

# Maniac Mansion<sup>®</sup>



UBI SOFT

Entertainment Software

# Maniac Mansion

## scénario

### A PROPOS DE MANIAC MANSION:

Les occupants de Maniac Mansion sont très bizarres: Il y a Dr. Fred, un docteur "à la retraite" qui s'est transformé en savant fou; L'infirmière Edna, une ancienne infirmière dont les passes-temps feraient rougir un soldat; Ed le Bizarre, un adolescent qui se prend pour un commando dont le fétiche est un hamster; et bien sûr Ted le cousin défunt, la Tentacule, et qui encore? Et que fait donc Sandy, une jeune fille si gentille dans la cave du docteur Fred?

Le but du jeu est de diriger une équipe de trois adolescents (dont Dave le petit ami de Sandy) à travers le château pour sauver Sandy.

Pendant que vous explorez le château vous rencontrerez d'étranges occupants, et vous découvrirez l'ambition du docteur Fred - conquérir le monde.

Vous vous apercevrez que chaque adolescent a des talents particuliers, ainsi que des qualités et des défauts qui lui sont propres. Les occupants du château ont aussi des caractéristiques qui pourront aider ou handicaper votre équipe d'après la façon dont vous vous conduisez à leur égards. L'histoire change, ainsi que le sauvetage de Sandy en fonction du choix de caractères, et de votre manière de jouer.

Maniac Mansion est un puzzle complexe plein de possibilités et d'énigmes variées. De temps en temps des scènes de coupe viendront interrompre le jeu pour vous révéler d'autres détails et vous permettront de voir ce qui se passe ailleurs dans le château. Au fur et à mesure que vous jouez vous vous apercevrez qu'il y a un ordre à respecter afin de résoudre certaines énigmes. Il y a plusieurs façons de jouer, mais bien sûr une méthode qui l'emporte sur les autres. Bonne chance!

### COMMENT DEMARRER

**NOTE:** Nous vous conseillons de faire des copies de tous les disques et de mettre les originaux en lieu sûr.

**Amiga:** Amenez Workbench sur votre Amiga. Introduisez le Disque 1 de Maniac Mansion dans le lecteur de disques. Ouvrez l'icône du disque et cliquez deux fois sur l'icône de Maniac. Quand on vous le demande, introduisez le Disque 2.

**Pour utiliser un système Amiga à deux lecteurs,** placez le Disque 2 dans votre deuxième lecteur.

**Pour installer Maniac Mansion sur un disque rigide,** utilisez d'abord votre menu de Workbench pour créer un tiroir de fichier vide appelé "Maniac". Sans

# Maniac Mansion

## scénario

ouvrir le tiroir Maniac, introduisez le Disque 1 dans le lecteur, cliquez deux fois sur son icône et draguez les icônes de Maniac et Rooms dans le nouveau tiroir du disque rigide. Introduisez ensuite le Disque 2 dans le lecteur, cliquez deux fois sur son icône et draguez son icône de Rooms dans le nouveau tiroir du disque rigide. (**NOTE:** Si vous ouvrez le tiroir du disque rigide avant de déplacer les icônes, prenez soin de ne pas draguer la deuxième icône de Room au-dessus de la première. Si vous le faites par accident, effacez tout simplement le tiroir Rooms du disque rigide et recopier les icônes de Rooms à partir des deux disques. Si vous lancez Maniac du CLI, vous devez d'abord aller au répertoire Maniac).

**Atari ST:** Introduisez le Disque 1 Maniac dans le lecteur A. Ouvrez l'icône du tiroir du lecteur A et cliquez deux fois sur l'icône de programme Maniac. Quand on vous le demande, introduisez le Disque 2 ou le Disque 3.

**Pour installer Maniac sur un disque rigide,** créer une chemise appelée "Maniac". Sans ouvrir la chemise "Maniac", introduisez le Disque 1 dans le lecteur et copiez son contenu en draguant son icône dans la nouvelle chemise du disque rigide. Ouvrez ensuite la chemise Maniac du disque rigide. Vous verrez le programme Maniac et une chemise appelée "Rooms". Introduisez le Disque 2 dans le lecteur et draguez son contenu dans la chemise Rooms sur le disque rigide. Introduisez enfin le Disque 3 dans le lecteur et draguez son icône dans la chemise Rooms sur le disque rigide.

**IBM, Tandy®, ou compatible:** Vous pouvez jouer à partir d'un lecteur rigide ou d'un lecteur floppy. Si vous avez un lecteur floppy, mettez le Disque 1 dans le lecteur A, après l'amorçage, et tapez **A:**

Quand vous voyez l'incitation A:, tapez **Maniac**.

**Si vous utilisez les disques 5 1/4",** on vous demandera de placer le Disque 2 après quelques instants. Introduisez le Disque 2 dans le lecteur et appuyez sur **ENTER** ou sur le bouton du manche à balai/ de la souris.

**Pour installer Maniac sur un disque rigide,** copiez tous vos fichiers du disque Maniac (les deux disques si vous utilisez les disques 5 1/4") sur un répertoire appelé "Maniac" sur le disque rigide. Si votre disque rigide est le lecteur C, vous devez utiliser les commandes suivantes:

<b>C:</b>	pour aller à votre lecteur rigide
<b>MKDIR MANIAC</b>	pour créer un répertoire pour Maniac
<b>CD MANIAC</b>	pour entrer dans le nouveau répertoire
<b>COPY A:*.*</b>	pour copier tous les fichiers Maniac dans le nouveau répertoire

# Maniac Mansion

## scénario

Utilisez ces commandes pour charger le jeu de votre disque rigide:

