

SOLUTION DE MANIAC MANSION

Au début du jeu, choisir les personnages Bernard et Razor. Déplacez Dave à gauche vers la porte principale. Soulevez le tapis et prenez la clé. Passez à Bernard et déplacez-le vers la porte. Faites la même chose avec Razor. Passez à Dave, ouvrez la porte avec la clé et donnez la clé à Razor. Entrez dans la maison. Allez vers la gargouille à droite et poussez la. Passez à Bernard et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Utilisez "What is" pour trouver l'interrupteur et allumez la lumière. Allez à gauche en évitant le magma radio-actif. Ramassez la clé, retournez dans l'entrée. Passez à Dave et positionnez-le dehors et faites de même avec Razor. Passez à Bernard et allez à l'est pour ouvrir la porte. Passez la porte du salon. Ouvrez la radio démodée. Prenez le tube de radio, ouvrez les portes du cabinet et notez son contenu. Continuez à l'est vers les portes jumelles. Allumez la lumière dans la bibliothèque. Ouvrez le panneau qui se trouve au-dessus du téléphone. Prenez la cassette. Retournez dans l'entrée.

Bernard ouvre la porte à côté de la pendule de grand-père vers la cuisine. Prenez garde à éviter Edna. Prendre la lampe de poche ("flashlight") sur le comptoir à gauche. Ensuite, allez à l'est. Ouvrez le frigo et prenez du peps. Allez à l'est deux fois vers la "remise". Prenez la bouteille de "developper fluid" (elle tombe et se brise), les boissons aux fruits et la jarre en verre. Ouvrez la porte avec la clé d'argent, allez vers la piscine et utilisez la jarre dessus. Retournez dans le couloir, montez les escaliers. Allez à l'ouest vers l'atelier. Prenez le "paint remover", le pinceau et le bol de fruits en cire. Ressortez et ouvrez la porte blindée. Vous aurez besoin d'un code (la liste des codes est fournie avec le jeu). De l'autre côté, ouvrez la première porte à l'est. Utilisez "what is" pour trouver une lampe et allumez la. Ouvrez le bureau et récupérez le manuscrit. Sortez et passez par la porte d'à côté. Passez à Razor et allez dans le salon de musique. Regardez la TV. Notez l'adresse donnée par la pub. Jouez du piano. Passez à Bernard qui donne à Razor les articles suivants: "cassette tape", "fruit drink" et "wax fruit". Passez à Razor, passez par la porte blindée et montez les escaliers à l'est. Donnez les fruits en cire à la tentacule verte ainsi que les jus de fruit. Prenez l'escalier vers l'étage suivant. Ouvrez la première porte. C'est la salle des radios. Regardez le sol et ramassez la pièce. Prenez l'échelle à gauche vers la chambre de la tentacule verte. Ecoutez son histoire. Prenez le disque. Regardez dans le coin à droite, il y a une clé qui pend du mur. Prenez la. Sortez vers la salle des radios et examinez l'affiche.

La sonnette ne devrait pas tarder de retentir et Ed ira chercher son courrier. Faites en sorte qu'il n'y ait aucun de vos personnages dans le couloir à ce moment. Passez à Dave et prenez le paquet devant la boîte aux lettres (à gauche en sortant) avant que Ed n'arrive. Ouvrez le paquet et passez à Razor. Allez voir Bernard et donnez lui la clé jaune. Allez à la salle de musique. Utilisez le disque sur Victrola. Mettez le disque en marche et arrêtez le. Utilisez la cassette dans l'enregistreur. Mettez-le en marche. Mettez le disque en marche. Arrêtez le après quelques secondes. Arrêtez l'enregistrement. Prenez la cassette. Allez dans le salon. Utilisez la cassette dans le lecteur. Mettez le lecteur en marche. Quand le lustre se brise, ramassez la clé rouillée. Arrêtez la cassette et récupérez la. Retournez à la salle de musique. Mettez la cassette dans l'enregistreur. Jouez du piano. Arrêtez l'enregistrement et reprenez la cassette. Allez à la chambre de la tentacule Verte et utilisez la cassette dans le lecteur (Mondo Stereo). Mettez le lecteur en marche. Prenez la démo et retournez à la salle des radios. Passez à Bernard et allez à la salle des radios. Passez à Razor et donnez la pièce ("dime") et la clé à Bernard. Passez à Bernard.

Quitter la salle des radios, et ouvrez la troisième porte à droite. Utilisez deux fois la machine "Hunk-O-Matic". Passez à Razor, Au fond de la salle où se trouve Bernard, c'est la salle de bains. Allez dans la salle de bains. Prenez l'éponge et sortez. Passez à Bernard, retournez dans le couloir, regardez le mur tout au bout à droite. Utilisez le "paint remover" sur la tache de peinture. Ouvrez la porte, sans entrer. Passez à Razor, sortez du manoir. Ouvrez les buissons à gauche de l'escalier. Ouvrez la grille et entrez. Suivez les tuyaux vers ce qu'il reste du "fluid developer" et ramassez-le avec l'éponge. Continuez jusqu'à la valve. Passez à Dave, allez à la piscine. Restez près de l'échelle. Passez à Razor et tournez la valve. Passez à Dave. Quand la piscine est vide, prenez la "glowing key" et la radio, puis ressortez. Passez à Razor et tournez la valve. Donnez les timbres à Razor, et la radio à Bernard. Bernard ouvre la radio, prend les piles et les met dans la lampe de poche. Allez au garage, ouvrez la porte (il faut avoir utilisé deux fois la machine "Hunk-O-Matic" pour pouvoir ouvrir la porte). Prenez le "water faucet handle" sur l'égère à gauche. Ouvrez le coffre de la voiture avec la clé jaune.

