Park* hatten wir 13 Leute, aber damals waren es nur wir drei. Wir holten uns später noch die Sound-Programmierer und einen Tester hinzu. Wenn ich mich richtig erinnere.

David: Ja, das stimmt in etwa.

Ron: Ja, das glaube ich auch.

Sebastian: Führen kleinere Teams zu besseren Spielen? Was meint ihr?

Ron: Ich glaube, kleinere Teams können zu besseren Spielen führen, aber heutzutage gibt es gewisse Erwartungen, gewisse Mindestanforderungen, die man erfüllen muss. Das kann man mit zwei oder drei Leuten nur sehr schwer schaffen. Deswegen muss man auf mindestens zehn Personen hochskalieren, bevor ein Projekt durchführbar wird.

Gary: Adventure-Spiele sind da sicher etwas anderes als *Tetris*. Wenn *Tetris* erst heute herauskäme, wäre es höchstwahrscheinlich trotzdem ein Erfolg. Das ist ein Ein-Personen-Projekt, aber auch ein sehr abstraktes.

Ron: Ja, Adventure-Spiele sind sehr grafiklastig. Es fließen viele Zeichnungen und Animationen hinein und es ist zudem äußerst komplex, die Programmierung ans Laufen zu bekommen. Im Gegensatz zu anderen Genres sind Adventures nicht systembasiert. Bei einem Jump&Run entwickelt man zuerst ein System und aus diesem Baukasten heraus kreiert man Levels, wohingegen bei Adventures alles in Handarbeit geschrieben und programmiert wird. Das macht sie sehr arbeitsintensiv.

Gary: Und wenn du mit Ron zusammenarbeitest, muss er jedes Mal die Engine neu entwickeln.

Sebastian: Es muss immer eine Herausforderung geben.

Ron: Ich lache absichtlich nicht, Gary.

*Alle lachen.*

David: Damals hatten wir zwar nicht viel Speicherplatz für Text, aber modernere Adventures wie *Thimbleweed Park* haben jede Menge Dialoge. Übersetzungen in andere Sprachen sind deswegen viel aufwendiger, weshalb wir Lauren an Bord holten, um all das zu bewältigen. In *Maniac Mansion* und *Zak* hingegen waren wir auf etwa 40 Zeichen pro Zeile beschränkt, wodurch wir nicht sonderlich wortreich werden konnten. Das war mehr wie ein Comicbuch mit sehr knappen Sprechblasen, in denen man Dinge überbringen musste.

Ron: *Maniac Mansion* hatte zudem keine Dialoge wie *Monkey Island* oder *Indiana Jones*, wo man Konversationen führen konnte, indem man Sätze auswählte. Das hat später wirklich die Textmenge aufgebläht. In *Maniac Mansion* ist alles entweder eine Beschreibung, ein Objekt, eine Zwischensequenz oder ein kurzer, schneller Satz, den ein Charakter automatisch zu einem anderen spricht. Sobald man dem Spieler die Kontrolle über das Gesprochene gibt, entstehen diese gewaltigen Dialogbäume.

Gary: Das ist auch eine von Rons Erfindungen: Die Zwischensequenzen, in denen man in andere Bereiche des Geschehens überblendete. Denn soweit ich weiß, wurde das zuvor in keinem anderen Spiel so gemacht.

Ron: Naja, es wurde vorher gemacht, aber nicht auf dem Niveau, auf dem wir es in *Maniac Mansion* taten, wo mitten aus dem Spiel weggeblendet wird. In Arcade-Spielen kam es schon vor, dass zwischen Levels oder einzelnen Spielsegmenten Szenen gezeigt wurden. In *Maniac Mansion* ereigneten sich die

Zwischensequenzen fast zufällig. Okay, sie waren eigentlich nicht zufällig, aber sie fühlten sich so an, weil man einfach so mir nichts, dir nichts durchs Haus lief und plötzlich \*BUFF\* gab es eine Zwischensequenz. So bekam das Konzept seinen Namen, denn es waren Szenen, die vom Spiel wegschnitten, also nannte man sie deswegen Cut-Scenes.

David: Ich habe gestern Abend den neuen Jumanji-Film gesehen und an einer Stelle fragen sich die Charaktere, was los ist. Einer von ihnen sagt: „Wir sind in einer Cut-Szene, weil sich die Story weiterbewegen muss!“ Und ich so: Yay!