**CD MANIAC**

pour changer et aller au répertoire approprié

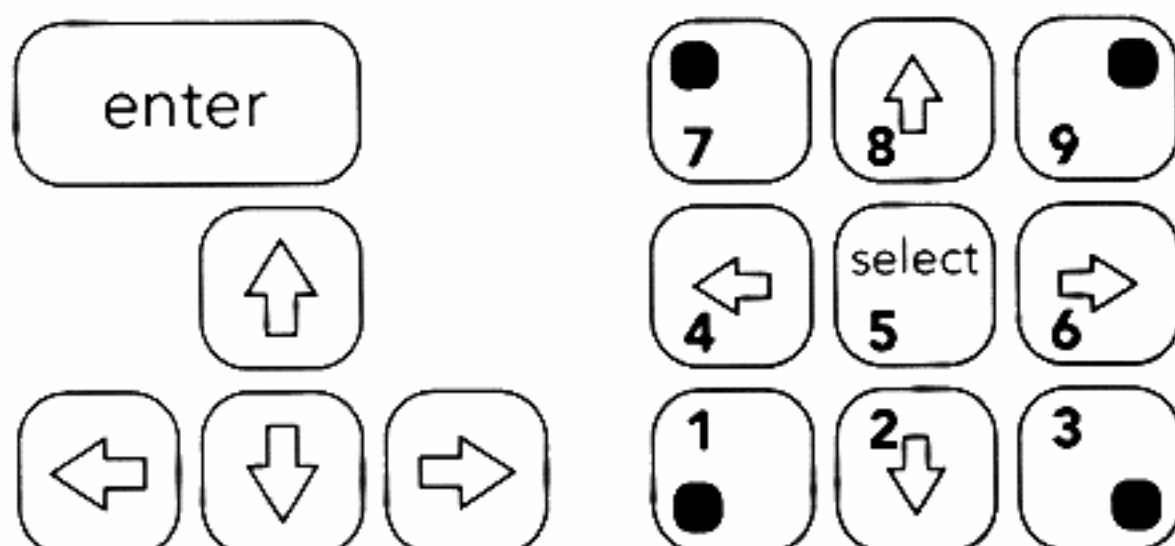
**MANIAC**

pour changer le jeu

### CONTROLE DE CURSEUR (IBM SEULEMENT)

Pour le contrôle de curseur au clavier, utilisez soit les touches à flèches soit le clavier numérique:

Les chiffres, 1, 3, 7, et 9 déplacent le curseur directement aux coins de l'affichage; Utilisez les touches à chiffres pairs pour une meilleure navigation.



Vous pouvez utiliser une souris si vous avez installé un

conducteur de souris compatible. Le bouton de souris **GAUCHE** correspond à "Enter". Utilisez le bouton de souris **DROIT** (ou le bouton de manche à balai **DROIT** si vous avez un manche à balai à deux boutons) pour annuler les "scènes de coupe" pendant que vous jouez le jeu. Pour sélectionner manche à balai ou souris: •

**Shift J** - permute manche à balai en/hors fonction

**Shift M** - permute souris en/hors fonction

### COMMENT REGLER LES PREFERENCES (IBM SEULEMENT)

Une fois chargé, le programme sélectionnera pour votre machine le meilleur mode. Quand le jeu se déroule, vous pouvez sélectionner d'autres modes de graphisme en utilisant les touches suivantes:

**Shift V** - mode MCGA

**Shift H** - mode Hercules

**Shift E** - mode EGA

**Shift T** - mode Tandy 16 couleurs

**Shift C** - mode CGA

**Shift B** - mode noir et blanc CGA

Après avoir sélectionné les modes que vous voulez, vous pouvez taper

**"Shift W"** pour écrire vos préférences sur disque. Pour lire les préférences pendant que vous jouez le jeu, tapez "Shift R" ou bien taper "Maniac p" quand vous commencez un jeu.

**NOTE:** Le programme ne réagira pas si vous sélectionnez un mode ou un mécanisme d'entrée que votre machine ne peut pas supporter. Si vous avez



une carte EGA ou MCGA et que vous voulez échanger la couleur contre la vitesse, vous pouvez alors jouer en mode CGA.

### POUR SÉLECTIONNER VOTRE ÉQUIPE:

Utilisez votre manche à balai pour diriger le curseur (si vous avez un ordinateur Apple sans manche à balai, utilisez les touches flèches). Positionnez le curseur sur le portrait du caractère et appuyez (cliquez sur le bouton du manche à balai) sur celui qui vous intéresse. Vous verrez un biographie brève du caractère en haut de l'écran. Dave (le petit ami de Sandy) est automatiquement inclu dans votre équipe, donc vous n'avez que deux autres caractères à sélectionner. Les deux premiers portraits que vous choisissiez auront une bordure blanche.

Cette bordure vous permet de savoir que ces caractères ont été choisis. Si vous voulez changer de sélection appuyez de nouveau sur le portrait du caractère que vous ne voulez plus. La bordure disparaîtra et vous pourrez alors faire un autre choix. Vous pouvez gagner le jeu quelle que soit l'équipe que vous choisissiez, mais l'histoire et les énigmes seront différentes pour chaque jeu. Une fois que vous avez terminé votre sélection, appuyez sur "Départ" pour commencer à jouer.

### LE JEU

**1. Les Lignes de Message** sont les deux lignes en haut de l'écran. Les mots prononcés par tout caractère ainsi que les messages se rapportant au jeu apparaissent ici.

**2. La Fenêtre d'Animation** est la plus grande partie de l'écran et c'est là que se déroule l'action animée. Elle montre une "vue d'oeil d'appareil photo" de la salle ou de l'endroit où se trouve le caractère couramment actif.

**3. La Ligne des Phrases** se trouve directement sous la fenêtre d'animation. Vous utilisez cette ligne pour construire des phrases qui disent au caractère ce qu'il doit faire. Une phrase comprend un verbe (mot d'action) et un ou deux noms (objets). Un exemple de phrase que vous pourriez construire est "Utiliser cassette avec magnéto". Les mots de liaison tel que "sur" ou "avec" seront automatiquement insérés par le programme.