Prenez les outils. Retournez dans la bibliothèque réparer le téléphone avec les outils. Placez Dave devant la porte d'entrée. Placez Bernard à la salle des radios. Passez à Dave et sonnez à la porte d'entrée. Passez à Bernard et entrez dans la chambre (troisième porte) de Ed quand il est parti. Prenez le hamster et la "card key" sous le hamster, ouvrez la tirelire ("piggy bank") et prenez la pièce ("dime"). Ressortez en vitesse et allez attendre dans la salle des radios avant que Ed ne revienne. Passez à Razor et poussez la gargouille de droite en bas de l'escalier dans l'entrée. Passez à Dave et entrez par la porte qui s'ouvre. Allez à gauche et ouvrez la boîte à fusibles. Passez à Bernard. Entrez dans la pièce dont une tache de peinture dissimulait la porte. Allumez la lampe de poche. Passez à Dave et coupez le "circuit breaker". Passez à Bernard et réparez les câbles ("broken wires") dans la partie gauche du mur avec les outils. Repassez à Dave, relancez le "circuit breaker". Si Dave se fait enfermer dans le donjon, faites-en sorte qu'il ait la clé rouillée ("old rusty key") qui lui permettra de sortir par la porte à droite et de remettre le courant en marche pour éviter une panne mortelle. Passez à Bernard. Allez à la salle de bains et réparez le "water faucet" à droite avec le "water faucet handle" de l'inventaire. Ouvrez le rideau, ouvrez la douche pour pouvoir lire le message sur le mur. Notez le numéro de téléphone d'Edna. Sauvegardez la partie.

Faites attendre Bernard en dehors de la chambre d'Edna. Passez à Dave. Utilisez le téléphone dans la bibliothèque et composez le numéro d'Edna trouvé précédemment. Dès que le téléphone sonne, passez à Bernard, entrez dans la chambre d'Edna, prenez la petite clé sur la table de nuit et montez par l'échelle. Allumez la lumière et examinez la pièce. Ouvrez la peinture pour trouver le coffre-fort. Passez à Dave et téléphonez à Edna une nouvelle fois. Passez à Bernard. Sortez de la chambre en fermant la porte. Allez dans la salle de la plante carnivore. Utilisez la jarre d'eau et le pepsy sur la plante carnivore. Grimper vers le télescope et sauvegardez le jeu.

Utilisez la pièce ("dime") dans la fente à gauche. Poussez le bouton de droite. Répétez la manoeuvre avec la deuxième pièce. Utilisez le télescope pour voir la combinaison du coffre d'Edna. Placez Bernard à l'entrée de la chambre d'Edna. Dave appelle Edna. Bernard entre dans la chambre et grimpe à l'échelle. Ouvrez le coffre avec la combinaison trouvée précédemment et prenez l'enveloppe. Passez à Dave et téléphonez à Edna encore une fois. Bernard sort de la pièce en fermant la porte. Allez à la piscine remplir à nouveau la jarre. Rassemblez tous vos personnages dans l'entrée et passez à Bernard. Donnez les timbres à Razor. Donnez la petite clé et la "key card" à Dave. Passez à Bernard et allez à la cuisine. Ouvrez le four à micro-ondes. Mettez dedans l'enveloppe et la jarre d'eau. Fermez la porte du four. Allumez le four, attendez quelques instants puis éteignez le four. Allez à la salle des radios. Regardez le poster "wanted" et notez le numéro de la police. Utilisez le "radio tube" dans le "socket". Passez à Razor. Entrez dans la cuisine. Ouvrez le four à micro-ondes. Prenez l'enveloppe. Ouvrez l'enveloppe. Utilisez les timbres sur l'enveloppe et donnez le "quarter" à Dave. Allez à la salle de la plante carnivore et utilisez l'enveloppe sur la machine à écrire. Utilisez le "demo tape" avec l'enveloppe. Sortez du manoir, mettez l'enveloppe dans la boîte aux lettres et tirez le drapeau. Passez à Dave, allez dans la salle "d'arcade". Allez au jeu "Meteor Mess" et mettez le "quarter" dans la "slot". Notez le score du Dr Fred qui est également le code du labo. S'il n'a pas encore joué, il faudra attendre. Pour récupérer le "quarter", utilisez la petite clé ("small key") avec la "coin box".

Quand la porte sonne, Razor va chercher le contrat dans la boîte aux lettres. Si la porte n'a pas sonné, passez à Bernard dans la salle des radios. Allumez la radio. Utilisez la radio pour appeler la police (numéro trouvé sur le "wanted poster"). Passez à Razor et donnez la clé rouillée ("old rusty key") et la "glowing key" à Dave. Razor pousse la gargouille de droite. Dave entre, ouvre la porte du donjon avec la clé rouillée, déverrouille les "paddlocks" avec la "glowing key". Utilisez la combinaison de la salle "d'arcade" pour ouvrir la porte intérieure. Si la police est venue, examinez le sol du donjon pour trouver une ID. Quand vous avez l'ID, entrez dans la pièce et donnez le badge à la tentacule violette. Si vous n'avez pas d'ID, Razor donne le contrat à Dave, et Dave le donne à la tentacule verte. Il peut ensuite entrer dans la pièce derrière la porte intérieure. Ouvrez la porte à droite pour aller là où est Sandy. Allez vers le casier, ouvrez-le et utilisez la combinaison anti-radiations. Utilisez la "card key" dans la fente de la porte automatique et entrez dans la pièce de la météore. Tirez le levier.

Si vous n'êtes toujours pas débarrassé de la météore, ramassez-la. Ouvrez la porte à droite qui donne dans le garage. Mettez la météore dans le coffre, fermez le coffre et utilisez la clé jaune sur les fusées...

