

**MAD**

# PROFESSOR MARIART!



## **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 raving mad! He lives in a large rambling 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 manic chip making machine is the last straw, we really cannot have manic computer chips running 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.

P.S. That Cyboration Molecular Recalibrator 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 bracelet, 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 five 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 Chip Worms, Mutant Masticaters and Evil Flasks, etc. Scattered around each laboratory are tokens which when collected can be used at the tool vending machines, one of which is sited 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 tokens you have. The weapons are Spanners, Screw-drivers, Bolt-gun, Flame-thrower, Laser-gun and Virus-killer.

The mutant morbid monsters that patrol the rooms can be stunned or destroyed by throwing or firing the tools at them. Nasties 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 acid puddle, etc. this is depleted. If the liquid should run out then

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

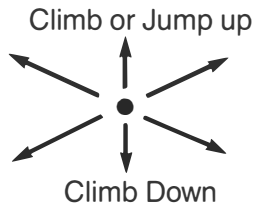
Keep looking at the message window, it can give you hints and clues on how to complete certain puzzles. And watch the professor in the action window because this can show you the effects of any items he collects in his quest.

Controlling the professor:-

## JOYSTICK CONTROLS

Positions without  
Fire pressed . . .

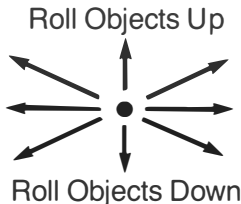
Jump left  
Walk Left  
Nothing



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-disc and holding down the fire button for around three seconds.

## **KEYBOARD CONTROLS**

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

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

## **TO CHOOSE LANGUAGE**

English Press F4  
German Press F5  
French Press F6  
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 Laboratorien schließen, ansonsten wird Doktor Headbender ihn 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 die von Ihnen ausgewählte Tür und springen hoch, und schon treten Sie in den gewünschten Raum ein.

Die Laboratorien sind:

- das chemische Forschungslabor;**
- das Labor für Weltraumraketenentwicklung;**
- die Computerforschung;**
- das biologische Observationslabor;**
- 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 ekelige Chipwürmer, bösartige Fleischwölfe und teuflische Termoskannen ankämpfen.

Sammeln Sie die Goldmünzen ein, die in jedem Labor verstreut sind, denn an den Kaufautomaten wo es Werkzeug zu kaufen gibt brauchen Sie sie bestimmt. Diese Automaten gibt es in jedem der ersten vier Laboratorien. An diesen Automaten können Sie für Ihr Geld noch besserer und effektiverer Waffen kaufen, es kommt darauf an wieviel geld Sie haben. Es gibt folgendes Angebot: Bögen, Schraubenzieher, Gewehre, Flammenwerfer, Laserpistolen und Virus-killer.

Das Monster, das den Raum bewacht, kann für einige Zeit betäubt werden, oder aber sofort unschädlich gemacht werden, indem man Werkzeuge auf es abfeuert. Die ganz schlimmen Monster benötigen Schläge um gestoppt 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 betäubt haben, können Sie einige Zeit unbehelligt 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 ein Labor zu schließen, müssen Sie die Energie des Laboratoriums abschalten und zum Haupteingang zurückkehren. Allerdings bevor das alles passiert haben Sie eine Menge Rätsel zu lösen, 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 bestimmten Vorrat an Energie. Diese Reserve wird durch den blubbernden Kolben mit Lebenselixier oben rechts angezeigt. 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 Kraftlosigkeit 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 Irrenanstalt von Doktor Headbender eingeliefert.

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

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

## **STEUERUNG DES PROFESSORS:**

Positionen des Joystick ohne gedrückten Feuerknopf:

Joystick nach oben	: Klettern oder Hochspringen
Joystick nach unten	: Nach unten klettern
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	: Nichts
Joystick nach rechts unten	: Nichts

Positionen des Joysticks mit gedrückten Feuerknopf:

Joystick nach oben	: Objekte nach oben rollen
Joystick nach unten	: Objekte nach unten rollen
Joystick nach links	: Nach links schießen
Joystick nach rechts	: Nach rechts schießen
Joystick nach links oben	: Nichts
Joystick nach rechts oben	: Nichts
Joystick nach links unten	: Nichts
Joystick nach rechts unten	: Nichts

Jeder Level hat ein Musikstück. Diese Musikstücke können zusammengefügt werden, indem man die CD aufsammelt und den Feuerknopf für ca. drei Sekunden gedrückt hält.



## **TASTATURBEFEHLE**

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

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

## **AUSWAHL DER SPRACHE:**

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

## **LADEANWEISUNG FÜR AMIGA UND ATARI-ST**

Machen Sie ein Reset und fügen die Diskette ein. Diese Diskette ist frei von Computer-Viren. Sie lädt und startet automatisch. Benutzen Sie daher niemals einen Virus-Killer, da dieser die Auto-Start-Routine des Spieles derart beschädigen kann, daß Sie dieses Spiel nicht mehr laden können.