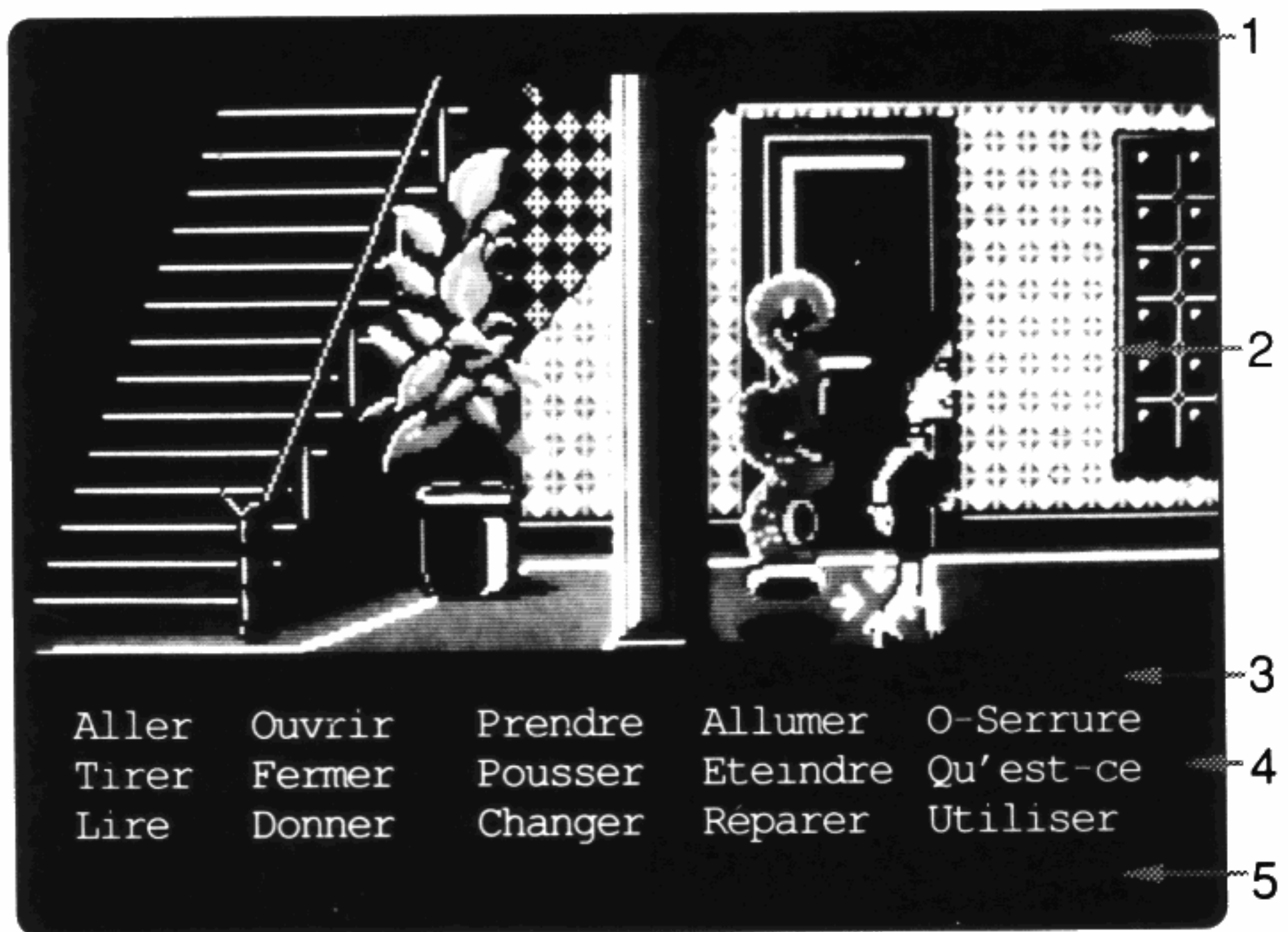
**4. Les Verbes** doivent être sélectionnés à partir des mots se trouvant dans les colonnes sous la ligne des phrases. Tous les verbes qui y sont montrés peuvent être utilisés. Pour sélectionner un verbe, placez le curseur sur le mot et cliquez.

# Maniac Mansion

## scénario

**5. L'Inventaire** est la zone se trouvant sous les verbes. Chaque caractère a son propre inventaire. Au début du jeu, les caractères n'ont aucun objet. Quand un caractère ramasse ou reçoit un objet durant le jeu, le nom de l'objet est ajouté à l'inventaire du caractère. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets qu'un caractère peut transporter. Quand il y a plus de quatre objets dans un inventaire, des flèches apparaissent au milieu de la liste. Utilisez-les pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas. Les caractères peuvent se donner les objets en utilisant le verbe "Donner".

Les objets peuvent être sélectionnés en plaçant le curseur sur un verbe (utiliser, prendre), et en cliquant sur l'objet dans la Fenêtre d'Animation. La plupart des objets de l'environnement et tous les objets utilisables dans le jeu ont des noms. Vous pouvez aussi sélectionner les objets en cliquant sur eux dans l'inventaire.



**Pour déplacer un caractère**, sélectionnez "Aller" parmi les verbes en plaçant votre curseur dessus et en cliquant. Placez ensuite votre curseur dans la Fenêtre d'Animation, pointez-le sur l'endroit où vous voulez que votre caractère aille et cliquez. Si vous pointez sur une porte ouverte et que vous cliquez, le caractère passera par cette porte. Notez que "Aller" apparaît automatiquement

# Maniac Mansion

## scénario

sur la Ligne des Phrases après qu'une phrase ait été exécutée - et ce, parce que vos caractères seront en train de se déplacer la plupart du temps.

**Pour ordonner à un caractère d'exécuter les directives que vous avez mises sur la Ligne des Phrases**, soit cliquez une fois de plus sur le dernier nom ou verbe sélectionné, soit cliquez une fois sur la Ligne des Phrases elle-même. Si rien ne se produit, vérifier soigneusement la manière dont vous avez construit la phrase.

**Pour remplacer un nom ou un verbe sur la Ligne des Phrases**, sans reconstruire la phrase entière, cliquez tout simplement sur le mot de remplacement. Il apparaîtra au bon endroit dans la phrase.

**Les "scènes de coupe" sont des séquences courtes et animées** - comme les scènes de coupe d'un film - qui peuvent fournir des indices et des informations sur les caractères. Quand vous êtes interrompu par une scène d'exposition vous ne pouvez plus contrôler l'action et vous remarquerez que le texte en bas de l'écran disparaît pendant la durée de la scène.

## LES COMMANDES DE CLAVIER

Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent aussi être sélectionnés à l'aide des commandes de clavier. Chaque touche correspond à un verbe. Le fait d'appuyer une seule fois sur la touche appropriée équivaut à déplacer le curseur sur le verbe et à pousser sur le bouton; le fait d'appuyer sur la touche deux fois équivaut à cliquer sur elle deux fois. Les touches sont arrangées selon la disposition des verbes sur l'écran.

<b>Q</b> Aller	<b>W</b> Ouvrir	<b>E</b> Prendre	<b>T</b> Allumer	<b>R</b> O-Serrure (Ouvrir Serrure)
<b>A</b> Tirer	<b>S</b> Fermer	<b>D</b> Pousser	<b>G</b> Éteindre	<b>F</b> Qu'est-ce
<b>Z</b> Lire	<b>X</b> Donner	<b>C</b> Changer	<b>B</b> Réparer	<b>V</b> Utiliser

## DES CHOSES A ESSAYER

Lire la pancarte sur la barrière: Sélectionner "Lire" en bas de l'écran, et ensuite cliquez sur la pancarte pour créer la phrase "Lire pancarte." Cliquez de nouveau pour exécuter l'action.

Dave marchera vers la pancarte et vous dira ce qu'il lit via la Ligne de Message en haut de l'écran.

# Maniac Mansion

## scénario

Diriger Dave vers le château en mettant le curseur à gauche de l'écran et en cliquant une fois. Faites-le marcher à gauche de l'écran jusqu'à ce qu'il soit devant le château.

Pour rentrer dans le château, essayez la phrase "O-Serrure (ouvrir serrure) porte avec clef."

D'abord sélectionnez "O-Serrure" en mettant le curseur sur le mot et en cliquant une fois. "O-Serrure" apparaîtra sur la Ligne des Phrases.

Ensuite, sélectionnez la porte d'entrée en mettant le curseur sur la porte et en appuyant une fois. "O-Serrure porte avec" apparaît maintenant sur la ligne des Phrases.