Ron: Wow.

*Alle lachen.*

Sebastian: Na, sieh mal einer an. Hingen die Zwischensequenzen in *Maniac Mansion* an einem Timer? Lief da eine Uhr im Hintergrund mit? Es schien nicht so, als würde man die Szenen irgendwie auslösen.

Ron: Viele von ihnen waren zeitlich festgelegt. Irgendetwas ereignet sich, in dem Moment fängt ein Timer an zu zählen und, wenn er Null erreicht, passiert etwas. Das war eine der Sachen, die ich an *Maniac Mansion* nicht so sehr mochte. Man war gerade dabei, etwas zu tun, wenn urplötzlich eine Zwischensequenz losging. Bei *Monkey Island* habe ich es so gemacht, dass die Zwischensequenzen unmittelbar von Ereignissen ausgelöst wurden. Zum Beispiel eine Szene mit LeChuck unter Monkey Island, wenn man in der SCUMM-Bar durch die Tür geht. Das mochte ich deutlich lieber, denn es fühlte sich nicht mehr so an, als wären es willkürliche Dinge, die aus dem Nichts heraus passieren. Außerdem machte es die Programmierung einfacher, denn ich musste mich nicht damit auseinandersetzen, dass das Spiel zuerst weggerissen wurde und anschließend wiederhergestellt werden musste. Wenn eine Zwischensequenz in dem Moment beginnt, in dem man durch eine Tür geht, ist das Spiel sowieso in einem ruhigen und bekannten Zustand, was die Programmierung deutlich weniger kompliziert macht.

Sebastian: Was sind die wichtigsten Erkenntnisse, die ihr von der Maniac-Mansion-Erfahrung im Jahr 1987 für Folgeprojekte mitgenommen habt?

David: Keine multiplen Charaktere.

Gary: Ja, keine multiplen Charaktere, keine multiplen Spiel-Enden.

Ron: Ja, diese Lektion haben wir besonders gut gelernt, nicht wahr, David?

Gary: Über einige der Lektionen, die ich lernte, schrieb Ron eine Abhandlung – Dinge, die man in Adventures nicht tun sollte. Doch was ich vor allem lernte, war: Wann immer man ein kompliziertes Projekt angeht, sollte man ein vollständiges und einigermaßen umfassendes Design stehen haben, bevor man mit dem Programmieren und Zeichnen anfängt.

Ron: Ich glaube, aus *Maniac Mansion* ergaben sich eine Menge Lektionen. Ich schrieb diesen Artikel irgendwann zwischen 1987 und 89: *Why Adventure Games Suck [Warum Adventure-Spiele scheiße sind]*. Das waren im Grunde 15 Dinge, die mir *Maniac Mansion* beigebracht hatte, die besagten, wie man designt und wie man bessere Adventure-Spiele macht.

