

MANIAC MANSION

by LUCASFILM

© 1987

Skvělá interakční
adventure,
jednoduché ovládání
pomocí kurzoru v
menu příkazů,
spousta humoru,
možnost volby mezi
postavami, efektní
zakočení.



Textová a grafická úprava

© 1994

Marcus

Další manuály
seženete na adrese:
Klub uživatelů C-64/128
ARDAN Pod Urchem 2889
276 01 MĚLNÍK

Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish

MANIAC MANSION

Dave má za úkol zachránit svou přítelkyni Sandy ze spárů šíleného profesora a jeho pomahačů. Prosí tedy Syda a Bernarda o pomoc (řešení nezávisí na zvolených osobách, lze proto zvolit i jiné osoby).

Dave se postaví ke schránce na dopisy vlevo od domu. Při zazvonění dveřního zvonku v průběhu hry musí Dave hned vzít a otevřít balík. Bernard otevře dveře domu klíčem, který najde pod rohožkou. Potom vymontuje ze starého rádia elektronku a jde před sklepní dveře. Syd zatlačí na pravý sloupek schodiště. Bernard rozsvítí ve sklepě a vezme stříbrný klíč. Dál jde do kuchyně a láká ven Ednu (pokud tam právě je). Syd pak vezme z ledničky v kuchyni Pepsi a sýr, ze spíže džbán a ovocné nápoje, z malířského pokoje ovocnou mísu a odbavovač. Jde do 2. poschodí a dá zelenému Tentakelovi nejdříve ovoce, pak i nápoje. V pokoji s vysílačkou vyleze po žebříku nahoru, kde vezme gramofonovou desku a žlutý klíč, jde do knihovny, kde za volnou deskou najde magnetofonovou kazetu. V hudební místnosti dá desku a kazetu do přístrojů a oba zapne. Jakmile je váza zničená, může oba přístroje vypnout a vzít si nahranou kazetu. V obýváku ve skřínce, na které stojí staré rádio, najde rekordér, do kterého vloží kazetu, zapne a dívá se, jestli lustr padá k zemi. Pak rekordér vypne a ve střepech lustru najde rezavý klíč od vězení. Syd dá Bernardovi džbán, Bernard otevře ve spíži stříbrným klíčem dveře, naplní skleněný džbán radioaktivní vodou z bazénu. Bernard čeká u žebříku, Syd trénuje nahoře na posilovacím zařízení a pak jde před dům, odstraní keř (vlevo od schodů) a otevře za ním mříž. Vleze dovnitř, najde hlavní kohout a otočí s ním.

Nyní je nutné spěchat. Bernard rychle vlez do bazénu, vezme rádio a klíč a venku opět odpočívá. Syd musí bezpodmínečně kohout zase zavřít. V rádiu najde Bernard

baterie. Syd vezme v kuchyni svítilnu, jde k bazénu, otevře vrátka a pak i vrata od garáže. Otevře kufr auta žlutým klíčem, vezme nářadí a vodovodní kohoutek. Syd dá Bernardovi nářadí, svítilnu, odbarvovač a Pepsi. Bernard nechá jít Syda do sklepa a sám jde nahoru, dá elektronku do vysílačky a volí čísla, která si předtím přečetl na plakátu. Po objevení se vesmírné policie jde Syd do vězení a vezme si policejní odznak. Ve sklepě pak otevře pojistkovou skříňku. Bernard jde do místnosti s masožravou rostlinou, odstraní barevnou skvrnu na zdi, otevře dveře a pak dá rostlině nejdříve vodu a potom Pepsi. Nyní pryč dveřmi a zapnout svítilnu. Syd vypne pojistky a Bernard opravuje vedení nářadím. Když se objeví Tentakel, musí mu Syd ukázat policejní odznak a znovu rychle zapnout proud. Dave se postaví před dveře Edny. Bernard opravuje v knihovně telefon. Syd jde okolo posilovacího přístroje do koupelny, kde namontuje vodovodní kohoutek ke sprše. Předtím musí odhrnout závěs, za kterým je mumie. Jakmile pustí vodu, mumie uteče a objeví se telefonní číslo Edny. To volí Bernard při telefonování Edně a Dave, který stojí za dveřmi Edny, v průběhu telefonického rozhovoru projde pokojem Edny, vezme klíč a vyleze nahoru, kde rozsvítí a otevře obraz. Bernard jde ven a zazvoní na dveřní zvonek. Jakmile je Ed venku, vejde Syd do Edova pokoje, vezme křečka, Card-key, rozbije prasátko a vezme všechny mince. Rychle jde ven z pokoje, jde do místnosti s masožravou rostlinou, vyšplhá po ní nahoru, vhodí minci do štěrbinu a pak zmáčkne pravé tlačítko. Teď se bude dalekohled otáčet a proto se musí Syd rychle podívat do dalekohledu. V případě, že nevidí čísla, děj opakuje. Nemá-li však již mince, musí zpět do Edova pokoje. Zjištěné číslo použije Dave u trezoru, otevře ho a vezme obálku. Bernard jde k telefonu, volá opět Ednu a Dave může klidně projít pokojem Edny. Dave si nechá dát od Bernarda džbán a naplní ho v kuchyni vodou. Potom

