

Особняк Маньяка



РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ





ПРОЕКТ RUSCUMM (PRCA)

И

БЮРО ПЕРЕВОДОВ [OLD-GAMES.RU](http://old-games.ru) ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Maniac Mansion

«Особняк маньяка»

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Содержание

1. Введение	4
1.1. Об игре «Maniac Mansion»	4
1.2. О русификации: версия игры	5
1.3. Назначение файлов в комплекте русификации	6
1.4. Запуск игры	6
1.4.1. Запуск через DosBox	6
1.4.2. Запуск через ScummVM	7
1.5. Советы для тех, кто обычно не читает «Руководства пользователя»	8
2. Авторы и переводчики	9
2.1. Создатели игры (версия IBM 1989 г.)	9
2.2. Над русской версией работали	10
2.3. Распространение и контактная информация	10
3. Из истории версий игры	11
3.1. Версия 1987 года	11
3.2. Версия 1988 года	11
3.3. Версия 1989 года	12
3.4. Курьёзная японская адаптация	13
3.5. Консоль по-американски	13
3.6. Любительская переделка в стиле Deluxe	14
3.7. Наглядное сравнение основных версий игры	14
4. Руководство к игре	15
4.1. О руководстве	15
4.2. Предисловие	15
4.3. Начиная игру	15
4.3.1. Запуск игры	15
4.3.2. Управление курсором	16
4.3.3. Установка настроек игры	16
4.4. Игровой процесс	17
4.4.1. Выбор команды	17
4.4.2. Игровой интерфейс	17
4.4.3. Ввод команд с клавиатуры	19
4.5. Первые шаги в игре: что стоит попробовать	19
4.6. Особые глаголы и функциональные клавиши	20
4.7. Отключение системы «Ядер-сигнал»	20
4.8. Функциональные и командные клавиши	21

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Об игре «Maniac Mansion»

«**Maniac Mansion**» («Особняк Маньяка») – самая первая из всех классических игр приключенческого жанра, выпущенных легендарной американской компанией Lucasfilm/LucasArts. Появившись на свет в 1987 году, когда в мире квестов безраздельно царствовали сериалы от Sierra, эта игра совершила своего рода мини-революцию не только среди adventure games, но во всей отрасли компьютерных развлечений, заложив новые стандарты игрового процесса, интерфейса пользователя, юмористической составляющей сюжета.

Для создания игры в то время требовалось, как правило, всего два основных работчика – программист и художник. В 1986 году двое молодых сотрудников Lucasfilm Games, – а руководство этой компании, надо заметить, отличалось тогда редкостным даром не вмешиваться в творческий процесс, – программист **Рон Гилберт** и художник **Гэри Уинник**, получили «добро» на создание собственной экспериментальной игры. «Мы оба были большими поклонниками графических адвенчур и игр-головоломок, – вспоминал несколько лет спустя Гэри, – но считали, что текстовая строка и неизбежность смерти персонажа только мешают и раздражают. ...прежде всего мы хотели увлечь игроков сюжетом и персонажами, сохраняя баланс между чувством опасности и чувством юмора». В итоге получился сценарий полупародии на второсортные фильмы ужасов: весёлая история о приключениях группы студентов в изобилующем загадками и ловушками особняке типичного «сумасшедшего учёного».

Рон Гилберт и ещё один программист из Lucasfilm, Арик Уилмандер, создали для новой игры собственный язык программирования, который так и был назван – **SCUMM** («Утилита создания скриптов для Maniac Mansion») – и который целое следующее десятилетие послужит фундаментом для воплощения новых шедевров компании, от Zak McKracken (1988 г.) до The Curse of Monkey Island (1997 г.) включительно. Текстовая строка, которой щеголяли практически все сюжетные игры того времени, предполагала прописывание действий персонажа вручную, что требовало иногда переборки множества синонимов, прежде чем искусственный интеллект компьютера начинал «понимать», что от него хотят. В противоположность этому, «Особняк маньяка» предоставлял игроку интерфейс из готового набора глаголов, которые можно было сочетать с существительными (наименованиями объектов интерьера, предметов инвентаря или персонажей) в осмысленные фразы. Ещё одной уникальной особенностью новинки, в том числе на фоне её многочисленных последователей, была **высокая степень нелинейности** и, как следствие, редкая для всего жанра привлекательность повторного прохождения. Перед началом игры нужно было выбрать двоих персонажей из шести возможных, с собственными способностями и характером (в дополнении к третьему персонажу, изменить которого не дозволялось); только «счастливых» концовок насчитывалось четыре штуки, не говоря уже о различных путях их достижения, о необязательных побочных загадках и о множестве способов преждевременно увидеть у себя на экране надпись «Game over».

К сожалению, пионерским характером «Maniac Mansion» обусловлены и все те **недостатки**, которые заметит в этой адвенчуре опытный глаз игрока XXI века. Некоторые из аж пятнадцати «управляющих глаголов» выглядят явно избыточными (впоследствии их число сократится сначала до девяти, а потом и до трёх-четырёх), но при этом среди них отсутствуют такие, казалось бы, элементарные действия как «говорить» или «смотреть». Общение персонажей с обитателями особняка происходит по инициативе последних или же начинается после передачи им какого-нибудь предмета, а нехватка глагола «смотреть» частично компенсируется возможностью чтения текстов или надписей и особой командой «Найти» – по сути дела, простым перемещением курсора по экрану, призванным обнаружить наличие «проименованных», активных объектов.

