

Marchi Registrati: Maniac Mansion e Day if the Tentacle sono marchi registrati della Lucasfilm Ltd. Lucasarts e il logo Lucasarts sono marchi registrati della Lucasarts Entertainment Company.

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.  
Via Piemonte 7/F  
40069 ZOLA PREDOSA (BO)  
Prodotto sotto autorizzazione

Tutti i diritti riservati  
Copyright: ™ e © 1993 LucasArts Entertainment Company  
Prima edizione: Giugno 1993  
Seconda edizione: Dicembre 1993  
Terza edizione: Marzo 1996

#### ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

#### GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

#### E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla LucasArts Entertainment Company ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della LucasArts Entertainment Company e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

## INDICE

Alcune informazioni su MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE .....	pag. 3
Protezione da copie .....	pag. 3
Come iniziare .....	pag. 3
Gestire i personaggi .....	pag. 5
Cose da fare nella Villa .....	pag. 6
Parlare con i personaggi .....	pag. 6
Tasti funzione .....	pag. 7
La nostra filosofia di gioco .....	pag. 7
La nostra filosofia di precisione storica .....	pag. 8
Alcuni consigli utili .....	pag. 8
L'originale Maniac Mansion .....	pag. 8

## ALCUNE INFORMAZIONI SU MANIAC MANSION® 2: DAY OF THE TENTACLE™

I problemi cominciarono quando Tentacolo Viola bevve quel disgustoso rifiuto tossico. Già malvagio, ma innocuo perché ritardato, divenne un diabolico supergenio, deciso a DOMINARE IL MONDO! Il suo creatore, il nevrotico e pazzo scienziato Dott. Fred Edison, capì quale minaccia fosse per l'umanità e catturò Tentacolo Viola insieme a quel bonaccione del fratello, Tentacolo Verde, per farli fuori entrambi.

Bernard, il fanatico del computer con il cuore d'oro, deve liberare il suo vecchio amico Tentacolo Verde! Ma a che prezzo? Questa volta l'impresa può essere più grande di lui. Il suo compagno di stanza Hoagie, un vagabondo heavy metal e Laverne, una studentessa in medicina un po' nervosa, sono disposti ad aiutarlo, ignari di quello che bolle in pentola. Viaggi nel tempo, evasioni delle tasse, cavalli parlanti, gare di bellezza, farabutti agitati e perfino un piccolo clown - un'avventura attraverso 400 anni - tutta concentrata in una notte decisiva. Si stavano rilassando a casa quando il criceto bussò alla porta...

Fermare questa minaccia è compito vostro! Dirigete l'azione di tutti e tre i ragazzi, saltellando attraverso il tempo, nel frenetico tentativo di tornare a ieri e fermare questo tirannico Tentacolo prima che lui possa cominciare, secondo quanto annunciato, a schiacciare il mondo nel... Giorno del Tentacolo!

Se questo è il vostro primo gioco d'avventura per computer, preparatevi a una divertente sfida. Siate pazienti anche se impiegherete un po' di tempo a capire alcuni enigmi. Se vi trovate in difficoltà, cercate di risolvere qualche altro enigma oppure cercate ed usate qualche nuovo oggetto. Non vi scoraggiate e usate la vostra immaginazione... alla fine voi e la vostra gang avrete la meglio!

### Come iniziare

Per lanciare il gioco sul vostro computer, utilizzate, la scheda di riferimento inclusa nel gioco. Contiene tutte le istruzioni specifiche per il vostro computer.

La storia si apre con Bernard e i suoi amici che si aggirano per la casa, quando appare un piccolo criceto con un biglietto. Queste sequenze, che vengono chiamate "scenette animate", sono come spezzoni di un film e forniscono indizi ed informazioni sui personaggi. Le "scenette animate" presentano inoltre sequenze speciali, come quando Bernard dà un pugno sul naso a Oozo il Clown. Su queste scenette non avete nessun controllo dell'azione, dovete solo fare da spettatore.

