

MANIAC MANSION

© 2018

Solucja 3DH

Drużyna
Lochy
Początek
Zielona macka i Roślina
Ed
Zardzewiały klucz
Basen
Edna
Sejff
Laboratorium
Fioletowa macka
Dr. Fred
Meteor
Mapa
PC, C64 Klawiszologia

Drużyna

Dave

Główny bohater. Sandy to jego dziewczyna i to Dave zorganizował akcję ratunkową. Dave nie ma żadnych zdolności.

Syd

Muzyk. Może pomóc zielonemu w wysłaniu demo kasety. Może też podgrzać chomika w mikrofalówce.

Michael

Fotograf. Może wywołać zdjęcia dla Ed'a.

Wendy

Redaktor. Może wysłać poprawiony manuskrypt.

Bernard

Kujon. Potrafi naprawić telefon i radiostacje. Boi się zielonej macki i może wysadzić dom jeśli przeczyta napis na drzwiach pancernych.

Razor

Muzyk. Żeńska kopia Syd'a.

Jeff

Luzak. Potrafi naprawić telefon.

Lochy

W trakcie gry możesz zostać złapany i wrzucony do lochów. Drzwi do lochów otworzysz zardzewiałym kluczem. Jeśli nie masz jeszcze klucza, potrzebujesz pomocy drugiego dzieciaka. Musi on nacisnąć poluzowaną cegłę (loose brick) pod oknem z lewej strony, wtedy na krótki czas drzwi otworzą się i będziesz mógł uciec jednym z dzieciaków.

Początek

Po intrze podnieś Dave'em klucz spod wycieraczki i otwórz drzwi. Dzieciakiem #2 podejdź pod skrzynkę na listy. Nie ruszaj go dopóki nie usłyszysz dzwonka od drzwi. To wydarzy się dokładnie po 5 minutach od momentu kiedy wejdiesz na ostatnie piętro. Wtedy uaktywnij go, podnieś szybko paczkę i zależnie od tego kogo masz w drużynie (Wendy, Razor albo Syd), oderwij też znaczki.

Zielona macka i Roślina

Dzieciakiem #3 wejdź do rezydencji, podejdź do głowy gargulca i popchnij ją aby otworzyć drzwi do piwnicy. Wejdź tu Dave'em, a dzieciaka #3 ukryj w pokoju z radiem (drzwi z prawej strony).

Jeśli w drużynie jest Bernard, przy okazji możesz wyciągnąć część z radia.

W piwnicy zapal światło i zabierz srebrny klucz. Dave może już iść do kuchni, tylko ostrożnie, bo jest tam też Edna. Po ucieczce znów wejdź do kuchni, Edny już nie będzie. Możesz spokojnie zabrać pepsa z lodówki i ruszyć do spiżarni.

W spiżarni podnieś pusty słoik i sok z owoców.

Jeśli wybrałeś Michael'a, spróbuj zabrać płyt (developer) z ostatniej półki. Rozbije się.

Za drzwiami, które otworzysz srebrnym kluczem z piwnicy, znajdziesz basen. W tym momencie możesz jedynie napełnić pusty słoik wodą z basenu. Zrób to i wracaj.

Na 1 piętrze w pokoju po lewej, podnieś owoce z wosku i rozpuszczalnik (w wersji Deluxe zabierz też pędzel).

Na 2 piętrze nakarm zieloną mackę owocami z wosku i sokiem z owoców (Bernard ucieka jak tylko zobaczy zieloną mackę).

Na 3 piętrze w pierwszym pokoju (z radiostacją) wejdź po drabinie, znajdziesz się w pokoju zielonej macki. Zabierz stąd żółty klucz i płytę (na tym etapie Bernard już nie boi się zielonego).

UWAGA! Jak tylko usłyszysz dzwonek do drzwi, biegnij po paczkę przed domem. Jeśli w drużynie jest Wendy, Razor albo Syd, nie zapomnij oderwać znaczków z paczki. Dla Michael'a najważniejsza jest sama paczka. Zostaw mu ją.

W przedostatnich drzwiach, w pokoju z sarkofagiem, poćwicz na "Hunk-O-Matic Machine (TM)". Raz wystarczy.

Jeśli wybrałeś Michael'a, wejdź do łazienki i podnieś gąbkę.

