

30 APRILE - ANNO III N. 8 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

# videogame

## & COMPUTER WORLD

L. 3.000

**VIRUS  
UNA MINACCIA  
SCONOSCIUTA**

**LA STREGA PIÙ BELLA  
DEL MONDO:  
ELVIRA MISTRESS  
OF THE DARK**

**DIGITIZER A COLORI  
E SUONO STEREO PER ST**

**LE SOLUZIONI DI:  
BLOODWYCH  
CHAOS STRIKES BACK  
MANIAC MANSION**

**LHX ATTACK CHOPPER:  
IL GUNSHIP ECA**



# MANIAC

# MANSION

Scegliete fra i personaggi: Dave, Syd e Razor.  
 All'entrata prendete l'erba sulla sinistra, lo zerbino e la chiave.  
 Aprite la porta e entrate.  
 Aprite la porta a destra e entrate, accendete la lampada e andate a destra fino al pannello rovinato.  
 Aprite la porta ed entrate.  
 Aprite la porta in fondo al corridoio ed entrateci. Aprite l'ultima porta in fondo alla stanza ed entrate anche in questa. (notate la chiave sul lampadario) Accendete la lampada e andate in fondo alla stanza, al pannello mobile. Tirate il pannello. Prendete la cassetta e uscite dalla stanza. Premete il pomo di destra mentre un altro giocatore entra nel sotterraneo che si è aperto. Accendete la luce, prendete la chiave d'argento e uscite dal sotterraneo. Entrate nella porta vicino al vecchio orologio e prendete la torcia. Aprite il frigorifero e prendete le vecchie batterie e la lattina di Pepsi. Passate la sala da pranzo a destra prendete la giara e il succo di frutta. Aprite la porta con la chiave d'argento e entrate nella stanza con la piscina. Riempite la giara nella piscina e ritornate all'entrata principale. Posizionate la bandierina del Mail Box per attendere il pacchetto. Salvate il gioco in "A". Salite le scale e entrate nella porta a sinistra, prendete la frutta e il Paint Remover. Uscite dalla stanza. Entrate nella porta di sicurezza digitando i codici esatti. Andate alle scale a destra e salite. Date al Green Tentacle la frutta e il succo di frutta. Salite sulle scale a sinistra e entrate nella porta a sinistra. Prendete il soldo e andate alle scale a sinistra del letto. Salite le scale. Prendete il registratore e la chiave a destra della stanza. Uscite dalla stanza. Andate nella quarta porta a destra e usate la Hunk-a-Matic Machine. Uscite. Salvate il gioco in "B". Quando suona il campanello

andate su un personaggio al piano terra e avvicinatevi al Mail Box e aprite il pacchetto (non prendetelo). Ritornate al personaggio al più alto piano. Finché Ed è fuori dalla stanza, voi dovete entrare nella stanza e prendete il Hamster, la Card Key, aprite il salvadanaio a forma di maiale, prendete più monete possibili. Se non riuscite ricaricate il gioco e riprovetevi. Se ci riuscite salvate il gioco. Entrate nella porta a destra e usate la Jar of Water e la Can of Pepsi con il vaso della Man-Eater e il Paint Remover con la parete a destra. Tornate al secondo piano e riaprite la porta segreta con i codici. Andate verso la porta a destra e entrate nella stanza dove c'è il pianoforte. Usate la cassetta in Player, usate Record in Victrola. Accendete il record e Victrola. Spegnete il Record e prendete la cassetta. Uscite. Andate al piano di sotto, entrate nella porta a destra. Aprite il Cabinet mettete la cassetta nel registratore, accendetelo e prendete la chiave per terra (questa vi permetterà di uscire dalla prigione). Prendete la cassetta e uscite. Usate Razor e andate nella stanza del pianoforte. Usate Dave e fate lo stesso. Mettete la cassetta nel registratore, accendetelo e suonate il pianoforte con Razor. Accendete la televisione e aspettate. Prendete la cassetta e uscite dalla stanza. Andate nella stanza del Green Tentacle e dategli la cassetta. Prendete la cassetta Demo e uscite. Attivate un altro membro del gruppo al piano superiore e dategli tutti e due i soldi. Questo deve andare nella stanza con la Man-Eater e passate sopra Dave. Posizionate Dave davanti alla porta alla destra della stanza della radio. Salvate il gioco in "C". entrate nella stanza della vecchia signora