- Sebastian: Das war ein waschechtes Manifest, wenn ich mich recht erinnere.
- Ron: Für mich war es das definitiv.
- Sebastian: Wie schätzt ihr das Spiel heute ein?
- Ron: Das ist eine schwierige Frage, denn es gibt eine Menge Waagschalen. Wir haben über all die Sackgassen gesprochen, über die seltsamen Todesarten. Wenn man das Spiel aus strukturellen Designgesichtspunkten betrachtet, ist es wahrscheinlich eine 3/10. Wenn man aber die Geschichte und die Erfahrung als großes Ganzes bewertet, ist es für mich eher eine 9/10.
- David: Eine andere Art, das zu betrachten... Wenn das Spiel 2020 als reguläres Spiel erschienen wäre, käme man bei einer anderen Bewertung heraus, als wenn man sich sagt: Wow, die haben das vor gut dreißig Jahren geschrieben. So ist es für mich auch, wenn ich alte Filme aus den 1930er oder 40er Jahren sehe. Ich muss mit zwei Augenpaaren darauf schauen. Zum einen: Wie wirkt dieser Film für diese Ära? Und: Wie funktioniert es heute als Unterhaltung? Nur sehr selten sehe ich alte Filme, bei denen ich sage: Wenn das heute herauskäme, wäre es immer noch erstklassig. Normalerweise gibt es da immer kulturelle, thematische oder strukturelle Elemente, von denen wir uns so weit entfernt haben, dass der Film antiquiert wirkt.
- Gary: Eine andere Sache ist: Das Spiel ist sehr unterhaltsam, zumindest werde ich von seinem grundlegenden Konzept ziemlich gut unterhalten. Doch für mich – und vielleicht auch für Ron und David – ist es extrem schwierig, mich von dem Spiel zu lösen und es objektiv zu betrachten, gerade wegen der Erfahrung, es selbst erschaffen zu haben.
- David: Einer der Nachteile beim Programmieren eines Spiels ist, dass man es nie so spielen kann wie jemand, der völlig unvorbereitet hineingeht. Ich kann *Thimbleweed Park* nicht so spielen wie alle anderen, weil ich alles bereits kenne. Außerdem habe ich ständig den kritischen Blick: Hoppla, da war ein Fehler. Ich sehe immer noch Dinge, von denen ich wünschte, ich könnte sie reparieren.
- Ron: Ich kann mir vorstellen, dass es für Filmemacher genau so ist. Kann jemand, der einen Film gedreht hat, zurückgehen und den Film genau so sehen wie das Publikum? Ich bin mir sicher, dass ein Regisseur alle Schwachstellen sieht; all die Dinge, die er gern anders gemacht hätte; die Kulissen, die er verbessern würde. Für jeden Künstler ist es schwierig, seine Kunst so zu betrachten wie alle anderen.
- David: Am ehesten haben wir diese Erfahrung während der Testphase, wo wir anderen Leuten dabei zusehen, wie sie das Spiel zum ersten Mal spielen. Währenddessen versuchen wir, ihren Blickwinkel einzunehmen – sowohl für gute als auch schlechte Aspekte – und können dabei hoffentlich ihre Reaktionen genießen und so tun, als würden auch wir all das zum ersten Mal sehen. Das ist ein wenig wie damals, als ich mit meinen Kinder zum ersten Mal Disneyland besuchte. Eine Erfahrung, die mich zurückversetzt in den Moment, als ich selbst zum ersten Mal dort war, weil ich es durch sie sehen und erleben kann. Doch eine direkte Erst-Erfahrung ist ziemlich unmöglich.

Sebastian: Gibt es irgendwelche Seltsamkeiten rund um *Maniac Mansion*, über die ihr sprechen möchtet?

Gary: Wir haben noch gar nicht über die Nintendo-Angelegenheit gesprochen und was es bedeutete, das umzusetzen, aber Doug Crockford könnte dir darüber wahrscheinlich mehr berichten. Außer: Wir waren da. Viele Leute denken zuerst an die Nintendo-Version, wenn sie *Maniac Mansion* hören. Sie denken gar nicht erst an die C64-Version, an die wir wiederum zuerst denken.

Ron: Ja, viel mehr Menschen haben die Nintendo-Version von *Maniac Mansion* gespielt im Vergleich zur PC- oder C64-Version.

Sebastian: Vielleicht in Nordamerika, aber, glaube ich, nicht so sehr in Deutschland.

Ron: Auf welchem System hast du es zuerst gespielt?

Sebastian: Auf dem C64.

Ron: Ja?

Sebastian: Und als ich später die NES-Version sah, war ich etwas erstaunt. Hauptsächlich wegen der andauernden Musik. Jeder Charakter hat sein bzw. ihr eigenes Musikthema und es spielt unaufhörlich; das macht mich wahnsinnig. In der Version gab es einiges an Zensur, oder?

Gary: Ja. Gewalt ging in Ordnung, aber alles, was in irgendeiner Form auf Sex anspielte, war tabu. Sogar so etwas wie das – ich nenne es mal sexy – Playboy-Mumien-Poster an Teds Wand, das sie herausgenommen haben. Solche Sachen eben. Eine Statue auf dem Flur, die auf einer Michelangelo-Statue basierte, haben sie herausgenommen. Oder besser gesagt: Sie haben sie von uns herausnehmen lassen. Dasselbe in Grün.

Sebastian: Wow. Kommt Edna überhaupt im Spiel vor?

Gary: Edna ist drin, aber sie sagt viele der Dinge nicht, die sie eigentlich sagt.

Ron: Ja, einige ihrer Dialoge sind zensiert.

David: Sie haben allerdings den Hamster übersehen, zumindest bei der Erstauflage.

Ron: Naja, das ist Gewalt. Das ist kein Sex, David.

David: Haben sie uns das nicht für nachfolgende Auflagen entfernen lassen? Den Hamster?