W ostatnim pokoju użyj wody z basenu i pepsa (w tej kolejności) na roślinie, a rozpuszczalnika na zamalowanej ścianie (w wersji Deluxe potrzebny będzie pędzel i rozpuszczalnik).

Ed

Czas przeszukać pokój Ed'a (3 drzwi od lewej). Przygotuj się. Dave'a ukryj w pokoju z rośliną albo mumią i zmień sterowanie na dzieciaka przed domem (#2). Zadzwoni do drzwi i odejdź jak najdalej. Po chwili włączy się scenka z Ed'em. Wróć do Dave'a. Teraz ważne jest dobre wyczucie czasu. Nie można iść do pokoju Ed'a za wcześnie, bo będzie stać przed drzwiami i zacznie cię gonić. Odczekaj chwilę, jak będzie bezpiecznie wyjdź. Podnieś szybko chomika, kartę, rozbij świnke i wyciągnij z niej 1-3 monety.

Gdyby Ed wrócił i nakrył cię na czyszczeniu skarbonki, a nie chcesz skończyć w lochach, możesz oddać mu chomika.

Zardzewiały klucz

Na parterze poszukaj kasety, można ją znaleźć w pokoju z telefonem. Włącz lampę i przeszukaj ostatni panel. Z kasetą i płytą z pokoju zielonej macki, wejdź do pokoju z fortepianem. Włóż płytę i kasetę, włącz nagrywanie i płytę. Po pęknięciu wazonu możesz wyłączyć nagrywanie i wyciągnąć kasetę.

Jeśli w drużynie jest Wendy, Razor albo Syd, obejrzyj tv.

W pokoju na parterze, tym na prawo, włóż kasetę i włącz magnetofon. Nagrany pisk rozbije szyby i żyrandol na którym wisi zardzewiały klucz. Podnieś go, to klucz do lochów.

Basen

Po ćwiczeniach możesz już wyciągnąć kratę przed domem. Pod dom wejdź dzieciakiem #2.

Jeśli wybrałeś Michael'a, podaj mu gąbkę. Użyjesz jej na kałuży pod domem.

Dave idzie na basen.

Jeśli w drużynie jest Wendy, Razor albo Syd, w kuchni napełnij pusty słoik wodą z kranu i włóż go do mikrofalówki. Później włożysz tam kopertę.

Za bramą jest garaż, dopiero po ćwiczeniach można go otworzyć. W garażu użyj żółtego klucza i otwórz bagażnik, w środku znajdziesz narzędzia.

Jeśli masz Bernard'a albo Jeff'a, podnieś też kurek z pólki.

Wróć na basen i poczekaj przed drabiną. Dzieciakiem #2, tym pod domem, poszukaj zaworu na końcu korytarza. Przekręć go i szybko wróć do Dave'a. Za chwilę włączy się alarm, pośpiesz się.

Na dnie basenu znajdziesz świecący klucz i radio, a w radiu baterie. Zabierz je i natychmiast wyjdź z basenu.

Wróć do dzieciaka #2 i napuść wody do basenu, zalejesz rdzeń reaktora i alarm wyłączy się.

Wracając z basenu podnieś latarkę w kuchni i włóż do niej baterie z radia.

Edna

Teraz trzeba dostać się do sejfu w pokoju Edny. Można to zrobić na dwa sposoby, z pomocą Bernard'a albo Jeff'a, lub bez nich.

Zanim wejdiesz do pokoju z sejfem, upewnij się, że oddałeś 2 monety z pokoju Ed'a innemu dzieciakowi. Monety przydadzą się w obserwatorium.

Bernard i Jeff potrafią naprawić telefon w bibliotece. Podaj jednemu z nich narzędzia. Numer telefonu znajdziesz w łazience z mumią na 3 piętrze. Wystarczy odsłonić zasłonę w wannie i użyć zaworu znalezionego w garażu. Mumia przesunie się i odkryje numer (1547, 2275, 5235, 7537). Masz już naprawiony telefon i numer, przygotuj się. Jeden dzieciak czeka przed drzwiami Edny a drugi dzwoni. Od razu po scenie z telefonem wejdź do jej pokoju i zanim wejdiesz po drabinie, podnieś mały klucz.