Enfin, mettez le curseur sur le mot "clef" dans la liste des objets en bas de l'écran. En appuyant deux fois sur "clef" vous pouvez compléter la phrase et l'exécuter en même temps.

## VERBES SPECIAUX ET TOUCHES DE FONCTION

**Pour changer d'un caractère à l'autre,** sélectionnez le verbe "changer"

Le nom des trois caractères de votre équipe figurera sur la Ligne de Message. Placez le curseur sur le nom du caractère que vous voulez contrôler et cliquez une fois. Comme raccourci vous pouvez aussi utiliser une touche de fonction pour changer de caractères (voir tableau sur page 11).

**Pour savoir ce qu'il y a dans une pièce** sélectionnez le verbe "Qu'est-ce" et faites bouger le curseur tout autour de la pièce. Quand le nom de quelque chose apparaît sur la Ligne des Phrases, vous saurez que c'est un objet actif et vous voudrez peut-être l'utiliser dans le jeu. Si vous cliquez sur cet objet, le verbe "Aller" apparaîtra à sa place. Vous pouvez alors cliquer sur l'objet une deuxième fois pour faire marcher votre caractère vers lui ou vous pouvez cliquer sur tout autre verbe que vous voulez utiliser avec cet objet.

**Pour garder votre progression dans un jeu** de manière à pouvoir continuer le jeu à l'endroit où vous l'aviez laissé en éteignant votre ordinateur, utilisez l'option "garder". Celle-ci ne fonctionnera pas pendant les scènes de coupe. Vous pouvez garder jusqu'à dix jeux sur le disque de programme (Atari St/Amiga)/disque floppy (IBM) ou sur le disque rigide, selon la quantité d'espace libre disponible. Les jeux gardés auparavant seront marqués d'un astérisque par exemple: Jeu B\*. Appuyez simplement sur la touche de fonction garder/charger et suivez les instructions d'écran. (Les touches pour cette option sont indiquées sur le panneau des touches de fonction et de commande).



# Maniac Mansion

## scénario

**Amiga:** Si vous utilisez des disquettes, vous ne pouvez garder des jeux que sur votre Disque 1 Maniac. Si vous avez installé Maniac sur un disque rigide, les "jeux gardés" se trouveront dans le tiroir Maniac.

**Atari ST:** Si vous utilisez des disquettes, vous pouvez garder sur toute disquette formatée y-compris les disques de jeu s'il y reste de la place. On vous demandera d'introduire une disquette de sauvegarde de jeu dans le lecteur à partir duquel vous aviez fait démarrer Maniac. Si vous avez installé Maniac sur un disque rigide, les "jeux gardés" se trouveront dans le tiroir Maniac.

**Pour charger un jeu que vous avez gardé,** utilisez la touche de fonction garder/charger jeu à tout moment, une fois Maniac chargé. Vous pouvez le faire pendant la séquence d'ouverture, mais pas pendant les scènes de coupe. Suivez les directions du menu charger/garder.

**Pour contourner une coupure de scène,** utilisez la touche de fonction et de commande appropriée. Après avoir joué Maniac plusieurs fois, vous voudrez peut-être utiliser cette fonction pour sauter des scènes que vous avez déjà vues y-compris la séquence de titres.

**Pour recommencer le jeu du début,** appuyez sur la touche appropriée.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Appuyez sur celle-ci de nouveau pour continuer. Le jeu se mettra en pause automatiquement si vous ne réagissez pas pendant cinq minutes et vous devrez appuyer sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour continuer le jeu.

**Le curseur change quand vous êtes en train d'accéder au disque ou si le jeu est en pause;** Un dessin d'escargot remplace alors le curseur.

**Pour régler la vitesse de la Ligne de Message,** selon votre vitesse de lecture, appuyez sur les touches indiquées.

Atari ST/Amiga: Pour terminer un jeu, appuyez sur CTRL-C.

## QUELQUES CONSEILS UTILES

- Ramassez tout ce que vous pouvez. En fin de compte, toutes ces choses étranges serviront à quelque chose à un certain moment.
- Lisez bien le poster. Il contient des tas de tuyaux.
- Si vous êtes coincé et ne savez plus comment avancer, essayez de réfléchir sur l'utilisation de chacun des objets que vous avez trouvés. Il y a de fortes chances qu'un indice vous remette sur le bon chemin.
- Il y a plus d'une façon de résoudre la plupart des puzzles.
- Beaucoup de puzzles exigent une coordination entre deux caractères.
- Si vous voulez augmenter la vitesse du jeu, commandez un livre de conseils.

# Maniac Mansion

## scénario

### TOUCHES DE FONCTION ET DE COMMANDE

	IBM	AMIGA	ATARI
Permutation de caractères*			
Dave	F1	F1	F1
Caractère numéro 2	F2	F2	F2
Caractère numéro 3	F3	F3	F3
Charger/Garder un jeu	F5	F5	F5
Contourner coupure de scène	ESC ou 2ème bouton de souris	ESC ou bouton de souris droit	
Recommencez un jeu	F8	F8	F8
Mettez jeu en pause	ESPACEMENT	ESPACEMENT	ESPACEMENT
Vitesse de la ligne de Message:			
Plus rapide	>	>	>
Plus lente	<	<	<
son en/hors fonction	F6		F6

\*Le numéro du caractère variera en fonction de l'ordre de votre sélection au début du jeu.

Note: Le son sur Amiga peut être réglé avec le bouton de contrôle de volume sur le moniteur ou la stéréo.

### IMPORTANT

Ne perdez pas votre carte de codes. Sans elle vous ne pouvez pas accéder aux étages supérieurs. Quand vous vous trouvez en face de la porte blindée, sélectionnez "Utiliser tablette de codes". Quand le tableau numérique apparaîtra, dirigez votre attention sur la section, colonne et rangée indiquées et trouvez les symboles sur la carte de codes. Cliquez ces symboles dans l'ordre. Une fois que vous avez sélectionné le code correct, la porte s'ouvrira et vous pourrez continuer le jeu. Si vous entrez des codes incorrects plusieurs fois de suite, vous aurez un petit problème!