vezme džbán a obálku a oboje vloží do mikrovlnné trouby, kterou zapne. Po signálu troubu vypne, vyndá obálku, otevře ji a najde „čtvrťák“, minci, kterou použije do Meteor-Mess automatu. Po zjištění nejvyšších čísel otevře coin-box a minci si opět vezme. První čtyřčíslí je kódem pro vnitřní dveře laboratoře. Dave dostane od Syda i Bernarda všechny klíče, Card-key a jde do sklepa. Vstoupí do vězení a otevře oba zámky na vnějších dveřích. Volí číselný kód a vnitřní dveře se otevřou. První může do laboratoře vstoupit ovšem Syd, neboť on má policejní odznak. Ukáže ho fialovému Tentakelovi, kterého tím odstraní. Syd se vrátí zpět do vězení a do laboratoře jde Dave (neboť tam může být vždy jen jeden z nich). Dave otevře další dveře, vhodí minci do Pepsi-automatu, vypije Pepsi Colu, projde okolo vězněné Sandy, ve skříňce najde speciální oblek, který si obleče.

S Card-key dospěje do další místnosti. POZOR - začal běžet čas, který nastavil doktor Fred, takže zbývají necelé 2 minuty. Rychle vypnout páku u dveří, vzít meteor, otevřít poslední dveře, v garáži vložit meteor do kufru auta, použít správně žlutý klíč a efektní konec.

Další možnost řešení s Davem, Sydem a Bernardem:

Po otevření vnitřních dveří laboratoře zavolá Bernard vysílačkou vesmírnou policii, která po příjezdu projde laboratoří a vezme meteor. Pokud nezlikviduje fialového Tentakela, je postup opět stejný. Dave vypije Pepsi, vezme si oblek a projde všemi dveřmi. Současně může vypnout vypínač.

Podle toho, jaké zvolíme osoby, liší se řešení v malých bodech, tedy ještě několik dodatků:

Michael: ujme se balíčku a předá jej Edovi. Poté najde před domem nevyvolaný film,

kteřý vezme. V koupelně vezme houbu a jde před dům, vleze mříží do sklepa, kde před vodovodním kohoutkem najde vývojku, tu nasaje houbou a jde do fotokomory, kde dá vývojku do misky. Zavře dveře, rozsvítí červenou lampu a vyvolává tak z filmu obrázky. Ty předá Edovi v jeho pokoji. Ed potom Michaelovi pomůže v laboratoři.

Wendy: v pracovně doktora Freda si rozsvítí, vezme rukopis ze zásuvky a v místnosti s masožravou rostlinou ho na psacím stroji zpracuje. V hudební místnosti se podívá na televizi, zjistí adresu, rukopis vloží do obálky, kterou jí dá Dave. Na obálku napíše adresu, vloží ji společně s vodou do mikrovlnné trouby a zahřeje ji. Obálku nesmí zapomenout ofrankovat a vložit do schránky před domem. Praporek musí zvednout nahoru. Po 15-ti až 20-ti minutách se ozve zvonek a ve schránce najde smlouvu, kterou dá na konci hry fialovému Tentakelovi v laboratoři.