Bez Bernard'a lub Jeff'a trzeba dać się złapać Ednie jednemu z dzieciaków. Zanim Edna wróci następny dzieciak wchodzi, podnosi mały klucz i wspina się po drabinie do pokoju z sejfem.

Sejf

Na górze zapal światło i odkryj sejf. Zmien dzieciaka i wejdź po roślinie do obserwatorium. Wrzuć dwie monety i przesunij lunetę dwa razy w prawo. Numer jaki zobaczysz to szyfr do sejfu (0120, 1029, 3621, 4186). W środku znajdziesz kopertę.

UWAGA! Jeśli w drużynie jest Wendy, Razor albo Syd, nie otwieraj koperty! Otworzysz ją dopiero w kuchni,

po użyciu mikrofalówki i wody.

Laboratorium

Szyfr można znaleźć dopiero po naprawieniu kabli w pokoju za rośliną. Potrzebne będą narzędzia i latarka z bateriami z radia. Zanim naprawisz kable musisz wyłączyć prąd w piwnicy, albo poczekać na scenę po której doktor sam wyłączy zasilanie na ok 5 min. Po naprawie i jakimś czasie zobaczysz scenę z doktorem grającym na automatach. Jego wynik na tym automacie to szyfr do laboratorium (3301, 5858, 7572, 8640). Automaty działają tylko z ćwierćdolarówkami, znalazłeś jedną w kopercie. Gdybyś chciał ją odzyskać, możesz użyć małego klucza z pokoju Edny.

Szyfr zmienia się za każdym razem kiedy zobaczysz scenę z doktorkiem i automatami. Nie musisz się przejmować, jeśli w tym czasie drzwi do laboratorium były już otwarte. W innym wypadku trzeba wrócić się do automatów i zdobyć nowy szyfr.

Fioletowa maska

Świecący klucz i szyfr otworzą drzwi do laboratorium. Zanim tam wejdiesz, przygotuj się na spotkanie z fioletową maską. Tutaj niezbędna okaże się pomoc przyjaciół Dave'a.

Syd/Razor

Potrzebują kasety, znajdziesz ją w bibliotece. W pokoju z tv włóż kasetę do magnetofonu, włącz nagrywanie i zagraj na fortepianie. Przy okazji obejrzyj tv. W pokoju zielonego włóż kasetę i zabierz demo maski. Teraz trzeba wysłać jego demo. Potrzebujesz koperty (z sejfu), znaczka (z paczki Ed'a) i adresu (z tv). Z tym wszystkim idziesz do pokoju z rośliną i wpisujesz adres z tv na nienaruszonej kopercie. Wkładasz demo kasetę, przyklejasz znaczek i wkładasz do skrzynki pocztowej przed domem. Podnieś flagę, zamknij skrzynkę i poczekaj 5-10 min. Po otrzymaniu kontraktu zanieś go zielonemu. Zielony obiecuje pomóc dzieciakowi który oddał mu kontrakt.

Michael

Musi oddać paczkę Ed'owi, wtedy usłyszysz coś o zgubionych planach które znajdziesz przed domem. Masz już klisze, teraz musisz znaleźć płyn (developer). Kiedy próbowałeś go podnieść w spiżarni, potłukł się i rozlał pod domem. Wejdź tam z gąbką i użyj jej na kałuży. Na 2 piętrze w ciemni, użyj gąbki z płynem i kliszy. Wywołane zdjęcia zanieś Ed'owi. Od tego momentu Ed obroni naszą drużynę przed fioletową maską.

Wendy

Podobnie jak Syd i Razor potrzebuje koperty, znaczka i adresu, tyle że zamiast kasety, wysyła poprawiony manuskrypt. Manuskrypt jest w gabinecie doktora, w szufladzie. Popraw go w pokoju z rośliną na maszynie do pisania, dopisz adres na kopercie, doklej znaczki, zapakuj i wyślij. Po 10 min. otrzymasz kontrakt. Fioletowy przepuści cię, kiedy mu go pokażesz.

Bernard

Musi zanieść część z radia na parterze do pokoju z radiostacją na 3 piętrze. Po naprawie przeczytaj plakat i wybierz numer w radiostacji. Policjant zjawia się po 5 min. W tym czasie drzwi do laboratorium muszą być otwarte. Kiedy Meteor zostanie aresztowany, podnieś upuszczoną odznakę policjanta i pokaż ją fioletowemu.