# Maniac Mansion

codes

## SECTION 1

A B C D E F G H I

1	==000	■+00	00■	000■	00  +	0=%	0%00	0000	00+0
2	0%=■	■%0+	■0=+	000%	0000	00+0	■000	0%0	=0■
3	■0+%	■=00	0■+0	=■00	0+00	=000	■000	0%  ■	0%=+
4	+  00	0%00	0=00	0+00	■0  0	00=■	000+	000%	00+0
5	%00+	0+0+	000%	000%	00  0	0=0	0000	=000	=0+■
6	00=%	■%00	=0=0	0000	0000	%  +0	■000	00%+	000%
7	■0+0	0000	00+0	0000	00%■	000+	000+	%0  %	=%=0
8	000+	%00+	%  0%	0%0%	0+  0	+■=0	%000	■000	■  +■
9	%■=%	=000	=0=0	0000	0000	=0+0	=000	■0%+	%00%
10	=0+0	0000	0++0	00	00%■	000+	%+0+	■+  %	■0=0
11	%000	0000	=0=0	0000	00  +	■0=%	=000	+000	%0+0
12	■=■	000+	00=+	000%	0000	00+0	■+00	■=0%	00■
13	0  +%	0000	0+0	■000	00%0	000	=000	00  ■	+0=+
14	=0=0	000	0000	■000	00  0	0%■	0%0+	000%	0■+0
15	00=0	■000	%=0	0000	%00+	00+%	0  00	0  %0	+  00
16	00+■	000+	+  ++	■  0%	0%0	0000	0+00	%+  0	■=0
17	000%	000%	=0=0	0000	+0  0	■0=0	0000	=000	00++
18	■0=0	0000	00=0	%+00	=000	00+■	000+	%=0%	■000
19	%++0	0  00	%0+0	0000	+0%+	■00%	000%	0  0	■0=0
20	0=0■	0000	000+	%00+	0  %	0%=0	+000	0+00	00+0
21	00=+	%00%	■%=%	=000	0000	0■+0	=000	0  %■	■  0+
22	00+0	000	+  +0	%  00	0  %0	0000	0+00	0+  +	■0=%
23	0000	+000	■000	=+00	=0  ■	00=+	000%	0000	00+0
24	0%00	0000	00=0	000+	000%	=0+0	0000	0=00	0=00
25	0  ++	0%	00+%	0000	+0%0	%000	0000	00  0	00=■
26	=0=0	0000	0000	0000	■+  0	%0=0	=000	000+	00+%
27	0=0	■+00	%%=0	0%00	0000	00++	000%	0  %0	=  00
28	00+0	■000	=  +■	%00+	0  %0	0000	+00	0+  0	0+=0
29	%00+	■00+	%00%	0+0%	00  0	00=0	0000	■000	0+■
30	%=%	0000	00=0	0000	0000	0+0	=00	00%+	0=0%
31	0  +0	■  00	00+0	0=00	=0%■	000+	+00+	00  %	00=0
32	000	0+00	0000	0000	%0  +	00=%	0%00	0000	+0+0
33	■0=■	000+	0%=+	0%0%	000	■0+0	0000	00%0	0  0■
34	%0+%	0000	0  +0	0  00	0  %0	0  00	0%00	+  ■	00=+
35	■000	=000	+000	0+00	+  0	0=■	000+	000%	■0+0
36	■%=0	0%00	00=0	0000	■00+	■0+%	■=00	=0%	0=00
37	0  +■	■00+	00++	0=0%	00%0	0000	+000	00  0	■0=0



## Maniac Mansion codes

## SECTION 2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□%□%	□+  □	□□□□	□□  □	■□=□	□□□□	□□□■	%□++	□=□%
2	□□□□	□□□□	+■□□	■□□□	■  +■	□□□+	□%	□□□□	□+□□
3	□□	□□%■	□□□■	■□%+	%□□%	□□□%	□□  □	□□=□	+□□□
4	□□□■	■□  +	++□+	■+  %	■□=□	□□□□	□□□□	□  +□	□□□■
5	□%□□	□%  □	%+□□	□□  □	■□=■	□□□+	□□□%	□□+□	+□□□
6	=□□□	□□□■	□□■	□□□+	□■+%	□  □□	□□	□  □□	■%□□
7	□□□+	□  □%	%=□%	■□%□	□□□□	□□□□	□□  □	□□=□	□□■
8	■□□□	■□  □	□□□□	%□  □	=%□■	□%□+	■□□%	□■+□	□□□□
9	□%□□	□□	□□□■	□□□+	□□+%	□=□□	+□%□	+□□□	□+□□
10	■=□+	%□%□	□□□%	=  %□	□  □□	□%□□	■%  □	%□□	□□□■
11	□□□%	□  □	□+□□	+  □	□+□□	□□□□	□□□■	+  ++	■  □%
12	□%□□	□+□□	□□□□	=□□□	■□+■	□□□+	□%□	□=□□	□□□□
13	□□□□	□  □■	□=□■	□□%+	□=□%	□□□%	□□  □	□□=□	%+□□
14	=+□■	□+  +	□□□+	□  %	□□=□	=□□□	□□□□	%□+□	□□□■
15	□□□%	□□□□	=%□□	□□□□	■□+□	%□□□	□□□■	□□□+	%□□+
16	=□□□	□=□□	□□□□	□%□	□  □■	□%□■	%□  +	■%□%	=□□□
17	□□□□	□□  □	□%□□	■+  ■	□□=+	□□□%	□□□	+  +□	%  □□
18	□%□■	□□□+	■□□+	□□□%	□□+□	□□□□	■□%□	■□□□	=+□□
19	□□□%	□  □□	=□□	■=□%	□=□□	□+□□	=□  □	□□=■	□□□+
20	□+□□	□+  □	□□□□	■□  □	□□=□	□□□■	□□□+	□□+%	□□□□
21	□□□□	■□□□	□□□□	□□□■	□□++	□□□%	□□□□	□□□□	□□□□
22	□=□■	□□%+	□□□+	■□□%	□□	=%□□	□%  □	%□=□	□%□□
23	□□□+	□□  %	□%□%	□+  □	□□	□□□□	□□□□	=  +■	%□□+
24	□%□□	□□□□	□□□□	□□□□	=  +□	□□□■	%□%+	%□□%	□+□%
25	□□□□	□□□□	%□□□	□=□■	+□□+	■□□+	□□  %	□□=□	■□□□
26	■%□□	+  ■	□□□■	%□  +	□□=%	□□□□	□□□	□□+□	□=□□
27	□□□+	□□□%	□□□%	=□□□	□□+□	□□□□	=□%□	□□□■	□□□■
28	□=□□	=□%	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□%  ■	□%□+	□%□%
29	□□□□	□□  □	□%□□	=%  □	■□=■	□□□+	□%	□  +□	□  □□
30	□□□□	□□□■	□□□■	□□□+	□  +%	=□□□	□□□□	+□□□	□+□□
31	□□□+	□%□	□□□%	□=□□	+□□□	□□□□	□□  □	□□=□	□□□■
32	□%□%	■+  □	=□□□	□□  □	□□=□	%□□□	■□□■	□□++	□=□%
33	□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+■	□□□+	□□□%	□□□□	□□□
34	■□□□	■=□■	□□□■	□□%+	□□□%	□□%	%  □	□%□□	□%□□
35	□□□■	■□  +	□□□+	□%  %	□□=□	□□□□	■□□□	□+□	□□
36	□□□%	□□□□	□□□□	+□□□	□++□	□□	□□□■	□□□+	+□□+
37	□□□□	□+□□	□□□□	=□%□	=□□■	□□□■	□□  +	■□=%	□□□□