Razor/Syd: vezme rezavý klíč, kazetu z kazetáku a v hudební místnosti ji položí. Zapne rekordér a hraje na klavír. Pak rekordér vypne, kazetu vezme s sebou a dá ji zelenému Tentakelovi. Demokazetu vezme a vloží do obálky, kterou odešle. Smlouva tentokrát zahrnuje zeleného Tentakela a ten se přidá k nám.

Bernard: vmontuje elektronku do vysílačky a jestliže jsou vnitřní dveře od laboratoře otevřené, zavolá policii. Pak se vezme policejní odznak a dá se Tentakelovi v laboratoři. Vypne se vypínač a je to.

Všeobecné rady

Je-li hlavní vodovodní kohoutek uzavřen, nesmí nikdo do vody. Zelený Tentakel nesmí ukazovat žádné cizí smlouvy. Také hudba pro rezavý klíč se nesmí poslouchat. Můžeme dát

křečka do mikrovlnné trouby, ale musíme ho zatajit před Edem. Co nejde dát do mikrovlnné trouby, je radioaktivní voda. Nesmí se stisknout červený knoflík v koupelně nebo v bazénu. Voda a elektrický proud mohou být odstaveny maximálně na 2 minuty.

Příkazy:

WALK TO	jdi k
PUSH	zatlač
PULL	zatáhni
GIVE	dej
OPEN	otevři
CLOSE	zavři
READ	čti
USE	použij
TURN ON	zapni
TURN OFF	vypni
UNLOCK	odemkni
PICK UP	vezmi
WHAT IS	co je ...
FIX	upevni

Použití funkčních kláves:

F1	1. zvolená osoba
F3	2. zvolená osoba
F5	3. zvolená osoba

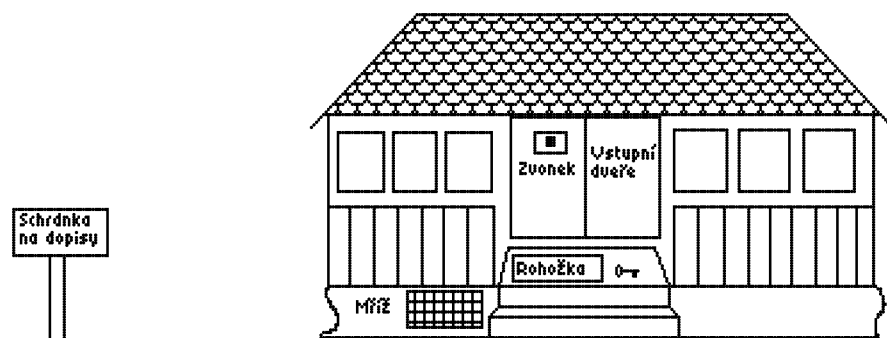
Stlačením těchto kláves se dostaneme na požadovanou osobu bez přepínání joystickem na NEW KIND a jméno.

F2	Save/Load/Continue
F7	přerušeni děje, tůžká se Eda a Edny, když již nechceme sledovat jejich rozhovor
F8	start nové hry
SPACE	pauza

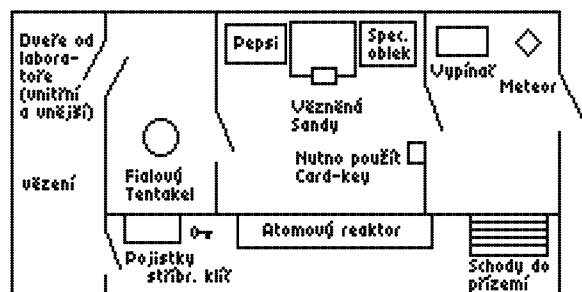
Skvělá zábavná adventure MANIAC MANSION byla ve své době jednou z nejlepších her v žebříčku popularity pro C-64. Další hrou tohoto druhu od stejné firmy je pak hra ZAK MCKRACKEN, která je ve všech směrech ještě dokonalejší.

Příjemnou zábavu !!!