Si inizia dirigendo le azioni di Bernard non appena egli manda Hoagie e Laverne a perlustrare il resto della casa.

Lo schermo è diviso nelle seguenti sezioni:

La Finestra dell'Animazione è la parte più grande dello schermo ed è quella dove si svolgono le sequenze animate. Inoltre, in questa sezione appaiono anche i dialoghi fra i personaggi ed i messaggi relativi al gioco.

La Lista dei Verbi disponibili si trova nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Per selezionare un verbo, posizionare il cursore sopra la parola e premere il pulsante sinistro del mouse/joystick o il tasto ENTER. Per selezionarli potete anche usare i tasti dei verbi (controllate la vostra scheda di riferimento per questi tasti). L'interfaccia usata per giocare ha una caratteristica "autoilluminante" che evidenzia il verbo appropriato quando il cursore tocca un oggetto utile e interessante sullo schermo. Per esempio, quando Bernard è vicino ad una porta che può essere aperta, posizionando il cursore sopra la porta, si illuminerà il verbo "Apri". Premendo il pulsante destro del mouse/joystick o il tasto TAB verrà utilizzato il verbo evidenziato con l'oggetto, in questo caso la porta, la quale si aprirà (non preoccupatevi: questa caratteristica non rivela alcuna soluzione agli enigmi). Ricordatevi che un verbo illuminato non necessariamente propone l'unico modo per usare un oggetto. Provate anche con gli altri verbi!.

La Riga di Dialogo si trova sotto la Finestra dell'Animazione.

Usate questa riga per costruire frasi che indicano ai personaggi cosa fare. Una frase consiste in un verbo (parola d'azione) ed uno o due sostantivi (oggetti). Alcuni esempi di frasi che potete costruire nella riga di dialogo sono "Usate il libro di testo con il telefono a gettoni" o "Usate il foglio illustrativo con Chuck la pianta".

La preposizione "con" verrà inserita automaticamente dal programma.

Una volta che avete selezionato un verbo, ci sono due modi per selezionare gli oggetti. Potete selezionare un oggetto posizionandoci sopra il cursore nella finestra dell'Animazione e cliccando. Molti oggetti dell'ambiente, e tutti gli oggetti utilizzabili del gioco, hanno un nome. Se un oggetto ha un nome, esso apparirà nella riga di dialogo quando vi posizionate sopra il cursore. Se il nome dell'oggetto non appare sullo schermo, potete essere certi che questo non ha nessuna importanza ai fini del gioco. Potrete inoltre selezionare gli oggetti dall'inventario, posizionandovi sopra il cursore e cliccando (vedere il paragrafo seguente). Quando viene selezionato un oggetto che può essere usato assieme ad un altro oggetto (sia dalla Finestra dell'Animazione che dall'Inventario), il cursore diventerà quell'oggetto. Per usare quell'oggetto con un altro, basta piazzare l'oggetto sopra a quello di destinazione e cliccare con il pulsante sinistro del mouse. Per esempio, se volete usare il libro di testo con la leva, cliccate sul verbo "Usa" e poi cliccate sul libro di testo dell'inventario.

Ora il cursore è diventato un libro di testo. Mettete il libro di testo sulla leva e cliccate. Una scorciatoia che vi ageverà è quella con cui cliccando col pulsante sinistro del mouse su qualsiasi oggetto dell'Inventario, attiverete comunque il verbo "Usa". Non è ingegnoso?

Le Icone dell'Inventario si trovano alla destra dei verbi. All'inizio del gioco, l'Inventario dei personaggi è piuttosto scarso. Quando questi raccolgono o ricevono un oggetto da usare durante il gioco, si aggiunge un'icona di quell'oggetto nell'Inventario. Non c'è limite al numero di oggetti che essi possono portare. Quando nell'Inventario ci sono più di sei oggetti, appaiono delle frecce sulla sinistra delle icone. Cliccatevi sopra per far scorrere la finestra delle icone. Per spostare i personaggi, posizionate semplicemente il cursore dove volete che essi vadano e cliccate. Notate che "Cammina verso" è il verbo di default nella Riga di Dialogo - questo perché camminare è ciò che i ragazzi fanno più spesso.

