

MAD

PROFESSOR MARIARTI



MAD PROFESSOR MARIARTI INSTRUCTIONS:

Mad Professor Mariarti is a short sighted professor. The people who know him say he is a bit of an eccentric, most people say he is being mad! He lives in a large wretched house, and every room is full of his weird and wonderful inventions, most of which have no obvious use. One day he receives a letter from the Lord Mayor.

Dear Professor Mariarti,

I have been instructed by the town's people to write to you. They are worried about your inventions, I really do feel that they have a point. Your magic clip making machine is the last straw, we really cannot have magic computer clips raining around the streets frightening the town's folk.

I am giving you one weeks notice to close down your laboratories which I must point out you have not gained planning permission for. I am also asking the local director of the town's lunatic asylum Doctor Headbender to call and see you. I strongly suggest that everything is back to normal before he calls on you.

PS. The Cybertron Molecular Recyclator you made for me is acting a little strangely. My wife put the dinner plates into it and they turned into a very expensive looking porcelain tea service. However, we did not have the same success with a silver teaset, this has turned into yellow plastic!

Your friend always,
The Lord Mayor.

Professor Mariarti must close down his five laboratories or Doctor Headbender takes him away and locks him in the lunatic asylum, he needs your help!

On loading the game you will be presented with a screen showing the doors, here you can select the laboratory you wish to shut down. Simply stand in front of the door of your choice and jump and you will enter the room. The laboratories are:

CHEMICAL RESEARCH, SPACE ROCKET DEVELOPMENT, COMPUTER SCIENCE, BIOLOGICAL OBSERVATIONS AND THE MYSTERY LABORATORY

He can close down each laboratory in any order but the mystery laboratory can only be entered when the first four have been closed down.

Closing down the laboratory is no easy task, you must solve strange puzzles and avoid nasty monsters like Chig Worms, Mutant Mastoytes and Bird Flies, etc. Scattered around each laboratory are items which when collected can be used at the tool vending machines, one of which is situated within each of the first four laboratories. At the tool vending machine you will be allowed to buy more effective weapons depending on the number of items you have. The weapons are Spanners, Screw drivers, Ball-gun, Flame thrower, Laser-gun and Fire-biter.

The mutant metal monsters that patrol the rooms can be stunned or destroyed by throwing or firing the tools at them. Fleasies require multiple hits if they are to be stopped. The number of hits are determined by the toughness of the enemy and by which weapon you are using. The weakest you can have is a spanner and the most powerful is the laser-gun. If an enemy is stunned you may walk safely past it while the stars are flashing. If they are destroyed they will vanish for a few seconds and then reappear in a puff of smoke.

To shut down a laboratory he must turn off the power and escape back to the main entrance. But before he can get to the switch various puzzles must be solved by using the artifacts he finds around the rooms. To collect an object simply touch it with the professor's feet and the item will appear in the inventory window (bottom-left of screen). The item currently in use is depicted in the centre of the object window.

The professor only has a limited amount of energy. This is shown by the bubbling flask of liquid at the bottom right of the screen. When he touches a monster or odd puzzle, etc. this is depleted. If the liquid should run out then

he will fall over from the lack of energy. Be careful when you tread because some things can deplete all his energy instantly. He gets five flasks of energy to start. The remaining flasks are shown as hearts on the control panel. When all the flasks have been used up, he is broken in the tunnel segment by Doctor Headbender.

Keep looking at the message window; it can give you hints and clues on how to complete certain puzzles. And watch the professor in the action window because this can show you the effects of any items he collects in his quest.

Controlling the professor:

JOYSTICK CONTROLS

Positions without
Fire pressed ...

Jump left
Walk Left
Nothing



Jump Right
Walk Right
Nothing

Positions with
Fire pressed ...

Nothing
Shoot Left
Nothing



Nothing
Shoot Right
Nothing

Each level has a piece of music which can be toggled on or off by selecting the compact-disk and holding down the fire button for around three seconds.

