

MANIAC MANSION: IL PRIMO!

Quanti ricordi legati a questa mitica avventura grafica... Giorni passati in bianco tentando in tutti i modi di raggiungere la botola sopra alla pianta carnivora o la stanza di Edna... Quanti di voi l'hanno finito alla sua prima apparizione su Commodore 64? Non molti credo: un vero peccato, poiché sono tutt'oggi dell'idea che MM sia un classico che ogni 'avventuriero' non si dovrebbe lasciar sfuggire e che pertanto merita di apparire in questa rassegna dedicata alle soluzioni dei classici.

Un piccolo appunto prima di iniziare: come saprete, alla partenza vi verrà data la possibilità di scegliere due altri personaggi che potrete portarvi dietro nel corso dell'avventura (in totale controllerete tre persone, su un possibile range di 6). In base alla vostra scelta cambierà anche la risoluzione di alcuni enigmi che potranno portare a due finali distinti. Qui di seguito verrà narrata la soluzione dell'avventura con Bernard (lo stesso nerd che appare in Day of the Tentacle) e Micheal, un fotografo. Naturalmente sarete liberi di selezionare uno qualsiasi degli altri personaggi per tentare di cavarvela da soli, anche se sono convinto che con Bernard e Micheal il tutto sia più semplice.

Buon divertimento e attenti alle meteore!

FBS

Come ho già detto, oltre a Dave (il ragazzo della tizia rapita), scegliete Bernard (il secchione con gli occhiali) e Micheal (il fotografo di colore). Dirigetevi all'entrata della villa (a sinistra); selezionate Micheal, fategli alzare lo zerbino davanti alla porta e, prendendo la chiave, sbloccate la serratura. Fate entrare Dave e Bernard (il fotografo lasciatelo vicino alla cassetta delle lettere a sinistra e qualora dovesse arrivare un pacco postale fateglielo prendere) e, continuando a destra, entrate nel salotto con la radio antica; controllando Bernard, apritela e



prendete la valvola celata al suo interno. Andando sempre a destra, cambiate stanza, accendete la luce e raccogliete la cassetta nascosta dietro al pannello per poi tornare nell'atrio della villa. Premete il gargoyle a destra in modo da far aprire il passaggio segreto, fate scendere le scale a Dave e vi ritroverete vicino al reattore atomico della villa (!); dopo aver acceso la luce e aver recuperato la chiavetta d'argento attaccata al muro, risalite ed entrate nella prima porta da sinistra (la cucina). Con circospezione, avvicinatevi al frigorifero: appena vedete Edna, la vecchiarla maniaca, tornate correndo nell'atrio e chiudete la porta della cucina dietro alle vostre spalle. Aspettate qualche secondo e poi rientrate furtivamente... Se tutto va come dovrebbe, Edna se ne sarà andata e potrete impossessarvi della torcia e della lattina di Pepsi nel frigo.

Passando nella sala da pranzo, arriverete in una piccola dispensa: raccogliete il vasetto di vetro, i succhi di frutta e fate cadere la bottiglia di liquido per lo sviluppo delle foto. Aprite la porta con la silver key, riempite il vasetto con l'acqua della piscina e poi tornate da Bernard (nell'atrio) facendovi consegnare la cassetta in cambio della torcia elettrica.

Sempre con Dave, salite la scalinata nella sala di pittura a sinistra e prendete la frutta di cera e lo smacchiatore; inserendo i codici anti-pirata, passate attraverso la porta di sicurezza, superate il corridoio e arriverete in presenza di un affamato tentacolo verde. Dategli la frutta di cera e i succhi di frutta per poi salire le scale ed entrare nella prima porta; prendete la moneta per terra, arrampicatevi sulla scaletta a pioli e



raccogliete il disco e la chiave gialla sul muro. Scendendo e uscendo dalla stanza, proseguite lungo il corridoio ed entrate nella penultima porta; usate i pesi in modo d'acquistare forza, entrate nel bagno a destra e raccogliete la spugna per poi ritornare in corridoio ed entrare nell'ultima porta di fronte a voi (all'estrema destra). Versate l'acqua

radioattiva della piscina nel vaso della pianta carnivora, usate lo smacchiatore sulla vernice a destra e un bel passaggio segreto si materializzerà davanti a voi!