# Maniac Mansion

## codes

### SECTION 3

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	%0  0	=%==	00	00=+	00%	0000	=0+0	000	%0%0
2	000+	00+%	000%	00+0	0000	++%0	0000	000	0%
3	=  %0	0  00	0=0%	+000	0+00	00  0	=0==	000+	000%
4	=0	00==	0%  0	%00	0000	%00+	00+%	00	0  %0
5	00  +	0=0	0+  %	00=0	000	0000	0  +0	000	00%+
6	0000	00+0	0000	00+0	0000	00%0	00+	000+	00  %
7	0+0%	=000	0%0	=00	=000	00  +	00=0	0000	0000
8	0+  +	00=0	00  %	00=0	000	0000	00+0	=000	00%+
9	0000	00+0	0000	00+0	%  00	000	+00+	%+0+	0+  %
10	00%0	000	00%0	0000	000	00  +	00=0	=000	0000
11	00  0	00==	0%	0%0+	0%00	000	00+0	000	000
12	%00+	00+%	000%	0  +0	00	0  %0	0  00	0%00	+
13	000	0000	=0%0	+00	++00	+  0	00=0	00+	000%
14	+0  0	%0=0	00  0	00=0	0000	%00+	%0+%	=00	=00
15	=000	=  +0	000	00++	=00	00%0	000	0000	000
16	+0%+	%00%	00%0	=000	000	00  0	00=0	0000	0000
17	00  %	00=0	0%  0	%00	0%00	0000	00+0	000+	00%
18	0000	00+0	+000	+0	00	0  %+	0%	0%0%	0+  0
19	00%0	0000	00%0	000+	+0+	%+  %	00=0	0000	0000
20	=0	0%0+	00  +	0=0	0000	=000	00+0	%000	0=0%
21	000%	0  +0	000	00+0	++00	%0%0	000	0000	%0  +
22	+0%0	++00	00%0	0000	0000	0	0=+	000%	=000
23	00  0	00=0	00  0	0%00	0%0+	000%	00+0	000	0+0%
24	0000	00++	00+	%0+%	0  00	0  %0	00	0%00	=0  0
25	00%0	0000	00%0	000	=+00	0+  0	=0	0000	000+
26	0%  0	0%00	0  0	0=0	0000	0000	00++	000%	0=00
27	0000	+0	0000	00+0	%00+	0=0%	0000	=000	00  0
28	=0%0	000+	00%+	00%	000%	0  0	00=0	0000	0000
29	%0  +	0=0	00  %	0%00	0%00	0+00	00+0	000	00%+
30	000	0+0	=000	00+0	000	0  %0	%  0+	000+	0%  %
31	00%0	0000	%  %0	0000	0+00	0+  +	%0=0	0000	+000
32	=0  0	%00	00	%00+	000%	0000	0+0	0000	=0%0
33	+00+	+%	000%	00+0	0=00	0=0%	=000	000	00
34	00%0	000	00%0	000	0000	00  0	00=0	000+	00%
35	00  0	00=0	++  0	0=0	0%00	000+	0+%	=000	00%0
36	0000	00+0	0000	00++	0000	=  %0	0  00	0%00	0%  0
37	00%+	000%	0  %0	0000	0+00	+  0	0+00	%000	=000

# Maniac Mansion

## codes

### SECTION 4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□□=□	□□□	+■=□	%■□□	□□□□	□  +■	+□□+	□%	□□□
2	□++□	%  □□	=□+□	=□□■	□□%+	□□□%	■□□%	□□  □	+□=□
3	□□□■	□□■	□□□+	%+□+	□+  %	□□=□	+□□□	□□□□	□  +□
4	■□=+	□□□%	%□=%	=%□□	□□□□	■□+□	%□□□	□%■	□□□+
5	■□=□	□□□□	□%□□	□□□■	+■□+	■□+%	■  □□	□%	□  □□
6	■  +■	□□□+	%□++	□=□%	□□%□	+□□□	□□□□	□□  □	□□=□
7	%□□%	□□□%	□□□□	□+□□	□+  □	■+□□	□□□□	□□■	□  ++
8	□%□□	□%□□	□□=□	□□□■	□□□+	□□+%	=□□□	+□%□	%□□□
9	□□+■	□=□+	□□++	□□□%	□  %□	□□	=%□□	■%  □	□%□□
10	□  □%	□%□%	■□□□	□□□□	□□  □	□□=□	□□□□	□□■	□□++
11	□=□	□□□□	■□=□	□□□□	□□□	□+■	□□□+	□□%□	=□□□
12	■□+□	%□□□	□□+□	=■□■	□□%+	□□□%	■□□%	□%  □	%□□
13	□□□■	□□□■	■  □+	□□□+	□%  %	□□=□	+■□□	+■□□	■□+□
14	□□=+	□□□%	■□=%	□□□□	=□□□	□++□	■  □□	□□%■	□□□+
15	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□%□	□=□□	□□□■	□□  +	□=%
16	□  □□	□%□□	□=□□	■□□□	□  ■	□□=+	□□□%	■□□□	□□+□
17	□□=□	□□□■	□□=■	+□□+	■□□%	■□+□	□□□□	□□%□	□□□□
18	%□++	□□□%	□□+%	□□□□	□%□	□□□□	%□□□	□□  □	□%□■
19	□□□	=□□□	=  □□	□%□□	□%  □	■%□□	=□□■	■□□+	%□+%
20	□=□	□□□□	□+□□	□□□□	■□□■	■  ++	%  □%	□□%□	■□□□
21	=□+□	□□□■	□+■	□□□+	□□%□	□=□□	□□□□	■□  □	■□=□
22	+  □+	□□□+	□=□%	□□□%	■□  □	□□=□	□+□□	□□□□	□□+■
23	□=%	□□□□	□□=□	+□□□	%□□□	□□+□	□□□■	□□%+	□□%
24	□□+□	□□□□	+□+□	■□□□	■□%■	□□□+	□□□+	□□  %	□%□□
25	□=□□	□□□	□  □□	□%□■	■%  +	□%□%	□□□□	=□□□	□□+□
26	■□=■	□□□+	□□=+	□□□%	□□□□	=  +□	□  □□	%  %□	□□□■
27	□□+%	=■□□	■□+□	□□□□	+□%□	%□□□	□+□□	□□  ■	%□=+
28	+  □□	□%□□	□=□□	□+□□	■□  □	□□=■	□□□+	□□□%	□□+□
29	□+□□	%□□□	■□=□	=□□■	□□□+	□□+%	□□□□	□□%□	■□□□
30	□□+■	□□□+	□□++	%□□%	□□%□	□□□□	□□□□	++  □	■□=□
31	□=□%	■□□%	□  □□	□%□□	=%  □	□%□□	□%□□	□□□■	□□++
32	□□=□	□□□□	□□=□	□□□□	□□□□	□  +■	□□□+	□  %□	□□□□
33	□□+□	□□□	□  +□	□□□■	■□%+	□□□%	□+□%	=□  □	□□=□
34	=  □■	□%□■	□=□+	□□□+	□□  %	□□=□	□□□□	□□□□	□□+□
35	%□=+	□□□%	%□□%	□□□□	□□□□	□□+□	□=□□	□□%■	%□□+
36	□+□	■□□□	=□+□	□□□□	□□□□	□□■	■□  +	%□□%	
37	□=□□	□+□□	%□□□	□□□□	□%  ■	□%□+	□%□%	□□□□	□+□