## Gestire i personaggi

Si comincia il gioco controllando soltanto Bernard, ma con il proseguimento del gioco acquisirete anche il controllo degli altri due personaggi, prima Hoagie e poi Laverne. Saprete quando ciò accadrà perché nell'estremità destra, di fianco all'inventario, lampeggeranno le loro facce. Per selezionare il personaggio da controllare basta cliccare sul suo viso.

Per trasferire un oggetto da un personaggio all'altro dovete "scaricarlo" nel tempo usando il Cron-O-Binetto. Ci sono due modi per far ciò. Per quanto riguarda il primo, bisogna prima camminare verso il Cron-O-Binetto e piazzare l'oggetto all'interno, quindi cliccare sul personaggio a cui è destinato l'oggetto e dirigerlo al suo Cron-O-Binetto per fagli raccogliere l'oggetto. Potrebbe sembrare un lavoro faticoso, non è vero? Nessun problema. Il modo più veloce per trasferire gli oggetti è semplicemente cliccare sopra l'oggetto da trasferire e cliccare sul destinatario. Ecco fatto!

## Cose da fare nella Villa

Mentre Hoagie e Laverne perlustrano la Villa, diamo un'occhiata in giro. Hmm... quella massa rosa sul pavimento sembra interessante. Posizionatevi sopra il cursore. Noterete che si evidenzia il verbo "Esamina". Premete il tasto destro del mouse/joystick o il tasto TAB e Bernard camminerà verso la massa e vi dirà ciò che vede. Un genio del calibro di Bernard conosce tutto ciò che potrebbe essere utile: cercate di raccogliere la gomma attaccata al decimo. Selezionate il verbo "Raccogli" premendo il tasto sinistro del mouse/joystick o il tasto ENTER. Noterete che il verbo "Raccogli" appare nella riga di dialogo. Posizionate il cursore sopra la gomma e premete il tasto sinistro del mouse/joystick o il tasto ENTER. Questo completerà la frase "Raccogli la

gomma attaccata al decimo" sulla riga di dialogo. Se Bernard non si trova già vicino alla gomma, vi si avvicinerà e la raccoglierà. Se sarà possibile raccoglierla, la sua icona apparirà nella finestra dell'inventario. Per iniziare la vostra esplorazione della Villa, camminate verso l'estremità destra dello schermo. Anche se gli ambienti da investigare sono tantissimi, cominciamo con l'ufficio del Dottor Fred: camminate verso la porta sulla destra dello schermo. Guardatevi in giro con il cursore ed esaminate gli oggetti in evidenza. Raccogliete tutto quello che potete. Provate tutte le azioni con gli oggetti prima di raccoglierli. Guardate dietro il quadro, ecco uno dei tanti ostacoli che verranno proposti ai nostri personaggi...

## Parlare con i personaggi

Ci sono tanti personaggi nel gioco coi quali conversare. Quasi tutti avranno qualcosa più o meno amichevole e utile da dire. Talvolta, dovrete parlare con qualcuno dei protagonisti e poi ritornare da lui più tardi nel gioco per avere ulteriori informazioni. Quello che scoprirete in un'altra scena potrà indurvi a ritornare dai personaggi già incontrati.

Per parlare con i personaggi, posizionate il cursore sopra di loro e premete il tasto destro del mouse/joystick o il tasto TAB per utilizzare automaticamente il verbo "Parla".

Durante una conversazione, potrete scegliere una delle frasi dei personaggi fra quelle che appaiono in fondo allo schermo, semplicemente cliccando su di essa. Ovviamente quello che diranno condiziona il dialogo con l'interlocutore. Mentre le conversazioni proseguono, avrete una nuova serie di scelte da fare. Non preoccupatevi, non vi puniremo mai per aver scelto una risposta "sbagliata" o ridicola. Dopotutto state giocando per divertirvi!