С другой стороны, пресловутой «смерти персонажей», как и сюжетных тупиков, доставшихся в наследство от классических квестов 1980-х годов и вынуждающих в случае неудачи начинать игру сначала, избежать оказывается довольно сложно, особенно при первом самостоятельном прохождении. Достаточно сказать, что два года спустя, когда Рон Гилберт, работая над «The Secret of Monkey Island» и подытоживая свой опыт разработки адвенчур, составил [список правил для создания качественных игр приключенческого жанра](#), – то сам же он и заметил, что «Maniac Mansion» служит примером нарушения всех этих правил, за исключением разве что одного.

Тем не менее, авторы настоящего перевода берутся утверждать, что эта классическая игра представляет не один только исторический интерес, как родоначальник «золотого века» LucasArts. Она вполне способна увлечь и сегодня, несмотря на все перечисленные недостатки и устаревшую графическую составляющую. Рон Гилберт признавался, что больше всего хотел бы увидеть переиздание именно этой первой своей игры – подобно полностью озвученным и переделанным внешне двум сериям «Monkey Island», вернувшимся не так давно в виде «Special Editions». Нынешний правообладатель вряд ли возьмётся за воскрешение такого совсем уже древнего шедевра, но многим современным игрокам «Особняк маньяка» известен в любительском римейке 2004 года «**Maniac Mansion Deluxe**» – на платформе AGS, от немецкой группы энтузиастов LucasFan Games. Деятельность этого коллектива была почти сразу же приостановлена по причине правового конфликта с LucasArts, однако его творения нетрудно найти и сегодня на просторах сети – в том числе, и в русском переводе (организованном усилиями сайта «[Всё о квестах](#)»). Некоторые находки авторов последнего использованы и в нашей локализации – которая является всё же отдельным, самостоятельным проектом и выпуск которой мы считаем вполне уместным, не взирая на все преимущества обновлённого интерфейса и 256-цветной палитры Deluxe-версии.

Дело хотя бы в том, что некоторым сценам и репликам оригинала просто не нашлось места в упомянутом VGA-римейке. Более того – наш перевод включает в себя локализацию не только текста, но и графики, и **всех сопроводительных документов**, позволяя современным игрокам познакомиться с аутентичной версией «Maniac Mansion». В те времена, когда игры для IBM PC и прочих домашних платформ поставлялись в больших и красивых коробках, к дискетам прилагалось не только распечатанное и подробное руководство пользователя, но и самые различные дополнительные материалы («Feelies», как именovala их компания Infocom). В отличие от разнообразных сувениров, которые можно встретить в составе современных «коллекционных изданий», эти материалы – как, например, плакат, входивший в комплект «Особняка маньяка», – имели самое непосредственное отношение к игровому процессу. Как правило, они рассказывали предысторию сюжета и содержали в себе некоторые подсказки к тем элементам геймплея, которые без того могли бы показаться чересчур сложными или надуманными. Даже банальная защита от незаконного копирования превращалась в своего рода мини-головоломку, органически вписанную в саму игру. Кроме того, за отдельную плату можно было заказать официальные прохождения и «книги подсказок», которые представляли собой целые энциклопедии с массой дополнительной информации о персонажах, предметах и поворотах сюжетных линий.

А потому мы настоятельно советуем игрокам внимательно познакомиться со всеми переведенными нами документами, прежде чем приступить собственно к игре!

1.2. О русификации: версия игры

Игра: v.1.1 от 17.03.2014
Руководство пользователя: v.1.1 от 17.03.2014

Процент перевода текстов: 99%
Процент перевода графики: 100%
Процент перевода документации: 100%

1.3. Назначение файлов в комплекте русификации

В состав сборки для русификации игры входят:

MM_Ega_Rus_1.0.exe – патч для русификации игры: на данный момент поддерживаются два различных варианта оригинальной английской версии EGA Enhanced 1989 г. (подробнее см. **раздел 3**), а также взломанная версия игры, доступная по адресу <http://www.old-games.ru/game/599.html> (вариант загрузки «Maniac Mansion с обновлённой графикой»). В любом случае, после русификации у Вас на диске окажется *невзломанная* версия EGA Enhanced (второй вариант). Перед запуском патча рекомендуем удалить из директории старый файл настроек (prefs), а также сохранённые игры от английской версии: они всё равно будут несовместимы с русификацией.

MM_Manual_Rus_1.0.pdf – данный файл: «Руководство пользователя».

MM_Codes_Rus_1.0.pdf – «Памятка по отключению системы сигнализации»: коды защиты от копирования, которые понадобятся Вам для того, чтобы открыть бронированную дверь на втором этаже особняка (подробнее см. **раздел 4.7**).

MM_Poster_Rus_1.0.jpg – плакат из комплекта игры: «доска объявлений» университета, где учатся герои игры, с полезной, а то и просто забавной информацией к размышлению – с которой, как и с этим руководством, рекомендуется внимательно ознакомиться, прежде чем начинать игру.

MM_Hintbook_Rus_1.0.pdf – «Книга подсказок»: официальное прохождение и мини-энциклопедия игры с подсказками, схемами и перечнем активных объектов и типовых ситуаций – обращайтесь к этой книге, если у Вас возникнут трудности при решении загадок «Особняка маньяка»!