Dr. Fred

Za fioletową maską jest Dr. Fred i Sandy uwięziona w maszynie Zom-B-Matic. Musisz wyłączyć maszynę i pozbyć się Meteorytu. Przejdź na prawą stronę, otwórz szafkę i załóż kombinezon. Specjalną kartą (z pokoju Ed'a) otwórz drzwi, a za nimi szybko przesunąć wajchę. W ten sposób wyłączysz Zom-B-Matic, został jeszcze Meteor.

Meteor

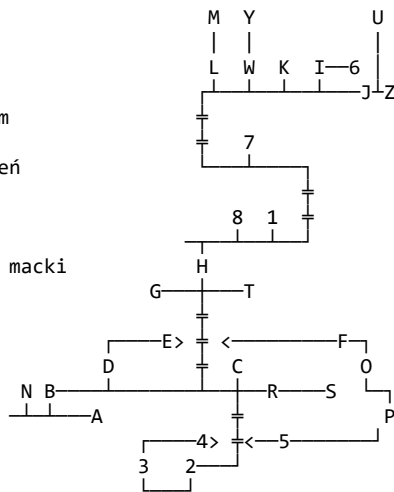
Jest pięć sposobów na pozbycie się Meteorytu:

1. Zabierasz Meteor, wychodzisz drzwiami po prawej, wkładasz go do bagażnika i odpalasz silnik żółtym kluczykiem.
2. Wzywasz policję Bernard'em. Po 5 min. Meteor zostanie aresztowany.
3. Oddajesz Meteorytowi kontrakt Wendy.
4. Wzywasz policję Bernard'em. Zanim Meteor zostanie aresztowany, oddajesz mu kontrakt Wendy.
5. Maniac Mansion NES i Deluxe - Zabierasz Meteor i biegniesz z nim do pokoju z rośliną. Na miejscu karmisz roślinę Meteorytem.

Jeśli Dave nie przeżyje, zakończenia będą inne.

Mapa

A - start
B - główne drzwi
C - piwnica
D - kuchnia
E - jadalnia
F - spiżarnia
G - pokój z obrazem
H - pancerne drzwi
I - pokój do ćwiczeń
J - roślina
K - pokój Ed'a
L - radiostacja
M - pokój zielonej maski
N - krata
O - basen
P - garaż
R - pokój z radiem
S - biblioteka
T - pokój z tv
U - obserwatorium
W - pokój Edny
Y - sejf
Z - zerwane kable
1 - salon gier
2 - lochy
3 - fioletowa maska
4 - laboratorium
5 - meteor
6 - łazienka
7 - ciemnia
8 - gabinet doktora



PC Klawiszologia

F1 - Dave
F2 - kid #2
F3 - kid #3
F4 - Bypass a cut scene
F5 - Save/Load game (SAVEGAME._*_ file)
F6 - Sound on/off
F8 - Restart game

Space - Pause
Ctrl c - Quit (or Ctrl F9 in DOSBox)

Shift W - Write Preference (PREFS file)
Shift R - Load Preference (or type "maniac p" when starting a game)
Shift E - EGA Graphics
Shift S - Snap Scroll on/off
Shift J - Joystick on/off
Shift C - CGA Graphics
Shift V - VGA Graphics
Shift M - Mouse on/off
Shift > - Faster message line speed
Shift < - Slower message line speed

[q]Push [w]Open [e]Walk to [r]Unlock
[t]Turn on
[a]Pull [s]Close [d]Pick up [f]New kid
[g]Turn off
[z]Give [x]Read [c]What is [v]Use [b]Fix
[u]Scroll list up [i]Upper left item [o]Upper right item
[j]Scroll list down [k]Lower left item [l]Lower right item

C64 (Easyflash) Klawiszologia

Joystick Port 2

F2 (Shift F1) - Save & Load game *
S - Toggle between two savegame slot
T - Playing time
C - Code (Cheat)

F1 - Dave
F3 - kid #2
F5 - kid #3
F7 - Bypass a cut scene/Exit from Save & Load game menu

Space - Pause
F8 (Shift F7) - Restart a game

Shift + - Faster message line speed
Shift - - Slower message line speed

* VICE > Settings > Cartridge/IO settings > Easy Flash... > Optimize CRT saving [v], Save CRT on detach [v]