## Tasti Funzione

Per salvare i vostri progressi durante una partita, permettendovi di spegnere il computer e di ricominciare allo stesso punto, usate l'opzione di salvataggio. Dovete semplicemente premere il tasto funzione Salva/Carica (F1 o F5 sulla maggior parte dei computer).

Per caricare un gioco precedentemente salvato, usate il tasto funzione Salva/Carica in qualsiasi momento dopo aver lanciato il gioco.

Per saltare le scenette, premete ESC o entrambi i tasti del mouse/joystick contemporaneamente. Dopo aver giocato a Day of The Tentacle un paio di volte, potrete usare questa funzione per saltare le scenette già viste.

Per riavviare il gioco dall'inizio, premete il tasto funzione F8.

Per mettere in pausa il gioco, premete la Barra Spaziatrice. Ripremetela per ricominciare.

Per regolare la velocità dei messaggi, premete i tasti "+" e "-". Dopo aver letto una riga del dialogo, potrete premere il punto "." (sulla maggior parte dei computer) per cancellare la riga e procedere.

Usate i tasti indicati precedentemente per regolare il volume (parentesi quadrate [ e ] sulla maggior parte dei computer).

Se la vostra scheda sonora possiede un controllo per il volume, assicuratevi che esso non sia a zero prima di usare i controlli da tastiera per regolare il livello del volume. Il volume degli effetti sonori e della voce non sono controllabili da tastiera. Dovrete regolarlo dalla scheda sonora.

Per abbandonare il gioco, premete la combinazione indicata precedentemente (Alt X sulla maggior parte dei computer). Se pensate di tornare alla partita in corso, ricordatevi di salvarla prima di uscire.

### La nostra filosofia di gioco

Sappiamo che i giochi vengono acquistati dagli utenti per divertimento e non per ricevere una penalizzazione ad ogni sbaglio. Quindi non interrompiamo bruscamente la partita quando 'ficcate il naso' in qualche parte sconosciuta.

Contrariamente ad altre avventure tradizionali su computer, in Day of the Tentacle non vi troverete improvvisamente in un burrone oppure eliminato solo perché avete raccolto un oggetto tagliente.

Siamo sicuri che preferiate risolvere i misteri del gioco esplorando e risolvendo gli enigmi invece di morire centinaia di volte.

### La nostra filosofia di precisione storica

Non ne abbiamo. Questo gioco non pretende di insegnare la storia degli Stati Uniti e nemmeno prevederne il futuro. Vi preghiamo di non litigare a scuola o a una festa sostenendo "Ma insomma la LucaArts ha detto che John Hancock ha scritto il suo nome in grande perché così piaceva di più alle ragazze.", faremmo entrambi la figura degli idioti.

### Alcuni consigli utili

Raccogliete tutti gli oggetti possibili; le possibilità di utilizzarli non sono poche. Se vi bloccate e non sapete come procedere, analizzate tutti gli oggetti trovati e pensate a come potrebbero essere usati, anche insieme ad un altro oggetto dell'inventario.

Pensate ai luoghi visitati, alle persone incontrate; da qualche parte troverete un indizio che vi rimetterà sulla strada giusta.

Se vi bloccate in un'epoca, interpellate un personaggio in un'epoca diversa. Ricordate che gli oggetti trovati in un'epoca possono venir utilizzati da un personaggio in un'altra epoca.

Se proprio non riuscite a procedere sappiate che esiste un libro degli indizi che potrete acquistare presso i rivenditori dove avete acquistato il gioco.

**Aspettate! Non è tutto...**

### **L'Originale Maniac Mansion**

In aggiunta e del tutto gratuitamente, avrete anche l'originale Maniac Mansion. Lo troverete controllando Bernard nella stanza del Pazzo Ed Edison, al piano di sopra. Usate semplicemente il computer sulla scrivania di fronte ad Ed. Non preoccupatevi. Giocare a Maniac Mansion non influirà su Day of the Tentacle. E' stato messo solo come divertimento supplementare e per tutti coloro che desiderano sapere di più di Bernard e degli Edison. Quando uscite da Maniac Mansion, tornerete a Day of the Tentacle e non al DOS.