1.4. Запуск игры

По своим системным требованиям «Особняк маньяка» вполне соответствует стандартам конца 1980-х годов: требуется компьютер IBM PC, XT, AT, PS/2 или Tandy с не менее 384 КБ оперативной памяти, поддерживаются графические адаптеры VGA, EGA, CGA, MCGA и Hercules, опционально – манипуляторы джойстик или мышь. Запуск игры напрямую, таким образом, возможен только на подходящем ПК того времени с установленной операционной системой DOS. Если Вы являетесь гордым обладателем такого раритета – обращайтесь непосредственно к **разделу 4.3**, который представляет собой перевод оригинального руководства по запуску игры на современном ей оборудовании. В противном случае, придётся воспользоваться специальными программами: DosBox или ScummVM.

1.4.1. Запуск через DosBox

DosBox – универсальный мультиплатформенный (*Windows, Linux, MacOS, BeOS, OS/2, FreeBSD...*) эмулятор процессора x86 и среды DOS, предназначенный для запуска старых игр и приложений (<http://www.dosbox.com>). На данный момент программа продолжает совершенствоваться, текущий уровень аппаратной и программной эмуляции далёк от идеального, тем не менее, работа с играми LucasArts почти не вызывает нареканий. Интерфейс эмулятора (вернее, отсутствие такового) может вызвать некоторые затруднения у неподготовленного пользователя, поэтому можно порекомендовать несколько внешних оболочек, упрощающих настройку и запуск программ под DosBox (например, **D-Fend Reloaded** – <http://dfendreloaded.sourceforge.net>).

При использовании данного эмулятора Вы получаете возможность запустить исполняемый файл maniac.exe классическим способом, максимально приближённым к аутентичному запуску на компьютерах IBM, применяя почти все опции, перечисляемые ниже в соответствующем разделе этого руководства (**разделы 4.3.1, 4.3.2, 4.3.3**).

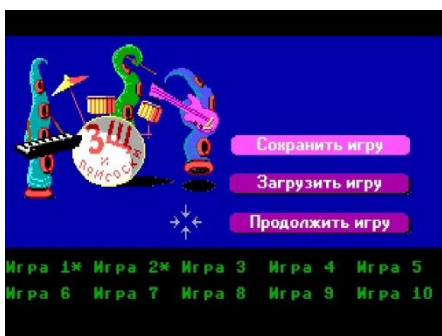
Однако, среди малоприятных особенностей DosBox, связанных с запуском собственно «Maniac Mansion», следует упомянуть не всегда оптимальную эмуляцию звука PC Speaker, а также то досадное обстоятельство, что этот эмулятор не поддерживает сочетание клавиш Ctrl-C: **единственный способ выйти из игры – завершить работу самого эмулятора**, например, при помощи Ctrl-F9 (или же запускать игру в полноценном DOS, предварительно установив эту операционную систему на виртуальный жёсткий диск, подключаемый в DosBox).

1.4.2. Запуск через ScummVM

ScummVM – мультиплатформенный (Windows, Linux, MacOS, BeOS, PlayStation 2, PSP, PalmOS, OS/2, Nintendo DS и многое другое!) интерпретатор игр LucasArts, а также некоторых других разработчиков (<http://scummvm.org>). Однако, в связи с техническими особенностями реализации русского шрифта в текущей версии локализации «Особняка маньяка» Вам потребуется скачать **специальную сборку** этой программы (OG edition) с нашего сайта: <http://www.old-games.ru/utils/soft/>. После её установки и запуска Вам нужно будет добавить игру в каталог ScummVM, указав директорию, в которой расположены файлы *.lfl.

К особенностям этого способа запуска «Maniac Mansion» следует отнести более совершенный интерпретатор и современное меню сохранения и загрузки, с возможностью добавлять собственные названия для сохраняемых игр и видеть соответствующие снимки экрана, а также несколько более адекватную передачу звука. Однако при этом Вы не сможете управлять курсором при помощи клавиатуры или использовать прочие оригинальные команды и сочетания клавиш, перечисляемые в разделе 4.3: для справки по управлению и настройкам ScummVM рекомендуем обращаться к собственной документации этой программы. В частности, регулировка скорости вывода на экран текстовых сообщений **осуществляется клавишами -/+**.

Кроме того, при запуске посредством ScummVM игра автоматически **обходит систему защиты от копирования**: бронированная дверь на втором этаже особняка (см. раздел 4.7), окажется открытой, хотя – внимание! – возможность использовать клавишную панель кодового замка и, соответственно, завершить игру преждевременно у Вас по-прежнему остаётся.



Меню сохранения и загрузки игры
(DOS или DosBox)



Меню сохранения и загрузки игры
(ScummVM)

1.5. Советы для тех, кто обычно не читает «Руководства пользователя»

При прохождении настоятельно советуем чаще сохраняться (меню сохранения и загрузки вызывается клавишей **F5**)! По замыслу авторов в этой нелинейной игре можно умереть или зайти в тупик – например, поссорившись с обитателями особняка или употребив какой-либо важный предмет не по назначению. Большинство из таких случаев перечислены в конце «**Книги подсказок**».

Через некоторое время после начала игры (при её запуске непосредственно в DOS или в эмуляторе DosBox) Вам потребуется открыть бронированную дверь на втором этаже особняка: обращайтесь за помощью к прилагаемой брошюре «**Памятка по отключению системы сигнализации**» (файл MM_Codes_Rus_1.0.pdf – подробности см. в разделе 4.7).