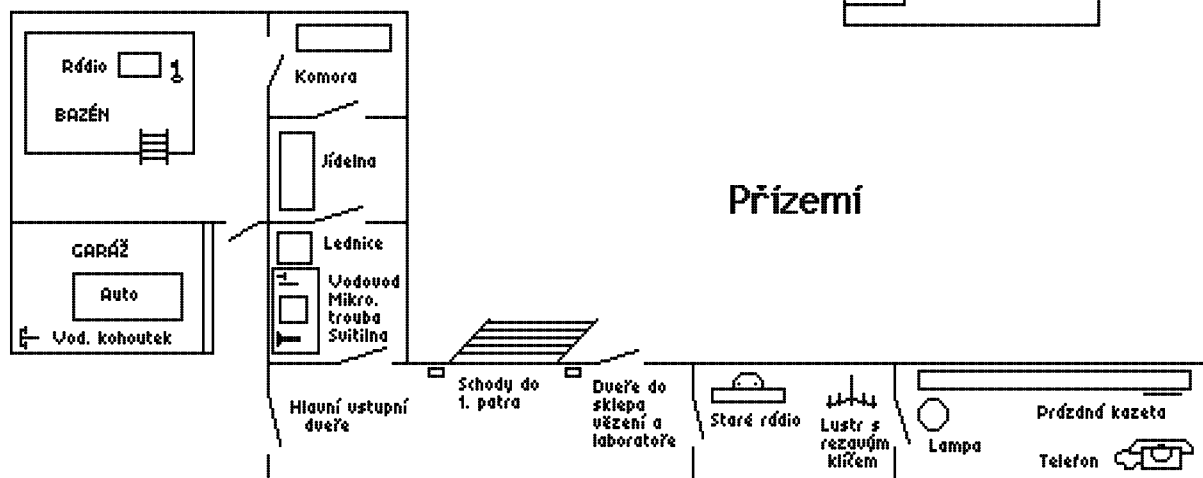
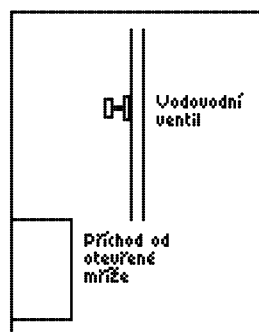
Mapy domu a okolí



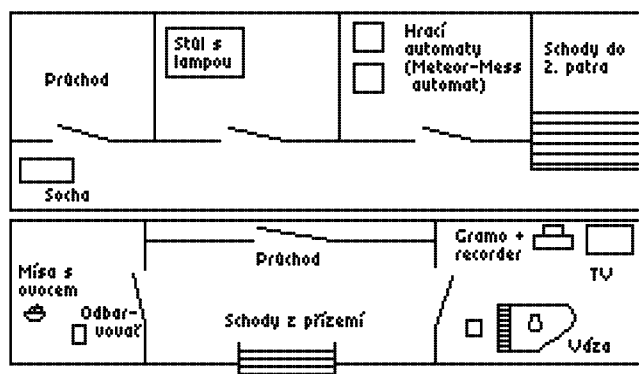
Suterén: vchod z přízemí



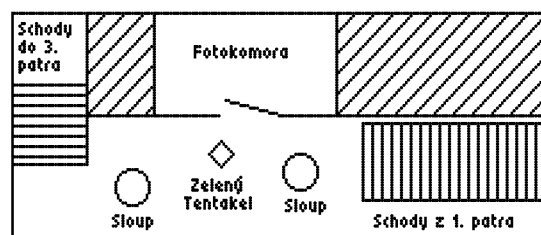
Suterén: vchod zvenku



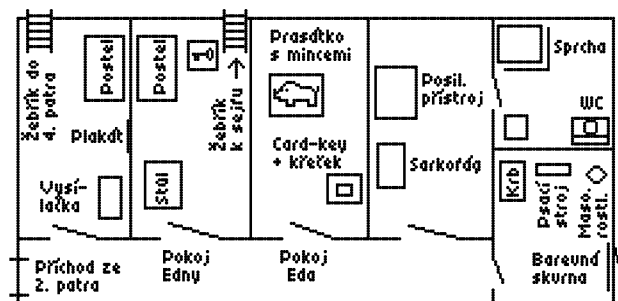
1. patro



2. patro



3. patro



4. patro