Ci sono alcune differenze tra Maniac Mansion e il suo seguito. Dopo tutto il primo ha cinque anni e da allora abbiamo avuto un sacco di buone idee.

Per eseguire un'azione dovete cliccare col pulsante del mouse una volta che la frase è completata sia sulla riga dell'oggetto che su quella della frase. Per esempio, per raccogliere la spazzola, dovete cliccare su "Raccogli" e poi cliccare sulla spazzola, quindi cliccare di nuovo sulla spazzola per eseguire l'azione. Inoltre, i verbi hanno tasti diversi. Consultate la Guida Rapida.

Gli oggetti non si illuminano automaticamente. Prima dovete cliccare su "Cercare", poi muovere il cursore su tutto lo schermo. Così gli oggetti più importanti si illumineranno.

Avete solo un gioco sicuro. Per andare al menù SALVA/CARICA, premete F5. Cliccate sul tasto SALVA QUESTO GIOCO per salvare il punto in cui vi trovate. Per caricare l'ultimo gioco che avete salvato, cliccate sul pulsante CARICA QUESTO GIOCO. La partita salvata viene conservata separatamente da quelle salvate in Day of the Tentacle, in modo che queste non vengano alterate.

Per cambiare personaggio, cliccate su "Amico" e poi sul nome del personaggio che volete controllare.

Per saltare le scenette premete F4.



## GUIDA RAPIDA

### VERSIONE CD-ROM

#### PER INIZIARE

Per giocare dal Compact Disk usate i seguenti comandi:

Selezionate il drive (ad esempio digitate G: e premete ENTER).

Digitate DOTT e premete ENTER (per lanciare il gioco).

#### SCELTA DEI PARAMETRI

Una volta lanciato, il programma controllerà se avete installato un mouse, un joystick oppure una scheda sonora AdLib™ o SoundBlaster™ e avvierà il gioco in modo appropriato. Se state usando una scheda sonora Roland™ o General MIDI™ ed avete una periferica musicale Roland/General MIDI, dovete indicarlo digitando DOTT r o DOTT g. Se desiderate evitare questi procedimenti di default, aggiungete le seguenti lettere (separate da spazi) dopo aver digitato DOTT quando avviate il gioco:

a	sonoro AdLib o SoundBlaster
r	sonoro Roland
g	sonoro General MIDI
m	controllo tramite mouse
j	controllo tramite joystick
k	controllo tramite tastiera
t	modalità testo (questo disattiverà tutti i suoni ed il parlato)
a220/7/8	regolare indirizzo/int/k del buffer della SoundBlaster

Ad esempio, per avviare il gioco con suono AdLib usando il joystick, digitate:

DOTT a j

#### CONTROLLO DEL CURSORE

Per controllare il cursore, potete usare il mouse se avete installato un driver compatibile. Utilizzate il pulsante sinistro del mouse per selezionare sullo schermo gli oggetti da usare nella riga di dialogo, oppure per selezionare una frase durante una conversazione. Premete il pulsante destro del mouse per usare un verbo evidenziato con l'oggetto sul quale è posizionato il cursore. Se avete installato entrambi il mouse ed il joy-

stick, potete selezionarli premendo il tasto CTRL insieme a M per il mouse o a J per il joystick. Nel caso il cursore si sposti, potete ricalibrare il joystick centrandolo sullo schermo e premendo CTRL j.

Per il controllo del cursore tramite tastiera, potete usare sia i tasti freccia che il tastierino numerico. Il tasto ENTER (o 5) corrisponde al pulsante sinistro del mouse; il tasto TAB corrisponde al pulsante destro del mouse.

