

Maniac Mansion[®]



LUCASFILM[™]
GAMES

Maniac Mansion™

Di Lucasfilm Games

Prodotto dalla Divisione di
Lucasfilm Games:
Creato e disegnato da Ron Gilbert
e Gary Winnick
Programmazione di Ron Gilbert
e David Fox
Animazione ed Arte Grafica di
Gary Winnick
Effetti sonori IBM di David Hayes
e David Wahrol
Effetti sonori Amiga® di Brian Hales
Effetti sonori Atari ST® di David Wahrol
e Dan Filner
Musica originale di Chris Grigg
e David H. Lawrence
Versione IBM® di Aric Wilmunder
e Ron Gilbert
Versione Amiga di Aric Wilmunder,
Edward Kilham, e Steve Hales
Versione Atari di Aric Wilmunder,
Dan Filner e Steve Hales
Supporto Tecnico e Creativo di:
Noah Falstein, Aric Wilmunder, Chip
Morningstar, Randy Farmer, Doug
Crockford, Charlie Kellner

Direttore Generale di Lucasfilm Games:
Doug Glen
Direttore Marketing: Kelly Flock
Direttore Sviluppo: Lucy Bradshaw
Direttore Creativo: Howard Phillips
Supporto Amministrativo:
Paula Hendricksen e Mary Bihr
Si ringraziano tutti i nostri tester:
Darrell Parker, Tony Hsieh, Eric Liu
e Jon Gubman

Confezione artistica di: Ken Maclin
Disegno Confezione e copertina
manuale di: Terri Sao Hoo
Manuale scritto da: Brenda Laurel
Disegno Manuale di: Mark Shepard
Traduttore Italiano: Maurizio Barra

Ringraziamenti speciali a George Lucas

IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation. Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga, Inc. Atari and ST are registered trademarks of Atari Corporation. Pepsi and Pepsi-Cola are registered trademarks of PepsiCo, Inc. *Maniac Mansion*, character names, all other elements of the game fantasy and Lucasfilm Games are trademarks of LucasArts Entertainment Company.™ & © 1987 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

Riguardo Maniac Mansion

VI SONO PERSONE STRANE IN *Maniac Mansion*: il Dott. Fred, un medico "in pensione" divenuto scienziato pazzo; Edna l'infermiera una volta professionista, i quali hobbies farebbero arrossire un marinaio; Ed lo strano, un adolescente militarista con una forte passione per i criceti; quindi Ted il cugino defunto, il Tentacolo e qualcuno o qualche cos'altro.....

E cosa ci fa una giovane e bella ragazza Pon Pon di nome Sandy nei sotterranei del Dott. Fred?

Il tuo obiettivo è quello di condurre una squadra di tre studenti universitari (incluso Dave, il ragazzo di Sandy) attraverso la casa per salvare Sandy. Quando inizierai l'esplorazione incontrerai poco alla volta tutti gli strani abitanti della casa e scoprirai l'ambizione nascosta del Dott. Fred di conquistare il mondo. Ti renderai conto che ognuno dei sette ragazzi che potrai scegliere ha capacità, talenti e debolezze particolari. Ognuno degli strani e pazzi abitanti della casa ha obiettivi e desideri che possono aiutare od ostacolare la tua squadra, dipende da come li gestisci. La storia - e il tuo approccio per salvare Sandy - sarà diversa secondo il criterio con il quale sceglierai i ragazzi e da come reagirai con le persone e gli oggetti all'interno della casa stessa.

Ogniuna delle possibili storie in *Maniac Mansion* è un vero e proprio Puzzle (rompicapo) complicato, creato sulla linea di Puzzle più piccoli. Da un momento all'altro, scenette rivelano indizi sulla storia e che cosa accade in altre parti della casa. Non appena risolverai i Puzzle più piccoli che danno vita ad ogni storia, realizzerai che molti dovranno essere risolti in un certo ordine. Ci sono sempre diversi modi di fare le cose - ma naturalmente, c'è sempre il modo migliore. **BUONA FORTUNA!**

Inizio

Nota: Si raccomanda prima, di fare dei duplicati di riserva (backups) di tutti i dischetti e di mettere gli originali in un posto sicuro.

Puoi giocare sia dall' hard drive che dal floppy drive. Da un floppy drive, dopo che il computer è acceso col sistema d'operazione (DOS), inserisci il dischetto 1 nel drive A e digita: **A:**

Quando appare il prompt (di solito **A>** oppure **A:\>**) digita: **maniac**. Quando è richiesto, inserisci il dischetto 2 (solo la versione 360K).

Per installare Maniac Mansion sull'hard drive, copiare tutti i file dai tuoi dischetti di *Maniac Mansion* ad una directory chiamata "maniac".