Gary: Ich kann mich nicht erinnern. Ich kann mich aber entsinnen, dass ich Dialoge entfernen musste wie: Ich werde dein hübsches Gehirn raussaugen. Solche Dinge wurden geändert.

Sebastian: Das ist echt schade. Ich bin aber ein wirklich großer Fan der C64-Version. Ich besitze die Good-Old-Games-Version, doch wenn ich *Maniac Mansion* spielen möchte, gehe ich an meinen C64. Oh, aber nicht den alten, wo es ewig dauert, einmal durchs Haus zu gehen. Ich benutze ein neues USB-Gerät.

Gary: Wir haben das ganze Ding in 64 Kilobyte Arbeitsspeicher gestopft. Liege ich da richtig, Ron?

Ron: Ja, das gesamte Spiel hatte 64 Kilobyte. Der freie Speicherplatz, in den wir Inhalte rein und wieder raus bewegen konnten, betrug aber nur etwa 19 Kilobyte. Wohlgermerkt nicht 19 Megabyte, sondern 19 Kilobyte RAM. Das gesamte Spiel passte auf die Vorder- und Rückseite einer C64-Diskette, das waren in etwa 340 Kilobyte.

Sebastian: Das ist einfach nur erstaunlich.

Ron: Ja, ich habe Icons auf meinem Desktop, die größer sind als das gesamte Maniac-Mansion-Spiel.

Gary: Und dann haben sie das komplette Spiel in *Day of the Tentacle* gepackt. Man kann es auf dem Computer in der Küche spielen.

Sebastian: Richtig. Doch was die C64-Version angeht: Könnt ihr mir verzeihen, dass ich sie 1988 raubkopiert habe? Oder wäre es eine angemessene Wiedergutmachung, wenn unsere gesamte Zuhörerschaft jetzt *Thimbleweed Park* kauft?

Gary: Das wäre ein Anfang.

Ron: Ja, solange es wirklich alle kaufen. Jeder einzelne Zuhörer, jede einzelne ZuhörerIn.

Gary: Alle Hörer müssen je eine Version von *Thimbleweed Park* kaufen für jedes einzelne System. Was ist das, etwa ein halbes Dutzend Versionen?

Ron: Ja.

Gary: Dann lassen wir dich vielleicht am Leben; dann lassen wir dich diesen Raum lebendig verlassen.

Sebastian: Vielen Dank. Apropos Nintendo, die Switch-Version finde ich ganz toll.

Ron: Von *Thimbleweed Park*?

Sebastian: Ja.

Ron: Ja, das ist auch meine Lieblingsportierung von *Thimbleweed Park*. Es war auch die interessanteste, denn die Switch verwendet sowohl die Controller als auch den Touchscreen und man kann übergangslos zwischen beiden Kontrollmodi wechseln. Das ans Laufen zu bekommen war ein echter Programmierkampf und ich bin darauf ziemlich stolz.

Sebastian: Es funktioniert wunderbar. Und: Einen Touchscreen zur Steuerung eines Adventures zu benutzen ist etwas, das ich mir in den 80ern und 90ern eigentlich immer gewünscht hatte. Ohne damals zu wissen, dass ich es mir wünsche.

Ron: Mich überrascht die große Anzahl an Switch-Spielen, die den Touchscreen nicht verwenden. Oder den Touchscreen nur benutzen, um aufs Menü zuzugreifen, aber nicht während des eigentlichen Spiels. Das ist echt schade, denn das ist für mich einer der besten Aspekte an diesem Gerät.

Sebastian: Das ist auf jeden Fall eines seiner Alleinstellungsmerkmale. Also, all ihr Zuhörenden da draußen: Wenn ihr eine Switch besitzt, kauft *Thimbleweed Park*. Wenn nicht, kauft *Thimbleweed Park*.

Gary: *(lacht)*

Ron: Oder ihr kauft eine Switch und dann kauft ihr *Thimbleweed Park*.

Sebastian: Das wäre noch besser!

Gary: So, und jetzt hau ab und lass uns unser verdammtes Spiel weiterspielen.

Sebastian: Okay, okay... *(bewegt sich in Richtung Tür)* Danke nochmal, dass ihr das mitgemacht habt, Leute, und viel Spaß weiterhin mit *Meteor Mess!* Wow, das hat Spaß gemacht!