Tutti i verbi usati nel gioco possono essere selezionati usando comandi da tastiera. Ogni tasto corrisponde ad un verbo. Premendo una volta il tasto appropriato equivale a posizionare il cursore sopra il verbo e premere il pulsante del mouse (o del joystick). I tasti sono i seguenti:

Day of the Tentacle			Maniac Mansion				
D	R	U	Q	W	E	R	T
Dai	Raccogli	Usa	Dare	Tirare	Premere	Prendere	Riparare
A	E	S	A	S	D	F	G
Apri	Esamina	Spingi	Usare	Aprire	Leggere	Chiudere	Accendere
C	P	T	Z	X	C	V	B
Chiudi	Parla	Tira	Amico	Andare	Cercare	Spegnere	Disserrare

Altri comandi da tastiera:

#### Day of the Tentacle:

- 1 - Cambiare a Hoagie
- 2 - Cambiare a Bernard
- 3 - Cambiare a Laverne

Nota: Quando parlate con un personaggio, i tasti 1-6 selezionano le differenti scelte di dialogo, il tasto 1 selezionerà la prima frase mentre il tasto 6 l'ultima.

#### Maniac Mansion (la prima parte):

U	Scorre in alto l'inventario
I	Sceglie l'oggetto in alto a sinistra nell'inventario
O	Sceglie l'oggetto in alto a destra nell'inventario
J	Scorre in basso l'inventario
K	Sceglie l'oggetto in basso a sinistra nell'inventario
L	Sceglie l'oggetto in basso a destra nell'inventario
F1, F2, F3	Alterna i personaggi

## COMANDI E TASTI FUNZIONE

Salvare o Caricare una partita	F1 o F5
Saltare una scenetta	ESC o premere entrambi i pulsanti del mouse
Ricominciare la partita	F8
Pausa del gioco	BARRA SPAZIATRICE
Controllo del sonoro (solo musica):	[ più basso ] più alto
Velocità dei messaggi:	+ più veloce - più lento
Cancellare la linea dialogo	. (punto)
Attivare il mouse	CTRL M
Attivare il joystick	CTRL J
(Assicuratevi prima di centrare il joystick)	
Attivare/Disattivare il testo	CTRL T
Uscire dal gioco (senza salvare)	ALT X o CTRL C
Numero Versione	CTRL V

## PROBLEMI DI MEMORIA

Day of the Tentacle in versione PC e Compatibili per funzionare richiede circa 570K di memoria libera (con 2 mega di RAM EMS funzionerà anche con solo 530K, ma sarebbe meglio averne di più).

Day of the Tentacle in versione CD-ROM richiede 2 mega. Per poterlo eseguire in maniera fluida, liberate la RAM EMS.

Se il vostro computer non ha memoria sufficiente per caricare Day of the Tentacle, il gioco vi avvertirà dopo il lancio. Si potrà ugualmente giocare ma si avranno accessi al disco rigido più frequenti. Questa attività del disco rigido potrà causare rallentamenti considerevoli in alcune parti del gioco. Se ciò si verifica, uscite dal gioco (prima salvate!) e provate a liberare quanta più memoria potete, togliendo i programmi residenti in memoria (TSR) che avete installato. Vedere la sezione Problemi di Funzionamento per ulteriori dettagli.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO E SALVATAGGIO

Versione CD-ROM:

Premete F1 o F5 se desiderate salvare o caricare una partita. Le partite verranno salvate sul vostro hard disk in una directory chiamata DOTT.CD. Quando la schermata di Salvataggio/Caricamento è visualizzata, potete muovere il cursore e premere su SALVA, CARICA, GIOCA (per tornare alla partita in corso) o ESCI (per uscire dal

gioco).

Per SALVARE: Premete sull'opzione SALVA. La lista delle partite precedentemente salvate verrà visualizzata sulla parte sinistra dello schermo. Premete sulle frecce per spostarvi lungo la lista; premete col pulsante destro per spostarvi dalla prima all'ultima partita salvata; scegliete una barra, premendo su di essa. Ora potete digitare il nome che intendete dare alla partita da salvare, usando il backspace per cancellare il nome esistente. Premete ENTER o OK per salvare la partita. Premete su CANCELLA se avete cambiato idea e non volete più salvarla.