Scendendo al piano della stanza della pittura, andate a destra nella camera del pianoforte, inserite la cassetta nel registratore, mettete il disco del tentacolo verde sul giradischi e accendete tutto; lasciate che il vaso si rompa, spegnete l'impianto e poi riprendete la cassetta appena registrata. Scendete nuovamente nel salottino con la radio, aprite lo sportello sotto di essa e inserite il nastro magnetico nel registratore. Appena il lampadario cadrà, raccattate la chiave arrugginita (quella per la prigioniera) e dirigetevi verso la piscina. Grazie agli esercizi fisici fatti in precedenza, per Dave sarà uno scherzo aprire il garage oltre la porticina di legno; sbloccate il portabagagli della Cadillac con la chiave gialla e raccogliete la manopola del rubinetto e gli attrezzi da meccanico che andranno consegnati a Bernard insieme alla spugna.

Con quest'ultimo uscite dalla villa, spostate il cespuglio a sinistra della scalinata e aprite la grata grazie agli attrezzi appena avuti. Visitate la locazione, raccogliete il liquido per lo sviluppo delle foto grazie alla spugna e raggiungete la valvola al termine dei tubi. Prima di muoverla, riportate Dave alla piscina... Quando toglierete l'acqua che alimenta il sistema di raffreddamento del reattore nucleare, vedete di fare il tutto più rapidamente possibile, altrimenti addio villa! Aprite la valvola di Bernard, passate il controllo a Dave facendogli scendere la scaletta della piscina vuota e recuperando la radio e la chiave sul fondo; risalendo, date nuovamente il controllo al secchione che richiuderà la valvola.

Fate rientrare in casa Bernard (se la porta è chiusa potrete farvela aprire da Micheal o da Dave); mandatelo nella biblioteca nella quale avevate trovato la cassetta e ripassate il controllo al biondo paladino della giustizia (Dave).

Tornate nel bagno al piano superiore, aprite la radio in modo da prendere le pile nuove, spostate la tenda della doccia e, inserendo la manopola nel perno, aprite l'acqua; il cugino Ted si sposterà, permettendovi di scoprire il numero di telefono di Edna che annoterete da qualche parte.

Ora passate a Micheal all'esterno della casa. Il poverino è rimasto fuori tutto questo tempo, aspettando l'arrivo di un pacco postale per Ed (quelli in casa avrebbero sentito il campanello ed Ed sarebbe andato ad aprire): portatelo all'entrata della villa e fategli suonare il campanello. Mentre Ed sarà andato a controllare chi è lo scocciatore, passate il controllo a Dave nel bagno, uscite nel corridoio ed entrate subito nella prima porta a sinistra. Rapite il criceto, prendete la carta blu dietro di esso e aprite il salvadanaio fregando quante più monete possibili; uscite dalla camera prima che torni il proprietario. Se dovesse beccarvi dentro la sua stanza voi non dovete far altro che ridargli il suo criceto e lui si dimenticherà del fatto. Uscite di lì e tornate nella camera della pianta carnivora non prima di aver consegnato il criceto a Micheal (ammesso che non l'abbiate già dato voi stessi a Ed).



Passate a Micheal; una volta aver preso il pacco recapitato dal postino (dovrebbe arrivare dopo qualche minuto dall'inizio dell'avventura), entrate nella villa, salite al corridoio superiore e aspettate fuori dalla seconda porta (la camera di Edna). Grazie a Bernard e ai suoi attrezzi, aggiustate il telefono della biblioteca e componete il numero trovato nel bagno. Passando rapidamente il controllo a Micheal, entrate nella porta davanti alla quale vi eravate appostati, raccogliete la chiavetta sul comodino e salite la scaletta a destra. Aprite il dipinto e scoprirete una cassaforte vicino alla quale è annotato un numero troppo piccolo per essere letto.

Ripassate il controllo a Dave, date da bere la Pepsi alla pianta carnivora e arrampicatevi; inserite due monete nel telescopio e premete due volte il pulsante di destra in modo da orientarlo sulla camera della cassaforte e leggere la sua combinazione. Micheal, inserendo la successione di numeri appena scoperta, riuscirà a guadagnarsi una busta che racchiude un quarto di dollaro.

Fate comporre nuovamente il numero a Bernard in modo da distrarre Edna, fate uscire Micheal dalla camera ed entrate in quella di Ed; dategli il criceto e lui vi chiederà di ritrovargli un rullino fotografico che ha perso (ammesso che non gliel'abbia già dato Dave e che non vi abbia già chiesto di ritrovare l'oggetto).