KEYBOARD CONTROLS

Z	= LEFT
X	= RIGHT
Q	= UP
L	= DOWN
SPACE	= FIRE
F1	= PAUSE
F2	= CONTINUE
CONTROL+Q	= TO OUT

By pressing space with F or L, this will move the object window up or down allowing you to change objects held.

TO CHOOSE LANGUAGE

English	Press F6
German	Press F8
French	Press F9
Italian	Press F7

LOADING INSTRUCTIONS FOR AMIGA AND ATARI ST

Re-set machine and insert disk. This is a virus free self-booting disk. UNDER NO CIRCUMSTANCES USE A VIRUS KILLER AS THIS COULD RESULT IN THE REMOVAL OF THE BOOT STRAP AND YOUR GAME WILL BE UNABLE TO LOAD INTO YOUR COMPUTER.

MAD PROFESSOR MARIARTI

Professor Mariarti muß seine fünf Laborkammern schließen, ansonsten wird Doktor Heuchlerder Sie für immer in eine Irrenanstalt sperren. Er braucht dringend Ihre Hilfe!

Nachdem Sie das Spiel geladen haben, erscheint ein Screen mit fünf verschiedenen Türen. Hinter jeder dieser Türen befindet sich ein Labor, das geschlossen werden muß. Sie wählen die Reihenfolge aus. Stellen Sie sich einfach vor als vor Ihrer ausgefallenen Tür und springen hoch, um wieder treten Sie in den geschlossenen Raum ein.

Die Laborkammern sind:

- das chemische Forschungslabor;
- das Labor für Weltraumkatalysatorentwicklung;
- die Computorforschung;
- das biologische Observatorium;
- und das Speziallabor.

Es ist Ihnen überlassen, welches Labor Sie zuerst schließen, jedoch das Speziallabor kann nur geschlossen werden, wenn die anderen vier schon zu sind.

Ein Labor zu schließen, ist nicht so einfach wie es scheint. Sie müssen schwierige Rätsel lösen, gegen riesige Chewies, riesige Fleischwelle und tauchende Terrorkometen antreten.

Sammeln Sie die Geldmünzen ein, die in jedem Labor verstreut sind, denn an den Kaufautomaten wo ein Werkzeug zu kaufen gibt brauchen Sie sie bestimmt. Diese Automaten gibt es in jedem der ersten vier Laborkammern. An diesen Automaten können Sie für Ihr Geld noch bessere und effektivere Waffen kaufen, es kommt darauf an wieviel Geld Sie haben. Es gibt folgende Angebote: Bögen, Schusswaffen, Gaswaffe, Flammmwerfer, Laserpistolen und Viruskiller.

Das Minus, das den Raum bewirkt, kann für einige Zeit beibehalten werden, oder aber selbst unschädlich gemacht werden, indem man Wirkstränge auf es ablenkt. Die ganz schlimmsten Momente benötigen Schläge um gelindert zu werden. Die Anzahl der Schläge hängt von der Tapferkeit des Gegenübers und der Wahl der Waffen ab. Die einfachste Waffe die Sie wählen können ist der Bogen und die schwerste Waffe ist das Laser-Gewehr. Falls Sie Ihren Gegner beibehalten haben, können Sie einige Zeit unbefellig weiterlaufen, solange bis die Sterne aufleuchten. Wenn Sie Ihren Gegner unschädlich gemacht haben, verschwindet dieser für ein paar Sekunden und erscheint dann in Form einer Rauchwolke wieder.