## Maniac Mansion codes

## SECTION 5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□□□■	▣▣▣+	□%□+	■▣▣%	■+□	■▣▣□	%+%▣	□□□□	▣▣▣□
2	□■▣%	□  %□	▣=▣□	+=%□	%=□▣	++▣▣	□  □	=▣=■	+□□+
3	▣▣□□	▣▣  □	▣%▣□	■%  ▣	□%□□	□□□■	□▣▣+	▣▣+%	▣  ▣□
4	□■□▣	=■▣□	■□□□	□▣■	□□++	=▣%	□▣%□	▣▣□□	▣▣▣□
5	□□%	□□▣□	▣%□□	■▣▣□	□▣+▣	▣▣□	□%■	■▣□+	+▣▣+
6	▣■▣▣	++%▣	■□▣▣	%□%□	□=□■	▣□▣■	■▣  +	□□=%	□□□
7	□+▣▣	□□  □	■▣▣□	□%  ■	□%=+	%□%	□▣▣□	▣▣+□	■▣▣▣
8	□□%	▣▣□	□□□□	□▣□	□++▣	□  ▣□	▣□%■	+▣□+	□+▣+
9	▣□▣▣	■□%▣	▣▣▣▣	□▣%□	□□□■	▣▣▣■	▣□  +	□□=%	□%□□
10	+▣▣▣	□□  □	=+▣□	=□  ■	□□=+	□□□%	□▣□	▣□+□	▣▣▣▣
11	▣■□■	■▣▣+	▣□□+	□□▣%	=□+□	▣=▣□	▣=%▣	□=□□	■□▣□
12	▣%	□□%□	▣▣▣□	+▣%□	%▣□▣	□▣▣▣	▣  □	□□=■	+□□+
13	▣□▣□	■□  □	□▣▣□	■+  ▣	%□=□	=%□■	+▣▣+	□▣+%	▣■▣□
14	■+□▣	□□▣□	▣%□□	▣▣▣■	▣▣++	□■▣%	□  %□	=  □□	□%▣□
15	■▣▣■	□▣%+	%▣▣+	□  %□	□▣□□	+▣□	■+  □	▣+=▣	▣■□□
16	■▣▣+	□□  %	□+▣%	□□  □	▣□=□	□□□▣	□□▣□	□+■	□□▣+
17	□■□□	=■▣□	■□□□	□□▣▣	□+□	=▣■	+▣%+	▣=□%	□□▣%
18	■  ▣▣	%  %□	□=▣□	=▣%■	▣▣□+	+▣▣+	■▣  %	▣□=□	+□□□
19	□+▣□	□□  ■	▣▣▣■	%□  +	▣□=%	▣%□□	+▣▣□	+▣+▣	■▣▣□
20	□□□+	▣▣▣%	□%□%	▣▣□	■▣+□	□■▣▣	■□%□	□  □■	▣%▣■
21	▣▣▣□	▣▣%□	▣  ▣□	▣  %▣	□  □□	▣%▣□	□+  ■	▣▣=+	□■□%
22	=▣▣□	++  ▣	□+▣▣	+  □	□=■	□□□+	■□▣%	■□+□	▣▣▣□
23	□%□□	□▣▣■	▣□□■	■▣▣+	■□+%	■=▣□	▣=%□	□=□▣	□+▣▣
24	■▣▣+	▣  %□	□=▣%	▣▣%□	▣▣□□	+▣▣□	%▣  ▣	■▣=□	=□□■
25	▣+▣%	=□  □	▣▣□	□□  □	□□=▣	=□□□	=▣▣■	▣▣++	%▣▣%
26	□□□	□□▣▣	□%□▣	▣▣▣□	▣▣+■	+■▣+	%□%□	□  □□	□%▣□
27	=▣▣□	□▣%■	▣■	□  %+	□  □%	□%▣%	▣+  □	▣▣=□	▣▣□▣
28	▣▣▣■	■□  +	++▣+	■+  %	■□=□	▣□□□	□□▣▣	□  +□	▣□▣■
29	▣%□%	□▣▣□	▣□□□	+▣▣□	%□+▣	▣▣▣□	▣=%■	□=□+	□□▣+
30	□  ▣▣	□  %▣	□+▣▣	■=%□	▣□■	=▣▣■	□▣  +	%▣=%	□□□□
31	□+▣▣	□+  □	▣▣▣□	▣□  ■	+▣=+	□□□%	▣▣▣□	=▣+□	▣▣▣▣
32	■□□■	+▣▣+	▣%□+	□▣▣%	▣▣+□	+■▣□	▣+%▣	%□□□	▣▣▣□
33	□=▣%	=▣%□	■  ▣□	▣  %□	+  □▣	□%▣▣	▣%  □	▣=■	□▣□+
34	□▣▣□	=□  □	++▣□	%+  ▣	▣=□	▣□□■	■□▣+	▣  +%	□▣▣□
35	□%□▣	%▣▣□	■□□□	=□▣■	▣□++	□▣▣%	□=%□	▣=□□	□▣□
36	▣  ▣■	▣  %+	■=▣+	%=%%	■▣□□	▣▣▣□	▣▣  □	▣▣=▣	■□□□
37	□+▣+	+  %	□▣▣%	□  □	■□=□	□□□▣	□▣□	▣▣+■	□▣▣+