Per CARICARE: Premete sull'opzione CARICA. La lista delle partite precedentemente salvate verrà visualizzata sulla parte sinistra dello schermo. Usate i tasti freccia per spostarvi lungo la lista; premete col pulsante destro per spostarvi dalla prima all'ultima partita salvata. Scegliete una barra, premendo su di essa. Premete su OK per caricare la partita o su CANCELLA se avete cambiato idea e non volete più caricarla. Attenzione: quando caricate una partita precedentemente salvata, perderete la partita che state attualmente giocando. Se pensate di voler tornare alla partita in corso, assicuratevi di salvarla prima di caricarne un'altra.

## PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO

Questa sezione vi fornirà alcune soluzioni ai più comuni problemi tecnici. Se avete dei problemi su come installare e lanciare Day of the Tentacle, fate riferimento a questa sezione e al file README prima di contattare il servizio tecnico.

Problemi con la Memoria (versione PC e Compatibili):

Questo gioco, per poter funzionare, richiede almeno 570K di memoria di base libera. Esso riconosce anche fino a 2 mega di memoria EMS, ma non la richiede. Con la EMS correttamente configurata, DOTT funzionerà anche con solo 530K.

Problemi con la Memoria (versione CD-ROM):

Questo gioco richiede almeno 2 mega. Liberate la RAM richiesta per poterlo lanciare. Assicuratevi di aver installato correttamente il driver EMS. Day of the Tentacle utilizzerà soltanto memoria espansa (EMS).

Se state usando il DOS 5.0, dovrete usare la vostra abilità per caricare certi programmi residenti in RAM in "memoria superiore" per liberare quanta più memoria di base possibile. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione della Microsoft. Con il DOS 5.0 potrete anche creare un "boot disk" per ottenere la configurazione ottimale per lanciare questo gioco.

Per creare un boot disk, seguite le seguenti istruzioni:

- 1) Inserite un dischetto nuovo e formattato nel drive A:
- 2) Al prompt C: digitate           FORMAT A: /s                   <enter>
- 3) Al prompt C: digitate           COPY COMMAND.COM A:       <enter>
- 4) Al prompt C: digitate           A:                               <enter>
- 5) Al prompt A: digitate           COPY CON CONFIG:SYS       <enter>  
                                     FILES=20                       <enter>  
                                     BUFFERS=20                   <enter>
- 6) Premete i tasti CTRL e Z insieme                               <enter>
- 7) Al prompt A: digitate           COPY CON AUTOEXEC.BAT     <enter>  
                                     PROMPT=\$p\$g                 <enter>  
                                     PATH=C:\;C:\DOS             <enter>
- 8) Premete i tasti CTRL e Z insieme                               <enter>

Per avere una gestione totale delle vostre periferiche, dovrete aggiungere al vostro boot disk i file di gestione della scheda sonora e del mouse. Le istruzioni sopra menzionate sono riferite ad un hard disk senza programmi di compressione dei dati. Avviate la vostra macchina con questo dischetto nel drive A: e riuscirete così ad avere il maggior numero di memoria disponibile.

Il DOS 6.0 include un utility per la gestione della memoria chiamata MemMaker. Questa utility vi aiuterà a liberare quanta più memoria possibile. Per ulteriori informazioni, consultare le istruzioni e la documentazione Microsoft.

### Programmi di Compressione

Questo gioco è stato progettato per funzionare ottimamente su hard disk non compressi. Se avete compresso il vostro hard disk, le prestazioni del gioco potranno variare in diversi modi. Questi effetti potranno essere diversi a seconda del programma di compressione usato.

### Schede Sonore

Se riscontrate dei problemi con la vostra scheda sonora, provate ad eseguire il software diagnostico in dotazione con la scheda. La maggior parte dei problemi sono dovuti ad errori di configurazione. Se state usando una scheda sonora che non è elencata nella fascetta esterna della scatola o state usando una scheda in modo emulazione, l'audio del gioco potrebbe non essere perfetto. La prestazione della scheda sonora potrà dipendere anche dalla quantità di memoria disponibile. Assicuratevi di avere il minimo di RAM libera richiesta.