## **MAD PROFESSOR MARIARTI INSTRUCTIONS:**

Le Professeur Mariarti doit fermer définitivement ses cinq laboratoires, sinon le Docteur Headbender l'enfermera dans l'asile d'aliénés. Il faut faire quelque chose! Lorsque vous chargerez 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 sautez, vous entrerez alors dans la pièce.

Voici les différents laboratoires:

### **LA RECHERCHE CHIMIQUE, L'ELABORATION DE FUSEES SPATIALES, LES SCIENÇŒS INFORMATIQUES, L'OBSERVATION BIOLOGIQUE ET LE LABORATOIRE MYSTERIEUX.**

Le Professeur peut fermer les laboratoires dans l'ordre qui lui plaira, mais il faut d'abord fermer les quatre premiere laboratoires avant de pénétrer dans le laboratoire mystérieux. Vous aures bien du mal à fermer les laboratoires, il faut résoudre d'étranges énigmes, échapper à des monstres agressifs, comme les puces électroniques, les masticateurs mutants et les fioles maléfiques, etc. A l'intérieur de chaque laboratoire, il y a des jetons que vous pouvez prendre, ils vous seront utiles pour les distributeurs automatiques d'outils 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 clefs à écrous, des tournevis, des armes à éclair, des lance-flammes, un arme à rayons laser et des anti-virus (Virus-killer).

Vous pouvez pétrifier ou détruire les monstres qui surveillent les pièces en leur lançant des outils ou en leur tirant dessus. Il faudra tirer plusieurs fois de suite sur les méchants pour les arrêter. Le nombre de coups est fonction de la résistance de l'ennemi et de l'arme utilisée. La clef à écrous est l'arme la moins puissante, la plus puissante est l'arme à rayons laser. Lorsqu'un ennemi est pétrifié, vous pouvez passer sans danger à côté de lui pendant que les étoiles clignotent. S'ils sont détruits, ils s'évanouiront pendant quelques secondes puis réapparaîtront dans un nuage de fumée.

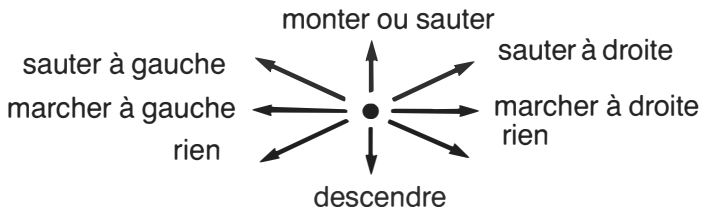
Pour fermer définitivement un laboratoire, il faut que le professeur coupe le courant puis s'échappe par l'entrée principale. Mais, avant d'atteindre le commutateur, il faudra qu'il résolve diverses énigmes en utilisant les artefacts qu'il trouvera dans les pièces. Pour ramasser un objet, il suffit que le Professeur le touche du pied, l'objet apparaîtra 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 fiole en bas à droite de l'écran. Lorsque le Professeur touche un monstre ou une mare d'acide, son énergie diminue. Lorsque la fiole est vide, le Professeur tombe d'inanition. Ne mettez pas les pieds n'importe où car certains objets vous videront de toute votre énergie. Le Professeur a cinq fioles d'énergie. Les fioles restantes sont représentées par des coeurs sur le tableau de contrôle. Lorsqu'il a utilisé toutes les fioles, il est jeté dans l'asile d'aliénés par le Docteur Headbender.

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

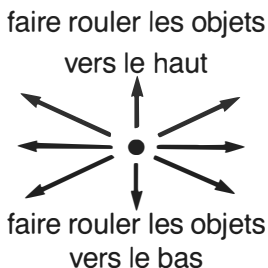
## LES CONTRÔLES JOYSTICK:

bouton de tir  
non enfoncé



bouton de tir  
enfoncé

rien  
tirer à gauche  
rien



rien  
tirer à droite  
rien

Il y a une musique particulière pour chaque niveau, vous pouvez l'activer ou la désactiver en sélectionnant le disc compact et en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant environ trois secondes.

## LES CONTROLES CLAVIER:

Z = GAUCHE  
X = DROITE  
P = VERS LE HAUT  
L = VERS LE BAS  
Barre d'espace = TIR  
F1 = PAUSE  
F2 = CONTINUER  
CONTROL+Q = ABANDON

## POUR CHOISIR LA LANGUE

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

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMIGA ET ATARI ST:**

Réinitialises l'ordinateur et insères le disque. Il chargera automatiquement et il ne contient aucun virus. N'utilisez sous aucun prétexte un anti-virus (Virus-killer), car le disque risquerait ensuite de ne plus charger dans l'ordinateur.