В случае запуска «Особняка маньяка» посредством **DosBox** внутриигровые ролики, включая заставку, можно пропускать нажатием клавиши **F4**. К сожалению, чтобы выйти из игры, придётся закрывать всю программу сочетанием клавиш **Ctrl-F9**. Если же Вы предпочитаете **ScummVM**, то ролики пропускаются также клавишей **Esc**, а для завершения работы следует нажимать **Alt-X** – или же выбирать команду «Выход» в стандартном меню ScummVM, вызываемом клавишей **F5**.

2. АВТОРЫ И ПЕРЕВОДЧИКИ

2.1. Создатели игры (версия IBM 1989 г.)

Авторы и разработчики:

Рон Гилберт и Гэри Уинник

Программисты:

Рон Гилберт, Дэвид Фокс

Графика и анимация:

Гэри Уинник

Звуковые эффекты для IBM:

Дэвид Хейс и Дэйв Уорхол

Композиторы:

Крис Григг и Дэвид Х. Лоуренс

Версия IBM:

Рон Гилберт и Арик Уилмандер

Творческая и техническая поддержка:

Ноа Фальштейн, Арик Уилмандер, Чип Морнингстар, Ренди Фармер, Даг Крокфорд, Чарли Келлнер

Генеральный директор Lucasfilm Games: Стив Арнольд

Директор по производству: Акила Дж. Редмер

Директор по маркетингу: Даг Глен

Административная поддержка: Пола Хендриксен и Мэри Бир

Тестирование:

Даррелл Паркер, Тони Си, Эрик Лиу, Йон Губман

Оформление лицевой стороны упаковки: Кен Маклин

Оформление упаковки и обложки руководства пользователя: Терри Су Ху

Автор руководства пользователя: Бренда Лорел

Дизайн руководства пользователя: Марк Шепард и Стефани Эйхли

Особая благодарность Джорджу Лукасу

2.2. Над русской версией работали

Перевод игры, локализация и дополнение документации	Юрий Мелков («Uka»)
Программирование	Олег Костенко («Ollibony»)
Логотип «Особняк маньяка»	Дмитрий Данкеев («Ogr 2»)
Тестирование	Дмитрий Блау («Dimouse»), Вадим Левитин («Leo»), Сергей Пликус («lenin 17»)
Модификация эмулятора ScummVM для поддержки русской версии игры	Александр Лысаков («tRusty»)
Создание шаблона для вёрстки документации, техническая консультация	Фёдор Деревянский («Butz»), Георгий Авалишвили («Lagger»)
Отдельная благодарность авторам русского перевода Deluxe версии игры (2004 г.)	Alex ASP, Blind Archer, Lonesome, Student, Khaveen

2.3. Распространение и контактная информация

Установка и использование данной русификации означает, что вы ознакомились с положениями настоящего соглашения, понимаете их и согласны с ними.

- ✓ Данный перевод является неофициальным проектом;
- ✓ все права на перевод принадлежат его авторам;
- ✓ перевод предназначен для некоммерческого использования;
- ✓ распространение перевода возможно только в комплекте с данным руководством;
- ✓ запрещается любая модификация данного перевода.

Данный перевод имеет статус «Условно-бесплатный с добровольно-нефиксированной оплатой». Если вы считаете этот перевод полезным и нужным для себя и хотели бы помочь дальнейшему развитию проекта www.old-games.ru, мы будем благодарны, если вы внесёте денежное пожертвование в произвольном размере, перечислив средства на один из следующих электронных кошельков:

WebMoney USD **Z194780619548**

WebMoney RUR **R425101917306**

Яндекс.Деньги **4100183609248**

Для получения более подробной информации обратитесь к странице www.old-games.ru/donate.

3. ИЗ ИСТОРИИ ВЕРСИЙ ИГРЫ

В середине 1980-х годов IBM PC, несмотря на всё своё триумфальное шествие, не стал ещё монополистом индустрии – а потому игра была выпущена в свет в различных версиях и для разных платформ. И хотя наша локализация предназначена для работы только с одной из этих версий, а потому данный раздел имеет скорее теоретическое значение, постараемся вкратце рассмотреть историю развития и совершенствования «Maniac Mansion».

3.1. Версия 1987 года



Платформа: Commodore 64, Apple II

Дата выпуска: октябрь 1987 года

Носитель: гибкие диски (5¼ дюймов)



Самая первая версия игры была разработана и выпущена для популярного домашнего ПК Commodore 64, дебютировавшего в 1982 г. Технические ограничения последнего и обусловили все недостатки этого издания: платформа могла похвастаться всего 64 КБ ОЗУ. Достаточно заметить, что текст в верхней части экрана выводился лишь в одну строку длиной 40 символов...

3.2. Версия 1988 года

Платформа: IBM

Дата выпуска: 13 апреля 1988 года

Носитель: гибкие диски (5¼ или 3½ дюймов)



Для первого PC-издания был перерисован логотип игры, некоторые управляющие элементы интерфейса поменялись местами, а текст научился выводиться на экране сразу в две строки. Эта версия игры поставлялась в комплекте с англоязычным выпуском продолжения – «Day of the Tentacle» (1993 г.), – где в неё можно было сыграть на компьютере Эда. На сегодня основной недостаток «Maniac Mansion» 1988 г. – даже не столько доставшаяся в наследство от Commodore архаичная графика с разрешением 160x200, сколько *всего один доступный слот* для сохранения игры: при её нелинейности и потенциальной тупиковости это довольно-таки жестоко!