e andate velocemente alle scale a destra. Accendete la luce e tirate la pittura troverete una cassaforte. Passate sulla persona nella stanza della Man-Eater e salite sulla pianta. Usate un soldo nel Coin Slot e premete il bottone di destra, usatene un altro e ripremete il bottone di destra. Usate il telescopio e leggete la combinazione della cassaforte. Andate sul personaggio della stanza della cassaforte. Andate sul personaggio della stanza della cassaforte e apritela con il numero trovato prima. Prendete la busta ma non apritela. Tornate nella stanza della vecchia signora e quando siete nella prigione usate la Old Rusty Key per uscire. Cambiate sul personaggio nella stanza del telescopio, uscite da questa e uscite anche dalla stanza della pianta. Usate la Hunk-a-Matic Machine e tornate all'ingresso principale. Portate Dave alla piscina e andate al garage. Aprite il garage, aprite il bagagliaio con la chiave gialla e prendete il Tools Box. Andate alla piscina. Passate a Syd uscite dalla casa e aprite la grata. Andate alla valvola dell'acqua e apritela. Andate su Dave e entrate nella piscina, prendete la Glowing Key e la radio. Uscite. Passate su Syd, chiudete la valvola e uscite dal tunnel. Passate su Dave e tornate in cucina. Usate la giara con il lavandino e riempitela, aprite il Microwave usate la Jar Of Water e l'Envelope in Microwave, chiudetelo e accendetelo. Quando ha finito, spegnetelo attendete qualche attimo e apritelo, prendete la giara e la busta, apritela e salvate il gioco in "D". Andate nella stanza della pianta e usate la busta con la macchina da scrivere. Sempre con Dave andate nella porta sulla sinistra e accendete la luce e andate ai fili della luce scoperti. Aprite la radio e mettete le nuove batterie nella torcia,

Andate su un altro personaggio e andate la reattore nucleare sotto le scale aprendo la porta tirando il Gargole. Aprite il Fuse Box e salvate il gioco in "E". Spegnete i Breakes nella stanza del reattore e passate a Dave. Accendete la torcia e "Fix Wires With Tools". Spegnete la torcia e riattivate l'elettricità nella stanza del generatore. Tornate all'entrata e usate le Stamps nella busta, il Demo Tape nella busta e usatela nel Mail Box. Alza la bandiera e lascia tutto nel Mail Box. Dopo che il Dr. Fred ha giocato al video game, andate in quella stanza (la seconda al secondo piano), entrateci e andate al gioco "Meteor Mess". Usate l'ultimo soldo in questo e leggete il punteggio massimo in basso (High Score). Ritornate alla porta principale e aspettate che suoni il campanello. Andate al Mail Box, prendete il contratto e rientrate nella casa. Salvate il gioco in "F". Date il contratto al tentacolo verde nella stanza con i grossi altoparlanti. Andate nella stanza del reattore nucleare in basso e aprite la porta a sinistra con la Old Rusty Key. Aprite i due lucchetti con la Glowing Key. Aprite la seconda porta con i numeri che avete trovato sul Video Game. Salvate il gioco in "G". Entrate nel laboratorio e andate a destra, aprite la porta e entrate. Aprite il Cabinet e prendete il Suit. Usate la Card Key nella porta e entrate. Spegnete il Switch e prendete la meteora a destra. Aprite la porta e entrate nel garage. Usate la meteora in Trunk e usate la chiave gialla nella portiera e.....

COMPLIMENTI  
 AVETE FINITO  
 MANIAC MANSION  
 BY G.M. SOFTWARE  
 HOME