## **MAD PROFESSOR MARIARTI INSTRUCTIONS:**

Il professore Mariarti dovrà chiudere i suoi 5 laboratori oppure il Dr Headbender lo rinchiuderà in un manicomio, egli ha bisogno del tuo aiuto!

Caricando il gioco si presenterà una schermata con 5 porte, qui potrai decidere quale laboratorio chiudere. Dovrai semplicemente stare di fronte alla porta prescelta e saltare: entrerai così nella stanza.

## **RICERCA CHIMICA, SVILUPPO MISSILI SPAZIALI, SCIENZA COMPUTER, RICERCHE BIOLOGICHE E IL LABORATORIO MISTERIOSO.**

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, dovrai risolvere strani puzzle ed evitare nostri cattivi come i vermi Chip, masticatori mutanti e vaschette maligne, ecc... Sparse attorno ad ogni laboratorio ci sono monete che, quando raccolte, possono essere usate ai distributori automatici, uno dei quali è situato all'interno dei primi 4 laboratori. Al distributore automatico ti sarà permesso di comperare più armi in base al numero di monete che avrai. Le armi sono chiavi inglesi, cacciaviti, pistole a getto, lancia flamme, pistole laser e virus killer.

I morbidi mostri mutanti che perlustrano le stanze possono essere storditi o distrutti buttando o lanciando loro degli accessori. Se i cattivi devono essere fermati richiedono dei colpi multipli. Il numero di colpi è determinato dalla resistenza del nemico e dalle armi che stai usando. L'arma più debole che puoi avere è una chiave inglese e l'arma più potente è la pistola laser. Se un nemico è stordito potrai camminare protetto attraverso di lui mentre le stelle stanno lampeggiando. Se sono distrutti spariranno per alcuni secondi e poi riappariranno con uno sbuffo di fumo.

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

risolvere vari puzzle usando gli oggetti che troverà intorno alla stanza. Per raccogliere un oggetto toccalo semplicemente con il piede del professore e gli oggetti appariranno nella finestra dell'inventario (sotto la parte sinistra dello schermo). L'oggetto correntemente in uso è visualizzato al centro della finestra.

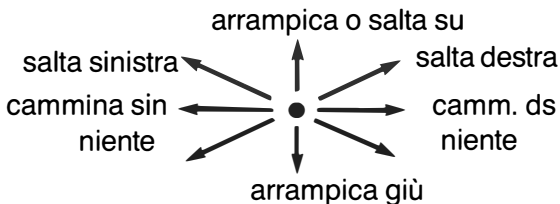
Il professore ha solo una certa quantità di energia. Ciò è mostrato dal ribollire del liquido della vaschetta sotto la parte destra dello schermo. Quando tocca un mostro o una pozza acida, ecc. . . questa diminuisce. Se invece il liquido finisce allora egli morirà per la perdita di energia. Stai attento a dove cammini perché certe cose possono togliergli istantaneamente tutta l'energia. Per aiutarsi avrà a disposizione 5 vaschette di energia. Le vaschette rimanenti si possono vedere sullo schermo attraverso dei cuori. Quando tutte le vaschette saranno state utilizzate, verrà gettato nel manicomio dal Dr. Headbender.

Continua a guardare la finestra dei messaggi, potrà darti suggerimenti ed indizi su come completare certi puzzle. Guarda il professore nella finestra d'azione perchè potrà mostrarti effetti di qualsiasi oggetto che egli raccoglierà nella sua ricerca.

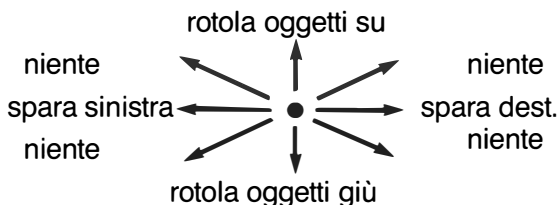
Controllando il professore:-

## CONTROLLI JOYSTICK

Posizioni senza il  
tasto fuoco premuto. . .



Posizioni con il  
tasto fuoco premuto. . .



Ogni livello ha un pezzo di musica che può essere acceso o spento selezionando il compact-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+Q = per uscire

Premendo lo spazio con P o L si muoverà la finestra oggetto su o giù permettendoti 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

Resetta il computer e inserisci il disco.

IN NESSUNA CIRCOSTANZA USA UN VIRUS KILLER PERCHE QUESTO POTREBBE ROVINARE IL DISCO E IL TUO GIOCO NON POTRA, CARICARSI NEL TUO COMPUTER.