Um den Laser zu schliessen, müssen Sie die Energie des Laserstrahls abschalten und zum Hauptstrang zurückkehren. Allerdings bevor das alles passiert haben Sie eine Menge Mühsal zu Meiden, bei denen Ihnen die bereits vorhandenen alten Gebrauchsgegenstände helfen können. Um diese Gebrauchsgegenstände aufzusammeln brauchen Sie sie nur mit den Füßen des Professors zu berühren, und der Gegenstand erscheint im Inventarfenster (links oben). Während der Benutzung des Gegenstandes erscheint er in der Mitte des Inventarfensters. Der Professor verfügt nur über einen beschränkten Vorrat an Energie. Diese Reserve wird durch den kontinuierlichen Kolben mit Lebensenergie oben rechts angesteigt. Durch Berührungen mit Monstern oder sonstigen gegnerischen Gestalten verringert sich dieser Vorrat natürlich. Achten Sie also darauf, wo Sie hinlaufen, denn wenn diese Energie aufgebraucht ist, fällt der arme Professor vor lauter Kraflosigkeit vorne über. Viele Hindernisse verringern seine Energie in so hohem Maße, daß fast nichts mehr übrig bleibt. Er hat fünf Flaschen Energieserum zur Verfügung. Die noch vorhandenen Flaschen werden in Form von Herzen in der Kontrolltafel dargestellt. Also Achtung, wenn alle Flaschen aufgebraucht sind wird der arme Professor in die Inventartafel von Doktor Heubender eingekleidet.

Achten Sie ständig auf das Nachrichtenfenster, es gibt Ihnen Hinweise, die Ihnen bei der Lösung der verschiedenen Mühsal behilflich sein können.

Außerdem zeigt es an, welche Effekte die aufgesammelten einzelnen Gegenstände mit sich bringen.

STEUERUNG DES PROFESSORS:

Positionen des Joysticks ohne gedrückten Feuerknopf:

Joystick nach oben	: Klammern oder Hochsprünge
Joystick nach unten	: Nach unten schalten
Joystick nach links	: Nach links gehen
Joystick nach rechts	: Nach rechts gehen
Joystick nach links-oben	: Nach links oben springen
Joystick nach rechts-oben	: Nach rechts oben springen
Joystick nach links-unten	: Mute
Joystick nach rechts-unten	: Mute

Positionen des Joysticks mit gedrücktem Feuerknopf:

Joystick nach oben	: Objekte nach oben rufen
Joystick nach unten	: Objekte nach unten rufen
Joystick nach links	: Nach links schalten
Joystick nach rechts	: Nach rechts schalten
Joystick nach links-oben	: Mute
Joystick nach rechts-oben	: Mute
Joystick nach links-unten	: Mute
Joystick nach rechts-unten	: Mute

Jeder Level hat ein Musikstück. Diese Musikstücke können zusammengelagert werden, indem man die CD aufsammt und das Feuerknopf für ca. drei Sekunden gedrückt hält.

TASTATURBEFEHLE

Z	: Links
X	: Rechts
P	: Nach oben
L	: Nach unten
Space	: Feuer
F1	: Pause
F2	: Weiter spielen
Control+Q	: Beenden

Das Objektmenü kann durch Drücken der Leertaste und gleichzeitigen Drücken von P oder L nach oben oder unten bewegt werden.

AUSWAHL DER SPRACHE:

Englisch	: Drücken Sie F4
Deutsch	: Drücken Sie F5
Russisch	: Drücken Sie F6
Italienisch	: Drücken Sie F7

LADENWEISUNG FÜR AMIGA UND ATARI-ST

Markieren Sie ein Floppy und fügen die Diskette ein. Diese Diskette ist für den Computer-Virus. Sie lädt und startet automatisch. Bewahren Sie daher niemals einen Virus-Kill, da dieser die Auto-Start-Funktion des Spielers daran beschädigen kann, daß Sie dieses Spiel nicht mehr laden können.

MAD PROFESSOR MARIARTI INSTRUCTIONS:

Le Professeur Mariarti doit fermer définitivement ses cinq laboratoires, après le Docteur Haas/Bender l'antiprene dans l'école d'atômés. Il faut faire quelque chose! Lorsque vous chargez le jeu, vous verrez un écran montrant cinq portes, vous pourrez choisir un laboratoire sur cet écran. Mettez-vous en face de la porte choisie puis voyez, vous entrez alors dans la pièce.

Voici les différents laboratoires:

LA RECHERCHE CHIMIQUE, L'ELABORATION DE FUSILES SPATIALES, LES SCIENCES INFORMATIQUES, L'OBSERVATION BIOLOGIQUE ET LE LABORATOIRE MYSTERIEUX.