3.3. Версия 1989 года

Платформа: IBM, Amiga, Atari ST

Дата выпуска: 1 июля 1989 года

Носитель: гибкие диски (5¼ и 3½ дюймов)



Второй выпуск для PC настолько отличался от своего предшественника, что получил подзаголовок «Enhanced version». Хотя максимально доступная графика продолжала числиться под кодовым именем «EGA», контраст с 1988 годом был просто разительным. Благодаря разрешению, возросшему до 320x200, значительно улучшилась детализация игрового мира (хотя основной экран и был обрезан на несколько пикселей, освобождая больше места для текстовых строк инвентаря). Были добавлены и новые звуковые эффекты – впрочем, PC Speaker оставался далеко не образцовым устройством для вывода звука, – а число мест, отведенных для сохранения игр, наконец-то увеличилось до десяти.

Именно эта версия стала де-факто стандартом, выпущенным на других платформах, переведенным на множество языков и рекомендуемым к прохождению. В свою очередь, существует несколько разновидностей и этого издания, но отличаются они незначительно: в варианте, тиражировавшемся в начале 1990-х годов и вошедшем, в частности, в компиляцию «LucasArts Classic Adventures», были исправлены мелкие ошибки, а палитра в некоторых сценах была изменена с синей на красную. Этот выпуск игры входил в комплект «Day of the Tentacle» для языков, отличных от английского (поскольку для них не была локализована версия 1988 г.).

В настоящее время только это издание игры поддерживается нашим переводом!

3.4. Курьёзная японская адаптация



Платформа: Family Computer (Famicom)

Дата выпуска: 1988 год

Носитель: картридж

Тем временем самая первая версия «Maniac Mansion» была переведена на японский язык и вышла в свет в реинкарнации для игровой приставки Famicom от Nintendo. Помимо языка, была изменена и вся графика игры. Впрочем, шансы встретить на своём жизненном пути именно это издание «Maniac Mansion» у современного русскоязычного игрока стремительно приближаются к нулю.

3.5. Консоль по-американски



Платформа: Nintendo Entertainment System (NES)

Дата выпуска: сентябрь 1990 года

Носитель: картридж

Упомянутый выше японский Family Computer 1983 года выпуска попал в Северную Америку только двумя годами позднее (а в Европу вообще в 1986 году). Тем не менее, и он, обозначавшийся теперь как NES, вскоре обзавёлся собственной версией «Maniac Mansion» – с полностью переделанной графикой и с музыкальной дорожкой почти что CD-качества.

Несмотря на то, что на просторах США это издание до сих пор остаётся чуть ли не самым известным и широко распространённым из всех перечисленных, его вряд ли стоит рекомендовать к употреблению. И не только по причине несовместимости с современными ПК: то, как содержимое игры пострадало от цензуры Nintendo, – это [целая отдельная и поучительная история](#).



3.6. Любительская переделка в стиле Deluxe

Платформа: Windows 95/98/2000/XP

Дата выпуска: 21 мая 2004 года

Носитель: цифровое распространение



Как мы уже упоминали, немецкая группа поклонников классических игр LucasFan Games выпустила уже в нынешнем столетии римейк «Maniac Mansion» с 256-цветной VGA графикой и с интерфейсом в стиле «Day of the Tentacle», включавшем и применение пиктограмм для обозначения предметов инвентаря и персонажей. Отдельные ошибки и опечатки оригинальной игры были при этом исправлены – но кое-что и добавлено от себя, а некоторые сцены и ситуации, наоборот, вырезаны начисто (например, в связи с отсутствием системы защиты от копирования).

Так что, несмотря заслуженную известность этой версии, полностью заменить собой оригинал она всё же не в состоянии. Тем более что, как ни странно это звучит, запустить игру на движке AGS образца начала 2000-х в комфортном разрешении экрана на современных компьютерах иногда оказывается даже проблематичнее, чем DOS-версию 1988 года!

3.7. Наглядное сравнение основных версий игры

(снимки экранов приведены к одинаковым пропорциям)



1987

1988

1989

2004

4. РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

4.1. О руководстве

Представленный ниже документ – перевод оригинального руководства к игре «**Maniac Mansion**», с прибавлением и уточнением некоторых деталей, а также с исключением неактуальной для современного пользователя информации, такой как особенности запуска игры на платформах, отличных от IBM, и процедура загрузки игры с дискеты, а не с жёсткого диска.

4.2. Предисловие

В «Особняке маньяка» живут странные люди: Доктор Фред, «отошедший от дел» и сошедший с ума учёный; Медсестра Эдна, бывшая работница системы здравоохранения, чьи увлечения вгонят в краску матроса; Странный Эд, юноша-спецназовец с хомячком в роли фетиша; а кроме них есть там ещё и мёртвый кузен Тед, и Щупальце, и кто-то – или что-то – ещё... А что в подвале Доктора Фреда делает хорошенькая студенточка по имени Сэнди?

Ваша цель – управлять командой из трёх местных студентов (включая возлюбленного Сэнди – Дейва) в их хождениях по особняку с целью спасения Сэнди. В ходе своих исследований Вы встретите странных обитателей особняка и раскроете план Доктора Фреда – захватить весь мир, начав с одной отдельно взятой студентки.

Вы обнаружите, что у каждого из семи молодых людей, которых Вы можете набрать в свою команду, имеются свои умения, таланты и слабости. А у каждого из безумных обитателей особняка – свои цели и желания, реализация которых может и помочь, и навредить Вашим персонажам, в зависимости от Вашего к ним подхода. Сюжет – и Ваш способ спасения Сэнди – могут быть различными, в зависимости от того, каких героев Вы себе выберёте и как именно станете взаимодействовать с людьми и предметами в особняке.