### Configurazione Mouse

Se avete delle difficoltà col mouse, assicuratevi che il suo driver sia stato installato e caricato in modo appropriato. Windows ed altri pacchetti software hanno acclusi dei driver per i mouse che potranno non funzionare al di fuori delle loro interfacce di gestione. La maggior parte dei driver del mouse si caricano digitando "mouse" o un comando simile dal prompt C:. Per ulteriori informazioni sull'uso del mouse, consultate la documentazione originale acclusa al mouse.

Un comportamento errato del mouse può essere causato anche da un conflitto hardware o da un driver del mouse non compatibile. Controllate il vostro driver ed assicuratevi di stare usando la versione del driver più recente.

## ASSISTENZA TECNICA

Assicuratevi di aver letto e controllato ciascuna sezione di questa guida sui problemi di funzionamento prima di chiamare il Servizio Tecnico. Noi siamo felici di potervi aiutare, ma abbiamo notato che molti problemi possono essere risolti semplicemente leggendo attentamente il file README del gioco. Informatevi anche sulle milioni di configurazioni possibili sia software che hardware presso il vostro rivenditore per poter configurare in modo appropriato la vostra macchina affinché funzioni correttamente con il gioco.

Quando chiamate, assicuratevi di essere seduti di fronte al vostro computer o di avere a portata di mano una lista completa e dettagliata del vostro attuale software installato e della configurazione hardware in modo da potervi assistere più facilmente.

Nessun indizio sullo svolgimento del gioco sarà dato dal Servizio Tecnico.

## RICONOSCIMENTI

Creato e disegnato da Dave Grossman e Tim Schafer

Programmatori: Gwen Musengwa, Judith Lucero, Jonathan Ackley, Ron Baldwin, Dave Grossman e Tim Schafer.

Artista principale, Stilista, Artista delle Ambientazioni: Peter Chan

Animatore principale e Disegnatore dei personaggi: Larry Ahern.

Animatori: Larry Ahern, Lela Dowling, Kyle Balda, Sean Turner, e Jesse Clark

Tecnici artistici: Jesse Clark e Ron Lussier

Musica e Sonoro a cura di Clint Bajakian, Peter McConnell e Michael Z. Land

Elaborazione Effetti Digitali di Ron Baldwin

Conduzione Testing: Jo "Capitano Trippe" Ashburn

Testing a cura di Leyton Chew, CHip Hinnenberg, Brett Tosti, Mark A. Nadeau, Dan

Connors, Wayne Cline, Mark Cartwright, Matt Forbuahm Dana Fong e Doyle Gilstrap Jr.

Sistema SCUMM di Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor e Vince Lee.

Sistema musicale iMUSE™ di Michael Z. Land e Peter McConnell

Voci Prodotte e Dirette da Tamlynn Barra

Tecnologia vocale di Aric Wilmunder

Storia di Dave Grossman, Tim Schafer, Ron Gilbert e Gary Winnick

Basato su personaggi creati da Ron Gilbert e Gary Winnick

Marketing a cura di Robin Parker e Mary Bihr

Relazioni pubbliche: Sue Seserman

Capo distribuzione: Meredith Cahill

Product Manager: Khris Brown

Progetto della confezione di Terry Soo Hoo

Ideazione e illustrazione di Peter Chan

Manuale scritto da Wayne Cline

Manuale disegnato da Mark Shepard

Produzione stampa di Carolyn Knutson

Versione italiana a cura della C.T.O. S.p.A.

Un ringraziamento speciale a George Lucas

Day of the Tentacle™ e © 1993 della LucasArts Entertainment Company. Usato sotto autorizzazione. Tutti i diritti riservati. Maniac Mansion è un marchio registrato della Lucasfilm Ltd. Il logo LucasArts è un marchio di servizio registrato della LucasArts Entertainment Company. LucasArts è un marchio registrato della LucasArts Entertainment Company. Usato sotto autorizzazione. LucasArts Entertainment Company, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912.