# Maniac Mansion

## codes

### SECTION 6

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	080	0++0	0080	00+0	8880	88%+	000%	088%	00  0
2	00%0	0000	00%0	+80+	00+0+	8+  %	0000	+000	0088
3	00  0	000+	80  +	000%	0%00	0080	00+0	%080	00%0
4	008%	00+0	0080	80+0	8888	00%0	0000	0000	88  +
5	0080	0  +0	0080	00++	008%	00%0	0000	0880	08  8
6	88%+	000%	0%	800	0+00	0+  0	0+08	0000	0080
7	0+  %	0000	80  0	+000	%008	0080	00+0	088+	0%
8	0080	00+0	0080	+0++	008%	0	0  00	0000	0%  8
9	0  %+	0%	00%0	0000	800	08  0	0808	0000	0080
10	08  %	0000	0+  0	000	0008	0080	8  +0	%08+	0  %0
11	0880	+0+0	0088	0  +0	0080	%0%+	000%	0+0%	00  0
12	00%0	0  00	00%0	+00+	008+	00  %	0000	0000	0088
13	+  0	800+	%8  +	880%	0000	080	00+0	0080	00%0
14	008%	00+0	0080	00+0	0088	00%0	0000	8880	%0  +
15	0%0	0008	0+08	0000	0880	8%  0	8%0+	0%0%	800
16	08  8	0800	0%  0	0000	888+	8%	+0	8  80	8  %8
17	0880	88++	008+	0  +0	0080	00%0	%+08	0+08	+  0
18	0%0	0  00	00%0	+000	0080	00  8	000	0000	088+
19	0+  0	8000	08  0	0808	%000	0080	00++	008%	00%0
20	0088	0  +0	0080	88+0	888+	00%0	0000	880	00  0
21	00%0	000+	80%+	000%	88%	%  0	0%00	0%08	0080
22	08  +	%80%	0%  %	0000	0000	0088	%0+0	80	0  %+
23	0080	00+0	+080	0++0	80	88%0	088+	++0+	0+  %
24	0+08	%000	00%0	0000	0080	08  +	000%	0000	+080
25	0%  0	000	88  0	880+	000%	0080	00+0	0+88	00%0
26	008+	8  +0	08%	8+0	0080	00%8	800	0880	80  0
27	00%0	0000	80%0	8008	0888	00  0	0%00	0%0+	008%
28	08  0	0808	0%  8	%00	0000	%08+	00+0	80	0  %0
29	0080	00+0	0080	+  ++	8%	0%0	0880	++00	%+  8
30	%0%+	000%	00%0	0000	0080	+0  0	0008	0000	0080
31	0%  %	0000	8  0	0800	%+08	0080	00+0	008+	%0%0
32	0080	%++0	0088	%0+0	0080	+0%+	000%	088%	0  0
33	00%0	0000	0%0	888+	%88+	0  %	0%00	0%00	0+88
34	08  0	080+	0%  +	0%0%	0000	0080	00+0	0880	0  %0
35	008%	00+0	0080	+  +0	%  88	0  %0	0880	0+00	8+  +
36	00%0	0008	00%8	0880	0+00	00  0	000+	000%	0080
37	0%  8	0%00	00  0	0800	888+	008%	00+0	0080	00%8



## Maniac Mansion codes

## SECTION 7

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	+■++	■ ■田%	田□+%	==田□	□=%□	□=□田	%+□田	□  □	田田=■
2	□□□□	田□□	□□	=%□□	□%  田	□%□□	■田■	□■田+	田■+%
3	■=□	□■田田	田田=田	□□田□	田□田■	+□++	%=田%	□□%□	□□□
4	■□+□	■□田■	=  +■	%田田+	□  %□	□□□□	+□□	田+  □	田+=田
5	■+□	■ ■田□	=□+□	□□田田	□□%□	□=□■	□□■ ■	■田  +	□□=%
6	%□=□田	++□田	□田□□	□□□□	□%  ■	■%□+	□%田%	□■田□	=■+□
7	□%□=□	□■田■	=田=■	+□田+	■□田%	□+□	田=田□	□=%田	□=□□
8	□□+□	=□田□	■□+□	□□田田	■%□	田□■	□□■ ■	田□  +	□□=%
9	□田□田	%田□田	□□□□	□+□□	田□  ■	■□□+	□□田%	□□□	■□+□
10	□□=□	田□田■	□%□■	□%田+	田□田%	□■+□	=■田□	□+%田	□田□□
11	田□++	□=田%	%■+%	田  田□	□  %□	■  □田	□%□田	=%  □	■ ■=■
12	□田□□	田□□	■田□□	=+□□	□+  田	■ ■=□	□□田■	□□田+	□  +%
13	田%□□	□%田田	■□=田	□□田□	□□田■	□□++	田□田%	□=%□	+□□□
14	■+□	田■	□□+■	%□田+	□=%□	田□□□	□田□□	□田  □	□田=田
15	□□□+	++□+	□□%	□田□%	■□  □	田□=□	+□田田	□□□□	田□+■
16	■□=%	□□田□	田%□□	□%田□	□+田田	□□+□	□■田■	田□%+	□田□%
17	■□+□	□+田田	□■+田	□■田□	□  %■	%  □+	+田□+	□%  %	田■=□
18	□□□□	□田□□	田□□■	□+□■	□+  +	%■=%	=□田□	+□□□	□++田
19	%□■	□%田+	%□□+	□□田%	□□□□	□+□	□□田田	=□%□	=□□■
20	■ ■+%	■   田□	□□+□	□=田□	□=%田	=□□□	□□□□	田田  ■	田田=+
21	田□□	++□□	■□□田	□田□田	□田  □	□□=■	■□田+	□田%	□+□
22	□□=田	■□田□	■□=□	□%田■	□□田+	□+%	□■田□	田□%□	田田□田
23	田□+■	■=田+	□■++	田■田%	=  %□	□  □□	□%□□	□%  田	%□□
24	□□□%	□田□%	□□□□	□+□□	+  □	□+□田	□■田□	=□□■	+  ++
25	■%□□	田%田□	□□=□	□□田田	=□□□	■□+■	□□田+	□□%□	□=□□
26	%■+田	□■田□	□□+□	田=田■	□□%+	□=□%	□□□%	田  □	□田=□
27	■田□■	=+□■	%□□+	□田□+	田  %	□□=□	=□田□	■□田田	%□+□
28	■□□+	□□田%	%□□%	=%田□	□□□□	■□+田	%□田□	田%■	田田□+
29	□□+□	=□田□	■+□	□■田田	田%□	田  □■	□%□■	□%  +	■%□%
30	+□□田	田田□田	=  □□	□%□□	■+  ■	□■□+	田■田%	□□□□	+  +□
31	□=□	□%田■	田□=■	■□田+	□□田%	田□+□	□□田□	□□%田	■田□□
32	田■++	□■田%	□+%	=田□	■=%□	□=□田	田+□田	□□  □	田田=■
33	田田□□	□+□□	□□□□	□田□□	■田  田	□田=□	□□田■	%□田+	□□+%
34	=□=□	□□田田	□□=田	□□田□	□□田■	□□++	□□田%	■田%□	田田□□
35	□□+□	□=田■	■ ■+■	□■田+	■田%□	□□	=%□□	+%  □	%%□□
36	■□□+	□田□+	□  □%	□%□%	田+  □	■=□	□■田田	=■田□	=  +■
37	■□=%	□%田□	□=□	□□田□	□□田田	=  +□	□□田■	+□%+	%田□%