Каждый из возможных способов развёртывания сюжета в «Особняке маньяка» – это целая сложная загадка, составленная из десятков загадок поменьше. Время от времени похожие на кино-ролики «сцены-врезки» будут повествовать о том, что происходит в других местах, излагая сюжетные подсказки. По мере обнаружения загадок меньшего масштаба, составляющих каждую сюжетную линию, Вы поймёте, что большинство из них должно быть решено в определённой последовательности. Всегда существует несколько способов что-либо сделать, – но, разумеется, среди них обязательно имеется и самый лучший способ.

Удачи!

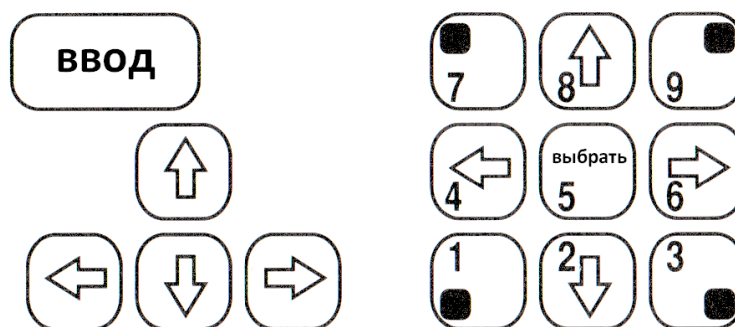
4.3. Начиная игру

4.3.1. Запуск игры

Для **запуска игры** с жёсткого диска перейдите в её директорию (например, при помощи команды «`cd maniac`») и наберите «`maniac`».

4.3.2. Управление курсором

Для управления курсором с клавиатуры используйте либо клавиши стрелок, либо цифровой блок:



Цифры 1, 3, 7 и 9 переведут курсор прямо в углы экрана; для более точного управления используйте клавиши чётных чисел.

Вы можете пользоваться мышью, если у Вас установлен совместимый драйвер. Левая кнопка мыши соответствует клавише «Ввод». Нажимайте правую кнопку мыши (или правую кнопку джойстика, если у Вас двухкнопочный джойстик) для прерывания роликов. Чтобы выбрать джойстик или мышь, наберите:

Shift-J – включение/выключение джойстика

Shift-M – включение/выключение мыши

4.3.3. Установка настроек игры

При загрузке игра выбирает оптимальный режим для Вашей машины. Во время игры Вы можете выбрать другие графические режимы, используя следующие комбинации с клавишей Shift:

Shift-V – режим VGA/MCGA

Shift-E – режим EGA

Shift-C – режим CGA

Shift-H – режим Hercules

Shift-T – режим Tandy (16 цветов)

После выбора желаемого режима Вы можете набрать «Shift-W», чтобы записать свои настройки на диск. Для загрузки настроек наберите во время игры «Shift-R», или же запускайте саму игру при помощи команды «maniac r».

Примечание: программа проигнорирует выбор такого режима или устройства ввода, который не поддерживается Вашей машиной. Если у Вас установлен адаптер EGA или VGA, но Вы желаете увеличить скорость за счёт уменьшения количества цветов, можете попробовать играть в режиме CGA.

На медленных машинах можно отключить плавную прокрутку экранов локаций, чтобы увеличить скорость игры. Нажмите Shift-S для включения режима «Анти-скрол».

4.4. Игровой процесс

4.4.1. Выбор команды

Первое, что Вы видите после запуска игры, – это начальный экран с изображениями семи персонажей, из которых Вы можете набрать свою команду.

Для выбора своей команды используйте мышку, джойстик или клавиатуру, чтобы переместить курсор на портрет персонажа, и *нажмите* на того, кто Вас заинтересовал.

Вы увидите небольшую биографическую справку об этом юноше или об этой девушке в верхней части экрана. Дейв (возлюбленный Сэнди) всегда будет в составе Вашей команды, так что выбрать Вам нужно будет двух остальных персонажей. Первые два портрета, на которые Вы нажмёте, будут выделены белой рамкой – такой же, как у Дейва. Белая рамка означает, что персонаж на портрете отобран для участия в Вашей команде. Если Вы захотите изменить свой выбор, просто нажмите ещё раз на портрете персонажа, которого Вы больше не желаете видеть среди своих людей. Рамка исчезнет, и Вы сможете выбрать другого человека. Пройти игру можно с любой командой, но сюжетная линия и многие загадки из тех, которые нужно будет решать, окажутся различными для каждой из комбинаций. После того, как Вы определились со своим выбором, нажмите на слово «Начать», чтобы приступить к игре.

После начальной заставки Вы обнаружите свою команду стоящей у въезда недалеко от особняка. Когда все они повернутся к Вам лицом, Вы сможете начать управлять действиями Дейва (а при желании – переключить управление на другого персонажа).

4.4.2. Игровой интерфейс



1) Строка сообщений – это строка в самом верху экрана. Здесь появляются высказывания всех персонажей, а также служебные сообщения игры (например, «Звук выкл.» и др.).

2) Окно анимации – самая большая часть экрана, где изображается анимированный мир особняка. Здесь показана комната, в которой в данный момент находится активный персонаж, «с точки зрения камеры».