Se il tuo hard drive si chiama drive "C", usa i comandi seguenti:

c:	(per accedere al tuo hard drive)
mkdir maniac	(per creare una directory per <i>Maniac Mansion</i>)
cd maniac	(per entrare nella nuova directory)
copy a:*.*	(ripetere per ogni dischetto per copiare tutti i file di <i>Maniac Mansion</i> nella nuova directory)

Usa questi comandi per lanciare il tuo gioco dall' hard drive:

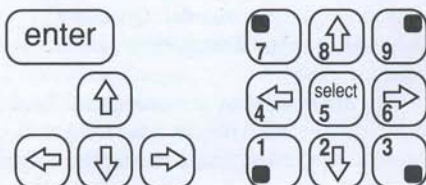
cd maniac	(per cambiare alla directory corretta)
maniac	(per lanciare il gioco)

Se hai un floppy drive 1.2MB o più grande, puoi copiare i file da tutti i dischetti di *Maniac* ad un dischetto ad alta densità.

Comandi del cursore

Per comandare il cursore dalla tastiera, usare le frecce o i numeri a destra. I numeri 1, 3, 7, 9 portano il cursore direttamente agli angoli dello schermo; usare i numeri pari per movimenti più lineari.

Puoi usare il mouse se hai installato un **mouse driver** compatibile. Il tasto sinistro del mouse corrisponde ad ENTER. Usare il tasto destro del mouse per evitare le scenette.



Shift-M attiva e disattiva il mouse.

Disporre le preferenze:

Una volta caricato, il programma selezionerà la modalità migliore per il tuo computer. Quando il gioco è in corso puoi selezionare altre modalità grafiche usando questi comandi:

Shift-V—video VGA/MCGA

Shift-E—video EGA

Dopo aver selezionato le modalità grafiche desiderate puoi digitare Shift-W, per scrivere le tue preferenze sul disco. Per leggere le preferenze mentre stai giocando digita Shift-R, o digita "maniac p" quando lanci il gioco.

NOTA: Il programma non darà alcun segnale se scegli una modalità che il tuo computer non può supportare.

Giocando

La prima cosa che vedrai dopo che il gioco è lanciato, è lo schermo del titolo con le fotografie dei sette ragazzi dei quali puoi scegliere la tua squadra.

Per selezionare la tua squadra, usa il tuo mouse o la tastiera per muovere il cursore oltre i ritratti dei ragazzi e digita su colui che

ti interessa. Vedrai una corta biografia del ragazzo scelto nella parte alta dello schermo. Dave (il ragazzo di Sandy) farà sempre parte della tua squadra, così potrai selezionare altri due ragazzi. I primi due ritratti scelti saranno illuminati da una bordatura bianca, come per Dave. Il bordo bianco significa che il personaggio nel ritratto è selezionato per la tua squadra. Se volessi cambiare la tua selezione ridigita sul personaggio non desiderato. Il bordo sparirà quindi potrai risSelectedare a tua scelta. Puoi vincere al gioco con qualsiasi squadra, ma il corso della storia e molti dei puzzles di cui hai bisogno di risolvere, saranno diversi per ogni combinazione. Quando hai completato la tua selezione, digita su START per lanciare il gioco. Dopo la sequenza del titolo vedrai la tua squadra in piedi nella stradina vicino alla casa. Quando tutti si volteranno verso di te, dirigerai Dave (se lo desideri puoi cambiare ad un altro personaggio).

1) **La linea dei messaggi** è la linea nella parte più alta dello schermo. Parole dette da qualsiasi personaggio appaiono su questa linea, e così i messaggi relativi al gioco (Per esempio: "PER FAVORE SELEZIONA UN ALTRO RAGAZZO").

2) **Il quadro d'animazione** è la parte più grande dello schermo dove si svolgono le scene del mondo animato della casa. Mostra il punto di vista della telecamera nei confronti della stanza e del personaggio attivo al momento in essa.

3) **La linea delle frasi** è direttamente al disotto del quadro d'animazione. Usa questa linea per costruire frasi che dicono al personaggio che cosa fare. Una frase consiste di un verbo (parola d'azione) e di uno o due nomi (oggetti). Un esempio di una frase che puoi costruire sulla linea delle frasi è "Apri (la) porta con (la) chiave". Preposizioni come "con", saranno inserite automaticamente dal programma. Nella maggior parti dei casi molti degli articoli sia

determinativi che indeterminativi (il, lo, la, i, gli, le, l') (un, uno, una ecc.) non appariranno nel gioco.