Uscite dalla villa con Bernard, raccogliete le foto vicino alla scala d'ingresso e tornate dentro riunendo i vostri tre personaggi nella camera della pianta carnivora in modo da scambiarsi alcuni oggetti. Ecco ciò che deve avere ogni personaggio:

DAVE- la carta blu (card key), la chiave gialla, la chiave della piscina (blowing key), e la chiave arrugginita.

MICHEAL- la spugna con il liquido per lo sviluppo fotografico, il pacco, il quarto di dollaro, la chiave di Edna (small key) e il rullino da sviluppare.

BERNARD- la valvola della radio (radio tube), la torcia elettrica con pile nuove (inserite quelle contenute nella radio trovata in piscina) e gli attrezzi.

Fate passare Bernard attraverso la porta segreta trovata usando lo smacchiatore (a destra della pianta carnivora) e fatelo avvicinare ai due fili scoperti sulla parete. Entrando nella stanza di Edna con Dave, fate in modo di essere catturati e raggiungete la prigione. Con la chiave arrugginita aprite la porta a destra, staccate la corrente tramite la scatola dei fusibili e ripassate rapidamente il controllo al seccione che,

accendendo la torcia elettrica e usando gli attrezzi, potrà aggiustare i cavi rotti.

Con Dave, riattaccate rapidamente la corrente, tornate in prigione, aprite la porta a sinistra con la chiave della piscina (blowing key) e, trovandovi di fronte all'ennesimo pannello digitale, ripassate il controllo a Bernard. Scendendo nel corridoio della statua di donna, aprite la porta all'estrema destra ed entrateci. Vi sarà una piccola sala giochi: inserendo il quarto di dollaro, giocate a Meteor Mass. Quando vi verranno mostrati i record, non dovrete far altro che segnarvi il primo numero: la combinazione della porta del laboratorio!

Con Micheal dirigetevi alla porta della camera oscura (dove per la prima volta avevate incontrato il tentacolo verde): versando il liquido della spugna nella bacinella, sviluppate le foto nel rullino e finalmente potrete trovare i piani di Ed per fermare il Dott. Fred.

Adesso non vi manca molto per terminare l'avventura e potrete decidere di farlo in due maniere diverse: facendovi aiutare da Ed, oppure chiamando la polizia intergalattica... Ecco entrambi i sistemi.

ED ALLA RISCOSSA!



Consegnate le foto al proprietario: lui vi prometterà di essere al laboratorio tra una decina di minuti. Con Dave inserite la combinazione del videogioco nel portale del laboratorio; entrate al suo interno: quando il tentacolo viola tenterà di uccidervi, arriverà Ed che lo eliminerà. Entrate nella porta successiva e finalmente vedrete Sally, la vostra amata, legata a uno strano dispositivo. Il dottore, in preda al panico, attiverà l'autodistruzione della villa: avete 2 minuti reali per fermare il tutto! Raggiungete l'armadietto vicino alla porta blindata, apritelo e indossate la tuta. Inserite la carta blu (card key) nella fessura accanto alla porta ed entrate nel passaggio; la meteora malvagia inizierà a spararvi: voi non badategli e attivate l'interruttore lì vicino. Il dottore tornerà in sé e tenterà di fermare il conto alla rovescia senza riuscirci: è proprio la roccia spaziale a controllare il computer! Prendete la meteorite, uscite dalla porta a destra ed entrate nel garage: mettete il vostro viscido antagonista nel bagagliaio dell'automobile, chiudetelo e, usando la chiave gialla, attivate il reattore della macchina che partirà verso lo spazio profondo... THE END

AIUTO! POLIZIA!

Portate Bernard nella stanza all'estrema sinistra del corridoio superiore (quella che conduce dal tentacolo verde), fategli inserire la valvola della radio nell'affare a destra e componete il numero riportato sul poster a lato. La polizia Intergalattica vi prometterà di arrivare prima possibile. Passate a Dave, inserite la combinazione del videogioco nella porta e, una volta che l'ufficiale sarà entrato e avrà portato via la meteora, raccogliete il suo distintivo per terra ed entrate a vostra volta. Mostrate l'oggetto appena raccolto al tentacolo che fuggerà spaventato; continuate a destra, inserite la card key nella fessura accanto alla porta e disattivate la leva nella stanza seguente... Ancora una volta avete salvato la Terra! THE END