3) Строка предложений находится сразу под «Окном анимации». Этой строкой Вы пользуетесь, чтобы составлять предложения, в которых персонажам сообщается о том, что им следует делать. Типичное предложение состоит из *глагола* (слова, обозначающего действие) и одного или двух *существительных* (объекты). Например, в этой строке Вы можете сконструировать такое предложение: «Отпереть дверь → ключ». Стрелки и предлоги, которые соединяют по смыслу глаголы и существительные, добавляются программой автоматически.

4) Глаголы следует выбирать из группы слов, которые расположены в несколько колонок под «Строкой предложений». Вам почти всегда будут видны все глаголы, используемые в игре, – они не изменяются по мере продвижения сюжета (только ближе к концу игры некоторые действия могут быть заблокированы¹). Чтобы выбрать глагол, наведите на него курсор и нажмите клавишу.

5) Инвентарь занимает собой пространство под «Глаголами». У каждого персонажа из Вашей команды имеется свой собственный инвентарь. В начале игры он пустует; название предмета добавляется в инвентарь персонажа, когда он или она берёт этот предмет в ходе игры. Ограничений на количество предметов, которые может носить в своём инвентаре каждый Ваш персонаж, не установлено, но если в инвентаре находится более четырёх предметов, то посреди их списка появляется изображение стрелки. Используйте его, чтобы перемещаться по списку вверх или вниз.

Существительные (объекты) можно выбирать двумя способами. Выбрать существительное можно, поместив курсор на объект в «Окне анимации» и нажав левую клавишу мыши. У большинства объектов в мире игры – и у всех тех объектов, которые можно использовать, – имеются собственные названия. Если у объекта имеется название, оно появляется в «Строке предложений» тогда, когда Вы нажимаете на этот объект – или же когда Вы просто перемещаете курсор по экрану, выбрав глагол «Найти». Вы можете также выбирать существительные, нажимая на слова в «Инвентаре».

Чтобы переместить персонажа, выберите «Идти» в списке «Глаголов», поместив на него курсор и нажав клавишу. Затем передвиньте курсор в «Окно анимации», укажите им на то место, куда Вы хотите переместить персонажа, и нажмите на левую клавишу мыши. Например, если Вы таким образом укажете и нажмёте на открытую дверь, персонаж зайдёт в эту дверь. Обратите внимание, что «Идти» автоматически появляется в «Строке предложений» после выполнения любого действия – поскольку именно передвижением Ваши персонажи будут заниматься чаще всего.

Чтобы заставить персонажа выполнить те действия, которые Вы указали в «Строке предложений», или дважды нажмите на последнем избранном слове, или же один раз – на самой «Строке предложений». Если ничего не произошло, ещё раз внимательно проверьте, правильно ли Вы составили предложение.

Чтобы заменить существительное или глагол в «Строке предложений» без составления всего предложения с самого начала, просто нажмите на том слове, которое Вы хотели бы вставить. Оно появится в предложении в нужном месте.

«Сцены-врезки» – это краткие, анимированные ролики, подобные кинематографическим, которые могут снабдить Вас подсказками и информацией о персонажах. Во время просмотра ролика Вы не управляете действием, поэтому весь текст ниже «Окна анимации» исчезает.

¹ В игре возможен редкий баг с незапланированной блокировкой глагола «Персонаж»: в этом случае достаточно вручную сменить персонажа (клавишей F1/F2/F3), и пропавший глагол вернётся на своё место.

4.4.3. Ввод команд с клавиатуры

Все глаголы, которые используются в игре, можно выбирать и при помощи клавиатурных команд. Каждому глаголу соответствует одна из клавиш. Одно нажатие на клавишу соответствует перемещению курсора на глагол и нажатию на него; двойное нажатие на клавишу означает двойное нажатие на глагол. Клавиши расположены в соответствии с расположением глаголов на экране:



При помощи клавиатуры Вы можете выбирать также и предметы из инвентаря. На экране Вам одновременно видно только четыре предмета из всех, содержащихся в инвентаре персонажа. Используйте следующие клавиши:



4.5. Первые шаги в игре: что стоит попробовать

Прочитайте табличку на ограде. Выберите «Читать» из списка глаголов, а затем нажмите на табличку, сконструировав таким образом предложение «Читать табличка». Нажмите снова, чтобы выполнить запланированное действие. Дейв подойдет к табличке и расскажет Вам о том, что там написано, посредством «Строки сообщений».

Управляя Дейвом, подведите его к особняку, передвинув курсор к левому краю экрана и нажав на левую клавишу мыши. Управляйте им, чтобы он продолжал идти влево, до тех пор, пока не окажется прямо перед особняком.

Чтобы войти в особняк, попробуйте предложение: «Отпереть входная дверь -> ключ».

Во-первых, выберите «Отпереть», переместив курсор на это слово в списке глаголов и нажав на него один раз. «Отпереть» теперь появилось в «Строке предложений».

Во-вторых, выберите входную дверь, переместив курсор на дверь в «Окне анимации» и нажав на неё один раз. В «Строке предложений» появилось: «Отпереть входная дверь ->».

В-третьих, наведите курсор на «ключ» в списке инвентаря под перечнем глаголов. Дважды нажав на «ключ», Вы сможете сразу и завершить предложение, и выполнить его.

Что, у Вас нет ключа? Так, где тут у них может быть спрятан ключ?..