4) I verbi devono essere selezionati dal gruppo di parole nelle colonne al disotto la linea delle frasi. Sarai sempre in grado di vedere tutti i verbi utilizzati nel gioco—non cambieranno con l'avanzare del gioco. Per selezionare un verbo, posizionare il cursore sopra la parola e digitare.

5) L'inventario è la zona sotto i verbi. Ogni personaggio della tua squadra ha il suo proprio inventario. All'inizio del gioco ogni inventario è vuoto; il nome di un oggetto viene aggiunto nell'inventario del personaggio quando questi raccoglie l'oggetto durante il gioco. Non c'è limite al numero di oggetti che un personaggio può avere. Quando ci sono più di quattro oggetti nell'inventario, appare una freccia nel mezzo della lista. Usala per scorrere la lista su e giù.

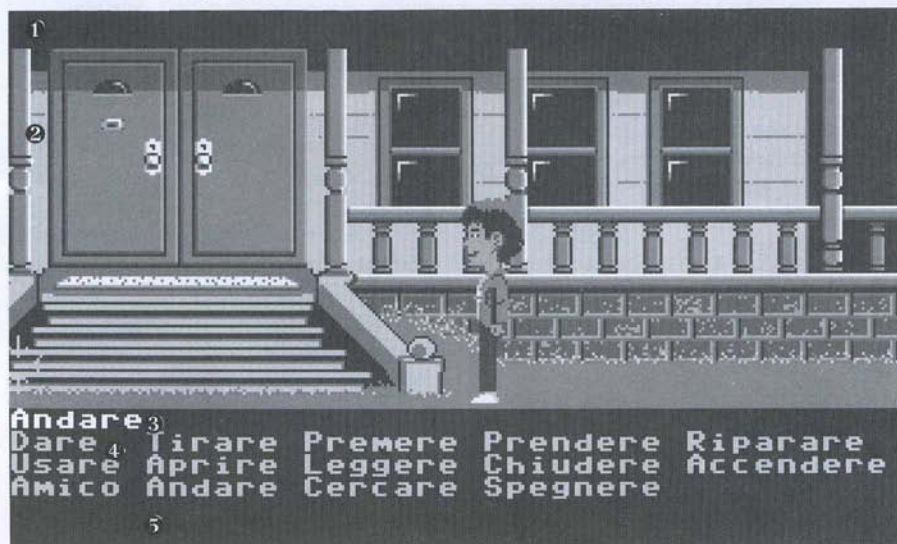
Gli oggetti possono essere selezionati in due modi. Puoi selezionare i nomi direzionando il cursore nel quadro d'animazione e digitare. Molti degli oggetti nell'ambiente e tutti gli oggetti non utilizzati

nel gioco, hanno un nome. L'oggetto con il nome relativo, appare sulla linea delle frasi quando le digiti sopra. Puoi anche selezionare i nomi digitando sulle parole nell'inventario.

Per muovere un personaggio selezionare "Andare" nella lista dei verbi, posizionando il cursore al disopra e digitando. Quindi muovi il cursore nel quadro d'animazione, dirigilo nel punto in cui desideri che il personaggio vada, e digita. Se lo posizioni su una porta aperta il personaggio vi passerà attraverso. Nota che il verbo "Andare" appare automaticamente sulla linea delle frasi dopo che la frase è stata costruita—questo perché ciò che i personaggi fanno la maggior parte del tempo è andare in giro per la casa.

Per dire ad un ragazzo di seguire le informazioni che hai inserito nella linea delle frasi, o digita due volte sulla parola finale selezionata, o digita una volta sulla linea delle frasi. Se niente accade ricontrolla la costruzione della frase.

Per sostituire un nome o verbo sulla linea delle frasi senza ricostruire l'intera frase, digitare semplicemente sulla parola



sostituita che apparirà al posto giusto nella frase.

“Le scenette” sono corte, sequenze animate—come scene di un film—che possono dare indizi e informazioni circa i personaggi. Mentre guardi una scenetta, non puoi dirigere l'azione personalmente quindi il testo al disotto dello schermo d'animazione, sparisce.

Comandi della tastiera - Tutti i verbi utilizzati nel gioco possono essere selezionati usando i comandi della tastiera. Alcune delle lettere della tastiera corrispondono ai verbi che appaiono sullo schermo. I verbi sullo schermo sono ordinati secondo la posizione delle lettere sulla tastiera.

Q	W	E	R	T
Dare	Tirare	Premere	Prendere	Riparare
A	S	D	F	G
Usare	Aprire	Leggere	Chiudere	Accendere
Z	X	C	V	
Amico	Andare	Cercare	Spegnere	

Digitando sulla lettera una volta è equivalente ad usare il mouse per muovere il cursore sul verbo e premere il tasto. Nel caso del verbo “Andare”, digitando “X” seleziona il verbo e digitando “Enter” è come digitare due volte sul verbo col mouse.