Le Professeur peut fermer les laboratoires dans l'ordre qu'il lui plaît, mais il faut d'abord fermer les quatre premiers laboratoires avant de pénétrer dans le laboratoire mystérieux. Vous aurez bien du mal à fermer les laboratoires, il faut résoudre d'étranges énigmes, échapper à des monstres agressifs, comme les puces électroniques, les manipulateurs mutants et les foies métalliques, etc. A l'intérieur de chaque laboratoire, il y a des jetons qui vous peuvent prendre, ils vous seront utiles pour les distributeurs automatiques d'objets présents dans les quatre premiers laboratoires. En fonction du nombre de jetons, vous pourrez acheter des armes plus efficaces. Il y a, entre autres, des clés à découper, des tournevis, des armes à tige, des lance-flammes, un arme à rayon laser et des anti-virus (Virus-Killer).

Vous pourrez péter ou détruire les monstres qui surveillent les pièces en leur lançant des outils sur leur tête dessus. Il faut tirer plusieurs fois de suite sur les mécanismes pour les arrêter. Le nombre de coups est fonction de la résistance de l'ennemi et de l'arme utilisée. La clé à découper est l'arme la moins puissante, la plus puissante est l'arme à rayon laser. Lorsqu'un ennemi est pétrifié, vous pouvez passer sans danger à côté de lui pendant que les outils s'effacent. S'ils sont détruits, ils s'évanouissent pendant quelques secondes puis réapparaissent dans un nuage de fumée.

Pour fermer définitivement un laboratoire, il faut que le professeur coupe le courant puis s'éloigne par l'entrée principale. Mais, avant d'atteindre le compteur, il faut qu'il résolve diverses énigmes en utilisant les artefacts qu'il trouve dans les pièces. Pour ramasser un objet, il suffit que le Professeur le touche du pied. L'objet apparaît dans la fenêtre des inventaires (en bas à gauche de l'écran). L'objet utilisé est représenté au centre de la fenêtre d'inventaire.

Le Professeur ne dispose que d'une quantité limitée d'énergie. Elle est représentée par la fole-en bas à droite de l'écran. Lorsque le Professeur touche un monstre ou une barre d'acier, son énergie diminue. Lorsque la fole est vide, le Professeur tombe d'inanition. Ne marchez pas les pieds d'importe où car certains objets vont voler de votre énergie. Le Professeur a cinq foles d'énergie. Les foles restantes sont représentées par des coeurs sur le tableau de contrôle. Lorsqu'il n'y a plus toutes les foles, il est jeté dans l'océan d'atmosphère par le Docteur Headbender.

Ne quittez pas la fenêtre des messages des jeux, vous obtiendrez des indices et des astuces qui vous permettront de résoudre certaines énigmes. Observez également le Professeur dans la fenêtre d'actions, vous verrez ainsi l'effet des objets qu'il ramasse au cours de sa quête.

LES CONTRÔLES JOYSTICK:



Il y a une nuance particulière pour chaque niveau, vous pouvez l'observer en déplaçant et sélectionnant le bloc composé et en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant environ trois secondes.

LES CONTRÔLES CLAVIER:

- Z = GAUCHE
- X = DROITE
- P = VERS LE HAUT
- L = VERS LE BAS
- Barre d'espace = TIR
- F1 = PAUSE
- F8 = CONFIRMER
- CONTROL+G = ABANDON

POUR CHOISIR LA LANGUE

- F4 : Anglais
- F5 : Allemand
- F6 : Français
- F7 : Italien

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMIGA ET ATARI ST:

Reinsérez l'ordinateur et insérez le disque. Il chargera automatiquement et il ne contient aucun virus. N'utilisez aucun autre programme (virus killer) car le disque risque ensuite de ne plus charger dans l'ordinateur.

MAG PROFESSOR MARIARTI INSTRUCTIONS:

Il professor Mariarti dovrà chiudere i suoi 8 laboratori oppure il Dr. Headbender lo includerà in un manicomio, egli ha bisogno del suo aiuto!

Caricando il gioco si presenterà una schermata con 8 porte, qui potrai decidere quale laboratorio chiudere. Dovrai semplicemente stare di fronte alla porta preceata e saltare dentro così nella stanza.