4.6. Особые глаголы и функциональные клавиши

Чтобы переключиться от одного персонажа к другому, выберите «Персонаж» в списке глаголов. На экране под окном анимации появятся имена трёх человек из Вашей команды. Поместите курсор на имя нового персонажа, управление которым Вы хотите взять на себя, и нажмите один раз. В качестве более быстрого способа можно использовать функциональные клавиши: **F1**, **F2** и **F3** соответствуют трём персонажам из Вашей команды. Эти клавиши работают в том же порядке, в каком имена персонажей появляются в «Строке предложений» при нажатии на «Персонаж».

Чтобы посмотреть, что находится в какой-нибудь из комнат, выберите «Найти» в списке глаголов и перемещайте курсор по экрану. Когда в «Строке предложений» появится какое-либо существительное, Вы будете знать, что этот объект – «активный», и вполне вероятно, что его каким-то образом можно будет использовать в игре.

Чтобы записать игру, так чтобы можно было вернуться к этому самому месту в прохождении после выключения компьютера, используйте функцию «сохранения». «Сохранение» не будет работать во время сценок-роликов. Вы можете сохранить до десяти игр на Вашем диске. Сохранённые игры выделяются в списке знаком звёздочки, например: «Игра 2*». Просто нажмите функциональную клавишу сохранения/загрузки игры (**F5**) и следуйте указаниям на экране.

Чтобы загрузить сохранённую игру, используйте функциональную клавишу сохранения/загрузки игры (**F5**) в любой момент после запуска «Maniac Mansion». Загружать игру можно и во время начальной заставки, но не во время других сценок-врезок. Следуйте указаниям в меню сохранения/загрузки.

Чтобы пропустить сценку-ролик, используйте правую кнопку мыши или клавишу **F4**. После того, как Вы сыграете в «Maniac Mansion» несколько раз, у Вас может возникнуть желание воспользоваться этой функцией, чтобы пропускать те сценки, которые Вы уже видели. Чтобы пропустить начальную заставку, нажмите на **F4** вместо того, чтобы нажимать на «Начать».

Чтобы начать игру сначала, нажмите клавишу **F8**.

Чтобы поставить игру на паузу, нажмите **пробел**. Нажмите его ещё раз, чтобы возобновить игру. Игра автоматически ставится на паузу после отсутствия каких бы то ни было действий со стороны игрока в течение пяти минут, и Вам нужно будет нажать пробел, чтобы продолжить играть.

Курсор изменяется в тех случаях, когда происходит чтение диска или игра ставится на паузу: в это время вместо курсора отображается значок улитки.

Чтобы настроить скорость появления текста в «Строке сообщений» соответственно тому, насколько быстро Вы читаете, нажимайте клавишу **<**, чтобы сообщения оставались видными подольше, или **>**, чтобы сообщения исчезали быстрее.

Чтобы включить или выключить звук, нажмите клавишу **F6**.

Чтобы завершить игру, нажмите **Ctrl-C**².

4.7. Отключение системы «Ядер-сигнал»

Чтобы пройти через бронированную дверь на втором этаже, Вам понадобится «Памятка по отключению сигнализации», которая поставляется в комплекте с игрой и которую для большего удобства можно распечатать. В противном случае в нужном месте игры придётся свернуть окно игры в Dosbox (при запуске в полноэкран-

² Это сочетание клавиш не работает при запуске игры посредством эмуляторов: для выхода следует нажимать Ctrl-F9 (завершение работы DosBox) или Alt-X (в случае со ScummVM – который поддерживает также и выход через меню, вызываемое клавишей F5).

ном режиме) сочетанием клавиш Alt-Tab, открыть файл MM_Codes_Rus_1.0.pdf (например, при помощи Acrobat Reader) – и после введения нужного кода вернуть окно игры в полноэкранный режим клавишами Alt-Enter.

После того, как Вы попросите своего персонажа открыть эту дверь или воспользоваться клавишной панелью справа от неё, игра сообщит Вам, где искать код для отключения системы «Ядер-сигнал»: например, «Код доступа: секция 1 (А 23)». Откройте страницу «Памятки» с нужной Вам секцией (в данном случае, №1), и в указанной колонке (А) и строке (23) Вы найдёте код из четырёх символов. Нажмите в нужном порядке на символах на экране, которые соответствуют элементам этого кода. Дверь откроется, как только Вы введёте всё правильно. Если после этого один из Ваших персонажей или кто-то из обитателей дома закроет эту дверь, Вам снова потребуется вводить код, чтобы пройти через неё. При этом код для ввода будет каждый раз новым.

Внимание: при неверно набранном коде зазвучит сирена, а через некоторое время случится взрыв – и конец игры³. У Вас будет ещё две попытки, чтобы сразу же после первой неудачи набрать код правильно, прежде чем ядерный реактор взорвётся. Поэтому советуем сохранить игру перед тем, как отпирать эту дверь!

4.8. Функциональные и командные клавиши

(Команды, отмеченные звёздочкой, не работают в ScummVM)

Переключение между персонажами:

Дейв	
Второй персонаж	
Третий персонаж	
Пропустить ролик	
Сохранить или загрузить игру	
Включить/выключить звук*	
Начать игру сначала	
Поставить игру на паузу	
Настройка скорости вывода текста в «Строке сообщений»: <i>быстрее*</i>	 
Настройка скорости вывода текста в «Строке сообщений»: <i>медленнее*</i>	 
Выключить/включить прокрутку локаций* («Анти-скрол»)	 

³ В том числе и в случае запуска игры посредством интерпретатора ScummVM, в котором необходимость открывать бронированную дверь отсутствует.