Puoi anche selezionare gli articoli dell'inventario con la tastiera. Sullo schermo, hai la possibilità di vedere quattro articoli alla volta nella lista dell'inventario. Usa le seguenti lettere:

U	J
Fa scorrere la lista su	Fa scorrere la lista giù
I	K
Oggetto a sinistra in alto	Oggetto a sinistra in basso
O	L
Oggetto a destra in alto	Oggetto a destra in basso

Cose da Provare

Leggere il cartello sul recinto. Selezionare “Leggere” nei verbi e quindi digitare sul cartello, creando così la frase “Leggere cartello”. **Ripremere per eseguire l'azione.** Dave camminerà oltre il cartello e ti dirà che cosa dice attraverso la linea dei messaggi.

Dirigi Dave alla casa muovendo il cursore verso il margine sinistro dello schermo e digita. Continua a farlo camminare a sinistra fino a che si troverà di fronte alla casa—Forse c'è una chiave nascosta sotto lo zerbino.

Per entrare nella casa prova la frase “USARE CHIAVE DENTRO PORTA CENTRALE”.

Verbi Speciali e Tasti Funzione:

Per alternare i comandi da un personaggio ad un altro, selezionare la parola “Amico”. I nomi dei tre ragazzi della tua squadra appariranno sulla linea delle frasi. Direzione il cursore sul nome del nuovo personaggio che intendi utilizzare e quindi digitagli sopra. Quale scorciatoia, puoi usare dei tasti particolari per cambiare i personaggi. **F1, F2 e F3** corrispondono ai tre ragazzi della tua squadra. I tasti sono nello stesso ordine dell'ordine dei nomi dei ragazzi che appaiono quando selezioni la parola “Amico”.

Per cercare cosa c'è nella stanza, selezionare il verbo “Cercare” e muovere il cursore nella stanza. Quando il nome di una qualsiasi cosa appare sulla linea delle frasi, sai che è un oggetto funzionale e utile al gioco. Per salvare il tuo gioco, premi il tasto **F5**, e segui le istruzioni sullo schermo. **F5** non funziona durante le scenette. Puoi salvare fino a dieci giochi sul dischetto floppy o sul tuo hard drive, dipende da quanto spazio libero c'è. I giochi precedentemente salvati avranno un asterisco vicino, per esempio: **Gioco B***.

Se usi i dischetti floppy, puoi salvare su qualsiasi dischetto formattato, incluso i dischetti del programma del gioco se c'è spazio. Ti sarà chiesto di inserire un dischetto salva-gioco nel floppy drive da cui Maniac è lanciato. Se hai invece installato il gioco sul hard drive, i tuoi giochi saranno salvati nella directory di Maniac.

Per caricare un gioco salvato, usa la **funzione salvare/caricare, F5**, in qualsiasi momento dopo che *Maniac Mansion* è stato caricato. Puoi farlo durante la scenetta d'apertura, ma non durante le altre scenette d'interruzione. Seguire le istruzioni sul menu Salvare/Caricare.

Per pausare il gioco, premere il tasto "spazio". Ripremere per ricominciare a giocare. Il gioco pausa automaticamente se non lo usi per cinque minuti, quindi premi "spazio" per continuare.

Il cursore cambia quando il disco è in funzione o il gioco è in pausa; la figura di una lumaca sostituisce il cursore in questo lasso di tempo.

Per regolare la velocità della linea dei messaggi, usare il tasto < che fa permanere più a lungo i messaggi sullo schermo. Usare il tasto > per farli permanere meno tempo.

Per accendere e spegnere il sonoro, usare il tasto **F6**.

A fine gioco, premere **ctrl-c** per uscire dal gioco.

Comandi e Tasti Funzione

Per alternare personaggi:

Dave	F1
Secondo Amico	F2
Terzo Amico	F3

Salvare o Caricare un gioco	F5
-----------------------------	-----------

Sonoro Off/On	F6
---------------	-----------

Ricominciare il gioco	F8
-----------------------	-----------

Pausare il gioco	spazio
------------------	---------------

Velocità della linea messaggi:	
--------------------------------	--

Più veloce	>
------------	-------------

Più lento	<
-----------	-------------

Saltare le scenette	ESC
o tasto destro del mouse	

Uscire dal gioco	ctrl-c
------------------	---------------

Prodotto e distribuito sotto licenza da:

C.T.O.

Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (Bo)

Tel. 051 / 753133 (r.a.)

Tutti i diritti riservati:

LucasArts Entertainment Company © 1991