RICERCA CHIMICA, SVILUPPO MEDICI SPAZIALI, SCIENZA COMPUTER, RICERCHE BIOLOGICHE E IL LABORATORIO MISTEROIO.

Potrà chiudere i laboratori in qualsiasi ordine, ma si potrà solo entrare nel laboratorio misterioso solo quando le altre 4 stanze saranno state chiuse.

Chiudere un laboratorio non è un compito facile, dovrà trovare strani puzzle ed usare questi cattivi come i virus-Chip, insetti colorati mutanti e maschete moligne, ecc... Spese allora ad ogni laboratorio si sono montate 84, quando raccolte, possono essere usate al distributore automatico, uno dei quali è situato all'interno di ogni laboratorio. Al distributore automatico si potrà permettere di comporre più anni in base al numero di monete che avrà. Le anni sono chiamati Inglesi, noccioli, pisole e gatto, farma Ramme, pisole laser e virus killer.

I mostri molto mutanti che perlatano le stanze possono essere sterolti o distrutti battendo o lanciando uno degli accessori. Se i cattivi devono essere fermati rapidamente dai colpi multipli. Il numero di colpi è determinato dalla resistenza del nemico e dalle armi che stai usando. L'arma più potente che puoi avere è una chiave inglese e l'arma più potente è la pistola laser. Se un nemico è sterolto prima comminare potremo abbattere di lui mentre le stelle stanno lampeggiando. Se sono distrutti sparando per alcuni secondi e poi riappariranno con una stoffa di lana.

Per buttare giù un laboratorio dovrà togliere l'alimentazione e scappare indietro alla porta principale. Ma prima di arrivare agli interruttori dovrà

coltivare vari pozzi usando gli oggetti che troverai intorno alla stanza. Per raccogliere un oggetto fissalo semplicemente con il piede del professore e gli oggetti appaiono nella finestra dell'inventario (sulla parte sinistra dello schermo). L'oggetto-completamente in uso è visualizzato al centro della finestra.

Il professore ha solo una certa quantità di energia. Ciò è mostrato dal livello del liquido della vaschetta sotto la parte destra dello schermo. Quando tocca un mostro o una pozza acida, ecc. . . questa diminuisce. Se invece il liquido finisce allora egli morirà per la perdita di energia. Sei attento a dare catturati perché certe cose possono toglierti istantaneamente tutta l'energia. Per aiutarti tutti a disposizione di vaschette di energia. Le vaschette rimanenti si possono vedere sullo schermo attraverso dei quadrati. Quando tutte le vaschette saranno state attaccate, verrà gettate nel mucchio del Dr. Headlander!

Continua a guardare la finestra dei messaggi, potrai darti suggerimenti ed indicazioni come complessi-catturati. Guarda il professore nella finestra d'azione perché potrà mostrarti effetti di qualsiasi oggetto che egli raccoglie nella sua ricerca.

Controllando il professore:-

CONTROLLI JOYSTICK

Posizionati senza il tasto fuoco premuto. . .



Posizionati con il tasto fuoco premuto. . .



Cogli la finestra un pezzo di musica che può essere scesa o spinta selezionando il compat-disc e tenendo premuto il tasto fuoco per circa tre secondi.

CONTROLLI TASTIERA

Z = sinistra
X = destra
P = su
L = giù

SPAZIO = fuoco
F1 = pausa
F2 = continua
CTRL + D = per uscire

Prendendo lo spazio con P o L, si muoverà la finestra oggetto su o giù per tentativi di cambiare l'oggetto in uso.

PER SCEGLIERE LA LINGUA

Inglese Premi F4
Tedesco Premi F5
Francese Premi F6
Italiano Premi F7

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PER AMIGA E ATARI ST

Prendi il computer e inserisci il disco.
IN NECESSARIA CIRCOSTANZA USA UN VIRUSKILLER PERCHÉ QUESTO POTREBBE ROMPERE IL DISCO E IL TUO GIOCO NON POTRÀ CARICARSI NEL TUO COMPUTER.